

Senam Irama Kreasi sebagai Inovasi Pembelajaran Partisipatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PJOK

Vyona Dewi Putri¹, Arina Rahma Tika², Bagas Noval Ramadhani³, Indah Laras Sati⁴

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia

³Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Indonesia

⁴Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

Email: ¹misddah@gmail.com, ²rukhiyatulusfah@gmail.com, ³bagasnovalramadhani@gmail.com,

⁴Indhlrs98@gmail.com

Article history:

Submitted: 7-05-2026;

Revision: 14-05-2026;

Accepted: 20-05-2026;

Published: 07-06-2026.

Keywords:

Creative Rhythmic

Gymnastics;

Learning Interest;

Participatory Learning;

Physical Education;

Learning Innovation

Kata Kunci:

Senam Irama Kreasi;

Minat Belajar;

Pembelajaran Partisipatif;

PJOK;

Inovasi Pembelajaran

ABSTRACT

Learning interest is an important factor that influences students' engagement and success in the learning process, particularly in Physical Education, Sports, and Health (PJOK). However, PJOK learning often encounters challenges related to low motivation, limited participation, and varying levels of student engagement during learning activities. This study aims to analyze the implementation of creative rhythmic gymnastics as a participatory learning innovation to enhance students' learning interest in PJOK. The study employed a descriptive qualitative approach involving 34 tenth-grade students of SMKS Ma'Arif 1 Purbolinggo. Data were collected through observation, documentation, and learning reflections, while percentage-based observation results were used to support the analysis. The learning process was designed using a student-centered and collaborative approach, allowing students to create and perform rhythmic gymnastics movements in groups based on selected musical accompaniment. The findings indicate positive changes in students' learning interest, as reflected in increased enthusiasm, motivation to participate, creativity in developing movements, and involvement in group activities. The learning environment became more interactive, collaborative, and enjoyable, encouraging students to participate actively in PJOK learning. The study concludes that creative

rhythmic gymnastics serves as an effective participatory learning innovation that supports active, meaningful, and student-centered learning while enhancing students' learning interest.

ABSTRAK

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Namun, pembelajaran PJOK masih menghadapi berbagai tantangan berupa rendahnya motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 34 siswa kelas X SMKS Ma'Arif 1 Purbolinggo. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi pembelajaran, sedangkan hasil observasi dalam bentuk persentase digunakan sebagai data pendukung analisis. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif dan berpusat pada peserta didik dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun dan menampilkan gerakan senam irama kreasi secara berkelompok berdasarkan irama musik yang dipilih. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, motivasi mengikuti pembelajaran, kreativitas dalam menyusun gerakan, serta keterlibatan dalam aktivitas kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini menyimpulkan bahwa senam irama kreasi merupakan inovasi pembelajaran partisipatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik sekaligus meningkatkan minat belajar siswa.



PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, afektif, maupun sosial. Pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak dan peningkatan kebugaran jasmani, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter, pengembangan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, serta pembiasaan pola hidup sehat. Melalui aktivitas fisik yang terencana dan bermakna, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mendukung perkembangan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan kesiapan menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oleh karena itu, PJOK memiliki posisi strategis dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan.

Keberhasilan pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memberikan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan secara sukarela terhadap suatu aktivitas pembelajaran (Adillah et al., 2026; Renninger et al., 2026). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, rasa ingin tahu, serta motivasi yang lebih besar untuk mengikuti proses pembelajaran (Minisa et al., 2025; Supriatna et al., 2025). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa, rendahnya partisipasi dalam aktivitas pembelajaran, dan menurunnya efektivitas proses belajar (Priandari, 2024; Yani et al., 2023). Dalam konteks PJOK, minat belajar menjadi faktor penting karena keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai aktivitas fisik dan sosial yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi awal di kelas X SMKS Ma'Arif 1 Purbolinggo menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK masih bervariasi. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti aktivitas olahraga, sedangkan sebagian lainnya terlihat kurang bersemangat, pasif dalam kegiatan kelompok, dan enggan berpartisipasi secara optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran PJOK masih memerlukan inovasi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang monoton dan kurang memberikan ruang bagi kreativitas siswa berpotensi menurunkan motivasi serta minat belajar mereka terhadap mata pelajaran PJOK.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran partisipatif. Pembelajaran partisipatif menempatkan siswa sebagai subjek utama yang terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan eksplorasi, kolaborasi, komunikasi, dan refleksi. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri maupun bersama teman sebaya. Pembelajaran partisipatif diyakini mampu meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar sehingga mendorong tumbuhnya motivasi dan minat belajar yang lebih tinggi. Melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek yang berkontribusi dalam membangun pengalaman belajar mereka sendiri (Alisalman & Berau, 2022; Juliansyah & Darmawan, 2025).

