Journal of Physical Education and Sports
Publisher: Utami
e-ISSN: 3089-5928
Journal URL: https://journal.utami.id/index.php/JPES
DOI : 10.37676/jpes
Volume 3 Nomor 2, Januari 2027, pp. 43-50

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Melalui Aplikasi Truth Or Dare Di Kelas Vi Sdn 083 Bengkulu Utara

Efforts To Increase Student Interest In Physical Education (Pjok) Through The "Truth Or Dare" Application In Grade Vi At Sdn 083 North Bengkulu

Kiki Juliansyah [1], Mesterjon [2], Ajis Sumantri [3]
[1,2,3] Universitas Dehasen Bengkulu
*Penulis korespondensi: kiki.juliansyah@unived.ac.id

Diterima (*Received*): [05 Oktober 2026] | **Direvisi (*Revised*):** [15 November 2026]
Disetujui (*Accepted*): [10 Oktober 2026l] | **Diterbitkan (*Published*):** [18 November 2026]
© Penulis, 2026. Artikel ini merupakan artikel akses terbuka yang didistribusikan berdasarkan Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional **(CC BY-SA 4.0): https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/**

ABSTRAK

Tujuan penelitian yaitu Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Aplikasi Thruth or Dare di Kelas VI SDN 083 Bengkulu Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Class Action Reaserch) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 083 Bengkulu Utara sebanyak 32 orang. Hasil penelitian menunjukan bahwa pada siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥70 adalah sebanyak 16 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%. Sedangkan pada siklus II siswa yang memperoleh nilai ≥70 adalah sebanyak 30 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 94%. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media Truth Or Dare pada siswa kelas VI SDN 083 Bengkulu Utara dapat meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran PJOK.

Kata kunci: Media Truth Or Dare, Pemahaman Materi, Pembelajaran PJOK.

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase students' interest in learning during Physical Education (PJOK) classes through the use of the "Truth or Dare" application for sixth-grade students at SDN 083 North Bengkulu. This study employed a classroom action research design, consisting of two cycles, with each cycle comprising two sessions. The research procedure included planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 32 sixth-grade students at SDN 083 North Bengkulu. The results showed that in the first cycle, 16 students achieved a score of ≥70, representing a 50% mastery rate. In the second cycle, 30 students achieved a score of ≥70, resulting in a 94% mastery rate. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the "Truth or Dare" application for sixth-grade students at SDN 083 North Bengkulu can improve their understanding of the material in Physical Education (PJOK) lessons.

Keywords: Truth or Dare as a Teaching Tool, Understanding Subject Matter, Physical Education (PJOK) Instruction.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di ranah sekolah dasar memiliki peranan krusial dalam membentuk individu secara organik, neuromuskuler, kognitif, afektif, dan emosional. PJOK bukan sekadar kegiatan fisik tanpa arah, melainkan sebuah instrumen pendidikan terstruktur yang dirancang untuk merangsang pertumbuhan hidup aktif, kebugaran, pola hidup sehat, serta penanaman sportivitas. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PJOK kerap kali menemui jalan buntu akibat proses belajar mengajar yang monoton. Dominasi metode konvensional tanpa pelibatan media pembelajaran yang interaktif memicu kejenuhan pada diri peserta didik. Selama ini, aktivitas fisik

seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar disajikan secara repetitif sehingga siswa kehilangan gairah belajar, yang berdampak linier terhadap merosotnya minat dan hasil evaluasi belajar mereka. Minat belajar bertindak sebagai motor penggerak intrinsik yang menentukan intensitas perhatian dan ketertarikan siswa dalam menyerap materi ajar. Kurangnya minat belajar mengakibatkan timbulnya ketidakseimbangan ketuntasan antara teori pemahaman materi dengan aplikasi praktis gerakan. Menghadapi era digitalisasi pendidikan saat ini, integrasi teknologi ke dalam skenario pembelajaran menjadi tuntutan inovasi yang wajib dipenuhi guru. Salah satu alternatif media inovatif berwujud gamification yang dapat digunakan adalah aplikasi Truth or Dare. Aplikasi interaktif ini memadukan konsep tantangan fisik gerak (dare) dan pertanyaan pengetahuan materi (truth) melalui sistem putar roda digital (spin wheel). Penerapan dinamika permainan ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (joyful learning), atraktif, dan penuh partisipasi aktif.

