



Pengembangan Sport Islamic Games (SIG) sebagai Media Pembelajaran PJOK untuk Meningkatkan Aktivitas Fisik dan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar

Waliyul Adli,^{1)*}, Salahudin¹⁾, Nurwahidah¹⁾, Ewan Irawan¹⁾, Ainun Fitriani¹⁾

¹⁾STKIP Taman Siswa Bima

*Correspondence: Ua961369@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Sport Islamic Games (SIG) sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk meningkatkan aktivitas fisik dan karakter religius siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis, Design, Development, dan Implementation. Subjek penelitian terdiri atas 75 siswa sekolah dasar, sedangkan validasi produk melibatkan tiga validator, yaitu ahli media, ahli PJOK, dan ahli Pendidikan Agama Islam. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, lembar observasi aktivitas fisik, serta angket karakter religius. Analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase, uji normalitas Shapiro-Wilk, paired sample t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sport Islamic Games (SIG) memperoleh tingkat kelayakan dengan rata-rata persentase 91,25% (sangat layak) dan tingkat kepraktisan sebesar 92,34% (sangat praktis). Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata aktivitas fisik dari 63,28 menjadi 82,47 dan karakter religius dari 68,14 menjadi 86,39. Uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($p < 0,001$), sedangkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,52 pada aktivitas fisik dan 0,57 pada karakter religius berada pada kategori sedang. Dengan demikian, Sport Islamic Games (SIG) dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran PJOK yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik dengan penguatan karakter religius siswa sekolah dasar.

Keywords: Sport Islamic Games; PJOK; Aktivitas Fisik; Karakter Religius; Media Pembelajaran

This is an open access article under the CC-BY license.



Introduction

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek fisik, sosial, emosional, dan karakter peserta didik secara holistik. Pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak dan peningkatan kebugaran jasmani, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial, kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan disiplin (Muhtar & Dallyono, 2020). Dalam implementasinya di sekolah dasar, PJOK diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa terdorong untuk terlibat dalam aktivitas fisik secara optimal.

Namun demikian, kondisi pembelajaran PJOK di sekolah dasar saat ini masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran cenderung berfokus pada penguasaan keterampilan olahraga tertentu dan belum sepenuhnya memanfaatkan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan gawai menyebabkan aktivitas fisik anak-anak mengalami penurunan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas jasmani yang seharusnya menjadi bagian penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK yang menarik dan berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Firmantomo, 2025).

Selain persoalan aktivitas fisik, sekolah juga dihadapkan pada tantangan penguatan pendidikan karakter, khususnya karakter religius. Karakter religius merupakan salah satu nilai utama yang perlu ditanamkan sejak usia sekolah dasar karena berperan dalam membentuk sikap, perilaku, dan moral peserta didik. Pendidikan karakter religius tidak hanya menjadi tanggung jawab guru Pendidikan Agama Islam, tetapi perlu diintegrasikan ke dalam

seluruh mata pelajaran, termasuk PJOK. Penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai religius dapat diinternalisasikan melalui berbagai aktivitas pembelajaran dan budaya sekolah sehingga membentuk kebiasaan positif peserta didik (Fauziefah & Suyatno, 2024).

