

Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995

Wahida Suaiba Lubis (1), Mawar Sari (2), Alya Ramadhani Zein (3), Nahya Khaila Putri (4), Azka mufidah (5), Najwa Ilmi (6), Dini anggraini (7), Dian Giska (8), Dwi Nurhayati (9), Tatyana (10), Mutia Sofiani (11), Wirda Yollanda (12), Tria Fitriana (13), Dian Tami Mutia (14), Herswenni Sakila (15), Ummi Fadilah (16)

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

wahidasuaiba2005@gmail.com (1), mawarsari@umsu.ac.id (2), alyaramadhanizein@gmail.com (3), nahyakhaila@gmail.com (4), azkamufidahnasution@gmail.com (5), najwailmi354@gmail.com (6), dinianggraini072@gmail.com (7), diangiskaanggita@gmail.com (8), dwinurhayati660@gmail.com (9), ynaa2241@gmail.com (10), mutiasofiani05@gmail.com (11), yollandawirda@gmail.com (12), Fitrianatria@gmail.com (13), diantamimutia@gmail.com (14), sakilaherswenni@gmail.com (15), fadilahummi@gmail.com (16)

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan digital yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada tingkat sekolah dasar. Pendidikan jasmani memiliki peran krusial dalam menjaga kesehatan dan meningkatkan kualitas hidup siswa. Namun, salah satu tantangan utama adalah memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran ini. Penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif dengan menggabungkan elemen pembelajaran dan permainan. Model yang dikembangkan mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran efektif dengan unsur permainan yang menarik perhatian siswa. Tujuannya tidak hanya untuk meningkatkan minat belajar terhadap pendidikan jasmani dan kesehatan, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Pengembangan model ini di dasarkan pada analisis kebutuhan, perancangan permainan, pengembangan materi pembelajaran, implementasi, dan evaluasi. Saat tahap implementasi, model ini diuji pada kelompok siswa Sekolah Dasar. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi partisipatif, kuesioner, dan pengukuran minat belajar terhadap pendidikan jasmani dan kesehatan. Hasil penelitian model pembelajaran berbasis permainan digital terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani. Motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam kebugaran jasmani meningkat secara signifikan. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini mendapatkan respons positif dari siswa, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di masa depan.

Kata Kunci : Pengembangan model pembelajaran, Pembelajaran game education berbasis digital, Meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani dan kesehatan

ABSTRACT

This study focuses on developing a digital game-based learning model that aims to increase students' interest in learning physical education and health at the elementary school level. Physical education has a crucial role in maintaining health and improving the quality of life of students. However, one of the main challenges is motivating students to be more active in participating in this learning. This study offers an innovative approach by combining learning and game elements. The developed model integrates the principles of effective learning with game elements that attract students' attention. The goal is not only to increase interest in learning physical education and health, but also to create a fun and motivating learning experience. The development of this model is based on needs analysis, game design, development of learning materials, implementation, and evaluation. During the implementation stage, this model was tested on a group of elementary school students. Research data were collected through participant observation, questionnaires, and measurement of interest in learning physical education and health. The results of the study showed that the digital game-based learning model was effective in increasing student involvement in physical education activities. Student motivation, involvement, and achievement in physical fitness increased significantly. This interactive and fun learning approach received a positive response from students, so it can be an alternative innovative learning strategy in the future.