Pembelajaran PJOK pada jenjang sekolah dasar menggabungkan pengalaman gerak dengan pemahaman konsep yang berkaitan dengan keselamatan, kesehatan, kerja sama, dan aturan permainan. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak hanya tampak dari kemampuan siswa menirukan gerakan, tetapi juga dari kesediaan mengikuti aktivitas, memahami petunjuk, dan menyelesaikan tugas belajar. Ketika kegiatan disampaikan secara berulang tanpa variasi, perhatian siswa berpotensi menurun, terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif. Guru perlu memilih media yang membantu siswa memahami tujuan tugas sekaligus memberi kesempatan untuk mencoba, menjawab, dan menerima umpan balik. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif tidak dimaksudkan menggantikan praktik gerak, melainkan menjadi penghubung antara pengetahuan dan pengalaman langsung di lapangan.

Minat belajar berkaitan dengan ketertarikan, perhatian, dan keinginan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran. Siswa yang menunjukkan minat cenderung bersedia mendengarkan arahan, bertanya ketika menghadapi kesulitan, dan mengulangi tugas untuk memperbaiki hasil. Meski demikian, minat dan hasil belajar merupakan dua aspek yang tidak sepenuhnya sama. Peningkatan ketuntasan tes dapat menunjukkan perbaikan penguasaan materi, sedangkan perubahan minat perlu dibaca melalui indikator pengamatan atau angket. Pembedaan tersebut penting agar interpretasi hasil penelitian tetap sesuai dengan jenis data yang tersedia. Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan minat belajar melalui Truth or Dare, dengan perbandingan ketuntasan pemahaman materi antarsiklus sebagai bukti kuantitatif yang dilaporkan.

Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat membantu guru membangun suasana yang lebih partisipatif jika mekanisme permainan diarahkan pada kompetensi yang dipelajari. Dichev dan Dicheva (2017) menegaskan bahwa penerapan gamifikasi perlu memperhatikan konteks, tujuan, serta mutu bukti hasil belajar. Sailer dkk. (2017) menjelaskan bahwa unsur rancangan permainan dapat mendukung kebutuhan psikologis yang berkaitan dengan motivasi. Dengan demikian, keberadaan fitur permainan saja tidak cukup; pertanyaan dan tantangan harus memberi kesempatan belajar yang bermakna. Pada PJOK, pertanyaan pengetahuan dapat dipasangkan dengan peragaan keterampilan gerak sehingga kegiatan tidak berhenti pada kesenangan sesaat, tetapi tetap mengarah pada pencapaian materi.

Aplikasi Truth or Dare memberi pilihan aktivitas yang dapat dibedakan menjadi dua jalur. Pada jalur truth, siswa menjawab pertanyaan terkait konsep, aturan, atau manfaat aktivitas PJOK. Pada jalur dare, siswa menyelesaikan tantangan gerak yang disesuaikan dengan kemampuan dan keselamatan peserta didik. Penggunaan roda pemilih membantu menciptakan unsur kejutan sehingga siswa terdorong memperhatikan jalannya kegiatan. Namun, pelaksanaan tetap memerlukan aturan giliran, batas waktu, dan arahan guru. Tanpa pengelolaan tersebut, perhatian justru dapat berpindah dari substansi materi menuju proses bermain. Pertimbangan ini menjadi relevan dalam membaca hasil refleksi tindakan pada kedua siklus penelitian.

Penelitian tentang gamifikasi menunjukkan kecenderungan manfaat terhadap pembelajaran, tetapi besarnya pengaruh dapat berbeda menurut rancangan kegiatan dan karakteristik peserta. Sailer dan Homner (2020), melalui meta-analisis, membahas dampak gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku. Dalam konteks PJOK, tinjauan sistematis El-Tanahi dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi perlu dipahami sebagai pilihan pedagogis yang bergantung pada desain pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas yang berangkat dari masalah

konkret di SDN 083 Bengkulu Utara memiliki nilai praktis sebagai upaya memperbaiki pembelajaran secara bertahap.

Berdasarkan kondisi tersebut, persoalan utama penelitian bukan sekadar bagaimana menggunakan aplikasi digital, tetapi bagaimana menyusun kegiatan yang dapat mengurangi kejenuhan dan memperkuat keterlibatan siswa pada materi PJOK. Guru perlu menyeimbangkan daya tarik permainan, kejelasan instruksi, dan evaluasi hasil belajar. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru menerapkan tindakan, mengamati kesulitan, lalu melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan cakupan satu kelas, temuan yang diperoleh diharapkan memberikan gambaran langsung mengenai penerapan Truth or Dare pada peserta didik kelas VI serta menjadi bahan pertimbangan untuk perancangan pembelajaran yang lebih responsif.