Dalam konteks PJOK, integrasi pendidikan karakter sebenarnya telah menjadi perhatian para peneliti. Maulana dan Raharjo (2024) menemukan bahwa berbagai nilai karakter seperti religius, jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab telah mulai diintegrasikan dalam perangkat pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Namun, implementasinya masih terbatas pada perencanaan pembelajaran dan belum banyak diwujudkan dalam bentuk media atau model permainan yang secara khusus menggabungkan aktivitas fisik dengan nilai-nilai religius (Maulana & Raharjo, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK memiliki potensi besar dalam membentuk karakter peserta didik apabila dirancang secara sistematis dan terintegrasi dengan nilai-nilai pendidikan karakter (ANINDYA et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan berbagai model permainan dalam pembelajaran PJOK. (Firmantomo, 2025) mengembangkan Firedorr Games untuk meningkatkan aktivitas fisik dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PJOK. Namun, fokus penelitian masih terbatas pada aspek aktivitas fisik dan keterampilan motorik. Di sisi lain, (Muhtar & Dallyono, 2020) mengembangkan pembelajaran PJOK berbasis karakter religius dan menemukan bahwa nilai-nilai religius dapat diintegrasikan ke dalam aktivitas pendidikan jasmani. Akan tetapi, penelitian tersebut belum menghasilkan produk permainan edukatif yang dapat digunakan secara praktis oleh guru sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pengembangan permainan PJOK telah banyak dilakukan, demikian pula penelitian mengenai pendidikan karakter religius di sekolah dasar. Namun, masih terdapat celah penelitian berupa belum tersedianya model permainan edukatif yang secara khusus mengintegrasikan aktivitas fisik, nilai-nilai Islam, dan penguatan karakter religius dalam satu produk pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pengembangan Permainan Edukatif Sport Islamic Games, yaitu model permainan yang mengombinasikan aktivitas gerak dengan materi keislaman seperti Asmaul Husna, akhlak mulia, huruf hijaiyah, rukun Islam, tata cara wudhu, dan gerakan salat. Model permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung peningkatan aktivitas fisik dan penguatan karakter religius siswa sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen utama yang belum banyak dikembangkan dalam penelitian sebelumnya, yaitu permainan edukatif, aktivitas fisik dalam pembelajaran PJOK, dan internalisasi nilai-nilai Islam dalam satu model pembelajaran. Jika penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengembangan permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik atau aktivitas fisik, penelitian ini menghadirkan model permainan yang secara simultan dirancang untuk meningkatkan aktivitas fisik sekaligus mengembangkan karakter religius siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran PJOK berbasis nilai-nilai Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana pengembangan permainan edukatif Sport Islamic Games untuk siswa sekolah dasar; (2) bagaimana tingkat kelayakan permainan yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli; (3) bagaimana tingkat kepraktisan permainan berdasarkan respons guru dan siswa; serta (4) bagaimana efektivitas permainan Sport Islamic Games dalam meningkatkan aktivitas fisik dan karakter religius siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, menguji kepraktisan, dan menguji efektivitas permainan edukatif Sport Islamic Games sebagai media pembelajaran PJOK yang mampu meningkatkan aktivitas fisik dan karakter religius siswa sekolah dasar.

Method

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Penelitian difokuskan pada pengembangan produk, validasi, dan uji coba terbatas sehingga tahap *Evaluation* tidak dilaksanakan secara terpisah. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui proses validasi ahli dan revisi produk pada tahap pengembangan.

Penelitian dilaksanakan pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian berjumlah 75 siswa sekolah dasar yang terlibat dalam uji coba produk Sport Islamic Games (SIG).

Validasi produk melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli media pembelajaran, ahli Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), serta ahli Pendidikan Agama Islam (PAI).

Tahap Pengembangan

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Kegiatan analisis meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru PJOK, serta kajian literatur terkait aktivitas fisik dan pendidikan karakter religius. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK masih didominasi oleh aktivitas olahraga konvensional dan belum memanfaatkan media permainan yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik dengan penguatan karakter religius siswa.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan Sport Islamic Games (SIG) sebagai media pembelajaran PJOK. Produk dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan aktivitas fisik dengan materi keislaman seperti Asmaul Husna, huruf hijaiyah, rukun Islam, tata cara wudhu, dan gerakan salat. Selain itu, pada tahap ini disusun buku panduan permainan, aturan pelaksanaan, instrumen validasi, angket respons pengguna, serta instrumen pengukuran aktivitas fisik dan karakter religius.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk awal Sport Islamic Games (SIG). Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli PJOK, dan ahli PAI untuk memperoleh masukan terkait aspek isi, desain, kebahasaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

Implementation (Implementasi)

Produk yang telah direvisi kemudian diimplementasikan kepada 75 siswa sekolah dasar dalam pembelajaran PJOK. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas produk. Pada tahap ini siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Sport Islamic Games (SIG), kemudian dilakukan pengumpulan data melalui observasi aktivitas fisik, pengukuran karakter religius, serta penyebaran angket respons guru dan siswa terhadap penggunaan produk.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar validasi ahli media, ahli PJOK, dan ahli PAI untuk menilai kelayakan produk.
2. Angket respons guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan penggunaan Sport Islamic Games (SIG).
3. Lembar observasi aktivitas fisik siswa selama pembelajaran berlangsung.
4. Angket karakter religius untuk mengukur perkembangan karakter religius siswa setelah penggunaan produk.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi ahli dan respons pengguna dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan rumus:

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_i) \times 100\%$$

$$P = (\text{Skor Perolehan} / \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase skor
- ΣX = jumlah skor yang diperoleh
- ΣX_i = jumlah skor maksimum

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak/Sangat Praktis
61-80	Layak/Praktis
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

Efektivitas produk dianalisis menggunakan skor *pretest* dan *posttest* aktivitas fisik serta karakter religius siswa yang dihitung menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest})$$

Keterangan:

- Skor Posttest = skor setelah perlakuan
- Skor Pretest = skor sebelum perlakuan
- Skor Maksimum = skor ideal yang mungkin dicapai

Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30-0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Produk Sport Islamic Games (SIG) dinyatakan efektif apabila hasil analisis menunjukkan peningkatan aktivitas fisik dan karakter religius siswa dengan kategori minimal sedang.

