



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DETEKTIF IRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK SISWA KELAS

Novia Br Manik¹, Joen Parningotan Purba², Rizki Bastanta B. Manalu³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan ,
Universitas Katolik Santo Thomas^{1,2,3}

e-mail: noviabrmanik@gmail.com, joen.purba@ust.ac.id, riski.manalu@ust.ac.id

Diterima: 15/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 8/10/2026

ABSTRAK

Pembelajaran PJOK pada materi gerak berirama di sekolah dasar kerap mengalami kendala akibat model pembelajaran yang konvensional dan monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis permainan "Detektif Irama" dalam menjembatani kesenjangan motivasi belajar tersebut serta mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas V UPT SD Negeri 060886 Medan Baru Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 65 orang, dengan penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh sampel sebanyak 22 siswa pada kelas V C. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket respon siswa, observasi keterlaksanaan, dan dokumentasi yang telah melalui uji validitas serta reliabilitas. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,45 meningkat secara signifikan menjadi 77,95 pada *post-test*, disertai rerata angket respon siswa sebesar 81,13. Pengujian hipotesis melalui uji-*t* menghasilkan $t_{hitung} = 7,502$ yang lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,717$ dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis permainan Detektif Irama terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar gerak berirama siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game-based learning, hasil belajar, PJOK, sekolah dasar.*

ABSTRACT

Physical education learning in rhythmic movement activities at primary schools often faces obstacles due to conventional and monotonous instructional methods, directly affecting students' low motivation and physical competence. This study aims to address this research gap by evaluating the implementation of the "Rhythm Detective" game-based learning model and investigating its significant effect on physical education learning outcomes among fifth-grade students at UPT SD Negeri 060886 Medan Baru in the 2025/2026 academic year. A quantitative approach with a one group pretest-posttest design was utilized. The target population comprised 65 fifth-grade students, from which 22 students from class V C were selected as research samples using a purposive sampling technique based on ethical considerations. Data collection techniques involved cognitive-motor tests, student questionnaires, structured classroom observations, and instructional documentation that had satisfied construct validity and reliability standards. The results revealed that the average pre-test score of 50.45 significantly increased to 77.95 in the post-test, supported by an average student questionnaire response of 81.13. Hypothesis testing using paired t-test produced $t_{count} = 7.502$, exceeding $t_{table} = 1.717$ at a significance level of $0.000 < 0.05$, confirming that the alternative hypothesis (H_a) is

accepted. In conclusion, the rhythm detective game-based learning model exerts a positive and significant effect on enhancing rhythmic movement learning outcomes, serving as an effective pedagogical alternative for primary school physical education.

Keywords: *Elementary school, game-based learning, learning outcomes, physical education.*

PENDAHULUAN

Aktivitas gerak berirama merupakan salah satu materi penting dalam kurikulum PJOK yang menuntut kemampuan koordinasi gerak, kepekaan ritme, serta harmonisasi tubuh terhadap ketukan atau musik pengiring (Utami dkk., 2024). Pada pelaksanaannya di sekolah dasar, pembelajaran ini menumbuhkan keselarasan fungsi motorik kasar dan kebugaran jasmani peserta didik. Selain mengasah aspek fisik, gerak berirama memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan emosi positif dan membangun kepercayaan diri di lingkungan sosialnya. Namun demikian, kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa banyak siswa mengalami kecanggungan gerak dan kesulitan dalam menyelaraskan perpindahan langkah kaki dengan tempo irama. Kondisi tersebut diperparah oleh iklim pembelajaran yang kaku, sehingga siswa merasa cemas ketika diminta memperagakan pola ketukan berirama di depan kelas.

Rendahnya motivasi dan antusiasme belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran fisik di luar ruangan menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik saat ini. Keengganan siswa untuk bergerak aktif sering kali dipicu oleh rasa jenuh terhadap instruksi guru yang bersifat satu arah serta kelelahan akibat kondisi lingkungan lapangan sekolah. Untuk mengatasi permasalahan pedagogis tersebut, guru dituntut memilih pendekatan mengajar yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (Nevitaningrum, 2025). Siswa kelas V yang berada pada rentang usia 10–11 tahun pada dasarnya memiliki dorongan kodrati untuk bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi secara aktif dengan teman sebayanya. Oleh sebab itu, integrasi strategi *game-based learning* menjadi alternatif mendesak agar pembelajaran jasmani tetap menantang sekaligus menyenangkan bagi peserta didik.

