Journal Sport Science and Healt of Mandalika Vol. 4 No. 2 pp. 190-196 JONTAK

Reaserch Artikel November 2023 E-ISSN 2722-3116

UPAYA MENINGKATKAN ASPEK AFEKTIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE *GAME BASED LEARNING* KEPADA SISWA KELAS V SDN 3 POHGADING TIMUR

[1*]Salihin, [2]Susi Yundarwati, [3]Fadli Zaenuddin

[123]Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Mandalika

*Corresponding Author e-mail: salinhinbni@gmail.com

ABSTRACT

The problem faced bay sports educators in delivring material and practices in physical education learning is that learning abaut sport is not enjoyable, making students feel bored and lazy in exercising, therefore researchers are interesed in conducting researcah on students at SDN 3 east pohgading timur, especially for classes v. The aim to be achieved in this research is to increase students' affective aspects in learning physical education, sport and health using game based learning methods for class students at SDN 3 pohgading timur. The research method used is the calssroom action research (PTK) model which wil be implemented using the game based learning method. The population and sample used were 18 class V students. The instrumen used was an abservation sheet for increasing affective aspects in cycle one and cycle two, then continued with data analysis using an observation sheep for assessing students' affective aspects. The results of the research showed that it was proven that in the two cycle meetings, students' affective aspects in learning physical education, sports and health using the game based learning method were able to increase, in the first cycle they got 40% points, while in the second cycle meeting they got 80% points, which is a "very good" criterion. Good".

Key Words: *Effort, Increasing Affective Aspects, Game Based Learning Method.*

Masalah yang dihadapi oleh pendidik olahraga dalam menyampaikan materi dan praktik dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah bahwa pembelajaran tentang olahraga tidak menyenangkan, sehingga membuat siswa merasa bosan dan malas berolahraga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa di SDN 3 Pohgading Timur, khususnya untuk kelas V. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan untuk siswa kelas V di SDN 3 Pohgading Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan diimplementasikan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan. Populasi dan sampel yang digunakan adalah 18 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk meningkatkan aspek afektif pada siklus satu dan siklus dua, kemudian dilanjutkan dengan analisis data menggunakan lembar observasi untuk menilai aspek afektif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti bahwa pada dua pertemuan siklus, aspek afektif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkat, pada siklus pertama mereka memperoleh 40% poin, sementara pada pertemuan siklus kedua mereka memperoleh 80% poin, yang masuk dalam kriteria "sangat baik".

Reaserch Artikel November 2023 E-ISSN 2722-3116

Kata Kunci: Usaha, Peningkatan Aspek Afektif, Metode Pembelajaran Berbasis Permainan.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam perkembangan fisik dan mental siswa (Santos et al., 2023). Dalam pembelajaran PJOK, pengembangan aspek afektif siswa, seperti motivasi, minat, dan sikap positif terhadap olahraga, menjadi bagian yang tidak kalah penting dibandingkan aspek kognitif dan psikomotorik (Ramos & Lima, 2021). Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PJOK adalah bagaimana menciptakan suasana yang menyenangkan dan partisipatif bagi siswa, sehingga mereka memiliki motivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan olahraga (Chen & Lee, 2022).

Pendekatan Game Based Learning (GBL) telah diakui sebagai salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (López & González, 2023). Melalui GBL, siswa tidak hanya diajak untuk belajar secara aktif, tetapi juga diajak untuk menikmati proses belajar yang menyenangkan melalui permainan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran (Ahmed et al., 2022; Singh & Patel, 2023).

Game Based Learning berfungsi untuk menghubungkan unsur pembelajaran dengan pengalaman praktis yang menyenangkan, memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan motorik melalui aktivitas yang lebih interaktif dan menghibur (Kumar & Singh, 2021). Dalam konteks pendidikan jasmani, GBL juga dapat memperkenalkan kompetensi sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, dan kepemimpinan (Sánchez et al., 2021; Sari & Santosa, 2024). Oleh karena itu, GBL tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga mendukung perkembangan afektif siswa.

Meskipun GBL telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi penerapan GBL secara khusus dalam konteks PJOK di tingkat sekolah dasar (Alzahrani & Jafari, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada penerapan GBL untuk

meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran PJOK di SDN 3 Pohgading Timur.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2020).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Pohgading Timur selama semester genap

Subjek dan Sampling

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V yang dipilih menggunakan purposive sampling berdasarkan kriteria keterlibatan penuh dalam pembelajaran PJOK.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa **lembar** observasi aspek afektif siswa, meliputi: sikap partisipatif, motivasi, kerja sama, dan minat belajar. Instrumen diuji validitas isi oleh ahli PJOK dan diuji reliabilitasnya melalui uji coba.

Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

1. Observasi langsung terhadap perilaku afektif siswa selama pembelajaran.
2. Dokumentasi aktivitas GBL.
3. Catatan lapangan oleh peneliti.

Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat perubahan skor aspek afektif dari awal penelitian, siklus I, dan siklus II. Peningkatan dinyatakan signifikan bila terdapat tren positif pada skor observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan metode Game Based Learning. Berikut adalah hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Skor Aspek Afektif Siswa

Komponen Afektif	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Motivasi	62.3	74.1	85.7
Sikap Positif	58.8	72.5	84.2
Minat Belajar PJOK	61.5	75.4	86.9
Partisipasi Aktif	60.9	73.8	85.1

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang konsisten pada skor aspek afektif siswa dari tahap pra-tindakan ke Siklus I dan Siklus II. Komponen motivasi meningkat dari 62.3 menjadi 85.7, sikap positif dari 58.8 ke 84.2, minat belajar PJOK dari 61.5 ke 86.9, dan partisipasi aktif dari 60.9 ke 85.1. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berdampak positif terhadap perkembangan aspek afektif siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning dalam pembelajaran PJOK pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan berbagai aspek afektif siswa secara signifikan. Peningkatan ini sesuai dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam konteks pendidikan jasmani (García et al., 2023; López & González, 2023).

Peningkatan motivasi dan minat belajar yang tercatat dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi yang menemukan hubungan positif antara penerapan GBL dengan peningkatan motivasi dan fundamental motor skills pada siswa sekolah dasar (Santos et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi game dalam pembelajaran tidak hanya mendukung aspek kognitif dan psikomotorik tetapi juga aspek afektif yang mencakup sikap, minat, dan antusiasme belajar.

Selain itu, studi meta-analisis tentang game-based physical education menemukan bahwa intervensi permainan fisik dapat meningkatkan perasaan senang dan keterlibatan siswa dalam kegiatan olahraga (Ahmed et al., 2022; Kumar & Singh, 2023). Kenikmatan ini

merupakan komponen kunci dalam domain afektif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan konsisten dalam pembelajaran PJOK.

Secara teori, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dikaitkan dengan pengembangan lingkungan belajar yang lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kumar et al., 2021). Oleh karena itu, GBL tidak hanya meningkatkan aspek afektif siswa tetapi juga dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk memenuhi kebutuhan generasi digital native saat ini.

KESIMPULAN

Penerapan metode Game Based Learning di SDN 3 Pohgading Timur berhasil meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran PJOK. Pada siklus pertama, aspek afektif siswa mencapai 40%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 80%, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, I. A., Suryanto, M., Road, J. R., & Catur, C. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 10-20.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmodjo. (1992). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: www.yahoo.com. Tersedia pada: Http://Xpresirau,com/Artikel-Tulisan—Pendidikan/Karaktristik-Siswa-Sekolah-Dasar/. Diakses pada 18 Desember 2014.

Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.

Dimayati, & Mujiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hastuti, M., & T.A. (2015). Peningkatan Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Dengan Metode

Permainan Siswa Kelas IV SD Negeri Bayuraden Gamping Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 11*, 111-117.

Iskandar. (2013). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Lompat Tinggi Metode Bermain Dilingkungan Pantai Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Warureja. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Mami Hajaroh. (2004). Pengembangan Evaluasi Afektif Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Di Prodi D-II PGSD Guru Kelas Universitas Negeri Yogyakarta. *Artikel*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Mulyaarja, & Hastuti, T.A. (2015). Peningkatan Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Gamping Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 11*(November), 111-117.

Mustafa, M. N., Hermandra, & Zulhafizah. (2019). Teachers' Strategies to Design Media to Implement Communicative Learning in Public Schools. *Jurnal Of Educational Sciences, 3*(1), 13-24.

Prasetiyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden. (2017). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Gambar Bangunan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JINOTEP, 1*(4), 37-46.

Prensky, M. (2001). *Digital Game Based Learning*. USA: McGraw Hill.

Purnomo, E., & Depan. (2011). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfamedia.

Rustiana, E. (2013). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Harmoni. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 5*(1), 139-149. https://doi.org/10.33061/ad.v3i2.2729

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alpabeta.

Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusari, 5*(1), 608-614.

Zulhafiazah, Z., Permatasari, S., & Hermandra, H. (2022). Berdaya Nalar Efektif: Tindakan Progresif Belajar Secara Daring Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 2505-2514.