Selain itu, untuk mengetahui signifikansi peningkatan aktivitas fisik dan karakter religius siswa setelah penggunaan Sport Islamic Games (SIG), dilakukan uji *Paired Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Produk dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan skor aktivitas fisik dan karakter religius yang berada pada kategori minimal sedang serta menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Result and Discussion

Hasil Pengembangan Sport Islamic Games (SIG)

Pengembangan Sport Islamic Games (SIG) dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih berfokus pada aktivitas olahraga konvensional dan belum mengintegrasikan nilai-nilai religius secara sistematis. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media permainan yang memadukan aktivitas fisik dengan materi keislaman berupa Asmaul Husna, huruf hijaiyah, rukun Islam, tata cara wudhu, dan gerakan salat.

Produk yang dihasilkan terdiri atas papan permainan, kartu aktivitas, kartu materi keislaman, buku panduan guru, dan petunjuk pelaksanaan permainan. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli sebelum diimplementasikan kepada siswa sekolah dasar.

Hasil Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri atas ahli media, ahli PJOK, dan ahli PAI.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	91,25	Sangat Layak
Ahli PJOK	89,38	Sangat Layak
Ahli PAI	93,13	Sangat Layak
Rata-rata	91,25	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa Sport Islamic Games (SIG) memperoleh rata-rata persentase sebesar **91,25%** dengan kategori **Sangat Layak**. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penyederhanaan petunjuk permainan, penyesuaian ukuran huruf pada kartu permainan, dan penambahan ilustrasi pada buku panduan. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan.

Hasil Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk diperoleh melalui angket respons guru dan siswa setelah implementasi pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Produk

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	94,00	Sangat Praktis
Siswa	90,67	Sangat Praktis
Rata-rata	92,34	Sangat Praktis

Guru menilai bahwa permainan mudah diterapkan dalam pembelajaran, sedangkan siswa memberikan respons positif terhadap tampilan permainan, aturan bermain, serta aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran.

Hasil Efektivitas Sport Islamic Games

Aktivitas Fisik

Pengukuran aktivitas fisik dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) implementasi permainan kepada 75 siswa.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Aktivitas Fisik

Pengukuran	Mean	SD
Pretest	63,28	6,84
Posttest	82,47	5,92

Terjadi peningkatan rata-rata skor aktivitas fisik sebesar **19,19 poin** setelah penggunaan Sport Islamic Games (SIG).

Karakter Religius

Karakter religius siswa juga mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Sport Islamic Games (SIG).

Tabel 6. Statistik Deskriptif Karakter Religius

Pengukuran	Mean
Pretest	68,14
Posttest	86,39

Peningkatan rata-rata skor karakter religius mencapai **18,25 poin** setelah implementasi permainan.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Aktivitas Fisik Pretest	0,176	Normal
Aktivitas Fisik Posttest	0,094	Normal
Karakter Religius Pretest	0,201	Normal
Karakter Religius Posttest	0,119	Normal

Nilai signifikansi seluruh variabel lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik.

Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Aktivitas Fisik

Tabel 8. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)
Aktivitas Fisik	-18,274	74	<0,001

Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest aktivitas fisik ($p < 0,05$).

Karakter Religius

Tabel 9. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)
Karakter Religius	-16,915	74	<0,001

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan karakter religius siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Sport Islamic Games (SIG).

Hasil Analisis N-Gain

Tabel 10. Hasil Analisis N-Gain

Variabel	N-Gain	Kategori
Aktivitas Fisik	0,52	Sedang
Karakter Religius	0,57	Sedang

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, peningkatan aktivitas fisik dan karakter religius berada pada kategori **sedang**. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Sport Islamic Games (SIG) berpotensi memberikan peningkatan terhadap kedua aspek yang diukur.

Pembahasan

Pengembangan Sport Islamic Games (SIG) sebagai Media Pembelajaran PJOK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Sport Islamic Games (SIG) sebagai media pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan aktivitas fisik dengan penguatan karakter religius siswa sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Pembatasan tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, sedangkan evaluasi dilakukan secara formatif melalui validasi ahli dan revisi produk.