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan prinsip pembelajaran partisipatif dalam PJOK adalah senam irama kreasi. Senam irama kreasi merupakan aktivitas gerak yang mengombinasikan unsur olahraga, seni, kreativitas, dan kerja sama kelompok melalui rangkaian gerakan yang disesuaikan dengan irama musik. Aktivitas ritmik pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada ketepatan gerak, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan kreativitas melalui gerakan yang selaras dengan irama musik. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran

sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (Hakim, 2021; Pakaya et al., 2025). Penggunaan musik dalam senam irama kreasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Musik dapat meningkatkan suasana positif dalam pembelajaran, mengurangi kecemasan, serta mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan gerakan. Selain itu, aktivitas yang dilakukan secara berkelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling mendukung, bertukar ide, dan membangun interaksi sosial yang positif. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif tersebut berpotensi meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PJOK (Fauzitama et al., 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji senam irama dari aspek peningkatan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, dan hasil belajar motorik siswa (Siregar, 2023; Triskomalawati et al., 2025). Sementara itu, penelitian yang secara khusus menempatkan senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif untuk meningkatkan minat belajar siswa masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran PJOK di sekolah menengah kejuruan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut, terutama terkait kontribusi aktivitas berbasis kreativitas gerak dalam membangun minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pemanfaatan senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif yang mengintegrasikan unsur kreativitas gerak, kolaborasi kelompok, keterlibatan aktif siswa, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini tidak hanya mengkaji peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga menganalisis bagaimana aktivitas partisipatif melalui senam irama kreasi mampu mendorong keterlibatan, kepercayaan diri, kerja sama, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SMKS Ma'Arif 1 Purbolinggo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan inovasi pembelajaran PJOK yang berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas X SMKS Ma'Arif 1 Purbolinggo. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penerapan senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta perubahan perilaku belajar yang muncul selama kegiatan berlangsung (Creswell & Poth, 2023; Fadli, 2021).

Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran PJOK. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati tingkat minat belajar siswa berdasarkan beberapa indikator, yaitu antusiasme mengikuti pembelajaran, motivasi berlatih, kreativitas dalam menyusun gerakan, keterlibatan dalam kelompok, keberanian tampil, serta interaksi sosial antarsiswa. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan sebagai data pendukung, sedangkan refleksi pembelajaran dimanfaatkan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman belajar siswa selama mengikuti kegiatan senam irama kreasi (Adlini et al., 2022; Moleong, 2019; Sari et al., 2025).

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan senam irama kreasi yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran partisipatif dan student-centered learning. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk menyusun dan menampilkan rangkaian gerakan sesuai dengan irama musik yang dipilih. Dalam proses tersebut siswa didorong untuk berdiskusi,

bekerja sama, mengembangkan kreativitas gerak, serta berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan umpan balik selama kegiatan berlangsung.

Data dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2018). Untuk memperkuat hasil analisis, data observasi juga disajikan dalam bentuk persentase guna menggambarkan perubahan minat belajar siswa pada setiap indikator yang diamati. Analisis dilakukan secara terpadu untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kontribusi senam irama kreasi terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK (Ahmed, 2024; Baxter & Jack, 2008; Kibler et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kreativitas gerak, kolaborasi kelompok, dan keterlibatan aktif siswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya berperan sebagai pelaksana kegiatan, tetapi juga terlibat dalam perencanaan, pengembangan, dan penyajian gerakan secara kreatif bersama kelompoknya.

Peningkatan minat belajar terlihat melalui perubahan sikap dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan, keberanian untuk tampil di depan kelas, serta partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi dan kerja sama kelompok. Selain itu, pembelajaran berbasis senam irama kreasi memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, membangun interaksi sosial, dan mengekspresikan diri melalui aktivitas gerak yang terstruktur.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif, pembahasan hasil penelitian disajikan dalam tiga aspek utama, yaitu implementasi senam irama kreasi sebagai inovasi pembelajaran partisipatif, peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK, serta implikasi pembelajaran partisipatif terhadap pengembangan kompetensi siswa. Ketiga aspek tersebut dianalisis berdasarkan data observasi, dokumentasi, refleksi pembelajaran, serta hasil pretest dan posttest yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Implementasi Senam Irama Kreasi sebagai Inovasi Pembelajaran Partisipatif

Pelaksanaan senam irama kreasi pada pembelajaran PJOK di kelas X SMKS Ma'Arif 1 Purbolinggo menunjukkan bahwa aktivitas berbasis kreativitas gerak mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada instruksi satu arah. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai pelaksana gerakan yang ditentukan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam merancang, mendiskusikan, memodifikasi, dan menampilkan rangkaian gerakan sesuai dengan irama musik yang dipilih. Keterlibatan tersebut memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik.