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam pendidikan jasmani didesain untuk mentransformasikan materi gerak yang rumit menjadi aktivitas yang interaktif dan dinamis. Melalui pendekatan bermain, siswa termotivasi mengulang keterampilan gerak dasar tanpa merasa tertekan oleh tuntutan penilaian formal (Latifi & Mashud, 2025). Suasana bermain yang kompetitif dan kooperatif terbukti mampu melipatgandakan partisipasi aktif siswa di sepanjang sesi pembelajaran jasmani (Oktavia, 2022). Prinsip utama dari model ini mencakup unsur kegembiraan, keselamatan fisik, keterlibatan aktif, dan tujuan instruksional yang terarah secara pedagogis (Ramli & Damopolii, 2024). Dengan menggabungkan dimensi bermain dan pencapaian kompetensi motorik, pembelajaran PJOK dapat memfasilitasi peningkatan kebugaran sekaligus pemahaman konsep gerak secara optimal.

Aktivitas bermain secara berkelompok juga melatih berbagai kecakapan hidup (*soft skills*) esensial, seperti komunikasi verbal, kerja sama tim, sportivitas, dan tanggung jawab sosial. Variasi aturan dalam permainan memberikan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kesiapan dan ritme gerak masing-masing siswa (Slameto, 2023). Faktor keterlibatan emosional dan suasana belajar yang kondusif ini berkontribusi langsung pada retensi materi dan stabilitas performa belajar siswa (Siregar, 2024). Ketika siswa merasa aman dan diterima di dalam kelompoknya, rasa takut berbuat salah saat mempraktikkan gerakan berirama dapat diminimalkan. Keadaan psikologis yang positif inilah yang menjadi fondasi penting bagi peningkatan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SD Negeri 060886 Medan Baru, ditemukan indikasi rendahnya penguasaan gerak siswa kelas V pada materi PJOK. Sebagian besar siswa terlihat pasif, cepat merasa bosan, dan kurang bersemangat dalam menyimak rangkaian gerak yang diperagakan oleh guru. Pola pembelajaran yang diterapkan masih didominasi komando mekanistik tanpa diimbangi modifikasi permainan yang kreatif. Fenomena tersebut berimplikasi langsung pada capaian ulangan harian siswa yang mayoritas belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Bukti empiris mengenai rendahnya penguasaan hasil belajar siswa tersebut dipaparkan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Nilai Ulangan Harian PJOK Siswa Kelas V C UPT SD Negeri 060886 Medan Baru

No	Rentang Nilai	Kriteria KKTP	Frekuensi Siswa	Persentase	Kategori Ketercapaian
1	86 – 100	> 70	1	4,55%	Sangat Berkembang
2	66 – 85	> 70	6	27,27%	Berkembang
3	41 – 65	< 70	12	54,55%	Cukup Berkembang
4	0 – 40	< 70	3	13,64%	Perlu Perbaikan
Jumlah			22	100%	

(Sumber: Rekapitulasi Nilai Guru PJOK UPT SD Negeri 060886 Medan Baru, 2025)

Distribusi data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa persentase ketuntasan siswa kelas V C masih sangat rendah sebelum dilakukannya intervensi pembelajaran. Dari total 22 siswa yang mengikuti asesmen, hanya 7 siswa (31,82%) yang dinyatakan memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan batas nilai minimal 70. Sebaliknya, sebanyak 15 siswa (68,19%) berada pada kategori cukup berkembang dan perlu perbaikan dengan perolehan skor di bawah standar kelulusan. Ketimpangan capaian ini mengonfirmasi adanya kesenjangan mendasar antara metode pengajaran yang digunakan dengan daya serap motorik siswa di kelas. Oleh karena itu, diperlukan tindakan korektif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan Detektif Irama guna mendongkrak capaian hasil belajar PJOK siswa secara terukur dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen diterapkan untuk mengidentifikasi hubungan kausalitas dan mengukur besaran pengaruh perlakuan (*treatment*) spesifik terhadap variabel sasaran dalam kondisi penelitian yang terkontrol (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, variabel bebas yang diuji adalah model pembelajaran berbasis permainan Detektif Irama (*X*), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar gerak berirama siswa (*Y*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan pola *one group pretest-posttest design*. Rancangan ini melibatkan pengukuran awal (*pre-test*) sebelum perlakuan diimplementasikan dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*post-test*) guna menguji perbedaan capaian siswa setelah menerima intervensi, sebagaimana divisualisasikan pada Gambar 1.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design (Sumber: Sugiyono, 2017)