METODE

Data minat belajar dikumpulkan lewat penyebaran kuesioner (angket) terstruktur yang mencakup indikator ketertarikan, perhatian, motivasi, dan kedalaman pengetahuan siswa. Sementara itu, tingkat ketuntasan pemahaman materi diukur melalui lembar tes hasil belajar formatif pada setiap akhir siklus dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditentukan pada nilai ≥ 70. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif komparatif untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus matematika sosial:

$$P = \Sigma X / N \times 100\%$$

Di mana **P** melambangkan persentase ketuntasan, **ΣX** menyatakan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM (≥ 70), dan **N** melambangkan jumlah total subjek peserta tes. Kriteria keberhasilan klasikal penelitian ditetapkan minimal mencapai 80%.
Penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan, sehingga proses tindakan mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara berurutan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VI SDN 083 Bengkulu Utara. Penelitian dilaksanakan dalam konteks pembelajaran PJOK di kelas tersebut; hasilnya dimaksudkan untuk mengevaluasi perbaikan proses belajar pada kelompok yang diteliti, bukan untuk menggeneralisasi secara langsung kepada seluruh sekolah dasar.
Pada tahap perencanaan, penerapan Truth or Dare diarahkan untuk memadukan materi PJOK dengan aktivitas tanya jawab dan tantangan gerak. Pertanyaan pada bagian truth berfungsi mengecek penguasaan konsep, sedangkan bagian dare memberi kesempatan siswa melakukan aktivitas yang berkaitan dengan materi. Dalam pelaksanaan, guru berperan menjelaskan tujuan permainan, mengatur giliran, memastikan keamanan aktivitas, dan memberikan umpan balik atas jawaban maupun gerakan. Observasi digunakan untuk mengenali hambatan proses belajar, sementara refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada tahap berikutnya. Uraian tahapan ini menjelaskan fungsi setiap komponen PTK tanpa menambahkan prosedur atau data lapangan yang tidak tercantum pada naskah asli.

Kuesioner minat belajar dan tes formatif memiliki fungsi pengukuran yang berbeda. Angket diarahkan untuk menangkap tanggapan siswa mengenai ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap materi. Tes formatif digunakan untuk menentukan jumlah siswa yang mencapai batas nilai ketuntasan, yaitu 70. Karena angka rekapitulasi angket per indikator tidak dicantumkan dalam hasil asli, pembahasan kuantitatif dalam artikel ini dibatasi pada ketuntasan tes formatif yang dilaporkan. Pernyataan mengenai minat dan partisipasi ditempatkan sebagai interpretasi proses pembelajaran berdasarkan uraian observasi serta refleksi yang tersedia, bukan sebagai nilai angket baru.

Keberhasilan tindakan dilihat melalui persentase ketuntasan klasikal yang dihitung dari jumlah siswa dengan nilai paling sedikit 70 dibagi jumlah peserta tes, kemudian dikalikan 100%. Ambang keberhasilan yang digunakan adalah sekurang-kurangnya 80% siswa tuntas. Perbandingan dilakukan antara hasil Siklus I dan Siklus II pada kelompok peserta yang sama, yaitu 32 siswa. Selisih persentase kedua siklus dinyatakan dalam poin persentase agar dapat dibedakan dari pertumbuhan relatif. Dengan kriteria tersebut, hasil Siklus I dan Siklus II dapat diinterpretasikan secara konsisten tanpa memerlukan asumsi tentang skor individu yang tidak tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

