

# Modifikasi Media Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Terhadap Hasil Belajar Afektif PJOK

Mohamad Reza Wibowo\*, Bayu Thomi Rizal

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Indonesia.

\* Correspondence: [rezawibowo225@gmail.com](mailto:rezawibowo225@gmail.com), [bayu\\_tr@uhamka.ac.id](mailto:bayu_tr@uhamka.ac.id)

## Abstract

This study aims to analyze the effect of athletic learning media modifications on improving students' affective learning outcomes. The research method uses quantitative with quasi experimental design. The research population is 58 students using the total sampling technique. This research instrument uses a questionnaire. Kolmogorov-Smirnov with SPSS 26 shows the sig value. The results of the Kolmogorov smirnov and Shapiro Wilk tests show a significant value of the control class of  $0.264 > 0.05$  and the control class of  $0.098 > 0.05$  affective learning outcomes in throwing number athletic games, so it is concluded that the residual values are both normally distributed. in the low category as many as 3 students (11%) and in the medium category as many as 25 students (89%). While the categorization of affective results of student learning in the experimental class after the treatment of athletic throwing games in the moderate category was 14 students (14%) and the high category was 24 students (86%). The results of the research hypothesis significance value of 0.000 is smaller than 0.05, it can be concluded that there is a significant difference in the control class and experimental class post so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Hypothesis testing in this study shows that the modification of learning media for athletic throwing numbers is effective on the affective learning outcomes of fifth grade students of Teladan Suci Islamic Elementary School.

**Keyword:** Athletics; learning media modification; affective learning outcomes

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh modifikasi media pembelajaran atletik terhadap peningkatan hasil belajar afektif siswa. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen design. Populasi penelitian ni 58 siswa menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS 26 menunjukkan nilai sig. Hasil uji Kolmogorov smirnov dan Shapiro Wilk menunjukkan nilai signifikan kelas kontrol  $0,264 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,098 > 0,05$  hasil belajar afektif pada permainan atletik nomor lempar, sehingga disimpulkan bahwa nilai residual keduanya berdistribusi Normal. dalam kategori rendah sebanyak 3 siswa (11%) dan dalam kategori sedang sebanyak 25 siswa (89%). Sedangkan kategorisasi hasil afektif belajar siswa pada kelas eksperimen setelah melakukan perlakuan permainan lempar atletik dalam kategori sedang sebanyak 14 siswa (14%) dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (86%). Hasil hipotesis penelitian nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kontrol dan post kelas eksperimen sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi media pembelajaran nomor lempar atletik efektif terhadap hasil belajar afektif siswa kelas V SD Islam Teladan Suci.

**Kata kunci:** Atletik; modifikasi media pembelajaran; hasil belajar afektif

Received: 26 Juni 2025 | Revised: 29 Juni, 1, 4 Juli 2025

Accepted: 15 Juli 2025 | Published: -21 Juli 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang terkait dengan watak perilaku seseorang seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai (Papatungan & Papatungan, 2023). Ciri-ciri dari hasil pembelajaran afektif akan terlihat pada siswa melalui berbagai perilaku. Misalnya: perhatian yang diberikan terhadap materi pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti pelajaran di sekolah, dorongan yang kuat untuk memahami lebih dalam tentang pelajaran yang dipelajari, serta rasa penghargaan atau hormat kepada guru dan sebagainya. Penilaian pada area afektif digunakan untuk mengevaluasi perilaku dan sikap siswa dalam semua interaksi saat belajar di sekolah. Ini bertujuan untuk memahami perkembangan anak dan mendukungnya dalam proses penemuan jati diri selama pendidikan di sekolah.

Dari definisi yang telah dijelaskan sebelumnya, jelas terlihat betapa pentingnya mengajarkan perkembangan afektif kepada anak. Setiap anak tentunya melalui proses perkembangan dalam hidupnya, salah satunya adalah aspek afektif atau emosi. Menurut (Sudjana, 2006:23), Aspek hasil belajar afektif adalah: 1) Kemampuan menerima (receiving), mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan respon terhadap stimulasi yang tepat. 2) Tidak menanggapi (menanggapi) mengandung arti adanya partisipasi aktif. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. 3) Menghargai (menilai, menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikannilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. 4) organisasi (mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. 5) Karakterisasi berdasarkan nilai atau kompleks nilai (karakterisasi dengan suatu nilai), yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Menurut (Prasetya & Udarso, 2019) mendefinisikan, “pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Dalam konsep pendidikan jasmani dalam konsep pembelajaran pendidikan jasmani, salah satu cabang olahraga yang erat kaitannya dengan aktivitas fisik ialah dalam cabang olahraga atletik. Atletik merupakan salah satu cabang olahraga tertua yang telah ada dan dilakukan oleh manusia sejak jaman purba sampai sekarang ini (Pokrena & Tahapary, 2024). Bahkan dapat dikatakan sejak adanya manusia dimuka bumi ini, atletik sudah ada dan dilakukan oleh manusia.

