

KERJASAMA PERMAINAN *KICK BALL* PADA PEMBELAJARAN *DIRECT* DAN MOTORIK

Oleh :

Y. Touvan Juni Samodra

Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

Email: tovan@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Siswa sekolah dasar merupakan masa mengumpulkan keterampilan gerak dasar, keterampilan dasar dan mempelajari teknik dasar. Keterampilan ini akhirnya dipergunakan untuk bermain. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran *direct instructional* dengan menggunakan permainan *kick ball* dan mempertimbangkan keterampilan motorik tinggi dan rendah. Perbedaan keterampilan motorik menyebabkan perbedaan dalam partisipasi dalam kegiatan bermain. Permainan yang aman untuk siswa sekolah dasar adalah permainan jenis *Field game*. Desain penelitian eksperimen hanya *post test* dengan 20 siswa dengan kemampuan motorik tinggi dan 20 siswa motorik rendah. Setiap kelompok diajar dengan model pembelajaran *direct instructional*. Permainan *kick ball* modifikasi dipergunakan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian dengan lembar observasi *game performance tournament assessment (GPAI)*. Data dianalisis dengan uji T sampel bebas. Hasil penelitian menerangkan bahwa kemampuan motorik berpengaruh terhadap penguasaan kerjasama dalam bermain. Siswa dengan kemampuan motorik tinggi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang motorik rendah.

Kata kunci: *kick ball*, motorik, model pembelajaran *direct instructional*, kerjasama

ABSTRACT

Elementary school students are the time to collect basic movement skills, basic skills, and learn basic techniques. This skill is finally used to play. The research objective was to determine the effect of the direct instructional learning model using the kickball game and to consider high and low motor skills. Differences in motor skills lead to differences in participation in play activities. A safe game for elementary school students in the Field game type game. The experimental research design was only a post-test with 20 students with high motor skills and 20 low. Each group was taught with a direct instructional learning model. A modified kickball game was used in this research. Research instrument with observation sheet game performance tournament assessment (GPAI). The data

were analyzed by using the free sample T-test. The results of the study explained that motor skills affected the mastery of cooperation in playing. Students with high motor skills do better than students with low motor skills.

Keywords : *kick ball modification, motoric, model of teaching, cooperation*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani mengalami perkembangan, model pembelajaran dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan meningkatkan keterampilan gerak. Pembelajaran klasikal paling mudah dipergunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran direct instructional. Pada kenyataannya variabel tingkat terampil siswa bervariasi. Ada siswa dengan kemampuan motorik yang tinggi dan ada yang memiliki tingkat kemampuan motorik rendah. Kenyataan ini memberikan pertimbangan kepada guru untuk mengajar dengan melihat perbedaan yang ada agar tercapai pembelajaran yang optimal. Level motorik siswa akan membantu untuk mempelajari cabang olahraga. Sehingga penguasaan gerak dasar sangat penting. Bukti bahwa perkembangan gerak dasar sangat penting telah dibuktikan oleh penelitian sebagai berikut, anak balita yang gemuk juga akan malas dalam melakukan gerak fisik, anak yang gemuk cenderung mengalami keterlambatan perkembangan gerak (Mulyani, Musfiroh, Cahyanto, Sumiyarsi, & Nugraheni, 2020). Berdasarkan penelitian ini, dapat dimaknai bahwa jika anak memiliki kegemukan maka akan menghambat perkembangan keterampilan gerak. Keluarga merupakan wahana pendidikan pertama bagi anak, pola asuh yang mendukung akan memberikan tempat dan rangsangan yang baik bagi perkembangan motorik anak (Adi, 2013). Anak akan berkembang jika mendapatkan lingkungan yang mendukung. Keluarga merupakan tempat untuk pertama kali anak mengenal gerak. Pola asuh yang positif akan memberikan dukungan yang positif terhadap perkembangan anak. Keterampilan motorik halus pada anak merupakan muatan pembelajaran yang dominan, metode demonstrasi merupakan cara yang efektif

(Nyoman Wida Komalasari, Luh Putu Putrini Mahadewi, 2016), hal ini disebabkan anak TK level kognitifnya belum sampai abstraksi, sehingga contoh dan peragaan masih merupakan keharusan.

