

ENHANCING STUDENTS' LEARNING FOCUS THROUGH A GAME-BASED LEARNING APPROACH ON LOCOMOTOR MOVEMENT MATERIAL IN PHYSICAL EDUCATION (PJOK) SUBJECT FOR CLASS 3.5 MI IMAMI KEPANJEN

Firda Ni'fatul Khusna

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: firdakhusna22@gmail.com

Isna Nurul Inayati

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: isnanurulinayatiunira@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to address the problems of low student learning focus and suboptimal locomotor movement skills in Physical Education and Health (PJOK) subject for Class 3.5 MI IMAMI Kepanjen. Initial observations indicated that students were often distracted, lacked enthusiasm, and their performance in basic locomotor movements such as walking, running, and jumping was not optimal. This condition was attributed to monotonous teaching methods, primarily direct instruction, which quickly led to student boredom. The intervention applied was the Game-Based Learning (GBL) approach, expected to create a more enjoyable, active, and engaging learning atmosphere for students. The research was conducted using the Kemmis and Taggart CAR model over two cycles of action. The subjects were students of Class 3.5 MI IMAMI Kepanjen. Data collection techniques included observation and a psychomotor test. The results demonstrated a significant improvement from the initial condition to the end of the cycles. In Cycle I, the average student psychomotor score was still in the "Cukup" (Sufficient) category, with a group average of 2.57, where the jumping skill was the main constraint. Following corrective action and game modifications in Cycle II including variations and a point system student activity showed better focus, enthusiasm, and teamwork. This improvement was also reflected in the psychomotor test results, which reached a higher mastery level, with group averages improving to the "Baik" (Good) and even "Sangat Baik" (Very Good) categories. Specifically, Group 1 averaged 3.7, Group 2 averaged 3.0, and Group 3 averaged 4.0. In conclusion, the implementation of the Game-Based Learning approach proved effective in enhancing both the learning focus and the locomotor movement skills of students in Class 3.5 MI IMAMI Kepanjen.

Keyword : Game-Based Learning, Focus of Physical Education (PJOK), Student Learning

INTRODUCTION

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menanamkan nilai dan pengetahuan melalui kegiatan fisik mencakup pembelajaran Latihan gerak dasar, pengembangan perawatan tubuh, senam dan permainan atletik. Menurut (Husdarta, 2009) pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang bermanfaat pada aktivitas fisik, psikis dan emosional. Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan yang disengaja dengan memiliki tujuan yang dicapai, sehingga pendidikan jasmani memiliki proses penilaian tidak hanya memiliki hasil capaian tugas

yang sudah dilakukan peserta didik (Inayati & Sufathan, 2022).

Pendidikan jasmani atau sering disebut dengan PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) merupakan suatu pelajaran wajib diterapkan di semua tingkatan termasuk pada tingkatan MI/SD (Inayati & Sufathan, 2022). Setiap pembelajaran jasmani memerlukan keterampilan, keberanian, kesenangan, percaya diri, serta sarana dan prasarana yang menunjang agar hasilnya bisa maksimal sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pembelajaran pencak silat, karate, sepak bola, sepak takraw, bola basket dan cabang olah raga yang lain juga memerlukan hal tersebut. Demikian juga halnya dengan olahraga yang berkaitan dengan permainan tradisional Indonesia, agar hasilnya optimal perlu memiliki keberanian, kesenangan, percaya diri dan harus ada sarana dan prasarana yang menunjang dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD (Inayati & Trianingsih, 2019).

