

Permainan Estafet Gunting Batu Kertas untuk Mengembangkan Kemampuan Afektif Siswa Sekolah Dasar

Salimah Az-zahroh¹, July Angel Rindiani Mutiara¹, Ilham Nur Wahid¹, Tri Devi Lestari¹,
Vania Winona Tegel¹

¹Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

correspondence: salimahazzahroh22@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan afektif siswa sekolah dasar melalui permainan estafet gunting batu kertas sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Ranah afektif yang dikembangkan meliputi lima aspek menurut taksonomi Krathwohl, yaitu menerima (receiving), merespons (responding), menghargai (valuing), mengorganisasi (organization), dan menghayati nilai (characterization). Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen one group behavioral checklist dengan partisipan sebanyak enam siswa kelas IV MI Muhammadiyah 1 SP 1 berusia 9–10 tahun yang dipilih secara acak. Intervensi dilakukan dalam tiga sesi permainan dan pengukuran kemampuan afektif dilakukan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor afektif pada sebagian besar partisipan, dengan rata-rata skor meningkat dari 13,00 pada pretest menjadi 14,67 pada posttest. Seluruh siswa berada pada kategori tinggi setelah intervensi. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan estafet gunting batu kertas berpotensi mendukung penguatan sikap positif siswa, seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan mengelola emosi. Namun, keterbatasan penelitian berupa jumlah partisipan yang kecil dan tidak adanya kelompok kontrol perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Secara keseluruhan, permainan edukatif sederhana ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran sosial-emosional yang relevan dan ramah anak di sekolah dasar.

Kata kunci: *afektif, permainan edukatif, sekolah dasar*

Abstract. This study aims to develop the affective abilities of elementary school students through the relay rock–paper–scissors game as a fun and interactive learning strategy. The affective domain developed includes five aspects based on Krathwohl's taxonomy, namely receiving, responding, valuing, organization, and characterization. The study employed a quasi-experimental one-group behavioral checklist design with six fourth-grade students from MI Muhammadiyah 1 SP 1 aged 9–10 years who were selected randomly. The intervention was carried out in three game sessions, and measurements of affective abilities were conducted before and after the intervention. The results showed an increase in affective scores among most participants, with the mean score rising from 13.00 in the pretest to 14.67 in the posttest. All students were in the high category after the intervention. These findings indicate that the relay rock–paper–scissors game has the potential to strengthen students' positive attitudes, such as sportsmanship, cooperation, responsibility, and emotional regulation. However, limitations of the study, including the small number of participants and the absence of a control group, should be considered when interpreting the results. Overall, this simple educational game may serve as a relevant and child-friendly social–emotional learning strategy for use in elementary schools.

Keywords: *affective domain, educational games, elementary school*

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi siswa. Pada tahap ini, anak berada dalam masa perkembangan sosial yang penting, di mana mereka mulai belajar mengenali diri, memahami orang lain, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Karena itu, keberhasilan pendidikan di sekolah dasar sangat ditentukan oleh sejauh mana proses pembelajaran mampu memfasilitasi perkembangan ranah afektif siswa secara optimal (Rahayu, 2020).

Ranah afektif mencakup berbagai sikap internal yang memengaruhi cara seseorang bersikap, merespons, dan mengambil keputusan. Krathwohl dan koleganya menjelaskan bahwa ranah afektif terdiri atas lima tingkatan, yaitu menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), dan menghayati nilai (*characterization*), yang menggambarkan proses internalisasi nilai secara bertahap dalam diri peserta didik (Krathwohl et al., 1964). Dengan berkembangnya ranah afektif, siswa diharapkan mampu menunjukkan sikap positif dalam belajar maupun berinteraksi.

Namun dalam praktiknya, pengembangan ranah afektif di sekolah dasar masih sering mendapat perhatian yang lebih sedikit dibandingkan ranah kognitif. Guru umumnya lebih fokus pada pencapaian nilai akademik, sementara pembentukan empati, disiplin, dan tanggung jawab belum terfasilitasi secara optimal. Kondisi ini tercermin dari masih ditemukannya perilaku kurang sportif, rendahnya kepedulian, serta sulitnya siswa mengelola emosi dalam interaksi sosial (Blum et al., 2022).

Pendekatan pembelajaran yang banyak digunakan selama ini cenderung bersifat verbal dan informatif, misalnya melalui penyampaian aturan atau nasihat moral. Pendekatan seperti ini kurang memberi ruang bagi siswa untuk mengalami secara langsung nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Padahal, anak usia sekolah dasar belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang melibatkan emosi dan interaksi sosial (Brackett & Divecha, 2020).