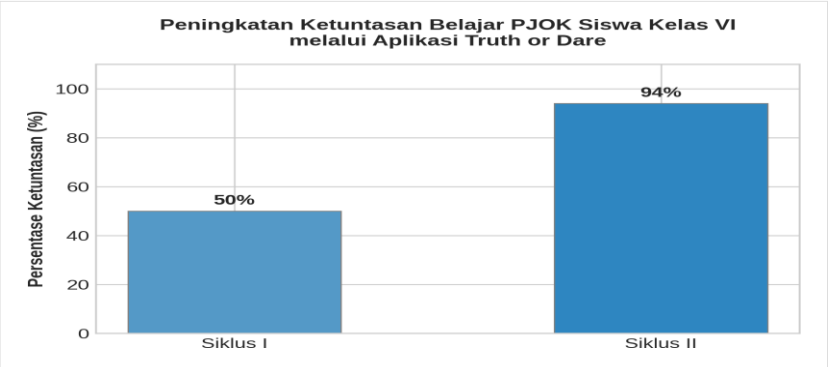
Hasil

Berdasarkan serangkaian tindakan yang telah diimplementasikan dari Siklus I hingga Siklus II, diperoleh rekaman lonjakan kualitas ketuntasan belajar yang sangat signifikan. Rekapitulasi perbandingan hasil tes pemahaman materi siswa disajikan secara mendetail pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas VI

Parameter Penilaian	Siklus I	Siklus II	Perkembangan Capaian
Jumlah Siswa Tuntas (Nilai ≥ 70)	16 Orang	30 Orang	Meningkat +14 Siswa
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16 Orang	2 Orang	Berkurang -14 Siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	**50%**	**94%**	**Meningkat +44%**
Status Keberhasilan Penelitian	Belum Tuntas	**Tuntas Klasikal**	Memenuhi Target

Visualisasi peningkatan persentase ketuntasan pemahaman materi PJOK dari Siklus I menuju Siklus II digambarkan secara jelas melalui diagram batang berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Pada Siklus I, jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 70 adalah 16 dari 32 siswa. Dengan demikian, ketuntasan klasikal sebesar 50%, sedangkan 16 siswa lainnya atau 50% belum memenuhi KKM. Capaian ini berada 30 poin persentase di bawah indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan, yaitu 80%. Artinya, pelaksanaan tindakan pada tahap awal belum memenuhi target penelitian. Data tersebut tidak menunjukkan bahwa media tidak bermanfaat, tetapi mengindikasikan bahwa penerapan awalnya masih membutuhkan penyempurnaan dari sisi pengelolaan kelas, penyajian tugas, dan keterkaitan permainan dengan tujuan pembelajaran.

Pada Siklus II, sebanyak 30 dari 32 siswa mencapai nilai minimal 70, sehingga ketuntasan klasikal menjadi 93,75% atau dibulatkan menjadi 94% seperti pada tabel penelitian. Sebanyak dua siswa atau 6,25% masih belum tuntas. Dibandingkan dengan Siklus I, jumlah siswa tuntas bertambah 14 orang dan jumlah siswa belum tuntas berkurang dalam besaran yang sama. Perubahan ketuntasan dari 50% menjadi 93,75% setara dengan peningkatan 43,75 poin persentase, atau sekitar 44 poin persentase setelah pembulatan. Karena capaian Siklus II telah melampaui batas 80%, tindakan pada siklus tersebut dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan klasikal.

Perbandingan ini memperlihatkan perbedaan yang jelas antara kondisi awal tindakan dan hasil sesudah perbaikan proses pembelajaran. Walaupun persentase ketuntasan meningkat, data yang tersedia tidak merinci rata-rata nilai kelas, skor setiap peserta, maupun perubahan indikator minat belajar dari angket. Oleh sebab itu, analisis tidak menyimpulkan adanya peningkatan numerik pada indikator tersebut. Hasil utama yang dapat dipastikan adalah peningkatan proporsi siswa yang memenuhi KKM pada tes pemahaman materi PJOK. Ketelitian dalam membedakan hasil yang terukur dan penjelasan proses menjadi penting agar simpulan penelitian tidak melampaui bukti yang tersedia.

