

Aspek Afektif Dalam Pembelajaran Penjas: Bagaimana Kontribusi Metode Permainan Terhadap Level Taksonomi Bloom Siswa?

Novita Ramdani*, Wening Nugraheni, Firman Septiadi

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding Author: novitaramdani7@ummi.ac.id

Abstract

Lack of affective aspects of students during the learning process such as lack of student attention, interest, lack of enthusiasm of students just following orders from the teacher. This study aims to improve the affective aspects of students in learning Physical Education by using the game method. This study uses Action Research with the design of "Susman Model Action Research". The population in this study were SMA PGRI Cicurug students. The sample used purposive sampling technique. The research subjects were 36 students of class XI MIPA 1 SMA PGRI Cicurug. The instrument of this study used an observation sheet to assess the increase in the affective aspects of students. Data analysis was descriptive qualitative and quantitative. The results of the research show that it is proven that the affective aspect of students in learning Physical Education increases in the meeting of two cycles. Significant increase compared to the results of the first cycle data. The increase in the affective aspects of learning Physical Education in the second cycle was in accordance with the indicators of success with the results of 68 indicating that the affective aspects of students increased in the good category.

Keywords: Game Method, Affective Aspect, Physical Education

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh lemahnya aspek afektif siswa pada saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani seperti kurangnya perhatian siswa, minat, dan kurangnya antusias siswa ketika mengikuti perintah dari guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan metode permainan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan dengan desain "Penelitian Tindakan Model Susman". Subyek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMA PGRI Cicurug yang berjumlah 36 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan berupa lembar observasi penilaian peningkatan aspek afektif siswa. Analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya aspek afektif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam pertemuan dua siklus. Peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan hasil data siklus satu. Peningkatan aspek afektif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani pada siklus dua telah sesuai dengan indikator keberhasilan dengan hasil 68 menunjukkan bahwa aspek afektif siswa meningkat dengan kategori baik.

Kata Kunci: Metode Permainan, Aspek Afektif, Pendidikan Jasmani

Article History:

Received 2023-06-15

Revised 2023-08-29

Accepted 2023-09-24

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.5679

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara tersusun dan terencana untuk tercapainya tujuan Pendidikan yang optimal. Adanya Pendidikan Jasmani membantu siswa mengembangkan intelektual, kebugaran jasmani, bentuk keterampilan gerak, keterampilan sosial serta moral dan perilaku. Dalam mengembangkan aspek-aspek tersebut yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak aktif, dan membantu siswa dalam bentuk keterampilan gerak, serta mempengaruhi siswa untuk membiasakan hidup sehat dalam melakukan aktivitas jasmani. Proses pembelajaran Pendidikan jasmani dilaksanakan dengan mengikuti suatu pembelajaran yang sesuai dengan aturan yang direncanakan oleh guru.

Dalam proses kegiatan belajar mengajarnya pun sebaiknya dilaksanakan dan dibuat suasana semenarik mungkin, suasana kelas yang menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajarannya

Dalam Pendidikan Jasmani terdapat tiga domain kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran yaitu ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam ketiga ranah pendidikan jasmani yang menjadi permasalahan tidak hanya pada ranah kognitif dan psikomotornya saja, tetapi pada ranah afektifnya. Apalagi masalah afektif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Dalam proses pengintegrasian nilai-nilai afektif dapat terlaksana dengan baik apabila dilakukan di satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Terutama pada satuan pendidikan yang dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar pada setiap mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang memiliki peran penting, karena memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas gerak jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis. Dalam pengalaman belajarnya itu sendiri tujuannya untuk mengembangkan nilai-nilai kesehatan, kebugaran jasmani dan nilai-nilai afektif. Nilai-nilai afektifnya yaitu seperti perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi adapun yang menjadi suatu masalah yaitu pada aspek afektif siswa. Dengan hasil pengamatan di lapangan, yang dilakukan siswa di SMA PGRI Cicurug Kabupaten Sukabumi dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya ranah afektifnya harus ditingkatkan. Hal ini dibuktikan bahwa terdapat siswa yang tidak disiplin, perhatian siswa yang kurang dalam proses pembelajaran, tidak datang tepat waktu sehingga terlihat minat siswanya kurang, dan juga siswa merasa bosan dalam melakukan aktivitas jasmani, jadi pada saat kegiatan belajar siswa kurang antusias dan tidak aktif hanya mengikuti perintah guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Sehingga perlu diadakan program yang sesuai untuk meningkatkan ranah afektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Menurut Sudijono (dalam Ermayasari & Yadi, 2013) mengemukakan bahwa ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian, kedisiplinan, motivasi untuk tahu lebih banyak, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru. Ranah afektif merupakan ranah yang tidak bisa dipisahkan dari ranah lainnya yaitu ranah kognitif dan psikomotor. Ranah afektif dibagi menjadi lima tahapan. Konsep afektif dideskripsikan dalam hubungan hirarkhi internalisasi dari tahapan atau tingkatan yang paling sederhana yaitu konsep penerimaan hingga dikarakterisasikan dengan mempunyai dan mengembangkan nilai baru (Krathwohl, 1968; Mulyaarja, 2015). Peningkatan pembelajaran afektif dalam pelajaran Pendidikan Jasmani yaitu dapat mengembangkan karakter dalam hal ini guru Pendidikan Jasmani sangat berperan dan berpengaruh terhadap siswa. Dalam program pembelajaran Pendidikan Jasmani, ranah afektif sering diabaikan lebih terfokus pada pemahaman dan psikomotor. Afektif menjadi hal yang paling penting untuk diberikan kepada siswa, karena melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, siswa dapat dilatih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan gerak, sosial, emosional, mental bahkan moralnya. Maka dari itu perlu adanya perencanaan yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan aspek afektif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Salah satu metode pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dapat melatih kemampuan afektif siswa adalah metode permainan. Menurut Rame (2022) metode permainan bertujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusias, karakteristik dalam permainan yaitu menciptakan suasana kegiatan belajar yang menyenangkan tetapi serius dan santai. Dengan metode ini, siswa melakukan suatu aktivitas tanpa adanya sebuah paksaan. Siswa melakukannya dengan sungguh-sungguh, suka rela dan aktif serta mereka merasakan senang (Latifah, 2017).