Salah satu pendekatan yang dianggap sesuai dengan karakteristik anak adalah pembelajaran berbasis permainan. Permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga melibatkan unsur interaksi, kerja sama, kompetisi, dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak. Melalui permainan, siswa belajar berkomunikasi, mengatur diri, dan memahami perspektif orang lain secara alami (Chan & Yang, 2020).

Permainan estafet gunting batu kertas merupakan salah satu permainan sederhana yang mudah diterapkan di sekolah. Permainan ini melibatkan kerja sama dalam kelompok, sportivitas, kejujuran, dan kemampuan menerima hasil permainan. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan sarana yang kompleks sehingga dapat dilaksanakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Aktivitas kelompok dalam permainan memungkinkan siswa mengembangkan interaksi sosial secara langsung (Munawarah et al., 2024).

Karakteristik permainan estafet gunting batu kertas tersebut sangat relevan dengan pengembangan ranah afektif siswa sekolah dasar. Selama bermain, siswa belajar menerima aturan, merespons situasi dengan tepat, menghargai peran anggota kelompok, serta menjaga sikap sportif. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjadi aktivitas rekreatif, tetapi juga sarana pembelajaran emosional yang bermakna (Hall et al., 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dan permainan edukatif dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, termasuk empati, regulasi emosi, dan sikap prososial (Budiman et al., 2020; Rohman et al., 2021). Namun demikian, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan permainan estafet gunting batu kertas dalam konteks pengembangan ranah afektif siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya peluang penelitian yang masih terbuka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengembangkan rancangan permainan estafet gunting batu kertas sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan afektif siswa sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada bagaimana permainan tersebut dapat memfasilitasi siswa dalam melalui tahapan afektif mulai dari menerima hingga menghayati nilai (Krathwohl et al., 1964).

Melalui penelitian ini, diharapkan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi yang menyenangkan, bermakna, dan ramah anak dalam mengembangkan ranah afektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyeimbangkan pengembangan akademik dengan pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai positif pada diri siswa (Brackett & Divecha, 2020).

METODE

Partisipan

Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini sebanyak 6 orang siswa siswi kelas 4, MI

(Madrasah Ibtidaiyah) Muhammadiyah 1 SP 1 yang berusia 9-10 tahun. Teknik perekrutan partisipan dilakukan dengan metode *Simple Random Sampling* yang mana partisipan di pilih secara acak menggunakan random generator.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen one group *behavioral checklist*. Desain pengukuran di lakukan dalam satu tahap yaitu melakukan pengukuran saat eksperiment berlangsung.

Intervensi

Intervensi dilakukan dalam satu hari, selama 20 menit, setelah itu partisipan diberi arahan terkait peraturan permainan, selama proses permainan sesi pertama fasilitator melakukan pengukuran melalui behavioral checklist untuk mengetahui sikap partisipan sebelum melanjutkan permainan setelahnya. Kemudian saat sesi kedua permainan dilakukan beberapa tahap disamping itu fasilitator mengarahkan agar peserta saling menghormati satu sama lain, saat permainan sesi ke tiga, dilakukan behavioral checklist terakhir untuk melihat perubahan perilaku peserta. Teknik yang digunakan dalam pelatihan ini adalah *role play* dan *games*.

Analisis Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan behavioral checklist. Kemudian dianalisis menggunakan teknik statistic deskriptif melalui perangkat lunak seperti excel untuk menggambarkan karakteristik data.

HASIL

Hasil yang diharapkan dari permainan estafet gunting batu kertas meliputi peningkatan pada lima aspek utama domain afektif: Receiving (menerima), Responding (merespon), Valuing (menghargai), Organization (mengorganisasi), dan Characterization (menghayati). Permainan ini dirancang untuk menstimulasi siswa agar lebih sadar, aktif, menghargai nilai, mampu mengorganisasi nilai, dan akhirnya menghayati nilai-nilai positif dalam perilaku sehari-hari.

Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur perubahan kemampuan atau sikap siswa setelah mengikuti suatu intervensi pembelajaran atau program tertentu. Data yang dianalisis merupakan skor hasil pengukuran afektif atau kognitif siswa yang diberikan sebelum dan

sesudah intervensi. Skor sebelum intervensi menunjukkan kondisi awal siswa, sedangkan skor sesudah intervensi menunjukkan hasil setelah siswa mengikuti proses pembelajaran atau aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan aspek tertentu.

Tabel 1. Skor Partisipan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Partisipan	Skor Sebelum	Skor Sesudah
ID 1	15	15
ID 2	14	15
ID 3	8	14
ID 4	13	14
ID 5	13	15
ID 6	15	15

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah enam siswa kelas IV MI Muhammadiyah 1 SP 1 dengan rentang usia 9–10 tahun. Seluruh partisipan mengikuti proses penelitian secara lengkap, mulai dari pengukuran awal (pretest), intervensi permainan estafet gunting batu kertas, hingga pengukuran akhir (posttest), tanpa ada partisipan yang mengundurkan diri.