Keterangan:

O_1 = Pengukuran tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan intervensi

X = Perlakuan pembelajaran menggunakan model permainan Detektif Irama

O_2 = Pengukuran tes akhir (*post-test*) setelah diberikan intervensi

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.15820>

Penelitian ini diselenggarakan di UPT SD Negeri 060886 Medan Baru pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penentuan lokasi didasarkan atas persetujuan resmi dari pihak sekolah, ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran jasmani, serta adanya urgensi pemecahan masalah hasil belajar yang belum optimal. Seluruh rangkaian eksperimen telah memenuhi kepatutan kode etik penelitian pendidikan serta memperoleh persetujuan tertulis (*informed consent*) dari kepala sekolah, guru pengampu, dan orang tua siswa sebelum tahap pengumpulan data dimulai. Prinsip kerahasiaan identitas dan keselamatan fisik siswa selama beraktivitas di lapangan dijamin sepenuhnya sesuai dengan standar etika penelitian institusional.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V di UPT SD Negeri 060886 Medan Baru yang tersebar ke dalam tiga rombongan belajar (kelas V A, V B, dan V C) dengan total keseluruhan 65 siswa. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan karakteristik kelas yang memiliki rata-rata hasil belajar paling rendah serta memerlukan perbaikan pembelajaran secara mendesak (Sugiyono, 2017). Berdasarkan kriteria inklusi tersebut, kelas V C yang terdiri atas 22 siswa (11 laki-laki dan 11 perempuan) ditetapkan sebagai sampel tunggal penelitian. Seluruh anggota sampel mengikuti setiap tahapan intervensi secara teratur mulai dari sesi pembukaan, pengukuran awal, intervensi bermain, hingga evaluasi akhir.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data mencakup tes hasil belajar (kognitif dan unjuk kerja motorik), angket persepsi siswa, serta lembar observasi keterlaksanaan model. Seluruh instrumen dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada capaian pembelajaran kurikulum PJOK sekolah dasar dan telah divalidasi oleh dua orang dosen ahli (*expert judgment*) di bidang pendidikan jasmani serta metode pembelajaran SD. Uji coba empiris instrumen dilakukan pada sekolah pembanding, yakni SD Negeri 0673245 Medan Selayang, dengan melibatkan 30 butir soal tes dan 40 butir angket. Berdasarkan hasil analisis validitas butir soal menggunakan korelasi *Pearson product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20), diperoleh 20 butir soal tes valid dengan koefisien reliabilitas $r = 0,871$ (kategori sangat kuat), serta 25 butir pernyataan angket valid yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan melalui pengujian statistik parametrik yang diawali dengan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas sebaran data menggunakan uji *Lilliefors* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Sugiyono, 2017). Setelah data *pre-test* dan *post-test* terbukti berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan menghitung koefisien korelasi *Pearson product moment* guna menentukan arah serta kekuatan hubungan antara variabel model Detektif Irama dengan hasil belajar. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-*t* berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan program IBM SPSS versi 25. Kriteria penerimaan hipotesis alternatif (H_a) didasarkan pada perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi hitung (*p-value*) yang lebih kecil dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Pelaksanaan intervensi model Detektif Irama diawali dengan pemberian tes awal (*pre-test*) kepada 22 siswa kelas V C untuk mendiagnosis penguasaan gerak berirama sebelum perlakuan diberikan. Skor yang diperoleh siswa pada tahap *pre-test* ini mencerminkan kondisi awal kemampuan motorik dan kognitif siswa yang masih didominasi oleh metode konvensional. Data rekapitulasi nilai *pre-test* tersebut dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Pre-test Siswa Kelas V C