Pembahasan

Pada pelaksanaan **Siklus I**, persentase ketuntasan klasikal hanya menyentuh angka 50%, di mana dari 32 peserta didik, hanya terdapat 16 siswa yang berhasil meraih nilai di atas KKM. Evaluasi tim peneliti menemukan beberapa faktor penghambat, antara lain manajemen waktu operasional aplikasi Truth or Dare yang belum efisien, serta siswa masih cenderung gaduh dan kebingungan saat roda berputar (spin wheel) memilih tantangan. Hal ini mengakibatkan esensi transfer pengetahuan materi esensial PJOK menjadi terbagi dengan aktivitas permainan yang tidak kondusif. Berdasarkan refleksi Siklus I, tim peneliti melakukan rekonstruksi tindakan pada Siklus II. Modifikasi mencakup pembatasan durasi berpikir tiap kelompok, penataan formasi barisan yang lebih terorganisir, serta penajaman bobot instrumen pertanyaan (truth) maupun penugasan teknik gerak olahraga (dare) agar lebih padu dengan kurikulum. Hasil pembenahan di Siklus II memperlihatkan lonjakan ketuntasan klasikal yang luar biasa hingga mencapai 94% (30 siswa tuntas). Temuan positif ini sejalan dengan teori karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret. Anak-anak pada masa ini sangat menyukai aktivitas peragaan langsung berbasis permainan edukatif (game-based learning). Pemanfaatan gawai sebagai media perantara interaktif terbukti ampuh mengalihkan kejenuhan fisik siswa menjadi ketertarikan psikis yang mendalam terhadap mata pelajaran PJOK. Peserta didik menjadi jauh lebih fokus, termotivasi untuk belajar mandiri demi menjawab tantangan roda berputar, serta memiliki ruang partisipasi aktif yang adil di dalam kelas.
Perubahan pada Siklus II perlu dipahami bersama dengan tindakan perbaikan yang dijelaskan dalam refleksi penelitian. Pengaturan durasi berpikir memberikan batas aktivitas yang lebih jelas sehingga giliran tidak terlalu lama. Penataan barisan membantu menjaga keteraturan dan mengurangi gangguan ketika siswa menunggu kesempatan. Penajaman pertanyaan dan tugas gerak memungkinkan aktivitas truth dan dare lebih dekat dengan kompetensi PJOK yang sedang dipelajari. Dalam skenario semacam ini, permainan berfungsi sebagai kerangka interaksi, sedangkan proses belajar tetap ditentukan oleh kualitas isi tugas dan umpan balik guru.

Hubungan antara permainan dan keterlibatan siswa dapat dijelaskan melalui kesempatan memperoleh tantangan yang terukur. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara pasif, tetapi diminta mengingat materi, menjelaskan jawaban, atau menunjukkan gerak yang relevan. Bentuk aktivitas tersebut berpotensi menambah perhatian karena siswa perlu siap ketika mendapat giliran. Sailer dkk. (2017) mengaitkan unsur rancangan gamifikasi dengan pemenuhan kebutuhan psikologis tertentu, sedangkan Zainuddin (2018) mengkaji hubungan antara pembelajaran bergamifikasi dan motivasi yang dirasakan peserta didik. Kedua temuan memberi dukungan teoritis bagi penggunaan aktivitas interaktif, tetapi tidak menjadi bukti langsung bahwa besarnya peningkatan pada penelitian ini disebabkan satu unsur permainan tertentu.

Dalam pembelajaran PJOK, tantangan gerak juga dapat menjembatani aspek kognitif dan praktik. Ketika siswa menjawab pertanyaan mengenai suatu keterampilan dan kemudian mencoba gerakan, guru mempunyai peluang untuk menautkan konsep dengan pelaksanaannya. Siswa dapat menerima penjelasan mengenai bagian yang sudah tepat atau yang perlu diperbaiki. Namun, sifat tantangan tetap perlu disesuaikan dengan kondisi fisik, ruang, sarana, dan karakteristik siswa sekolah dasar. Aktivitas yang terlalu sulit dapat menurunkan kepercayaan diri, sedangkan aktivitas terlalu mudah berisiko kurang menantang. Karena itu, kesesuaian tuntutan gerak dan pemberian kesempatan yang adil merupakan prinsip penting dalam penerapan lanjutan.

Pengalaman pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media digital tanpa tata kelola yang baik dapat menyita waktu belajar. Roda pemilih yang menarik perhatian tidak otomatis memastikan siswa memahami materi. Guru perlu mengantisipasi transisi antaraktivitas, membatasi kebisingan, memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan, dan menegaskan kembali tujuan pembelajaran setelah tantangan selesai. Dichev dan Dicheva (2017) mengingatkan bahwa hasil penerapan gamifikasi dipengaruhi konteks dan rancangan pelaksanaannya. Hal ini sejalan dengan pola temuan penelitian, yaitu keberhasilan klasikal baru tercapai setelah pengelolaan pembelajaran diperbaiki pada Siklus II.