Hal tersebut merupakan perwujudan manusia berkegiatan sehari-hari dengan terdapat gerakan atletik seperti jalan, lari, lompat dan lempar (Riandika et al., 2025). Oleh karena itu di Indonesia olahraga atletik berkembang dengan pesat. Menurut (Munendra & Lumintuarso, 2015) terdapat beberapa tujuan pembelajaran atletik dalam pembelajaran pastinya terdapat sesuatu yang akan dicapai, hal ini juga terjadi dalam pembelajaran atletik. Tujuan dari diselenggarakannya pembelajaran atletik di sekolah ditujukan dalam beberapa hal yang lebih khusus, yaitu: (1) membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik; (2)

mengembangkan kesehatan, kesegaran jasmani, dan memiliki ketrampilan teknik cabang olahraga atletik; (3) memahami akan pentingnya kesehatan, kesegaran jasmani, dan mental; (4) mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yaitu atletik.

Dikarenakan peneliti fokus terhadap hasil belajar afektif cabang nomor lempar yang dimana pembelajaran atletik nomor lempar ini masih banyak yang tidak memodifikasi permainan atletik dikarenakan tingkat bahaya yang begitu tinggi pada alat nomor permainan lempar atletik khususnya untuk anak sekolah dasar. Oleh karena itu peneliti memfokuskan dalam pembelajaran atletik pada nomor lempar dan memodifikasinya guna untuk meningkatkan hasil belajar afektif. Jika kita mengetahui dan memberikan solusi akan kekurangan yang dimiliki oleh para anak didik, maka hal ini cukup membantu para tenaga pengajar dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan ada beberapa faktor sehingga membuat hasil belajar afektif siswa ini kurang yang melatar belakangi permasalahan penelitian ini adalah minat siswa tentang lempar atletik masih kurang serta tidak terdapat aktivitas fisik didalam pembelajaran atletik dapat dipastikan komponen fisik sangatlah tidak optimal dan tidak adanya motivasi belajar siswa juga tidak kalah penting terbatasnya sarana prasarana yang ada di sekolah khususnya untuk cabang olahraga lempar lembing, tolak peluru, dan lempar cakram didalam nomor lempar atletik tersebut sangatlah kompeten didalam meningkatkan hasil belajar afektif siswa yang dimana terdapat motivasi, kerja sama dan minat belajar yang menimbulkan hasil belajar yang afektif.

Dengan adanya situasi seperti ini peneliti tergerak terjun langsung melihat kondisi di lapangan, Karena tidak mungkin ada asap tanpa adanya api. Hal itulah yang membuat saya sebagai peneliti tertarik mengadakan riset atau penelitian di SD Islam Teladan Suci. Olehnya itu saya sebagai peneliti ingin mengetahui dari aspek mana saja terdapat kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh siswa yang menghambat siswa itu untuk berprestasi. Dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang akan peneliti kaji yang sangat erat kaitannya dengan lempar cakram, lempar lembing dan tolak peluru secara umum, dalam ketiga cabang olahraga ini, jarak lemparan atau tolakan yang terjauh menjadi indikator utama keberhasilan.

Namun, penting untuk diingat bahwa teknik yang benar, aturan yang diikuti, dan kondisi fisik atlet juga berperan penting dalam mencapai hasil yang optimal. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa SD Islam Teladan Suci dalam cabang olahraga lempar atletik, berikut adalah beberapa solusi yang dapat diimplementasikan. Peningkatan aktivitas atletik dengan cara melakukan latihan fisik rutin. Mengadakan sesi latihan fisik yang teratur untuk meningkatkan kekuatan dan fleksibilitas siswa. Ini bisa meliputi latihan kekuatan, kelincahan, dan daya tahan yang mendukung performa lempar cakram, lempar lembing dan tolak peluru.