Keywords: Development of learning models, Digital-based educational game learning, Increasing interest in learning physical education and health.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pencapaian pendidikan berkualitas adalah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan anak-anak pada masa depan. Sekolah memainkan kiprah strategis menjadi loka anak-anak menerima dan berbagi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi interpersonal yang dibutuhkan untuk masa depan mereka. Lingkungan sekolah memberikan pengalaman belajar yang tidak bisa didapatkan di rumah. Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk melatih peserta didik melalui pengalaman belajar dan merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang di dapat dijadikan bekal dalam memenuhi kebutuhan hidup diri sendiri dan keluarga. Salah satu komponen penting dalam pendidikan secara keseluruhan adalah pendidikan jasmani, yang seharusnya tidak diabaikan. Pendidikan jasmani sering kali menjadi salah satu mata pelajaran favorit anak-anak, karena memberikan mereka kesempatan untuk menjelajahi berbagai aktivitas fisik yang menarik. Selain itu, mata pelajaran ini berperan sebagai sarana untuk mendukung pertumbuhan fisik, perkembangan mental, dan keterampilan motorik mereka, serta stabilitas emosional, gaya hidup sehat, dan kebugaran jasmani melalui aktivitas fisik. Bermain menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak-anak di sekolah dasar, mengingat dunia anak-anak erat kaitannya dengan aktivitas bermain. Beragam bentuk permainan sederhana dapat dimanfaatkan oleh guru pendidikan jasmani untuk mendukung kebugaran jasmani siswa. Permainan ini, dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan berbasis permainan yang relevan dengan kebutuhan anak sekolah dasar ini juga telah diuraikan dalam berbagai penelitian. Oleh karena itu, pendidikan tanpa pendidikan jasmani dianggap kurang lengkap, karena aktivitas fisik memberikan banyak manfaat positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam praktiknya, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik, seperti penerapan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) yang berbasis permainan dapat menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa. Selain itu, desain pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa ditingkat sekolah dasar, aktif dan gemar bermain. Pendekatan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan gerak siswa, tetapi juga mengembangkan tiga aspek penting dalam proses pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan langkah yang krusial. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi pada peningkatan kebugaran jasmani dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Pendidikan jasmani dan olahraga masuk pada kategori kurikulum untuk semua jenjang pendidikan karena memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan peserta didik untuk menjaga kesehatan secara mandiri. Penjaskes bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, dan moralitas adalah beberapa aspek penting yang perlu dikembangkan. Selain itu, kebiasaan hidup sehat dan kesadaran akan lingkungan bersih juga menjadi fokus utama. Semua ini dicapai melalui aktivitas fisik dan olahraga yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Aktivitas tersebut berkontribusi pada pengembangan holistik individu. Fisik dan olahraga yang dirancang secara sistematis guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Aktivitas belajar yang berorientasi pada gerakan tubuh ini memanfaatkan aktivitas fisik yang melibatkan kerja otot, sehingga memberikan manfaat komprehensif bagi siswa.

Suaiba Lubis W, Sari M, Ramadhani Z A, Khaila P N, Mufidah A, Ilmi N, Anggraini D, Giska D, Nurhayati D, Tatyana, Sofiani M, Yollanda W, Fitriana T, Tami Mutia D, Sakila H, Fadilah U : Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995.dapat dilaksanakan.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil penelitian dari judul Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan hasil penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995. kepada masyarakat , dan dunia Pendidikan serta menjadi literature bagi peneliti selanjutnya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan yang lebih baik dari sebelumnya yakni pengembangan produk berupa model pembelajaran Pjok untuk siswa kelas V SD yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut : 1) analisis kebutuhan produk, 2) mengembangkan produk awal, 3) melakukan validasi ahli, 4) melakukan uji coba skala kecil dan sakla besar, 5) revisi produk dan 6) produk akhir. Dan pada metode penelitian kualitatif sering digunakan untuk memberikan gambaran yang mendalam tentang suatu fenomena dan bergantung pada analisis yang cermat. Landasan teoritis dari penelitian deskriptif berfungsi sebagai panduan untuk menjaga fokus penelitian agar tetap relevan dengan kondisi lapangan. Selain itu, landasan ini juga menggambarkan konteks penelitian, yang menjadi dasar untuk mendiskusikan hasil yang diperoleh. Beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian ini antara lain wawancara mendalam. Dan hasil dari penelitian kualitatif biasanya disajikan dalam bentuk narasi,tema, atau kategori. Lokasi penelitian ini berada di kelas V SD Negeri 064995 Medan Deli, yang terletak di Komplek TNI-AL Barakkuda, Desa Tanjung Mulia, Kecamatan Deli Medan, Sumatera Utara. Sebanyak 23 siswa dari kelas tersebut dilibatkan sebagai subyek penelitian. Instrumen yang digunskan mencakup wawancara. Dalam pengumpulan data, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang relevan di SD Negeri 064995 dimana seorang guru pjok kelas 5 di wawancarai. Untuk analisis data , penelitian ini menerapkan meteode analisis kualitatif, yang mencakup interpretasi informasi yang diperoleh dari wawancara serta tanggapan dari validator yang merupakan ahli dalam bidang materi ajar, desain media, dan pendidikan.