Media Truth or Dare juga berpotensi memberi ruang untuk penilaian formatif yang sederhana. Jawaban truth dapat menunjukkan bagian konsep yang belum dipahami, sedangkan respons pada dare dapat membantu guru melihat kebutuhan latihan atau demonstrasi ulang. Informasi tersebut dapat langsung digunakan untuk mengulang penjelasan, memperjelas instruksi, atau menyesuaikan tingkat kesulitan. Akan tetapi, data penelitian yang tersedia hanya merangkum ketuntasan pada akhir siklus. Artikel ini tidak menganggap pengamatan individual selama permainan sebagai hasil pengukuran formal baru. Kegunaan penilaian formatif dijelaskan sebagai implikasi pedagogis yang dapat dipertimbangkan dalam penerapan berikutnya.

Meningkatnya ketuntasan klasikal dari 50% menjadi sekitar 94% merupakan hasil yang relevan untuk evaluasi tindakan kelas. Meski demikian, pembandingan kedua siklus belum dapat memisahkan pengaruh media Truth or Dare dari perbaikan manajemen kelas, pengulangan materi, dan meningkatnya pemahaman siswa akibat mengikuti rangkaian pembelajaran. Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa manfaat gamifikasi bervariasi antarhasil belajar dan kondisi penerapan. Tinjauan Sal-de-Rellán dkk. (2025) pada pendidikan jasmani juga menggarisbawahi bahwa dampak pada motivasi tidak selalu sejalan secara otomatis dengan prestasi akademik maupun keterampilan motorik. Dengan demikian, hasil penelitian paling tepat dipahami sebagai keberhasilan paket tindakan pembelajaran yang diterapkan dalam konteks kelas VI SDN 083 Bengkulu Utara.

Keterbatasan penelitian ini terutama berkaitan dengan cakupan satu kelas dan penyajian data yang masih bersifat agregat. Tidak tersedianya rincian skor angket menurut indikator membuat perubahan minat belajar tidak dapat dihitung secara langsung, meskipun tujuan awal penelitian menekankan minat. Selain itu, tidak tersedia informasi tentang pengukuran lanjutan setelah tindakan berakhir, sehingga ketahanan hasil belajar dalam jangka panjang belum dapat dinilai. Penelitian selanjutnya dapat melengkapi data tes dengan rekap angket sebelum dan sesudah tindakan, catatan keterlibatan siswa, serta dokumentasi jenis tugas truth dan dare. Perbaikan tersebut akan membantu peneliti memisahkan evaluasi minat, pemahaman konsep, dan keterampilan gerak secara lebih jelas.

Dari sisi praktik, guru PJOK dapat memanfaatkan temuan ini sebagai dasar untuk merancang kegiatan bermain yang singkat, terarah, dan dapat dievaluasi. Pertanyaan perlu disusun sesuai tujuan materi, tantangan gerak harus aman, dan aturan giliran perlu disampaikan sebelum permainan dimulai. Guru sebaiknya menyediakan umpan balik singkat setelah setiap aktivitas agar siswa memahami kaitannya dengan kompetensi yang dituju. Penerapan serupa juga perlu mempertimbangkan ketersediaan perangkat serta alternatif non-digital apabila alat tidak dapat digunakan. Keseluruhan prinsip tersebut menekankan bahwa efektivitas media ditentukan oleh integrasinya dengan strategi mengajar, bukan semata oleh fitur aplikasinya.

Penerapan media permainan di kelas VI perlu memperhatikan perbedaan kesiapan siswa ketika menanggapi pertanyaan dan tantangan. Dalam kelompok belajar yang heterogen, sebagian siswa mungkin lebih mudah menjawab pertanyaan lisan, sedangkan siswa lain lebih nyaman memperagakan gerakan. Truth or Dare menyediakan dua bentuk aktivitas yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengurangi ketergantungan pada satu cara penyampaian. Meski begitu, kesesuaian tugas dengan tujuan belajar tetap menjadi syarat utama. Guru perlu menghindari tantangan yang berpotensi mempermalukan siswa atau menimbulkan persaingan tidak sehat. Suasana belajar yang positif dapat dibangun melalui aturan yang jelas, penghargaan terhadap upaya siswa, serta kesempatan memperbaiki jawaban. Prinsip ini relevan dengan konteks pembelajaran PJOK yang menempatkan pengalaman gerak, kerja sama, dan kebiasaan hidup sehat sebagai bagian dari tujuan pendidikan.