No	Parameter Statistik	Nilai Capaian
1	Nilai Tertinggi	80,00
2	Nilai Terendah	25,00
3	Rata-rata (<i>Mean</i>)	50,45
4	Jumlah Siswa (<i>N</i>)	22
5	Total Nilai Keseluruhan	1110,00

(Sumber: Data Primer Penelitian Terolah, 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 2, capaian belajar gerak berirama siswa pada tahap awal tergolong masih sangat rendah dan belum memuaskan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 50,45, dengan selisih yang mencolok antara nilai terendah 25,00 dan nilai tertinggi 80,00. Rendahnya perolehan nilai tersebut membuktikan bahwa mayoritas siswa mengalami kendala koordinasi dan pemahaman ritme langkah gerak dasar sebelum tindakan diberikan. Diperlukan sebuah stimulasi pedagogis yang terstruktur untuk menjembatani kesulitan siswa dalam menyelaraskan hitungan dan gerakan tubuh.

Setelah pemberian perlakuan melalui model pembelajaran berbasis permainan Detektif Irama selama tiga pertemuan tatap muka, peneliti memberikan evaluasi akhir (*post-test*). Tes akhir ini memiliki format dan tingkat kesulitan yang setara dengan tes awal guna melihat perubahan performa belajar siswa. Hasil rekapitulasi data *post-test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Post-test Siswa Kelas V C

No	Parameter Statistik	Nilai Capaian
1	Nilai Tertinggi	95,00
2	Nilai Terendah	60,00
3	Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,95
4	Jumlah Siswa (<i>N</i>)	22
5	Total Nilai Keseluruhan	1715,00

(Sumber: Data Primer Penelitian Terolah, 2026)

Data pada Tabel 3 memperlihatkan lompatan performa hasil belajar siswa yang sangat signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan. Rata-rata nilai kelas melonjak menjadi 77,95 dengan batas skor terendah meningkat ke angka 60,00 dan nilai tertinggi menembus angka 95,00. Peningkatan skor rata-rata sebesar 27,50 poin ini menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai pola koordinasi langkah kaki dan ketukan ritme dengan jauh lebih baik. Perbandingan capaian skor individual antara *pre-test* dan *post-test* secara visual menegaskan efektivitas perlakuan model bermain yang diberikan.

2. Hasil Uji Prasyarat dan Pengujian Hipotesis

Pengujian normalitas sebaran data *post-test* dilakukan dengan uji *Lilliefors* pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan hasil komputasi, diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,164$ yang berada di bawah nilai $L_{tabel} = 0,189$ untuk ukuran sampel $n = 22$. Kriteria ini membuktikan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal, sehingga analisis parametrik dapat dilanjutkan secara sah. Selanjutnya, korelasi antara perlakuan model permainan dengan hasil belajar siswa diuji menggunakan teknik korelasi *Pearson product moment*, yang ringkasannya dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Korelasi Antarvariabel

Variabel Analisis	Parameter Statistik	Nilai Korelasi (r)	Taraf Signifikansi (p)	Jumlah Sampel (N)
Model Permainan vs Hasil Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	0,860**	0,000	22

(Sumber: Output Komputasi IBM SPSS 25)

Tabel 4 memperlihatkan bahwa koefisien korelasi hitung (r_{hitung}) bernilai 0,860 dengan angka signifikansi 0,000 yang jauh lebih kecil dari ambang batas 0,05. Mengingat nilai $r_{hitung} = 0,860$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,423$ pada tingkat signifikansi 5%, hubungan antara kedua variabel dikategorikan sangat kuat dan positif. Temuan ini menandakan bahwa semakin efektif implementasi permainan Detektif Irama di lapangan, semakin tinggi pula penguasaan hasil belajar yang diraih oleh siswa. Langkah terakhir adalah menguji hipotesis komparatif melalui uji-*t* berpasangan, dengan ringkasan koefisien regresi pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Regresi dan Uji Hipotesis (Uji-t)

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	Standardized Coefficients (β)	t_{hitung}	Sig. (p)
(Konstanta)	10,620	9,027	—	1,177	0,253
Model Detektif Irama (X)	0,830	0,110	0,860	7,502	0,000

(Sumber: Output Komputasi IBM SPSS 25)

Berdasarkan hasil uji statistik pada Tabel 5, diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,502$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena $t_{hitung} = 7,502$ jauh melampaui nilai kritis $t_{tabel} = 1,717$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima secara meyakinkan. Koefisien regresi bernilai positif ($B = 0,830$) mengindikasikan bahwa setiap penambahan kualitas penerapan model pembelajaran berbasis permainan akan berkontribusi langsung terhadap kenaikan skor hasil belajar siswa.