Meningkatkan minat siswa dengan cara bermain games didalam pembelajaran olahraga berlangsung. Mengadakan kegiatan sosialisasi tentang manfaat dan keseruan olahraga lempar atletik. Mengundang atlet atau pelatih profesional untuk berbagi pengalaman dan motivasi. Nomor lempar memiliki berbagai macam jenis atau pola gerakan yang berkesinambungan mulai dari lari, lompat, melayang dan mendarat. Pemahaman siswa tentang pentingnya olahraga dan kesadaran akan manfaat yang diperoleh dengan melakukan olahraga utamanya lempar atletik, tentunya akan memacu dan meningkatkan motivasi, power yang dimiliki oleh

masing-masing peserta didik untuk terlibat mengambil bagian didalamnya (Asnaldi & Syampurma, 2020).

Peserta didik tidak hanya akan menjadi penonton tetapi akan menjadi pemain dalam kegiatan tersebut bahkan bisa sampai tahap menjadi seorang atlet profesional dalam cabang olahraga atletik nomor lempar cakram, lempar lembing, dan tolak peluru. Berdasarkan uraian di atas, maka timbul permasalahan yaitu bagaimana pengaruh modifikasi media pembelajaran, minat siswa dan motivasi dengan kemampuan lempar atletik. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian. Penelitian ini memiliki keterbaruan (novelty) dalam hal penggabungan permainan nomor lempar atletik serta analisis mendalam mengenai pengaruh modifikasi media pembelajaran terhadap hasil belajar afektif siswa.

Dengan mengeksplorasi keterkaitan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam strategi pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar afektif siswa Sekolah Dasar melalui pendekatan permainan nomor lempar atletik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak modifikasi media pembelajaran nomor atletik terhadap hasil belajar afektif siswa sekolah dasar SD Islam Teladan Suci. Di dalam permasalahan yang terdapat permainan atletik nomor lempar dapat dipastikan terdapat solusi dari permasalahan rendahnya hasil belajar afektif siswa adalah dengan mengintegrasikan modifikasi permainan atletik lempar dengan menggunakan bahan tradisional untuk lempar cakram, lempar lembing dan tolak peluru ke dalam kegiatan pembelajaran, karena pendekatan ini bersifat menyenangkan, kontekstual, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, alternatif penyelesaian lainnya dapat berupa pelatihan intensif keterampilan motorik dasar, penggunaan media pembelajaran inovatif, serta pelibatan siswa dalam aktivitas fisik yang terstruktur dan berkelanjutan. Dengan demikian, pendekatan yang holistik dan bervariasi dapat memperkuat efektivitas proses pembelajaran atletik nomor lempar di sekolah dasar.

## Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk eksperimen. Menurut (Yuliani & Supriatna, 2023:23) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari ada tidaknya pengaruh variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Setiap penelitian diharapkan mencapai hasil yang baik serta dapat dipertanggung jawabkan dan harus menggunakan metode yang tepat. Menggunakan metode yang tepat dapat menghasilkan penelitian yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Design penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental design. Quasi eksperimen design ada dua bentuk design yaitu times series design dan nonequivalent control group design (Hastjarjo, 2019).

Hal ini peneliti menggunakan *nonequivalent control group design*. Design ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*. Pada design ini menggunakan kelompok eksperimen maupun control tidak di pilih secara random. Menurut (Amin et al., 2023) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, artinya seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Banyak siswa kelas VA sebanyak 28 siswa, terdiri dari 15 siswa

laki-laki dan 13 siswa perempuan, sedangkan siswa kelas VB sebanyak 30 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 1. Jumlah sampel peserta didik

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Keterangan
		Populasi	Sampel	
1.	VA	28	28	Eksperimen
2.	VB	28	28	Kontrol
Jumlah		56 Siswa		

Berdasarkan tabel di atas, kelas VA merupakan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran berupa modifikasi permainan nomor lempar atletik. Sedangkan, kelas VB berfungsi sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi di kelas VA dimaksudkan untuk menguji pengaruhnya terhadap peningkatan pembelajaran atletik, sementara kelas VB berperan sebagai pembanding untuk melihat perubahan yang terjadi tanpa adanya perlakuan tersebut. Instrumen penelitian ini menggunakan angket, dimana angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Nugroho, 2018:22). Adapun angket yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar afektif dari permainan nomor lempar cakram, lempar lembing, dan tolak peluru. Sedangkan skor nilai menggunakan skala likert, yaitu.