Pengukuran kemampuan afektif dilakukan sebelum dan sesudah intervensi. Berdasarkan hasil pengukuran, diperoleh skor pretest dan posttest sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Skor pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah berada pada kategori tinggi, namun masih terdapat variasi kemampuan afektif antarsiswa, dengan skor terendah sebesar 8 dan tertinggi sebesar 15. Setelah intervensi, skor posttest menunjukkan peningkatan pada sebagian besar siswa, dan seluruh partisipan memperoleh skor dalam rentang 14–15.

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif

Statistik	Sebelum	Sesudah
Min	8	14
Max	15	15
Mean	13,00	14,67

Secara umum, terjadi peningkatan skor afektif setelah dilakukan intervensi permainan estafet gunting batu kertas. Satu partisipan yang sebelumnya memiliki skor terendah pada pretest menunjukkan peningkatan terbesar pada posttest. Sementara itu, siswa yang sebelumnya telah memperoleh skor tinggi tetap menunjukkan stabilitas kemampuan afektif pada kategori optimal. Dengan demikian, seluruh siswa menunjukkan skor afektif yang lebih tinggi atau tetap berada pada kategori tinggi setelah intervensi.

Peningkatan ini menggambarkan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil meningkatkan aspek yang diukur, baik itu kemampuan, sikap, maupun perilaku siswa. Skor

ini merepresentasikan aspek afektif, maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan kesadaran, partisipasi, penghargaan, pengorganisasian, dan penghayatan nilai-nilai positif secara menyeluruh. Keberhasilan ini menandakan bahwa metode pembelajaran atau program yang diterapkan efektif dalam membentuk karakter dan sikap positif siswa.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor afektif siswa sekolah dasar meningkat setelah mengikuti intervensi berupa permainan estafet gunting batu kertas. Seluruh partisipan menunjukkan skor afektif yang lebih tinggi pada posttest dibandingkan pretest, dengan peningkatan mean dari 13.00 (SD = 2.61) menjadi 14.67 (SD = 0.52). Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan estafet gunting batu kertas berasosiasi dengan penguatan aspek afektif siswa, terutama terkait sikap, tanggung jawab, sportivitas, dan kemampuan menyesuaikan diri dalam interaksi sosial.

Peningkatan skor afektif tersebut dapat dipahami melalui kerangka ranah afektif menurut Krathwohl dkk., yang meliputi tahapan menerima (receiving), merespons (responding), menghargai (valuing), mengorganisasi (organization), dan menghayati nilai (characterization). Selama mengikuti permainan, siswa terlibat dalam aktivitas yang menuntut mereka menerima aturan permainan, merespons situasi yang muncul, serta menghargai peran dan kontribusi anggota kelompok. Proses ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai terjadi melalui pengalaman langsung yang berulang dalam konteks sosial yang nyata.

Dari perspektif pembelajaran sosial-emosional (Social Emotional Learning/SEL), permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan pengenalan diri, pengelolaan emosi, kerja sama, serta pengambilan keputusan etis. Brackett dan Divecha (2020) menekankan bahwa penguatan kompetensi sosial-emosional berperan penting dalam membentuk perilaku adaptif pada anak. Dalam penelitian ini, interaksi yang terbangun selama permainan memungkinkan siswa belajar mengatur perilaku, menerima kemenangan dan kekalahan, serta menunjukkan sportivitas dalam suasana yang aman dan menyenangkan.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan bahwa anak usia sekolah

dasar belajar paling efektif melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Permainan menciptakan situasi autentik yang memunculkan berbagai respons emosional, seperti antusiasme, kecemasan kompetitif, dan penerimaan hasil. Ketika siswa diberi kesempatan merefleksikan pengalaman tersebut, mereka tidak hanya mempelajari aturan permainan, tetapi juga menata sikap dan nilai sosial yang menyertainya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran afektif tidak cukup dilakukan secara verbal, tetapi perlu difasilitasi melalui aktivitas yang melibatkan keterlibatan emosional dan sosial.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa permainan tradisional maupun permainan edukatif berkontribusi pada pengembangan sosial-emosional anak, termasuk empati, kerja sama, dan regulasi emosi. Hasil penelitian ini mendukung temuan tersebut, dengan menunjukkan bahwa permainan sederhana seperti estafet gunting batu kertas dapat menjadi media internalisasi nilai yang efektif. Keunggulan permainan ini terletak pada sifatnya yang sederhana, tidak membutuhkan alat khusus, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Namun demikian, peningkatan skor afektif pada penelitian ini perlu dipahami dalam konteks desain penelitian yang digunakan. Jumlah partisipan yang relatif kecil serta tidak adanya kelompok kontrol membatasi generalisasi temuan. Selain itu, durasi intervensi yang singkat belum memungkinkan untuk melihat dampak jangka panjang terhadap perkembangan afektif siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai indikasi awal mengenai potensi permainan sebagai sarana penguatan afektif, bukan sebagai bukti kausal yang absolut.