Pembahasan

Temuan empiris dalam penelitian ini membuktikan bahwa integrasi model pembelajaran berbasis permainan Detektif Irama menghasilkan peningkatan capaian belajar PJOK yang sangat signifikan pada materi gerak berirama. Keberhasilan ini mengonfirmasi aspek *what*, yaitu terjadinya peningkatan performa gerak dan pemahaman ritme siswa kelas V secara menyeluruh pasca-intervensi. Siswa yang awalnya pasif dan enggan bergerak mampu menampilkan koordinasi motorik yang harmonis saat merespons ketukan musik pengiring. Temuan ini sejalan dengan penelitian Latifi dan Mashud (2025) yang menemukan bahwa modifikasi permainan terstruktur dalam pembelajaran penjas secara nyata mampu mendongkrak penguasaan keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Selain itu, pendekatan ini terbukti efektif dalam meminimalisir kejenuhan peserta didik yang sering muncul akibat metode instruksional konvensional, sehingga mampu menstimulasi partisipasi aktif selama proses pembelajaran (Gea et al., 2026; Illahi et al., 2024; Prasetyo et al., 2025; Ramadhoni & Mashud, 2025).

Ditinjau dari aspek *why*, peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model Detektif Irama memadukan unsur tantangan pemecahan masalah dengan eksplorasi gerak bebas yang mereduksi ketegangan psikologis siswa di lapangan. Siswa diposisikan sebagai "detektif" yang harus mengidentifikasi pola ritme tersembunyi, sehingga atensi kognitif dan keterlibatan fisik mereka terstimulasi secara berbarengan. Lingkungan belajar yang suportif dan tanpa tekanan memudahkan anak menginternalisasi transisi ketukan irama ke dalam sinkronisasi langkah kaki

secara intuitif (Utami dkk., 2024). Di samping itu, kebebasan berekspresi dalam format permainan mampu menekan rasa minder dan kecemasan siswa saat mempraktikkan keterampilan jasmani di depan teman-temannya. Dinamika kelompok yang menyenangkan ini mengubah persepsi siswa bahwa gerak berirama bukanlah materi yang rumit, melainkan aktivitas motorik yang rekreatif dan menantang (- et al., 2025; Albaloul et al., 2024; Duki et al., 2026; Jakarta et al., 2025; Sumarno et al., 2022).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Oktavia (2022) yang menyatakan bahwa strategi *game-based learning* efektif mengoptimalkan retensi materi dan memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Rasa senang yang timbul selama permainan memfasilitasi pelepasan dopamin, yang secara neurosains memperkuat fokus dan daya ingat gerak siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, temuan ini selaras dengan landasan pedagogis dari Ramli dan Damopolii (2024), yang mengemukakan bahwa pembelajaran bermakna tercapai apabila aktivitas fisik dirancang selaras dengan tahap perkembangan psikologis anak yang gemar bermain. Pembelajaran yang mengakomodasi insting bermain anak akan melahirkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan mendalam bagi peserta didik (Ar et al., 2023; Rulyansah et al., 2022; Sukendro et al., 2022).

Di samping memfasilitasi ranah fisik dan motorik, format permainan kelompok dalam Detektif Irama berkontribusi nyata terhadap pematangan interaksi sosial dan kecakapan kerja sama siswa. Siswa belajar saling mengoreksi ketukan, menyelaraskan tempo regu, dan menghargai kemampuan motorik rekan sekelasnya tanpa saling mencela. Menurut Slameto (2023), kesiapan psikososial dan kenyamanan emosional di ruang kelas merupakan determinan internal yang sangat menentukan efektivitas penguasaan kompetensi baru. Kondisi afektif yang kondusif selama permainan kelompok berlangsung mempercepat adaptasi siswa dalam mengeksekusi rangkaian gerak yang kompleks (Siregar, 2024). Integrasi pendekatan ini juga terbukti efektif dalam memoderasi kesenjangan partisipasi antar gender, di mana penggunaan permainan ritmik mampu menciptakan ekosistem belajar yang lebih inklusif bagi seluruh siswa (Arlawan et al., 2026; Cahyaningtyas et al., 2026; Dewi et al., 2026; Kaize et al., 2026; Maratis et al., 2025).