Suaiba Lubis W, Sari M, Ramadhani Z A, Khaila P N, Mufidah A, Ilmi N, Anggraini D, Giska D, Nurhayati D, Tatyana, Sofiani M, Yollanda W, Fitriana T, Tami Mutia D, Sakila H, Fadilah U : Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian R&D (*Research and Development*) dan pengembangan model pembelajaran Pjok melalui media pembelajaran berbasis digital sebagai berikut :

Produk awal model aktivitas belajar berbasis digital sebagai materi ajar PJOK disekolah dasar kelas V sebelum diuji cobakan dalam uji kelompok perlu divalidasi oleh para guru yang ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Dan hasil validasi oleh guru ahli media berdasarkan penelitian aspek rekayasa perangkat media pembelajaran, desain dan media pembelajaran dan manfaat aplikasi diperoleh persentase 80% dengan kategori sangat layak . Adapun hasil ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

No.	Aspek Penilaian	Presentasi %
1.	Perangkat Media Pembelajaran	80%
2.	Desain Media Pembelajaran	80%
3.	Pemanfaatan Media Pembelajaran	75%
4.	Validasi Ahli Materi	85%
5.	Desain Pembelajaran	95%
6.	Uji Skala Kecil	80%
7.	Uji Skala Besar	90%
	Jumlah Rata-rata	585 83,5%



Gambar 1 Intro

Gambar 1 diatas adalah hasil dari pembuatan tampilan intro yang dimana sebagai pembukannya ketika memulai media pembelajaran ini dan pada tampilan intro ini menampilkan berupa animasi teks yang bergerak yang dilanjutkan dengan gambar berupa persegi panjang yang diberikan efek animasi yang berguna sebagai tanda media pembelajaran akan dimulai.



Gambar 2 Tampilan Opening

Gambar 2 adalah hasil dari pembuatan untuk tampilan opening yang dimana merupakan tampilan ini yang terdapat animasi karakter seorang wanita yang memberikan seperti ucapan selamat datang kepada user atau pengguna yang telah masuk.

Suaiba Lubis W, Sari M, Ramadhani Z A, Khaila P N, Mufidah A, Ilmi N, Anggraini D, Giska D, Nurhayati D, Tatyana, Sofiani M, Yollanda W, Fitriana T, Tami Mutia D, Sakila H, Fadilah U : Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995



Gambar 3 Tampilan Menu Masuk



Gambar 4 Tampilan Menu Utama



Gambar 5 Contoh Materi Sepak Bola



Gambar 6 Tampilan Keluar

Hasil Penelitian Kualitatif Pengembangan model pembelajaran game education berbasis digital

Model pembelajaran berbasis game digital dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pendidikan jasmani dan kesehatan di kelas 5 SDN 064995 dimulai dengan analisis kebutuhan siswa. Hal ini dilakukan untuk menentukan model pembelajaran digital yang paling sesuai dengan kompetensi dasar serta materi PJOK yang diajarkan. Selain itu, pihak sekolah perlu memastikan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti perangkat elektronik berupa komputer atau handphone yang dapat terhubung ke internet. Langkah kedua adalah perancangan game yang dirancang semenarik mungkin agar siswa dapat belajar sambil bermain. Desain ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi PJOK, yang meliputi permainan gerak dasar, kebugaran jasmani, dan pengetahuan kesehatan. Game ini dirancang dengan fitur interaktif, seperti animasi berlevel yang memberikan poin di setiap tantangan. Fitur ini tidak hanya melatih keterampilan motorik siswa tetapi juga mengasah stabilitas emosional mereka. Selain itu, game dapat dilengkapi dengan opsi bermain secara kelompok untuk mendorong kerja sama dan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap olahraga. Tahap berikutnya adalah pengembangan konten. Konten game dirancang agar relevan dan menarik bagi siswa, dengan menyertakan tingkat kesulitan bertahap untuk menciptakan tantangan tanpa menyebabkan frustrasi. Melalui pendekatan ini, siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka, sementara pendidik mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas pembelajaran. Game juga dapat menyertakan fitur umpan balik langsung untuk membantu anak-anak mengetahui kesalahan mereka dan memberikan motivasi kepada teman sekelasnya.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran game education

Ketertarikan siswa terhadap game education berbasis digital mencapai 80%, yang menunjukkan tingkat minat yang cukup tinggi. Jika game education ini dirancang dengan baik sesuai materi pembelajaran dan usia target, seperti siswa kelas 5 SD, maka minat siswa cenderung meningkat. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian kebutuhan pembelajaran yang relevan, terutama saat diaplikasikan dalam aktivitas di lapangan. Ketertarikan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah desain game yang menarik dan sesuai dengan usia mereka. Penggunaan bahasa sederhana dalam video maupun animasi juga menjadi kunci, ditambah dengan adanya tingkatan atau level yang memotivasi siswa