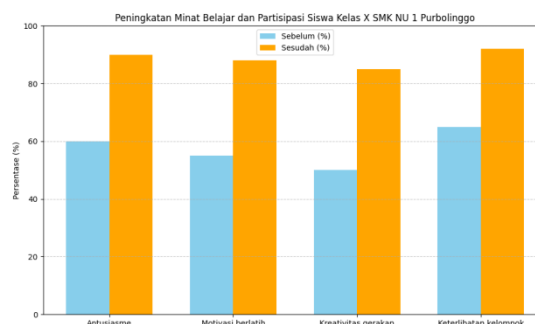
Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap pembelajaran. Aktivitas diskusi kelompok, latihan bersama, dan penyusunan gerakan secara kolaboratif mendorong siswa untuk saling bertukar ide dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada tahap awal pelaksanaan, masih ditemukan beberapa siswa yang terlihat pasif dan kurang percaya diri untuk berpartisipasi secara aktif. Namun, melalui dukungan teman kelompok dan fasilitasi guru, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran partisipatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk berkontribusi.

Karakteristik senam irama kreasi yang menggabungkan unsur olahraga, seni, dan kreativitas menjadi faktor penting yang mendorong keterlibatan siswa. Kebebasan dalam mengembangkan gerakan membuat siswa merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran PJOK yang cenderung bersifat prosedural dan berfokus pada penguasaan teknik semata. Melalui senam irama kreasi, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mengekspresikan diri, serta mengembangkan kreativitas secara bersama-sama. Oleh karena itu, senam irama kreasi dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek fisik, sosial, dan emosional dalam satu aktivitas pembelajaran yang utuh.

Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PJOK

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan senam irama kreasi. Peningkatan tersebut terlihat pada berbagai indikator yang diamati, yaitu antusiasme mengikuti pembelajaran, motivasi untuk berlatih, kreativitas dalam menyusun gerakan, serta keterlibatan dalam aktivitas kelompok. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif mampu membangun ketertarikan yang lebih besar terhadap proses belajar.



Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Senam Irama Kreas

Berdasarkan Gambar 1, seluruh indikator menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Antusiasme siswa meningkat dari 60% menjadi 90%, motivasi berlatih meningkat dari 55% menjadi 88%, kreativitas gerakan meningkat dari 50% menjadi 85%, dan keterlibatan

kelompok meningkat dari 65% menjadi 92%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan siswa untuk bergerak, berkreasi, dan berinteraksi mampu meningkatkan minat belajar secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan aspek instruksional.

Peningkatan minat belajar juga terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Fauzitama et al., 2025; Juliansyah & Darmawan, 2025). Siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih aktif bertanya dan memberikan masukan dalam kelompok, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap aktivitas yang dilakukan. Bahkan beberapa siswa yang pada awalnya cenderung pasif mulai berani mengambil peran dalam kelompok dan tampil di depan kelas. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar tidak hanya tercermin dari aspek afektif berupa ketertarikan terhadap pembelajaran, tetapi juga diwujudkan dalam bentuk keterlibatan nyata dalam setiap aktivitas yang dilakukan.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa minat belajar berkembang ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam konteks PJOK, aktivitas gerak yang dikemas secara kreatif dan kolaboratif mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar.

Implikasi Pembelajaran Partisipatif terhadap Pengembangan Kompetensi Siswa

Dari perspektif teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep *participatory learning* yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar, memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam pengambilan keputusan selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui senam irama kreasi, siswa tidak hanya menerima instruksi dari guru, tetapi juga berperan sebagai pencipta dan pelaksana aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian juga mendukung teori *experiential learning* yang menjelaskan bahwa pengetahuan dan keterampilan berkembang melalui pengalaman langsung. Pengalaman menyusun gerakan, berlatih bersama kelompok, memecahkan masalah yang muncul selama latihan, serta menampilkan hasil kreasi di depan kelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui tindakan nyata. Pengalaman tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, dan kerja sama.