Dengan demikian, efektivitas model Detektif Irama ditopang oleh perpaduan harmonis antara stimulasi motorik, keterlibatan kognitif dalam memecahkan teka-teki irama, dan atmosfer afektif yang gembira. Pendekatan ini berhasil mendobrak kejenuhan pembelajaran PJOK tradisional yang selama ini terperangkap dalam metode drill komando satu arah (Nevitaningrum, 2025). Secara pedagogis, temuan ini memberikan bukti empiris bahwa modifikasi permainan tematik merupakan strategi instruksional yang sangat potensial untuk memajukan kualitas pembelajaran kebugaran jasmani di sekolah dasar. Lebih lanjut, integrasi elemen permainan ini tidak hanya meningkatkan antusiasme, tetapi juga memicu peningkatan signifikan pada indikator kebugaran jasmani seperti koordinasi, kelincahan, dan daya tahan kardiorespirasi siswa (Syahputri et al., 2025).

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan Detektif Irama terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar materi gerak berirama siswa sekolah dasar. Pendekatan bermain peran aktif berhasil mentransformasi pembelajaran jasmani konvensional yang kaku menjadi aktivitas motorik yang rekreatif, dinamis, serta menantang. Suasana belajar yang menggembirakan mampu mereduksi kecemasan gerak, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memfasilitasi harmonisasi koordinasi tubuh peserta didik dalam menyelaraskan langkah kaki terhadap ketukan musik pengiring. Secara pedagogis, temuan ini

berimplikasi bahwa guru pendidikan jasmani perlu meninggalkan metode komando satu arah yang monoton. Pendidik didorong mengintegrasikan strategi *game-based learning* secara terencana ke dalam kurikulum pembelajaran fisik guna mengoptimalkan keterampilan motorik, kepekaan ritme, serta interaksi sosial kolaboratif anak usia sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kendati menunjukkan efektivitas nyata, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis karena menerapkan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol pembandingan serta melibatkan sampel terbatas pada satu rombongan belajar. Kondisi tersebut membuka peluang masuknya faktor pematangan alami maupun antusiasme sesaat yang belum terkontrol secara penuh. Oleh sebab itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan rancangan eksperimen murni (*true experimental design*) yang menyertakan kelompok pembandingan acak serta memperluas ukuran sampel ke berbagai sekolah dasar lintas wilayah. Peneliti lanjutan juga diharapkan dapat mengevaluasi dampak jangka panjang penerapan model permainan ini terhadap parameter kebugaran jasmani lainnya, seperti kelincahan dan koordinasi neuromuskular, serta mengamati retensi kemampuan motorik siswa melalui asesmen berkala pascaperlakuan secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Albaloul, O., Kulinna, P. H., & Mars, H. van der. (2024). Comparing the impact of the Sport Education model on student motivation in Kuwaiti and American students. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1334066. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1334066>
- Ar, M., Muhammad, H. N., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan model pembelajaran motorik melalui permainan sirkuit "Rilo Ngale" pada siswa sekolah dasar. *Jendela Olahraga*, 8(1), 149–161. <https://doi.org/10.26877/jo.v8i1.14109>
- Arlawan, D., Sulmainar, S., Intan, N., Fitri, F., Nurwinda, N., Putri, N. K., & Sholehah, A. (2026). Implementasi teknik belajar yang menyenangkan pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Tanggetada. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 1434–1440. <https://doi.org/10.51878/community.v6i2.14563>
- Cahyaningtyas, K. F., Idhartono, A. R., & Jauhari, M. N. (2026). Pengaruh penggunaan permainan roda berputar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar anak tunagrahita ringan kelas VII SMP di SLBC. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 6(3), 589–599. <https://doi.org/10.51878/strategi.v6i3.9863>
- Dewi, P. C. P., Asmawi, M., & Hernawan, H. (2026). *Rhythm games*: Exploring locomotor skills, physical fitness, and gender interaction among elementary students. *Retos*, 80, 1120–1131. <https://doi.org/10.47197/retos.v80.118502>
- Duki, F., Liunokas, O., Wora, D., & Ajito, T. (2026). Penerapan media bantu matras untuk meningkatkan keterampilan senam lantai guling depan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Maol. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7(2), 2514–2522. <https://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5244>
- Fauzi, D., Pelana, R., Samsudin, S., & Sujarwo, S. (2025). Model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis permainan modifikasi. *Jurnal Porkes*, 8(3), 1608–1621. <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i3.31975>
- Gea, J., Syaranamual, J., & Unmehopa, W. (2026). Meningkatkan hasil belajar lempar tangkap dalam permainan bola kasti melalui model pembelajaran *problem based learning* pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 15 Ambon. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi*