Pada tahapan berikutnya keterampilan motorik kasar anak TK sangat penting untuk keberlanjutan belajar gerak sebuah penelitian memberikan gambaran di sebuah TK bahwa status keterampilan motorik kasar masih bervariasi (Hadi, Royana, & Setyawan, 2017). Perkembangan motorik menjadi modal dasar anak untuk belajar, penelitian memberikan bukti bahwa perkembangan ini dipantau oleh pemerintah dengan POSYANDU, peneliti menggambarkan bahwa hasil perkembangan motorik di suatu daerah dalam kategori bagus (Siskawati, Poernomo, & Mahanani, 2018). Guru pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam mengajarkan gerak dasar, bermain, dan internalisasi nilai agar dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari (Erfan, 2017). Disinilah peran guru dalam pendidikan, siswa dapat bermain apa saja, dimana saja, dengan permainan yang mudah atau sulit. Kontek dan situasi menjadi sangat berbeda ketika ada sentuhan peran guru. Guru harus mampu memahami setiap permainan memiliki nilai afektif, nilai-nilai dalam permainan inilah yang akan dipergunakan dalam proses pendidikan. Guru memiliki peranan penting dalam menyeting perilaku siswa agar muncul perilaku yang diinginkan tanpa siswa menyadari bahwa perilaku positif telah dilakukan. Jika perilaku positif telah dilakukan kemudian tugas guru belum selesai. Proses internalisasi dilakukan dengan pemberian penugutan berupa pujian, dengan cara memberi isyarat, tersenyum atau menepuk pundah. Perilaku guru inilah yang akan menguatkan setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Pada tataran selanjutnya perkembangan gerak harus mengalami peningkatan. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik berkaitan erat dengan intelegensi (FAJAR, 2017). Ternyata kompetensi motorik berpengaruh terhadap kognitif, afektif dan kesehatan anak (Munif, Pudyaningtyas, & Parwatiningsih, 2019), keterkaitan ini terbukti dengan sikap perilaku yang positif anak yang memiliki kompetensi motorik yang tinggi. Beberapa penelitian ini harus menjadi perhatian bahwa motorik dan kognitif memiliki hubungan. Dengan

kata lain, jika motoriknya baik maka kognisinya juga baik. Sebaliknya jika kognisinya baik maka motoriknya juga baik. Penjelasan hubungan ini dapat diargumentasikan sebagai berikut. Untuk belajar gerak dari mekanisme melihat, proses kedua memikirkan berdasarkan informasi dari panca indra dan kemudian menyimpulkan dan akhirnya memerintahkan anggota tubuh untuk meniru atau tidak meniru dengan gerakan tertentu, merupakan proses kognisi yang kompleks. Jika proses ini dapat dilakukan dengan cepat maka dapat diasumsikan anak memiliki kognisi yang lebih baik. Jika prosesnya lambat dapat diasumsikan juga linier demikian. Dugaan ini dapat juga dianalogikan sejenis, bahwa jika motorik rendah maka untuk meningkatkannya dapat dirangsang dengan rangsangan kognisi (pemahaman), jika kognisi kurang baik maka dengan aktivitas jasmani dapat meningkatkan pemahaman (kognisi).

Asumsi di atas semakin memperjelas bahwa akan ada perbedaan keterampilan motorik tinggi dan rendah. Perbedaan ini dapat terjadi karena perbedaan kemampuan kognitif atau sebaliknya karena memang perbedaan kemampuan motorik sebagai hasil pengalaman belajar sebelumnya. Penelitian memberikan pengalaman bahwa guru pendidikan jasmani harus mampu memberikan pengalaman belajar baik motorik ataupun afektif. Motorik kaitan dengan gerak dasar, teknik dasar sampai lanjut (dalam cabang olahraga), sedangkan afektif (sportifitas, kejujuran, kerjasama) (Erfan, 2017). Kegiatan pembelajaran harus memastikan satu ranah lagi yaitu kognitif. Desain pembelajaran diharapkan mampu menyentuh ketiga ranah dalam satu setting pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang akan menjadikan keistimewaan pendidikan jasmani yang mendidik dan mengajar dengan menggunakan media gerak.