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik menerapkan metode permainan sebagai solusi dari permasalahan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA PGRI Cicurug Kabupaten Sukabumi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif siswa melalui kontribusi dari metode permainan dalam Pendidikan Jasmani terhadap level taksonomi bloom siswa. Dari penelitian ini pula dapat diambil manfaatnya baik bagi guru ataupun bagi masyarakat dan peneliti yang memiliki permasalahan yang sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Action Research atau penelitian tindakan dan jenis penelitiannya yaitu kualitatif. Penelitian Tindakan yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2012) yaitu suatu pencarian yang dilakukan secara sistematis yang dilaksanakan oleh pelaksana program dalam kegiatannya sendiri (dalam pendidikan dilakukan oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor), dalam mengumpulkan data mengenai pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapinya, kemudian menyusun sebuah rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan perbaikan serta penyempurnaan". Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Model Susman. Menurut Sugiyono (2021) pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Dari gambar 1 dapat dijelaskan bahwa penelitian ini meliputi 5 tahap. Tahap pertama yaitu *Diagnosing*, tahapan ini berfokus pada suatu proses usaha yang dilakukan untuk meneliti sebuah kasus atau identifikasi permasalahan yang menjadi dasar penelitian dan pengumpulan data awal. Tahap kedua yaitu *Planning Action*, Suatu tindakan yang disusun untuk memperbaiki dan meningkatkan suatu kualitas dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Tahap ketiga yaitu *Action Taking*, pada tahapan ini peneliti mengimplementasikan tindakan yang dilakukan secara terkendali dan sesuai dengan yang sudah direncanakan. Tahap keempat yaitu *Evaluating Action*, pada tahap ini dilakukan penilaian melalui lembar observasi untuk mengetahui peningkatan afektif siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Tahap kelima yaitu *Specifying Learning*, Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan laporan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang berisi tentang peningkatan afektif siswa yang diperoleh melalui metode permainan.

Populasi dari penelitian ini adalah ini populasi yang diambil adalah siswa kelas XI di SMA PGRI Cicurug yang berjumlah 142 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu Sugiyono (2021). Maka jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini adalah kelas XI MIPA I yang berjumlah 36 siswa Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi aspek afektif siswa. Data yang dikumpulkan yaitu data siklus satu dan data siklus dua.

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan data dari hasil penelitian tentang apa yang disampaikan dalam tujuan penelitian. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Teknik analisis datanya adalah dengan deskriptif kuantitatif, kemudian dicari kriterianya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dilakukan deskriptif kuantitatif data terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke Penelitian Tindakan Siklus satu

Tabel 1. Deskriptif Data Pra Kasar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pra Kasar	36	32	56	44.78	5.308

Dari tabel 1 diketahui data pra kasar memiliki jumlah minimum 32 dan jumlah maksimum 56, dengan nilai rata-rata sebesar 44.78 dan SD sebesar 5.308. Maka Kriteria Peningkatan Aspek Afektif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Aspek Afektif Siswa Pra Kasar

Rentang Nilai/Skor	Kriteria Nilai	Hasil Nilai
76–100	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan sangat baik	-
51–75	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan baik	-
26–50	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan cukup baik	44,78
00–25	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan kurang baik	-

Dari tabel 2 skor hasil 44,78 hasil tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Sedangkan hasil penilaian aspek afektif pada siklus satu pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Data Siklus Satu

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Siklus Satu	36	40	64	49.67	4.817

Berdasarkan hasil deskriptif kuantitatif data siklus satu memperoleh nilai rata-rata 49,67. Maka Kriteria Peningkatan Aspek Afektif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Aspek Afektif Siswa Siklus Satu

Rentang Nilai/Skor	Kriteria Nilai	Hasil Nilai
76–100	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan sangat baik	-
51–75	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan baik	-
26–50	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan cukup baik	49,67
00–25	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan kurang baik	-

Data siklus satu menunjukkan bahwa ada peningkatan dibandingkan hasil data awal atau pra kasar tetapi belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Maka dibutuhkan perencanaan yang lebih baik dan matang dengan bentuk permainan yang sesuai dengan pembelajaran untuk lebih meningkat dan dapat mencapai dan sesuai dengan indikator keberhasilan.