Pendidikan & Pengajaran, 6(3), 2244–2255.

<https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.12154>

- Illahi, R. F., Syamsuar, S., Sin, T. H., Welis, W., & Ockta, Y. (2024). Improving elementary students' learning motivation and physical fitness. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 9(2), 45–54. <https://doi.org/10.26737/jetl.v9i2.5567>
- Kaize, B. R., Rediani, N. N., Nainggolan, H. T., & Yusri, Y. (2026). Meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar melalui permainan rakyat Suku Malind untuk pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 464–475. <https://doi.org/10.51878/community.v6i1.9418>
- Latifi, T., & Mashud, M. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan gerak dasar lari siswa kelas V. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(1), 249–258. <https://doi.org/10.55933/pjga.v6i1.1128>
- Maratis, J., Syofyan, H., Pamungkas, R. A., Liana, D., Widayanti, R., Ananda, N. S. D., & Khaerina, M. F. (2025). Peningkatan kebugaran dan keterampilan digital siswa dengan pelatihan senam *rhythmic auditory stimulation*. *Jurnal Abdi Insani*, 12(2), 796–807. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i2.2322>
- Nevitaningrum, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis *web* di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.34120>
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning* meningkatkan efektivitas belajar siswa. *OSF Preprints*, 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5b38y>
- Prasetyo, D. A., Basri, M. H., & Mas'odi, M. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam pengembangan keterampilan motorik pada pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(3), 187–192. <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i3.762>
- Ramadhoni, R., & Mashud, M. (2025). Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada jenjang sekolah dasar. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(1), 35–45. <https://doi.org/10.55933/pjga.v6i1.1041>
- Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 3(3), 112–121. <https://doi.org/10.51878/jrpdh.v3i3.2140>
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., & Rihlah, J. (2022). Peningkatan minat dan kebugaran siswa sekolah dasar melalui olah raga tradisional. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 449–454. <https://doi.org/10.47679/ib.2022239>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://doi.org/10.31004/jitk.v2i2.1450>
- Slameto, S. (2023). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukendro, S., Suminah, S., Zurweni, Z., & Yulawan, E. (2022). Pengembangan video pembelajaran olahraga permainan kecil pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Prestasi*, 6(1), Article 7. <https://doi.org/10.24114/jp.v6i1.34506>
- Sumarno, S., Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Learning innovation through Teaching Game for Understanding (TGfU) model to prepare physical education learning strategy skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170–184. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54692>



- Syahputri, A. M., Nazareta, P. I., Mukholid, A., Sabarini, S. S., Liskustyawati, H., & Syaifullah, R. (2025). Peningkatan kebugaran jasmani siswa melalui program pembelajaran intervensif berbasis pendekatan taktis di SD Negeri Palur 2. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 4(2), 1116–1124. <https://doi.org/10.57235/qistina.v4i2.7149>
- Utami, D. R., Irawan, R., Pramono, H., & Pujiyanto, A. (2024). Implementasi pembelajaran aktivitas gerak berirama pada kelas V sekolah dasar negeri Kecamatan Gunungpati tahun ajaran 2023/2024. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(1), 164–174. <https://doi.org/10.15294/inapes.v5i1.48912>