Pengetahuan dan persepsi guru tentang keterampilan gerak dasar akan sangat penting dalam upaya memberikan pembelajaran yang berkualitas, berdasarkan penelitian dibuktikan bahwa dari 32 guru TK, 15 memiliki pengetahuan yang tinggi, 6 sedang, 12 rendah (Fitria & Rohita, 2019). Berdasarkan penelitian ini memberikan asumsi bahwa baru 50% guru memahami tentang keterampilan gerak dasar, jika ini pemahaman guru ini menjadi rujukan,

maka dapat dipastikan lebih dari 50% guru tidak akan memperhatikan keterampilan gerak dasar, dan pada akhirnya akan terjadi penguasaan siswa juga memiliki rerata yang sama dengan guru (Antonius S, Belka Farlin, et. all, 2018).

Anak anak TK akan kehilangan kesempatan untuk belajar gerak dasar yang lengkap apalagi benar. Proses pembelajaran yang kurang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang kurang tepat. Jika mulai dari awal anak tidak mendapatkan pengalaman gerak yang benar, maka pada akhirnya anak akan kesulitan untuk mempelajari teknik yang lebih tinggi. Kegagalan siswa dalam mempelajari keterampilan gerak, merupakan point negative bagi siswa tersebut dalam hal keikutsertaan pada aktivitas yang sejenis di bagian keterampilan yang mengalami kegagalan. Pengalaman gagal ini akan membekas dan akan diingat sehingga akan menjadi pengalaman negative yang akan diingat seumur hidup. Lain halnya jika mulai dari masih Taman kanak kanak, anak diberikan pengalaman untuk sukses yang banyak, dengan mempermudah setiap proses pembelajaran, maka siswa akan mengalami banyak memori sukses di setiap tingkatan pembelajaran. Kesuksesan dalam bergerak ini akan diulang dan diulang. Proses pengulangan ini secara berulang kali mulai dari lambat, kemudian cepat, diulang sampai ratusan kali dan semakin cepat maka, ini akan semakin meningkatkan intensitas yang pada akhirnya kesehatan yang didapat.

Tujuan pendidikan jasmani pada akhirnya adalah menggiring anak di masa yang akan datang untuk selalu hidup aktif dan berpola hidup sehat sepanjang hayat. Jika siswa telah menguasai keterampilan gerak dasar dengan baik, maka keikutsertaan dalam kegiatan bermain dan olahraga akan semakin terbuka luas. Sehingga kesuksesan dan belajar gerak merupakan kunci menuju gerbang hidup aktif. Belajar yang menyenangkan salah satunya adalah dengan bermain, dalam bermain diperlukan permainan yang cocok sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan, dengan berbasis permainan dapat dipergunakan untuk pembelajaran motorik (Abdillah, 2019). Keikutsertaan dalam bermain dengan memainkan permainan ini yang dapat dijadikan pengalaman yang menyenangkan. Siswa akan senang jika mengalami keberhasilan dalam gerak. Dengan keberhasilan tersebut semakin lama akan muncul ketagihan untuk mengulang dan

mengulang kegiatan permainan yang dimainkan. Kontek pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan dan olahraga, setiap permainan dan olahraga memiliki peraturannya sendiri. Peraturan ini merupakan representasi dari pembelajaran terhadap nilai. Nilai dari setiap permainan dipastikan berbeda beda. Sebagai ilustrasi permainan tradisional merupakan warisan budaya, dengan bermain anak anak akan mengenal beberapa nilai yang ada dalam permainan yang dimainkan. Kesenangan, sportivitas, kejujuran, ulet, sabar dan tentunya manfaat keterampilan motorik (Putrantana, 2017), akan diperoleh oleh siswa. Permainan gobak sodor memunculkan nilai-nilai karakter kerjasama ketika secara bersamaan bertahan ataupun menyerang, percaya diri untuk menjaga daerah dan melakukan penyerangan), jujur (ketika sudah seharusnya mati dan mengakui), tanggung jawab (kaitan dengan tugas penjagaan atau mencetak skor), toleransi (dengan kemampuan sesama tim yang berbeda), saling menghargai (bahwa setiap pemain memiliki fungsi dan tugas masing masing) , dan disiplin (kaitannya dengan penjagaan yang menjadi tanggungjawab) (Prasetio & Praramdana, 2020).