Tabel 2. Kriteria penilaian

No	Tingkat Hasil Belajar Afektif	Hasil Belajar Afektif
1	126-150	Sangat setuju
2	101-125	Setuju
3	76-100	Ragu-ragu
4	51-75	Tidak setuju
5	30-50	Sangat tidak setuju

Kegiatan permainan atletik dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan dengan durasi waktu pertemuan 35 menit. Sebanyak 2 kelas yang merupakan populasi penelitian ini. Peneliti menetapkan 56 siswa sebagai sampel penelitian melalui nonprobability sampling. mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau obyek itu (Sonia et al., 2023). Dibawah ini terdapat beberapa materi yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan aspek hasil belajar afektif pada permainan atletik “nomor lempar”. Nomor lempar adalah suatu gerakan yang menyalurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan atau ke atas berdasarkan teori (Ambia et al., 2023) diantaranya.

Tabel 3. Materi permainan atletik

No.	Materi Atletik	Media
1.	Teknik dasar Lempar	Alat Lempar
2.	Posisi Tubuh	(Cakram,
3.	Tindak Implusif	Lembing,
4.	Kerja Sama	Tolak Peluru)
5.	Keterampilan Sikap	

Pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke enam siswa sepakat setiap pertemuan akan membuat kelompok untuk melakukan praktek nomor lempar atletik dan membahas permasalahan pada anggota kelompok dari masing-masing materi yang sesuai dengan permasalahan pada setiap kelompok. Hasil pertemuan 1-6 anggota kelompok dapat memahami pentingnya mengenai teknik dasar lempar, posisi tubuh, tindak implusif, kerja sama serta keterampilan sosial dan memperoleh pengetahuan baru tentang cara serta manfaatnya. Beberapa siswa mampu mengidentifikasi permasalahan motivasi pembelajaran PJOK dengan lebih positif serta bekerja sama yang baik dalam mencapai hasil belajar afektif yang diharapkan.

Pada Evaluasi Hasil setiap pertemuan peneliti meminta siswa untuk mengungkapkan eksperensi sebelum dan sesudah melakukan permainan nomor lempar atletik serta siswa diminta untuk mengisi instrument angket *posttest* hasil belajar afektif. Validitas skala kematangan emosi yang diuji menggunakan validitas konstruk menyatakan bahwa butir pernyataan dalam skala tersebut valid, kemudian pada uji alpha cronbach yang digunakan untuk menguji reliabilitas diperoleh hasil 0,607 yang berarti reliabel. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dan *shapiro wilk* dan Uji-t untuk melihat seberapa efektif modifikasi media pembelajaran permainan nomor lempar atletik diantaranya lempar cakram, lempar lembing dan tolak peluru terhadap hasil belajar afektif siswa.

## Hasil

Hasil penelitian belum maksimal di cantumkan atau di paparkan, silahkan anda cantumkan atau paparkan hasilnya ini karna uji menggunakan SPSS blm di paparkan seperti uji normalitas data, homogenitas data dll.

Tabel 4. Hasil instrumen posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Insial	Skor	Kategori	Insial	Skor	Kategori
1.	AWA	86	Sedang	AAM	117	Tinggi
2.	ADC	67	Rendah	AMH	105	Sedang
3.	AIK	69	Rendah	AAH	118	Tinggi
4.	AF	93	Sedang	AKL	106	Sedang
5.	ACE	97	Sedang	AZF	118	Tinggi
6.	AAA	88	Sedang	ASF	116	Tinggi
7.	ASG	83	Sedang	AMA	121	Tinggi
8.	AOM	88	Sedang	AAA	120	Tinggi
9.	AMA	91	Sedang	CZU	121	Tinggi

10.	BZM	97	Sedang	DPG	106	Sedang
11.	DAA	88	Sedang	DAA	128	Tinggi
12.	DNK	68	Rendah	DHA	113	Tinggi
13.	FRA	100	Sedang	DBC	123	Tinggi
14.	HPE	97	Sedang	ESA	116	Tinggi
15.	HKL	91	Sedang	FBI	124	Tinggi
16.	IWP	101	Sedang	FR	113	Tinggi
17.	KES	84	Sedang	HFA	126	Tinggi
18.	MAI	100	Sedang	H	100	Sedang
19.	MAS	89	Sedang	IS	123	Tinggi
20.	MAA	96	Sedang	KA	118	Tinggi
21.	MFG	100	Sedang	KN	119	Tinggi
22.	MHM	96	Sedang	LZ	124	Tinggi
23.	MNA	109	Sedang	MAZ	121	Tinggi
24.	MSE	103	Sedang	MAV	122	Tinggi
25.	NSW	102	Sedang	MAN	115	Tinggi
26.	NH	91	Sedang	MFH	110	Tinggi
27.	RFS	98	Sedang	MPP	115	Tinggi
28.	SHH	100	Sedang	NK	123	Tinggi