Suaiba Lubis W, Sari M, Ramadhani Z A, Khaila P N, Mufidah A, Ilmi N, Anggraini D, Giska D, Nurhayati D, Tatyana, Sofiani M, Yollanda W, Fitriana T, Tami Mutia D, Sakila H, Fadilah U : Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995

untuk menghadapi tantangan dalam materi tersebut. Selain itu, game yang dirancang untuk dimainkan secara berpasangan atau kolaborasi dengan teman sebaya membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar sambil bermain.

Peningkatan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam game education

Keberhasilan siswa dalam game education dapat terlihat dari kemampuan mereka yang semakin mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini didukung oleh penggunaan video animasi yang menampilkan berbagai gerakan yang nantinya akan dipraktikkan oleh siswa di lapangan. Kehadiran video animasi ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Sebelum praktik di lapangan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi melalui media audiovisual, yaitu gabungan antara unsur suara dan gambar. Media ini dapat berupa video dari platform seperti YouTube, Canva, atau sumber lainnya.

Kendala yang muncul pada saat pelaksanaan infrastuktur

Terdapat sejumlah kendala dalam penerapan game education berbasis digital, terutama pada sekolah yang berada di pelosok atau pun daerah terpencil dengan akses internet terbatas. Keterbatasan jaringan ini menghambat akses terhadap aplikasi, YouTube, komputer, serta perangkat teknologi lainnya. Selain itu, perangkat yang tersedia di sekolah mungkin tidak mendukung penggunaan aplikasi atau game. Oleh karena itu, pelaksanaan game education berbasis digital memerlukan infrastruktur internet yang memadai untuk mendukung guru dalam memanfaatkan aplikasi atau media audiovisual selama pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK di kelas V SD. Penerapan metode game education berbasis digital merupakan pendekatan yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Sebagai contoh, siswa kelas V SDN 064995 di Medan menggunakan game education sebagai alat pembelajaran untuk lebih memahami materi PJOK. Kesimpulan pada wawancara ini diberikan narasumber langsung. Metode pembelajaran game education dinilai efektif, terutama karena generasi saat ini sudah akrab dengan teknologi. Penggabungan pembelajaran aktif dengan elemen digital mendorong siswa untuk belajar sambil bergerak. Selain itu, pengalaman belajar yang bervariasi membantu mengembangkan potensi siswa sesuai dengan kecerdasan mereka, baik dalam hal visual, praktik, maupun audio. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa pada setiap pertemuan PJOK tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjalani gaya hidup sehat dan aktif. Bagi pendidik, penggunaan metode ini dengan berbagai inovasi memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan terstruktur. Keberhasilan metode ini didukung oleh antusiasme siswa yang memberikan umpan balik positif, sehingga membantu pendidik dalam menyusun modul pembelajaran yang lebih efektif.

Suaiba Lubis W, Sari M, Ramadhani Z A, Khaila P N, Mufidah A, Ilmi N, Anggraini D, Giska D, Nurhayati D, Tatyana, Sofiani M, Yollanda W, Fitriana T, Tami Mutia D, Sakila H, Fadilah U : Pengembangan Model Pembelajaran Game Education Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Kelas V SD 064995

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrini, R. P., Ananda, M. F. R., Aulia, M., Wati, R., & Turnip, S. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran IPA Smart Book sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Belajar di MTS Tarbiyah Islamiyah Desa Kedemangan. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 547-554.
- Anwar Hafiz Daulay, S. (2024, November Senin). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUCATION BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI DAN
- Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOOK PADA MATERI KERAJAAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 489-496.
- Hendriana Sri Rejeki, D. P. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Journal of SPORT*, 621-631.
- KESEHATAN KELAS V SD 064995. (N. K. Wahida Suaiba Lubis, Interviewer)
- Krisdiana, Iriyanto, T., & Astuti, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 7, 123–141.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muhammad Nur Hadi, Syaifullah, & Wiwin Fachrudin Yusuf. (2022). INOVASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Mu'allim*, 4 (1), 53–66.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171
- Ratih Ayu Mustika Sari, F. R. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7783-7791.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
12 Desember 2024	16 Desember 2024	28 Desember 2024	Ya