Nilai-nilai inilah merupakan ranah afektif yang menjadi kapling dalam pembelajaran gerak yang dilakukan secara bersamaan dengankognitif dan psikomotor. Khusus kerjasama merupakan nilai yang perlu ditanamkan dalam pendidikan jasmani. Sebagai salah satu nilai yang penting maka menjadi kewajiban bagi guru untuk memberikan pengalaman gerak dalam setting pendidikan jasmani agar siswa bekerjasama. Nilai kerjasama ini tidak dengan sendirinya akan berhasil hanya dengan dikatakan atau diajarkan secara verbal. Kerjasama diajarkan dengan media pembelajaran modifikasi. Modifikasi yang dilakukan terhadap permainan bola volley, ternyata berpengaruh terhadap hasil pembelajaran (Ali, 2017). Modifikasi menjadi point penting yang menjadi perhatian. Tujuan modifikasi diantaranya agar permainan menjadi lebih aman, menyenangkan, mudah, membuka peluang siswa untuk lebih banyak mengalami keberhasilan. Beberapa tujuan modifikasi ini jika dicermati dengan baik maka, proses pembelajaran akan sangat menyenangkan bagi siswa. Penyampaian pembelajaran menjadi pembahasan berikutnya. Penyampaian pembelajaran merupakan seni komunikasi guru dalam pengelolaan kelas.

Setting pembelajaran dapat terlihat dari model pembelajaran yang dilakukan. Meskipun banyak model pembelajaran baru dikenalkan yang sifatnya tidak langsung dan lebih pada proses kognitif, ternyata model pembelajaran *direct instructional* masih ampuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan jasmani (Alit, 2019). Penelitian kedua pembelajaran passing bawah dengan model pembelajaran *direct instructional* terbukti efektif untuk siswa sekolah dasar (Asri & Abdul, 2016). Model pembelajaran *direct instructional* memberikan pengaruh terhadap proses belajar pengetahuan dalam pendidikan jasmani (Harmono, 2017). Khusus kerjasama seyogyanya adalah kapling dari model pembelajaran *cooperative*, model ini ternyata juga mampu dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik (Setiawan et al., 2020), hal ini menjadi sebuah kesimpulan dalam penelitian ini, karena pembelajaran *cooperative* filosofinya adalah untuk mendidik afektif dalam kerangka belajar kelompok, penekanan utama pada model pembelajaran ini bukan pada aspek capaian psikomotor. Penelitian ini masih akan meneliti pengaruh model *direct instructional* untuk menanamkan nilai kerjasama dalam konteks pendidikan jasmani.

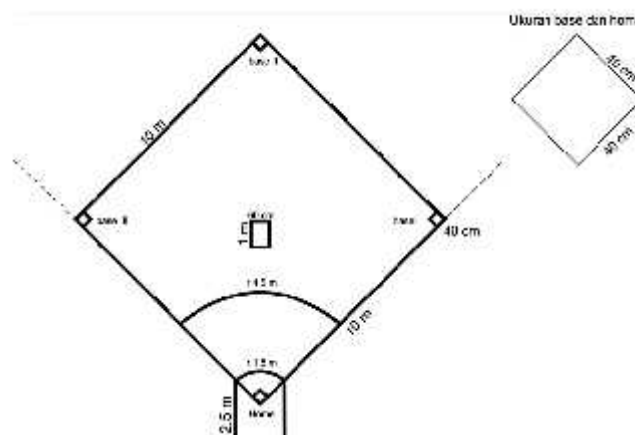
Beberapa penelitian tentang pembelajaran *direct instructional* masih memberikan tingkat keunggulannya dalam mengintervensi proses pembelajaran.