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari instrumen Posttest pada kelas kontrol berada pada kategori rendah, dan diperoleh adanya perubahan pada data hasil *posttest* pada kelas eksperimen setelah melakukan penelitian hasil belajar afektif pada permainan atletik nomor lempar.

Tabel 5. Kategorisasi hasil belajar afektif pada permainan atletik

Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Rendah	3	11%	0	0
Sedang	25	89%	4	14%
Tinggi	0	0	24	86%
Jumlah	28	100%	28	100%

Berdasarkan tabel diatas kategorisasi hasil afektif belajar siswa pada hasil *posttest* pada kelas kontrol termasuk kedalam dalam kategori rendah sebanyak 3 siswa (11%) dan dalam kategori sedang sebanyak 25 siswa (89%). Sedangkan kategorisasi hasil afektif belajar siswa pada kelas eksperimen setelah melakukan perlakuan permainan lempar atletik dalam kategori sedang sebanyak 14 siswa (14%) dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (86%). Pada hasil ini menginformasikan bahwa hasil belajar afektif siswa setelah diberikan perlakuan modifikasi permainan nomor lempar atletik dapat dikategorikan “tinggi”.

Tabel 6. Hasil Posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen skala hasil belajar afektif

Hasil	Statistic	Kolmogorov smirnov	Statistic	Shapiro Wilk
		Sig.		Sig.
Kelas Kontrol	,136	,200	,955	,264
Kelas Eksperimen	,179	,023	,938	,098

Hasil uji kolmogorov smirnov dan shapiro wilk menunjukkan nilai signifikan kelas kontrol  $0,264 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,098 > 0,05$  hasil belajar afektif pada permainan atletik nomor lempar, sehingga disimpulkan bahwa nilai residual keduanya berdistribusi Normal.

Tabel 7. Tests of normality

	Kolmogrove-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.179	28	.023	.938	28	.098
Kontrol	.136	28	.200	.955	28	.264

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas kedua kelas menunjukkan nilai signifikansi *posttest* lebih dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengetahui pengaruh permainan nomor lempar atletik terhadap hasil belajar afektif siswa SD Islam Teladan Suci. Penelitian ini terdiri atas dua variable. Yaitu pengaruh permainan lempar atletik (X) dan hasil belajar afektif (Y). Berikut adalah data dari masing-masing variable yang terurai dan terperinci.

Tabel 8. Hasil homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Afektif	Based on Mean	3.893	1	54	.054
	Based on Median	4.071	1	54	.049
	Based on Median and with adjusted df	4.071	1	51.606	.049
	Based on trimmed Mean	4.283	1	54	.044

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas untuk hasil belajar afektif dalam permainan nomor lempar atletik menunjukkan nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05, yang menandakan bahwa data yang digunakan sudah homogen.

Tabel 9. Hasil uji – T

Pair		Mean	Std. Deviation	Paired Difference	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2tailed)
					Lower	Upper			
1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-36.60000	7.22957	2.28619	-41.77172	-31.42828	-16.009	9	.000

Sedangkan hasil hasil uji t yaitu pada nilai signifikansi 0.000. nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pre test dan post test sehingga H0 ditolak dan Ha diterima.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas modifikasi media pembelajaran dalam materi nomor lempar atletik terhadap peningkatan hasil belajar afektif siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media modifikasi menunjukkan capaian afektif yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media konvensional. Temuan ini secara langsung berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan dalam bagian pendahuluan, yaitu untuk mengetahui

apakah media pembelajaran yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar afektif. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media yang lebih aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu menumbuhkan sikap positif, semangat belajar, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran PJOK.