Penelitian yang dilakukan di MI IMAMI KEPANJEN menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar PJOK. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Faisol et al. (2024), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu Guru perlu menerapkan metode yang lebih variatif dan inovatif agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penerapan metode pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan dan pendekatan bermain, sangat direkomendasikan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa kelas 3.5 dalam aktivitas fisik pada mata pelajaran PJOK. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilakukan sebuah penelitian mengenai “ meningkatkan fokus belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan pada materi gerak lokomotor di mata pelajaran pjok”

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa saat pelajaran PJOK berlangsung, khususnya pada materi gerak lokomotor, banyak siswa yang tampak kurang fokus. Mereka sering terdistraksi oleh hal-hal lain seperti bercanda dengan teman, tidak memperhatikan instruksi guru, atau justru bermain di luar konteks pembelajaran. Kurangnya fokus ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam melakukan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Pendekatan ini dianggap mampu menarik perhatian siswa karena bersifat aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan langsung dalam kegiatan.

METHOD

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan Kemmis dan Taggart. Model ini dipilih karena dianggap paling efisien diterapkan di kelas (Wardani, 2024). Lokasi penelitian ini berada di MI IMAMI yang terletak di Jl. Sultan Agung 23, Kepanjen, Malang. Penelitian ini menargetkan Kelas 3.5 dan berfokus pada mata pelajaran PJOK materi Gerak Locomotor. Dalam upaya

meningkatkan konsentrasi belajar siswa, penelitian ini menerapkan metode *Game Based Learning* sebagai variabel intervensi. Untuk mengukur dampak dari intervensi tersebut, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, yang akan dilaksanakan dengan instrumen tes psikomotorik. Indikator kinerja tindakan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa, yang akan dievaluasi untuk menentukan sejauh mana penerapan metode *Game Based Learning* berkontribusi pada peningkatan pencapaian akademis siswa dalam pelajaran PJOK pada materi Gerak Lokomotor. Adapun langkah-langkah penelitian ini meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan/observasi dan 4) refleksi (Utomo, 2024).

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan kelas milik Kemmis dan McTaggart yang didalamnya terdapat 4 langkah yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan/observasi dan 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdapat 2 pertemuan. Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap ini, guru dan peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Game Based Learning* pada materi gerak lokomotor yang meliputi berjalan, berlari, dan melompat. Tujuan dari kegiatan pembelajaran adalah agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan gerak lokomotor dengan benar serta menunjukkan fokus dan kerjasama selama kegiatan berlangsung. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, media permainan, serta lembar penilaian psikomotorik dengan skala 1–4. Permainan yang dipilih dalam siklus I antara lain lompat kelinci, estafet bola, dan lompat suit. Selain itu, disiapkan juga instrumen observasi untuk menilai aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal dengan alokasi waktu 2 × 35 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru memberi salam, menanyakan kabar, memimpin doa bersama, dan melakukan pemanasan dengan peregangan ringan serta tepuk irama. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan secara singkat konsep gerak lokomotor kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengikuti permainan yang telah disiapkan. Guru memberikan arahan dan bimbingan agar siswa tetap fokus, bekerja sama, dan menjaga sportivitas selama permainan berlangsung. Kegiatan penutup diisi dengan pendinginan, refleksi sederhana, serta pemberian umpan balik kepada siswa. Guru juga memberikan penguatan dan motivasi untuk terus berlatih dengan lebih fokus pada pertemuan berikutnya.

Pengamatan/Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah terlibat aktif dalam kegiatan permainan. Mereka tampak antusias, bekerja sama dengan baik, dan bersemangat mengikuti setiap instruksi guru. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus serta mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dan menjaga keseimbangan. Nilai rata-rata keterampilan psikomotorik siswa pada siklus I adalah 2,57 (kategori cukup). Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, tetapi hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian, guru dan peneliti melakukan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Ditemukan bahwa masih diperlukan peningkatan dalam ketepatan gerakan dan fokus siswa selama bermain. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan cara menambah variasi permainan, menerapkan sistem poin untuk meningkatkan motivasi, dan memberikan contoh gerakan yang lebih jelas agar siswa lebih mudah meniru dan memahami.