Dari aspek sosial, penerapan senam irama kreasi memberikan dampak positif terhadap perkembangan kepercayaan diri dan kemampuan berinteraksi siswa (Siregar, 2023; Triskomalawati et al., 2025). Aktivitas kelompok mendorong siswa untuk saling mendukung, berbagi tugas, menghargai pendapat orang lain, serta membangun tanggung jawab bersama. Siswa yang sebelumnya kurang percaya diri menunjukkan peningkatan keberanian untuk tampil dan menyampaikan ide di hadapan teman-temannya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan peningkatan minat belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan keterampilan sosial yang menjadi bagian penting dari pendidikan abad ke-21.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa tantangan, seperti perbedaan kemampuan fisik siswa, tingkat kepercayaan diri yang beragam, serta keterbatasan sarana pendukung pembelajaran. Namun, tantangan tersebut dapat diminimalkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang fleksibel, pemberian motivasi yang berkelanjutan, serta pengelolaan kelompok yang efektif. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran partisipatif tidak hanya ditentukan oleh aktivitas yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan seluruh siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa senam irama kreasi merupakan inovasi pembelajaran partisipatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Selain meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, kegiatan ini juga memperkuat kreativitas, kerja sama, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa. Temuan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran PJOK yang berpusat pada peserta didik dan memberikan ruang

bagi kreativitas dapat menjadi strategi yang relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi media flash card sebagai inovasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan partisipasi terlihat pada berbagai indikator, yaitu keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan antusiasme mengikuti pembelajaran. Secara kuantitatif, persentase siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 30% pada kondisi awal menjadi 65% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Dari perspektif pedagogis, media flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong interaksi, komunikasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Karakteristik media yang sederhana, konkret, dan mudah digunakan memungkinkan siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa partisipasi aktif siswa merupakan faktor penting dalam membangun pengetahuan, sekaligus menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada penggunaan teknologi yang kompleks.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa optimalisasi media pembelajaran sederhana dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media flash card pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan konteks pembelajaran yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan serta memperkaya kajian mengenai inovasi pembelajaran dalam pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adillah, A. Z., Lapasere, S., Pahriadi, P., & Surahman, S. (2026). Learning Interest in Elementary Science Education: A Descriptive Study of the Attention-Engagement Divergence Among Fifth-Grade Students in Rural Indonesia. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(2), 2452–2462. <https://doi.org/10.56916/JIRPE.V5I2.3489>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ahmed, S. K. (2024). The Pillars of Trustworthiness in Qualitative Research. *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, 2, 100051. <https://doi.org/10.1016/J.GLMEDI.2024.100051>
- Aliselman, M., & Berau, S. (2022). Pembelajaran Partisipatif sebagai Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.21831/DIKLUS.V6I1.48572>
- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544–559. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2008.1573>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 5th Edition. 552.

- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fauzitama, W., Utomo, A. C., & Zawawi, M. A. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(04), 512–523. https://doi.org/10.2024/NS.V3I04.2025_P559-568
- Hakim, M. F. (2021). Model Pengembangan Aktivitas Ritmik Senam Kreasi Happy Random pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Kalibanteng Kidul Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Aktivitas Jasmani*, 1(1), 9–15. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpdaj/article/view/43519>
- Juliansyah, A. D., & Darmawan, D. (2025). Dampak Metode Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 34137–34145. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V9I3.33229>
- Kibler, E., Vaara, E., & Laine, L. (2025). Cultivating insightful theory-building in qualitative research. *Journal of Business Venturing Insights*, 24(6), e00567. <https://doi.org/10.1016/j.jbv.2025.e00567>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. *SAGE Publications, Inc*, XII–384. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128>
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/JUPENDIS.V3I2.3189>
- Moleong, L. J. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). *PT. Remaja Rosda Karya*. <https://doi.org/10.1016/j.carbp.2013.02.055>
- Pakaya, S., Ruslan, R., & Datau, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Aerobik “Fun Young” pada Materi Senam Irama Di SMP Negeri 1 Suwawa Timur. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(3), 426–430. <https://doi.org/10.37905/JRPI.V2I3.31754>
- Priandari, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i2.2706>
- Renninger, K. A., Barton, L. K., Bautista, G., Garcia-Barrios, M., Ogunyinka, I., & Riley, K. R. (2026). Interest, Self-efficacy, and Belonging in Classroom Learning. *Educational Psychology Review*, 38(1), 18-. <https://doi.org/10.1007/S10648-025-10102-7>
- Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 539–545–539 – 545. <https://doi.org/10.31004/IRJE.V5I4.3011>
- Siregar, N. (2023). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Siswa Melalui Senam Irama di Kelas I SD 1501 Hurung Jilok. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(5), 1530–1538. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/379>
- Supriatna, E., Ahman, E., Nofriansyah, N., Rahayu, S., & Randini Fitri, D. (2025). Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kota Sukabumi. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 444–454. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28797>

- Triskomalawati, L., Nuryati, N., & Wibowo, T. P. (2025). Kegiatan Senam Irama dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Southeast Asian Journal of Technology and Science*, 6(1), 130–135. <https://doi.org/10.29210/810669700>
- Yani, R., Pratiwi, S. N., & Isman, M. (2023). Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK Budi Utomo Binjai. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 205–217. <https://doi.org/10.30596/JMP-DMT.V4I2.14953>