Pada tingkat perencanaan, media interaktif sebaiknya masuk ke dalam alur pembelajaran, bukan ditempatkan sebagai kegiatan tambahan yang terpisah. Setelah pengantar tujuan, guru dapat menggunakan pertanyaan singkat untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa, lalu menghubungkan jawaban dengan contoh gerak. Saat sesi tantangan berlangsung, aktivitas diarahkan agar siswa mampu menerapkan konsep yang baru dijelaskan. Pada bagian akhir, guru meninjau jawaban yang masih keliru dan meminta siswa menyebutkan inti pembelajaran. Pola ini merupakan saran pengembangan kegiatan, bukan uraian tambahan mengenai prosedur lapangan yang tidak dilaporkan. Penekanannya terletak pada kesinambungan antara kompetensi, pengalaman bermain, umpan balik, dan penilaian sehingga unsur kesenangan memiliki kontribusi terhadap pemahaman materi.

Pengelolaan kelas menjadi faktor yang tidak dapat dipisahkan dari penggunaan Truth or Dare. Ketika peserta harus menunggu giliran, guru perlu menjaga agar siswa yang tidak sedang mendapat tantangan tetap aktif menyimak. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah meminta siswa lain menilai jawaban dengan panduan sederhana atau mendiskusikan alasan suatu gerak dinyatakan tepat. Pendekatan tersebut dapat menambah peluang belajar secara kolektif tanpa harus memperpanjang waktu permainan secara berlebihan. Apabila proses terlalu lama, tujuan belajar dapat tergeser oleh antusiasme pada mekanisme pemilihan tantangan. Keterangan refleksi pada Siklus I dan perbaikan pada Siklus II memperlihatkan pentingnya aspek organisasi ini bagi terciptanya pembelajaran yang lebih terarah.

Dalam menafsirkan perubahan hasil, perbedaan antara keberhasilan indikator tindakan dan pembuktian hubungan sebab akibat perlu dinyatakan secara proporsional. Karena dua siklus dilakukan pada kelas yang sama tanpa kelompok pembanding, data dapat memperlihatkan perbaikan ketuntasan setelah serangkaian tindakan, tetapi belum dapat memastikan seberapa besar kontribusi masing-masing unsur tindakan. Selain itu, tes pemahaman tidak secara langsung mengukur semua komponen keterampilan gerak ataupun minat belajar. Pemisahan indikator ini tidak mengurangi nilai hasil bagi guru, melainkan membantu menentukan tindak lanjut yang tepat. Apabila guru ingin mengetahui peningkatan minat secara lebih rinci, hasil angket perlu disajikan menurut indikator dan periode pengukuran. Apabila fokusnya adalah penguasaan keterampilan, diperlukan pula rubrik observasi gerak yang relevan dengan materi PJOK.

Keterkaitan dengan penelitian terdahulu juga perlu dilihat dari kesesuaian usia peserta dan indikator hasil. Studi gamifikasi pada jenjang pendidikan yang berbeda dapat memberikan prinsip desain yang berguna, tetapi tidak selalu menghasilkan respons belajar yang sama pada siswa kelas VI sekolah dasar. Zainuddin (2018), misalnya, menelaah konteks pembelajaran bergamifikasi yang berbeda dari PJOK. Karena itu, hasilnya digunakan sebagai penguat konsep motivasi dan interaktivitas, bukan sebagai pembanding langsung nilai ketuntasan pada penelitian ini. Sementara itu, telaah El-Tanahi dkk. (2024) berkaitan lebih dekat dengan pendidikan jasmani, sehingga dapat membantu menjelaskan mengapa desain tantangan gerak dan pengetahuan perlu dibuat selaras. Penelitian di SDN 083 Bengkulu Utara menambah gambaran penerapan pada situasi kelas tertentu, tanpa mengklaim bahwa pendekatan yang sama pasti memberi hasil identik di sekolah lain.

Aspek evaluasi berkelanjutan juga penting karena pencapaian KKM pada satu rangkaian tindakan belum menunjukkan kestabilan pemahaman pada seluruh materi. Dua siswa yang belum mencapai ketuntasan pada Siklus II tetap perlu mendapatkan pendampingan sesuai kesulitan belajar masing-masing. Guru dapat menggunakan hasil tes untuk menentukan bagian materi yang harus dijelaskan kembali dan memberikan latihan yang tidak sekadar mengulang permainan. Dalam penerapan berikutnya, evaluasi hendaknya tetap memisahkan kualitas pengalaman belajar, ketepatan jawaban pengetahuan, dan kemahiran melakukan aktivitas fisik. Pembedaan tersebut memungkinkan tindak lanjut lebih terarah dan memperkuat tujuan utama PJOK sebagai mata pelajaran yang mengembangkan kemampuan secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Truth or Dare terbukti secara ilmiah dan meyakinkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar pada mata pelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh lompatan persentase ketuntasan klasikal dari yang semula hanya berstatus 50% pada Siklus I, meroket tajam menjadi 94% pada akhir Siklus II. Rekomendasi praktis ditujukan bagi guru PJOK agar dapat mengadopsi model gamification sejenis guna mewujudkan iklim belajar yang atraktif, interaktif, dan berpusat pada siswa (student-centered learning) di era digital.