Siklus 2

Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Guru memperbaiki perangkat pembelajaran dengan menambahkan variasi permainan yang lebih menantang namun tetap sesuai kemampuan siswa. Sistem poin diperkenalkan untuk menumbuhkan semangat dan rasa kompetitif yang positif. Fokus perbaikan pada siklus II adalah meningkatkan kemampuan melompat, keseimbangan tubuh, serta ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan. Instrumen penilaian diperbarui agar lebih rinci dalam menilai aspek fokus dan koordinasi gerak.

Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II mengikuti struktur kegiatan yang sama dengan siklus I, namun dengan strategi yang telah disempurnakan. Guru memulai pembelajaran dengan salam, doa, dan kegiatan pemanasan. Pada kegiatan inti, guru kembali menjelaskan konsep gerak lokomotor secara singkat lalu mengajak siswa mengikuti permainan yang telah dimodifikasi dengan sistem poin dan tantangan berjenjang.

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan, motivasi, serta apresiasi bagi siswa yang menunjukkan fokus dan kerja sama yang baik. Pada kegiatan penutup, guru melakukan pendinginan dan refleksi sederhana bersama siswa untuk mengetahui pengalaman dan kesan selama pembelajaran.

Pengamatan/Observasi

Observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Siswa tampak lebih fokus, bersemangat, dan

mampu mengatur koordinasi gerak dengan lebih baik. Kolaborasi antaranggota kelompok berjalan lancar, suasana belajar menjadi lebih kondusif, dan tingkat perhatian siswa terhadap instruksi guru meningkat. Nilai rata-rata psikomotorik siswa pada siklus II mencapai 3,57 (kategori baik). Hampir seluruh siswa mampu melakukan gerak berjalan, berlari, dan melompat dengan benar serta menunjukkan sikap sportivitas dan kerja sama yang tinggi.

Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi, dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II berhasil memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Siswa menunjukkan peningkatan dalam hal fokus belajar, keterampilan gerak lokomotor, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran. Model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mampu menciptakan suasana belajar PJOK yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada pembelajaran PJOK materi gerak lokomotor di kelas II, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan fokus dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, siswa mulai menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan, namun masih terdapat sebagian yang terdistraksi dan hasil belajar psikomotorik masih berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, melalui penambahan variasi permainan, penerapan sistem poin, serta pemberian penghargaan sederhana, fokus belajar siswa meningkat signifikan. Hasil penilaian psikomotorik menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pada semua kelompok, dengan capaian terbaik mencapai kategori sangat baik.

Dengan demikian, penerapan metode *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterampilan gerak lokomotor siswa. Metode ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar.

REFERENCES

- Arif, Solehan., dan Shinta Oktafiana. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Mitra Ilmu, 2023.
- Hidayat, R., & Mulyana, B. "Penerapan Model Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 87–96, 2020.
- Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). Implementasi Metode Teams Games Tournament Dengan Media Magnetic Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Abstrak : Keywords : Teams Games Tournament , Magnetic Board , Hasil Belajar THE

IMPLEMENTAT. *Al-Adawat*, 01(01), 50–61.

- Inayati, I. N., & Trianingsih, R. (2019). Relevansi Pendekatan Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd/Mi Dengan Konsep Madrasah/Sekolah Ramah Anak. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 139–153.
- Mustofa, Zamzam., Imtitsal Lathiful 'Ulya, Zainul Muqorrobbin, Ria Tri Pangestu, Richa Lutfina Rochim, dan Mustofa Aji Prayitno. "Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)." *Damhil Education Journal*, 3(1), 2023.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau.
- Prananda, Gingga., Loso Judijanto, Stavinibelia, Aristanto, Rossa Ramadhona, dan Nana Citrawati Lestari. "Evaluasi Literatur terhadap Pengaruh Game- Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 2024, hlm. 388.
- Susilo, Herawati, Prof. Dra., M.Sc., Ph.D., Husnul Chotimah, Dra., M.Pd., dan Yuyun Dwita Sari, S.Pd. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Media Nusa Creative (MNC Publishing),