

Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pendidikan Jasmani

Faris Pradana Kusuma ^{1*}, Jaya Prasetya Dharma ²

^{1,2} Universitas Nusa Nipa, Indonesia

Alamat: Jl. Kesehatan No.3, Beru, Kec. Alok Tim., Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Tim. 86094

Abstract: *This study aims to measure the effectiveness of game-based learning methods in increasing student participation in physical education subjects. This study uses an experimental method with a pretest-posttest design on junior high school students. The results show that the game-based approach significantly increases student engagement, increases learning motivation, and helps in the development of motor skills.*

Keywords: *Game-based learning, student participation, physical education, motor skills, learning motivation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Studi ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest pada siswa sekolah menengah pertama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu dalam pengembangan keterampilan motorik.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis game, partisipasi siswa, pendidikan jasmani, keterampilan motorik, motivasi belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan fisik dan mental siswa. Namun, dalam praktiknya, partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sering kali mengalami kendala, seperti kurangnya motivasi, minat, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan fisik. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah metode pembelajaran berbasis game. Pendekatan ini menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa.

Pembelajaran berbasis game telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

2. TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran Berbasis Game

Metode pembelajaran berbasis game merupakan strategi pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Menurut Prensky (2007), pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan

menyediakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan jasmani, game dapat membantu siswa untuk lebih aktif secara fisik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Partisipasi Siswa dalam Pendidikan Jasmani

Partisipasi aktif dalam pendidikan jasmani sangat penting untuk mendukung perkembangan keterampilan motorik dan kebugaran fisik siswa. Namun, beberapa faktor seperti kebosanan, rasa malu, dan kurangnya pemahaman terhadap manfaat pendidikan jasmani sering kali menghambat partisipasi siswa (Bailey, 2006). Dengan pendekatan berbasis game, siswa dapat merasa lebih nyaman dan terdorong untuk ikut serta dalam kegiatan fisik.

Motivasi dan Keterampilan Motorik

Motivasi merupakan faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Ryan dan Deci (2000) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, metode berbasis game juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik siswa karena memberikan kesempatan untuk berlatih dalam situasi yang lebih dinamis dan realistis (Graham, 2008).

3. METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest pada siswa sekolah menengah pertama. Siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran berbasis game dan kelompok kontrol yang menerima metode konvensional.

Partisipan

Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa SMP yang dipilih secara acak. Setiap kelompok terdiri dari 30 siswa yang memiliki karakteristik usia dan kemampuan fisik yang serupa.

Prosedur Penelitian

- a. **Pretest:** Mengukur tingkat partisipasi dan motivasi siswa sebelum intervensi.
- b. **Intervensi:** Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran berbasis game selama enam minggu, sementara kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional.
- c. **Posttest:** Mengukur perubahan tingkat partisipasi dan motivasi siswa setelah intervensi.

Instrumen Pengukuran

Partisipasi siswa diukur menggunakan observasi keterlibatan dalam aktivitas, angket motivasi belajar, dan tes keterampilan motorik. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif untuk melihat perbedaan hasil sebelum dan sesudah intervensi.

4. HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam partisipasi dan motivasi belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang mengikuti metode berbasis game menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, lebih antusias dalam mengikuti aktivitas, serta mengalami peningkatan keterampilan motorik secara signifikan.

5. DISKUSI

Peningkatan partisipasi siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Sejalan dengan temuan Prensky (2007) dan Ryan & Deci (2000), penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, peningkatan keterampilan motorik siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Dalam implementasinya, guru pendidikan jasmani perlu merancang game yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan memastikan bahwa permainan yang digunakan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Selain itu, perlu dilakukan adaptasi terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa untuk mengoptimalkan manfaat dari metode ini.

6. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Siswa yang belajar menggunakan metode ini lebih termotivasi, lebih aktif berpartisipasi, dan menunjukkan perkembangan keterampilan motorik yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Sebagai rekomendasi, guru pendidikan jasmani disarankan untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis game sebagai salah satu strategi pengajaran untuk meningkatkan

keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengkaji efektivitas metode ini dalam konteks yang lebih luas dan jangka waktu yang lebih panjang.

REFERENSI

- Bailey, R. (2006). *Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes*. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401.
- Cale, L., & Harris, J. (2005). *Young People, Physical Activity and the Everyday: The Importance of the 'Everyday'*. *Health Education*, 105(4), 151-168.
- Chen, A. (2015). *Motivation Research in Physical Education: The Critical Role of Theoretical Frameworks*. *Quest*, 67(1), 1-15.
- Dyson, B. (2002). *The Implementation of Cooperative Learning in an Elementary Physical Education Program*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22(1), 69-85.
- Graham, G. (2008). *Teaching Children Physical Education: Becoming a Master Teacher*. Human Kinetics.
- Hastie, P. A. (2012). *Student-Designed Games: Strategies for Promoting Creativity, Cooperation, and Skill Development*. Human Kinetics.
- Kirk, D. (2010). *Physical Education Futures*. Routledge.
- Light, R. (2008). *Complex Learning Theory—Its Epistemology and Its Assumptions About Learning: Implications for Physical Education*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(1), 21-37.
- McKenzie, T. L. (2003). *Health-Related Physical Education: Physical Activity, Fitness, and Wellness*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22(4), 384-402.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach for Ages 7 to 18*. Human Kinetics.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. St. Paul, MN: Paragon House.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Siedentop, D. (2004). *Sport Education: Quality PE Through Positive Sport Experiences*. Human Kinetics.
- Thomas, K. T. (2004). *Rethinking Physical Education for 21st Century Students*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 75(6), 42-49.
- Ward, P. (2014). *Effective Physical Education Content and Instruction*. Human Kinetics.