Kendati memiliki keterbatasan, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan konselor sekolah. Permainan estafet gunting batu kertas dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran sosial-emosional yang terintegrasi dalam kegiatan kelas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu menumbuhkan sikap positif melalui pengalaman nyata. Untuk mencapai hasil yang lebih konsisten, permainan dapat dikombinasikan dengan refleksi terstruktur dan penguatan nilai oleh guru.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Intervensi yang dilakukan berulang dalam beberapa sesi juga perlu dipertimbangkan untuk melihat

konsistensi efek terhadap perkembangan afektif siswa. Selain itu, pengukuran aspek perilaku sosial secara langsung akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh permainan terhadap perkembangan karakter anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan estafet gunting batu kertas berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran yang ramah anak dan relevan untuk penguatan ranah afektif siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman menyenangkan, tetapi juga belajar menginternalisasi nilai-nilai sosial yang penting bagi perkembangan pribadi dan sosial mereka.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan estafet gunting batu kertas berasosiasi dengan peningkatan kemampuan afektif siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengukuran, rata-rata skor afektif siswa meningkat dari pretest ke posttest, dan seluruh siswa menunjukkan skor yang lebih tinggi atau tetap berada pada kategori tinggi setelah intervensi. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif yang dirancang secara terstruktur dapat menjadi sarana yang potensial dalam menumbuhkan sikap positif, seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan mengelola emosi dalam interaksi sosial.

Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu dipahami dalam konteks keterbatasan penelitian, yaitu jumlah partisipan yang relatif kecil dan tidak adanya kelompok pembanding. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai indikasi awal mengenai potensi permainan estafet gunting batu kertas dalam mendukung penguatan ranah afektif siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan konselor sekolah dasar. Permainan estafet gunting batu kertas dapat dimanfaatkan sebagai salah satu strategi pembelajaran sosial-emosional yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk melatih sikap positif dalam situasi nyata, seperti menerima aturan, bekerja sama, menghargai teman, serta bersikap sportif.

Agar pembelajaran afektif berlangsung lebih optimal, permainan disarankan disertai dengan proses refleksi yang difasilitasi oleh guru, sehingga siswa dapat menyadari nilai-nilai

yang muncul selama kegiatan berlangsung. Selain itu, sekolah dapat mempertimbangkan pengembangan program pembelajaran berbasis permainan sebagai bagian dari upaya membentuk karakter dan iklim sosial yang positif di lingkungan sekolah.

Referensi

- Blum, R., Agnesia, L., Wilopo, S., Fine, S., Pinandari, A., Bass, J., Van Reeuwijk, M., Muzir, S., Mmari, K., & Novitasari, P. (2022). "If it's really excessive, it can enter your heart": A mixed methods investigation of bullying among early adolescents in Semarang, Indonesia. *Journal of Interpersonal Violence*, 38, 4088–4113. <https://doi.org/10.1177/08862605221111422>
- Brackett, M., & Divecha, D. (2020). Rethinking school-based bullying prevention through the lens of social and emotional learning: A bioecological perspective. *International Journal of Bullying Prevention*, 2, 93–113. <https://doi.org/10.1007/s42380-019-00019-5>
- Budiman, N., Raup, U., & Syamsuddin, A. (2020). Traditional game for the development of emotional intelligence. In *Proceedings of the International Conference on Education, Language, and Society (ICELS)* (pp. 211–215). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.116>
- Chan, M. T., & Yang, C. (2020). School-wide social emotional learning (SEL) and bullying victimization: Moderating role of school climate in elementary, middle, and high schools. *Journal of School Psychology*, 82, 49–69. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2020.08.002>
- Hall, L., Khuram, A., Paracha, S., Watson, D., & Shah, N. (2023). Shimpai Muyou: Confronting child suicides in Japan through a serious game and school-based intervention. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 38, 100612. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100612>
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. (1964). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II: Affective domain*. David McKay Company.
- Munawarah, D., Aryani, F., & Harum, A. (2024). The development of snake and ladders guidance media to prevent bullying behavior. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 7(2), 1–12.
- Rahayu, I. (2020). The improvement of children's social emotional achievement through the implementation of traditional games (An action research in Early Childhood Education (PAUD) Mutiara Hati Mataram 2015). In *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.030>
- Rohman, A., Harun, H., Hardika, H., & Aisyah, E. (2021). The analysis of child bullying behaviour of game mobile learning users in the early childhood education management perspective. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15, 4–20. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i09.21583>