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih didominasi oleh aktivitas olahraga konvensional sehingga kesempatan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter religius belum dimanfaatkan secara optimal. Temuan ini sejalan dengan [Muhtar dan Dallyono \(2020\)](#) yang menjelaskan bahwa guru PJOK meyakini pembelajaran pendidikan jasmani memiliki potensi besar dalam membentuk karakter peserta didik, namun implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penyediaan model pembelajaran yang sesuai.

Produk Sport Islamic Games (SIG) dikembangkan dengan mengombinasikan aktivitas gerak, permainan edukatif, dan materi keislaman, seperti Asmaul Husna, huruf hijaiyah, rukun Islam, tata cara wudhu, dan gerakan salat. Integrasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan motorik, tetapi juga pada pembentukan karakter religius melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Pendekatan ini selaras dengan konsep *game-based learning* yang menempatkan permainan sebagai media pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik.

Kelayakan Sport Islamic Games (SIG)

Hasil validasi menunjukkan bahwa Sport Islamic Games (SIG) memperoleh rata-rata persentase **91,25%** dengan kategori **sangat layak**. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain media, kebahasaan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penilaian yang tinggi dari ahli media menunjukkan bahwa desain permainan telah memenuhi prinsip media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan aman digunakan oleh peserta didik. Sementara itu, penilaian dari ahli PJOK memperlihatkan bahwa aktivitas permainan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas gerak. Adapun ahli Pendidikan Agama Islam menilai bahwa materi keislaman yang disajikan telah sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mampu mendukung pembentukan karakter religius.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian [\(UNORRIZQO, 2026\)](#) yang menyatakan bahwa media permainan dalam pembelajaran PJOK harus memenuhi aspek keamanan, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan aktif peserta didik agar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, [\(Kurniawan et al., 2026\)](#) menegaskan bahwa integrasi pendidikan karakter ke dalam pembelajaran PJOK memerlukan media yang dirancang secara sistematis sehingga nilai-nilai karakter dapat berkembang melalui aktivitas jasmani.

Kepraktisan Sport Islamic Games (SIG)

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Sport Islamic Games (SIG) memperoleh rata-rata persentase **92,34%** dengan kategori **sangat praktis**. Guru menilai permainan mudah diterapkan dalam pembelajaran, sedangkan siswa memberikan respons positif terhadap tampilan media, aturan permainan, serta aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan tanpa memerlukan penyesuaian yang rumit dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK. Selain mudah dioperasikan oleh guru, permainan juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena setiap peserta memperoleh kesempatan yang sama untuk bergerak, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Hasil tersebut mendukung penelitian (Pratama et al., 2025) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas interaksi selama pembelajaran PJOK. Demikian pula, (Lidawati & Gayo, 2025) menjelaskan bahwa integrasi nilai karakter dalam pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh aktivitas belajar yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Efektivitas Sport Islamic Games terhadap Aktivitas Fisik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas fisik meningkat dari **63,28** pada pretest menjadi **82,47** pada posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan Sport Islamic Games (SIG), sedangkan nilai N-Gain sebesar **0,52** berada pada kategori **sedang**. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan berpotensi meningkatkan aktivitas fisik siswa selama pembelajaran.

Peningkatan aktivitas fisik terjadi karena setiap tahapan permainan dirancang untuk melibatkan gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif secara berulang melalui aktivitas yang menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk bergerak lebih aktif tanpa merasa terbebani oleh proses latihan sebagaimana pada pembelajaran konvensional.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hermansah et al., 2025) yang melaporkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas jasmani. Selain itu, penelitian mengenai model pembelajaran PJOK berbasis pengembangan karakter juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aktivitas kolaboratif dan permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik maupun sosial.

Efektivitas Sport Islamic Games terhadap Karakter Religius

Selain meningkatkan aktivitas fisik, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan skor karakter religius dari **68,14** menjadi **86,39**, dengan nilai N-Gain sebesar **0,57** pada kategori **sedang**. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik.

Peningkatan karakter religius dapat dijelaskan karena nilai-nilai keislaman tidak hanya diberikan melalui penjelasan guru, tetapi diintegrasikan secara langsung ke dalam mekanisme permainan. Siswa tidak hanya mengingat materi keagamaan, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai tersebut melalui aktivitas bermain, kerja sama, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab selama mengikuti permainan.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Muhtar, Supriyadi, Lengkana, dan Hanifah (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran PJOK dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan karakter religius apabila nilai-nilai karakter diintegrasikan secara sistematis ke dalam aktivitas pembelajaran. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas fisik yang dipadukan dengan pembiasaan nilai-nilai religius. Sejalan dengan itu, kajian literatur terbaru menunjukkan bahwa pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK efektif dalam mengembangkan karakter religius, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan sikap saling menghormati melalui strategi pembelajaran aktif, permainan, dan aktivitas kolaboratif.