Model pembelajaran *direct instructional* berpengaruh terhadap pembelajaran bola voli (Ramadhan, Ma'mun, & Mahendra, 2019). Model pembelajaran *direct instructional* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam olahraga tenis meja siswa sekolah dasar (Suherlan, 2019). Sementara itu jika dibandingkan dengan *Teaching game for understanding* model ini ternyata untuk siswa yang memiliki kemampuan yang sama jika diterapkan di sekolah dasar dalam kesimpulan penelitian model pembelajaran TGfU dan *direct instructional* hasilnya sama dalam pembelajaran konsep bermain pada siswa sekolah dasar (Juni Samodra, 2015). Masih belum banyak ditemukan referensi penelitian kaitan dengan model pembelajaran *direct instructional*. Sehingga harapannya penelitian ini mampu memberikan tambahan referensi baru di khasanah penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dinyatakan beberapa hal yang menjadi inten dalam penelitian ini pertama tentang dengan perbedaan keterampilan motorik akan berbeda dalam penangkapan terhadap materi. Kedua apakah model pembelajaran direct instructional memiliki pengaruh yang sama terhadap hasil belajar kerjasama dalam perkainan *kickball*.

2. Metode

Penelitian menggunakan desain eksperimen quasi hanya post tes (Fraenkel, 2012). Penelitian dilaksanakan di SD 56 Pontianak Utara. Siswa yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas 3-5. Dilakukan pengukuran terhadap kemampuan motorik berjumlah 100 siswa. Berdasarkan tes tersebut 20 siswa dengan skor tertinggi masuk dalam kategori motorik tinggi dan 20 dengan skor terendah masuk dalam motorik rendah. Prosedur penelitian, setelah kelompok ditetapkan kemudian dilakukan penelitian dengan perlakuan model pembelajaran direct instructional (Metzler, 2017) dengan permainan *kickball* yang telah dimodifikasi selama 16 kali pertemuan. Permainan yang dipergunakan sebagai gambaran sebagai berikut:



Gambar 1. Lapangan *kick ball* yang dimodifikasi ukurannya

- Ukuran lapangan diamond dengan jarak antar base berukuran 10x10.
- Panjang perpanjangan lapangan diukur dari home 20 meter
- Jarak antara pelempar dengan penendang 6 meter

- d. Jarak jaga terdekat 4.5 meter dari daerah tendangan
- e. Daerah pelempar lebar 60-70 cm dengan memiliki tempat untuk awalan melempar 1 meter ke belakang.
- f. Daerah tendangan adalah garis di depan home selebar 1.5 meter
- g. Base berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40x40x40x40 cm

Aturan permainan

Pemain bertahan berusaha mencegah pemain penyerang melewati *base* dengan cara menyentuh pemain pelari dengan bola atau membakar *base* dengan cara diinjak dengan beserta membawa bola. Pemain penyerang menendang bola dan berlari antar *base* kembali ke posisi *home*. Bertahan dan menyerang bergantian setelah semua pemain memperoleh giliran menendang. Setiap base diberi nilai 1, jika *home run* nilainya 5.

Instrumen kerjasama untuk pengambilan data dengan menggunakan tes GPAI yang dituangkan dalam lembar observasi. kerjasama dalam konteks permainan ini adalah memahami dalam setiap pengambilan keputusan untuk secara bersama-sama mencetak skor jika menyerang dan mencegah terjadinya skor untuk yang bertahan. Semua keterampilan gerak, berlari, melompat, menuju *base* selanjutnya yang merupakan usaha untuk menghasilkan point yang dilakukan oleh individu dalam satu tim. Penggunaan semua keterampilan melempar, berlari, menangkap, menendang, melakukan slide untuk mematikan atau mencegah terjadinya skor yang dilakukan setiap pemain untuk keuntungan tim. Semua aktivitas ini diamati dan dinilai dengan *Game Performance Assesment Instrumen* merupakan bagian bagian penilaian kerjasama. Hasil dari tes ini kemudian dianalisis dengan deskriptif dan Uji T sampel Bebas dengan bantuan SPSS seri 20.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian memberi perlakuan dengan model pembelajaran direct instructional, dengan menggunakan permainan kickball. Kedua kelompok diberi perlakuan yang sama dengan mengikuti alur langkah langkah pembelajaran direct instructional. Pada perlakuan terakhir dilakukan pertandingan kedua kelompok ini direkam. Hasil rekaman kemudian dilakukan penilaian dengan diamati dan

diputar beberapa kali setiap adegan permainan untuk melihat dengan cermat setiap kejadian. Untuk melihat nilai kerjasama kemudian dilakukan perhitungan dan diperoleh nilai indek kerjasama sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai rerata indek kerjasama