Interpretasi terhadap temuan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teori Self-Determination (Tekeng & Alsa, 2016) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika kebutuhan dasar siswa terhadap rasa aman, kompetensi, dan keterlibatan terpenuhi. Penggunaan alat lempar yang telah dimodifikasi seperti lembing dari bambu ringan, cakram dari busa, dan peluru dari plastik memberikan rasa aman bagi siswa untuk mencoba dan berpartisipasi tanpa rasa takut cedera. Situasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk berekspressi secara bebas, terlibat secara aktif, dan membangun interaksi sosial yang sehat dengan teman sekelas, sehingga memunculkan respons afektif yang positif seperti percaya diri, tanggung jawab, empati, dan sportivitas.

Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu (Suriatno & Yusuf, 2020) menemukan bahwa penggunaan alat yang dimodifikasi dalam pembelajaran gerak dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selanjutnya (Gunawan et al., 2022) juga membuktikan bahwa modifikasi alat lempar turbo dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa dari 50% menjadi 86%. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media modifikasi secara umum efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Namun, penelitian ini memiliki kekuatan tersendiri karena memberikan kontribusi pada pengembangan aspek afektif yang masih jarang dikaji secara khusus, serta menggabungkan tiga jenis nomor lempar dalam satu model pembelajaran.

Dengan demikian, terdapat unsur kebaruan (novelty) dalam penelitian ini baik dari sisi materi, ranah evaluasi, maupun pendekatan instruksional yang digunakan. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan panduan dari SHAPE (Salsabila & Pranata, 2022) yang menekankan pentingnya pengembangan sikap sosial-emosional dalam pendidikan jasmani. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menggunakan media yang menyenangkan mendorong interaksi yang lebih dinamis dan membangun nilai-nilai afektif seperti kerjasama, tanggung jawab, dan saling menghargai. Dalam konteks ini, modifikasi media bukan hanya berfungsi sebagai sarana aktivitas fisik, melainkan sebagai media untuk membentuk karakter siswa (Ramadhani et al., 2023).

Hal ini juga sejalan dengan pandangan (Hasyim et al., 2025) fundamental movement skills merupakan salah satu faktor yang dapat menggiring anak memiliki kebugaran yang baik serta dapat merangsang anak untuk berpartisipasi dalam berbagai macam aktivitas fisik bahwa pembelajaran efektif harus mencakup aspek afektif selain aspek kognitif dan psikomotorik. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru PJOK, kepala sekolah, dan perancang kurikulum. Guru dapat secara kreatif menciptakan atau memodifikasi alat pembelajaran yang kontekstual dan ramah anak dengan memanfaatkan bahan lokal yang mudah didapat, murah, dan aman. Sekolah dapat mendukung program ini dengan menyediakan ruang dan kebijakan yang mendukung pembelajaran aktif yang inklusif (Gustaman et al., 2025).

Bagi pengambil kebijakan pendidikan, temuan ini dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun pelatihan guru dan pengembangan kurikulum berbasis karakter. Meski memberikan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain waktu pelaksanaan yang

relatif singkat serta penggunaan instrumen pengukuran afektif yang masih bersifat kuantitatif. Aspek sikap sering kali tidak terpotret secara mendalam melalui angket, sehingga dibutuhkan pendekatan kualitatif seperti observasi langsung atau refleksi tertulis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode campuran (*mixed-method*) dan memperpanjang durasi intervensi agar dapat memantau perkembangan sikap siswa dalam jangka panjang.

Arah penelitian masa depan juga dapat mencakup pengujian efektivitas modifikasi media pembelajaran di jenjang pendidikan yang berbeda, baik di sekolah menengah maupun pendidikan anak usia dini. Selain itu, eksplorasi pengaruh media modifikasi terhadap variabel lain, seperti kreativitas, keterlibatan belajar, dan hasil belajar kognitif, dapat memberikan kontribusi lanjutan terhadap pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang inovatif dan holistik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris tentang efektivitas modifikasi media, tetapi juga membuka ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan membentuk karakter peserta didik.

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi media pembelajaran dalam nomor lempar atletik, yang mencakup lempar cakram, lempar lembing, dan tolak peluru, secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar afektif siswa sekolah dasar. Penggunaan media yang lebih aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa mampu mendorong keterlibatan emosional, sikap positif, serta motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa modifikasi. Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian, bahwa pendekatan berbasis media modifikasi pembelajaran efektif diterapkan dalam pembelajaran PJOK untuk mengembangkan ranah hasil belajar afektif siswa secara optimal. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru pendidikan jasmani perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi sebagai strategi yang kontekstual, menyenangkan, dan mendukung pencapaian tujuan afektif.