Secara praktis, hasil tersebut mendukung pemanfaatan Truth or Dare sebagai bagian dari strategi pembelajaran PJOK yang divariasikan dan dievaluasi melalui siklus tindakan. Keberhasilan klasikal dicapai setelah guru melakukan perbaikan pengaturan waktu, penataan peserta, dan kesesuaian tugas dengan materi. Peningkatan ketuntasan tes belum cukup untuk menetapkan besarnya perubahan minat berdasarkan angket karena nilai rinci indikator tersebut tidak dilaporkan. Untuk penerapan berikutnya, guru disarankan menggunakan permainan secara terencana sambil tetap memantau partisipasi, pemahaman, dan keselamatan siswa.

PERNYATAAN TRANSPARANSI DAN ETIKA

1. **Kontribusi Penulis CRediT (Contributor Roles Taxonomy): KJ:** [Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan - Draf Asli, Perolehan Pendanaan.], **KJ:** [Investigasi, Kurasi Data, Perangkat Lunak, Visualisasi.], **M:** [Analisis Formal, Validasi, Penulisan - Telaah & Penyuntingan.], **AS:** [Supervisi, Administrasi Proyek, Sumber Daya, Penulisan - Telaah & Penyuntingan]
2. **Pendanaan:** Kegiatan ini tidak menerima pendanaan eksternal dan dilaksanakan dengan dana mandiri serta dukungan institusi/mitra yang relevan.
3. **Konflik Kepentingan:** Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan.
4. **Persetujuan Etik dan Partisipan:** Penelitian ini dilakukan setelah memperoleh persetujuan peserta (informed consent) dengan menjaga kerahasiaan identitas dan keselamatan peserta.

5. **Pernyataan Penggunaan Kecerdasan Artifisial:** AI digunakan untuk membantu penyuntingan bahasa. Seluruh isi naskah telah diperiksa dan diverifikasi oleh penulis.dan penulis bertanggung jawab penuh atas isi naskah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14, 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

El-Tanahi, N., Soliman, M., Abdel Hady, H., Alfrehat, R., Faid, R., Abdelmoneim, M., Torki, M., & Hamoudah, N. (2024). The effectiveness of gamification in physical education: A systematic review. International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 12(2), 406–417. https://doi.org/10.46328/ijemst.4005

Hasmara, S. P., & Dianto, R. (2022). Analisis Aktivitas Fisik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 10(2), 145-152.

Maulana, J. (2018). Pengaruh Latihan Terpusat Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Keterampilan Dasar Sepak Sila Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw di SMP Negeri 28 Bengkulu Utara. Skripsi. Universitas Dehasen Bengkulu.

Muhaymin, S., Muhajir, & Syahrir, M. (2025). Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika, 2(5), 216-238.

Parwata, I. M. Y. (2021). Kebermaknaan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 5(1), 1-12.

Puspayanti, P. (2017). Minat Siswa Kelas IV dan V Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 1 Godean Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371–380. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033

Sal-de-Rellán, A., Hernández-Suárez, Á., & Hernaiz-Sánchez, A. (2025). Gamification and motivation in adolescents: Systematic review from Physical Education. Frontiers in Psychology, 16, 1575104. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1575104

Sukarini, N. K. (2020). Desain Inovasi Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi Melalui Pemanfaatan Media Berbasis IT. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(3), 371-377.

Syafriadi, dkk. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi dan Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Olahraga. Jurnal Jendela Olahraga, 6(2), 12-22.

Trisnawan, G. R., Wahyudi, H., & Johanis, F. (2025). Implementasi Pendekatan CRT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Materi Aktivitas Permainan. Jurnal Pendidikan Olahraga, 7(1), 100-107.

Zainuddin, Z. (2018). Students' learning performance and perceived motivation in gamified flipped-class instruction. Computers & Education, 126, 75–88. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.003