Implikasi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis maupun praktis terhadap pengembangan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Secara teoretis, Sport Islamic Games (SIG) memperluas kajian mengenai integrasi aktivitas fisik, permainan edukatif, dan pendidikan karakter religius dalam satu media pembelajaran. Secara

praktis, produk ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru PJOK untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen utama, yaitu aktivitas fisik, permainan edukatif, dan internalisasi nilai-nilai Islam dalam satu produk pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan aktivitas fisik atau pembentukan karakter secara terpisah, Sport Islamic Games (SIG) dirancang untuk mengembangkan kedua aspek tersebut secara simultan melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini mendukung arah pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis karakter yang menempatkan aktivitas jasmani sebagai wahana pembentukan nilai, sikap, dan perilaku peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan Sport Islamic Games (SIG) sebagai media pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan aktivitas fisik dengan penguatan karakter religius siswa sekolah dasar melalui tahapan Analysis, Design, Development, dan Implementation pada model ADDIE. Produk yang dikembangkan terdiri atas papan permainan, kartu aktivitas, kartu materi keislaman, dan buku panduan yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sport Islamic Games (SIG) memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli dengan rata-rata persentase 91,25% (sangat layak) serta tingkat kepraktisan sebesar 92,34% (sangat praktis) berdasarkan respons guru dan siswa. Selain itu, penggunaan Sport Islamic Games (SIG) terbukti efektif meningkatkan aktivitas fisik dan karakter religius siswa. Rata-rata skor aktivitas fisik meningkat dari 63,28 menjadi 82,47, sedangkan skor karakter religius meningkat dari 68,14 menjadi 86,39. Hasil paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($p < 0,001$), sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,52 untuk aktivitas fisik dan 0,57 untuk karakter religius berada pada kategori sedang.

Berdasarkan temuan tersebut, Sport Islamic Games (SIG) dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran PJOK yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai religius melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba pada sampel yang lebih luas dan beragam serta mengembangkan variasi permainan agar penerapan Sport Islamic Games (SIG) dapat menjangkau berbagai jenjang pendidikan dan konteks pembelajaran.

Daftar Pustaka

- ANINDYA, S. N., HAIFA, A., ISMI, R., LAILATUL, Q. A., NAILA, Z. N. U. R. M., SITI, N. U. R. A., & AGUS, M. (2024). Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di jenjang sekolah dasar. *MUTIARA: JURNAL PENELITIAN DAN KARYA ILMIAH Учредители: Sekolah Tinggi Agama Islam Yayasan Pendidikan Islam Kaimuddin Baubau*, 2(3), 80–94.
- Baharuddin, S. H., Satrio, S., Permana, G., & Carsiwan. (2024). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar: A Systematic Review. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(1). <https://doi.org/10.31539/jpjo.v8i1.10606>
- Fauzieyah, L. U., & Suyatno, S. (2024). Pendidikan karakter religius di sekolah dasar islam terpadu. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 306–318.
- Firmantomo, A. (2025). Pengembangan Permainan Firedorr Games dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 10(1), 6–13.
- Hermansah, B., Setyawati, H., Nasuka, N., & Hanani, E. S. (2025). *PJOK berbasis budaya lokal: Model pembelajaran melalui permainan tradisional*. Star Digital Publishing.
- Kurniawan, C., Fardiansyah, A., Putra, E. Y. A. N., Al Zikri, W. F., & Yuliawan, E. (2026). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Terhadap Perkembangan Motorik dan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 660–671.
- Lidawati, L., & Gayo, L. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SPF SDN Cibubukan: Active Learning Strategies to Enhance Student Participation in Islamic Religious Education at UPTD SPF SDN Cibubukan.

Abdurrauf Social Science, 2(1), 49–62.

Maulana, A. A., & Raharjo, H. P. (2024). Analisis Pendidikan Karakter dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PJOK Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Rakit. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(1), 99–111.

Muhtar, T., & Dallyono, R. (2020). Character education from the perspectives of elementary school physical education teachers. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 395–408.

Muhtar, T., Supriyadi, T., Lengkana, A. S., & Hanifah, S. (2019). *Religious Characters-Based Physical Education Learning in Elementary School*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(12), 211–239

Pratama, M. P., Dewi, R., & Situru, R. S. (2025). Pelatihan penggunaan baamboozle sebagai media game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 391–401.

UNORRIZQO, U. (2026). *MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN UNOPOLI BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR*. UNIVERSITAS BINA DARMA.