Sekolah dan pengambil kebijakan juga dapat mengadopsi pendekatan ini untuk memperkuat implementasi kurikulum yang berpusat pada perkembangan karakter dan sikap siswa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain durasi intervensi yang singkat, penggunaan instrumen angket sebagai satu-satunya alat ukur aspek afektif, serta belum adanya pemantauan terhadap dampak jangka panjang dari pembelajaran tersebut. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan campuran dan desain *longitudinal* agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terkait perkembangan afektif siswa dalam konteks pembelajaran berbasis modifikasi media.

## Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa artikel saya belum pernah dipublikasikan di jurnal manapun, dan merupakan hasil karya asli penulis. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa artikel tersebut belum diubah dan telah dipublikasikan. Saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk

melakukan penelitian. Terima kasih yang tulus juga dari saya sampaikan kepada para guru yang berdedikasi dan para siswa yang partisipasi dan dukungan yang tak ternilai selama proses penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Ambia, F., Zahara, Z., Ifwandi, I., & Rinaldy, A. (2023). Hubungan Power Otot Lengan Terhadap Kemampuan Lempar Lembing. *Jurnal Penjaskesrek*, 10(2), 64–75. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v10i2.2201>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Sport Science*, 20(2), 97–106. <http://sports-science.ppj.unp.ac.id/index.php/jss/article/view/48>
- Gunawan, G., Suhairi, M., & Daryanto, Z. P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Lempar Turbo dengan Modifikasi Media Belajar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(1), 17–28. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i1.216>
- Gustaman, R. F., Gandi, A., & Ratnaningsih, N. (2025). Implementasi Pendidikan Inklusif dalam Mewujudkan Sekolah Ramah Anak. *Jurnal Education and Development*, 13(1), 660–666. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/6635>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi Jurnal*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hasyim, A. H., Prabowo, E., Juniarto, M., Suparman, S., & Haris, I. N. (2025). Model Pembelajaran Passing Chest Pass Bola Basket Berbasis Permainan. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 11(1), 15–21. <https://doi.org/10.35569/biomatika.v11i1.2215>
- Munendra, A. W., & Lumintuarso, R. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Lempar Lembing untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 127–138. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6224>
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani* (Ed.I). CV. Sarnu Untung.
- Paputungan, E., & Paputungan, F. (2023). The Role and Function of Affective approaches in learning. *Journal Of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 1–8. <https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JEaC/article/view/1136>
- Pokrena, E., & Tahapary, J. M. (2024). Pengaruh Latihan Panjang Langkah Terhadap Kecepatan Lari 200 Meter pada Atlet SSC Unpatti. *Jurnal PendidikJournal Physical Education, Health and Recreation*, 5(2), 66–71. <https://doi.org/10.30598/manggurebevol5no2page66-71>
- Prasetya, R. P. E., & Udarsa, U. (2019). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri Se-Kabupaten Trenggalek. *Jurnal JPOK*, 7(2), 157–160. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/26996>

- Ramadhani, C., Masbulan, M., & Rahmadani, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Mahasiswa Melalui Praktik dan Modifikasi Permainan: Memahami Aktivitas Bermain dan Manfaatnya dalam Permainan Besar dan Kecil. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 236–247. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v3i3.501>
- Riandika, V., Fadly, H., & Junaidi, J. (2025). Pengaruh Latihan Loncat Naik Turun Bangku Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa SMA 13 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Milenial*, 4(1), 31–38. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/milenial/article/view/3165>
- Salsabila, F. P., & Pranata, K. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1124–1132. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2929>
- Sonia, M. A., Maing, C. M. M., & Mukin, M. U. J. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Fisika Materi Tekanan pada Siswa Kelas VIII C SMPN 3 Kupang. *Magneton: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika UNWIRA*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.30822/magneton.v1i1.2044>
- Suriatno, A., & Yusuf, R. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar. *Journal Sport Science, Health And Tourism of Mandalika (JONTAK)*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.36312/jontak.v1i2.233>
- Sudjana, N. (2006). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tekeng, S. N. Y., & Alsa, A. (2016). Peranan Kepuasan Kebutuhan Dasar Psikologis dan Orientasi Tujuan Mastery Approach terhadap Belajar Berdasar Regulasi Diri. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 85–106. <https://doi.org/10.22146/jpsi.22856>
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula* (Ed.I). Widina Bhakti Persada Bandung.