Tabel 5. Deskriptif Data Siklus Satu

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Siklus Dua	36	48	80	68.44	8.157

Berdasarkan hasil deskriptif kuantitatif data siklus dua memperoleh nilai rata-rata 68,44. Maka Kriteria Peningkatan Aspek Afektif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani disajikan di tabel 6. Dari data pada tabel 6 tampak terdapat peningkatan aspek afektif siswa pada data siklus dua dibandingkan hasil data dan hasil dari siklus satu. Pada siklus dua ini terjadi peningkatan yang signifikan yang hasilnya mencapai dan telah sesuai indikator keberhasilan dengan nilai 68 artinya peningkatan aspek afektif siswa berlangsung dengan baik. Maka dinyatakan bahwa kontribusi dari metode permainan ini dapat meningkatkan aspek afektif siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Tabel 6 Kriteria Aspek Afektif Siswa Siklus Dua

Rentang Nilai/Skor	Kriteria Nilai	Hasil Nilai
76–100	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan sangat baik	-
51–75	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan baik	68,44
26–50	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan cukup baik	-
00–25	Aspek Afektif Siswa berlangsung dengan kurang baik	-

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan aspek afektif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui metode permainan. Seluruh siswa bergerak dan berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan metode permainan terbukti mampu mendorong semangat siswa untuk beraktivitas selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mulyaarja & Hastuti (2015) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan afektif siswa. Kemampuan afektif merujuk pada aspek emosional, sikap, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan pembelajaran dan interaksi sosial (Paputungan & Paputungan, 2023). Metode pembelajaran permainan dapat merangsang berbagai aspek afektif siswa seperti motivasi, minat, keterlibatan, kerjasama, empati, dan kreativitas. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Nugroho et al., 2013; Sari et al., 2021). Hal ini karena unsur kesenangan dan tantangan yang melekat pada permainan. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, mereka cenderung lebih terbuka untuk mengembangkan kemampuan afektif seperti minat yang lebih dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode pembelajaran permainan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Siswa dapat terlibat dalam aktivitas yang menantang dan interaktif, yang membantu membangun keterlibatan mereka terhadap pembelajaran. Hal ini dapat mengarah pada pengembangan sikap positif terhadap pembelajaran dan meningkatkan kemampuan afektif.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah terbukti bahwa kenyataannya dalam pertemuan dua siklus terdapat meningkatnya aspek afektif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan metode permainan. Peningkatan aspek afektif siswa pada siklus ke dua telah mencapai indikator keberhasilan dengan skor 68 menunjukkan bahwa peningkatan aspek afektif berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintarko, A. (2016). *Minat Siswa kelas XI SMAN 1 Pundong Kabupaten Bantul Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. PT RajaGrafindo Persada.
- Ermayasari, E., & Yadi, F. (2013). *Hubungan Antara Ranah Afektif siswa dengan hasil belajar Mata Pelajaran Sistem Pengelasan di SMK N 1 Indralaya Utara Tahun 2013*. 116-130
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume, 1*.
- Fakhurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir, XI(1)*, 85–99.
- Hajaroh, M. (2006). Pengembangan Evaluasi Afektif Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam. *Kependidikan*.
- Hastuti, M. & T. A. (2015). Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan metode permainan siswa kelas IV SD NEgeri BAnyuraden Gamping Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 11*.
- Husdarta, H. J. . (2015). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Krathwoll, D. R., Bloom, B. S., & Maria, B. B. (1968). *Taxonomy of Education Objectives: The Classification of*

- Educational Goals*. New York: David McKay Co.
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Olabraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media.
- Latifah, L. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materilari Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kalahang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Sagacious*, 4(1), 76-67.
- Maulana Zulkarnain, A. (2015). Pengaruh Pemberian Permainan Kecil Dalam Pemanasan Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 3 Kamal, Bangkalan). *Jurnal Pendidikan Olabraga Dan Kesehatan*, 3(1), 160–165.
- Mulyaarja. (2015). *Meningkatkan Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuraden Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dengan Metode Permainan*
- Mulyaarja, & Hastuti, T. A. (2015). Peningkatkan Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Gamping Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(November), 111–117.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan media pembelajaran Fisika menggunakan permainan ular tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Paputungan, E., & Paputungan, F. (2023). Pendekatan dan Fungsi Afektif dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 1-8.
- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Rame, I. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PJOK Materi Analisis Keterampilan Gerak Mengontrol Bola Melalui Metode Permainan (game) di kelas XI SMA Negeri 2 Kalabahi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2).
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Setiawati, T. (2018). Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Pendidikan Agama Islam melalui Metode Permainan di Sekolah Dasar. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.