	Motorik	
	tinggi	Motorik Rendah
Rerata indek kerjasama	5,03	3,83
Standar Deviasi	1,99	2,58
Jumlah sampel	20	20

Data di atas memberikan informasi bahwa, terdapat perbedaan nilai akhir kelompok siswa yang memiliki keterampilan motorik tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki keterampilan motorik rendah. Berdasarkan pada tabel di atas dapat dipahami bahwa nilai indek kerjasama kelompok yang memiliki kemampuan moatik tingi hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang memiliki kemampun motorik rendah. Hal ini dapat dilihat dengan hasil rerata untuk kelopok dengan motorik tinggi 5.03 dan kelomok moeotik rendah 3.83, selisih keduanya adalah 1,2. Selanjutnya dilakukan uji normalitas. Berdasarkan analisi statistik diperoleh hasil Klmogoriv-Smirnov sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji normalitas

motorik	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Motorik TInggi	.147	20	.200*
Motorik Rendah	.099	20	.200*

Berdasarkan uji Kolmogoriv Smirnov signifikansi hitung 0,200 lebih besar dari 0,05; maka data dinyatakan normal. Selanjutnya dilaksanakan uji T sampel bebas. Hasil analisis uji T menunjukkan kasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji T Sampel Berpasangan

	F	.144	
Nilai tes Levene	Sig.	.707	
t-test	t	2.523	2.523
	df	38	37.384
	Sig. 2 ekor	.016	.016
	Perbedaan rerata	1.20665	1.20665

Signifikansi Uji T 0,016 nilai tersebut lebih < dari sig. 0.05, berdasarkan hal ini dapat disimpulkan dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kerjasama dalam permainan *kickball* yang dimofifikasi antara kelompok siswa dengan motorik tinggi dengan siswa yang memiliki motorik rendah. Sehingga dengan melihat juga pada perbedaan mean yaitu 5.03 dan 3. 83 terdapa selisih 1,2 memberikan bukti bahwa kemampuan motorik sangat berpengaruh terhadap prose belajar mengajar.

Model pembelajaran direct instructional aktivitas mulai dari perencanaan, menyampaikan, pengontrolan danevaluasi di lakukan oleh guru (Samodra, 2010). Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran direct instructional menyatakan, dengan menggabungkan model kurikulum sport education, untuk menilai peningkatan kemampuan teknik memberikan kesimpulan bahwa dengan model DI signifikan terjadi peningkatan pada siwa putra (Pereira et al., 2014). Dinyatakan bahwa model DI sudah sangat sering dipergunakan dalam pembelajaran, kemudian guru menggunakan model personalized, ternyata hasilnya model ini juga berpengaruh terhadap kompetesnsi keterampilan siswa (Prewitt et al., 2015). Dua penelitian di atas memberikan bukti bahwa model pembelajaran direct instructional memang memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran.

Penelitian ini mengambil permainan *field game*.Kajian yang dibahas dalam penelitian ini adalah kerjasama. Kemampuan kerjasama dapat terjadi jika dalam permainan *fieldgame* diantaranya; percaya diri, kerjasama,menghargai, sportivitas, kerja keras. Percaya diri dapat dilihat pada pembagian tugas dari setiap posisi. Pada saat tim jaga melakukan tugasnya untuk menghentikan laju mencetak point, setiap pemain memiliki kapling daerah penjagaan, ketika bola ditendang dan

mengarah ke arahnya maka siswa harus percaya diri ketika bertugas, dan dengan percaya diri juga mengambil keputusan untuk membawa bola atau mengoper bola. Point kerjasama, jika disetiap *base* telah ditempati teman team, sementara penendang akan menendang, maka koordinasi antar siswa yang ada di dalam *base* untuk segera pindah *base* merupakan proses kerjasama. Pada point sportivitas terletak pada dengan senang hati dan lapang dada ketika mengakui ketinggalan point dengan tim lawan dan mengucapkan selamat jika timnya kalah.

Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa pengalaman gerak sebelumnya di level kelas sebelumnya akan memberikan dampak pada pembelajaran berikutnya. Hasil ini menekankan bahwa dalam pembelajaran, modal kemampuan motorik akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa siswa dengan kemampuan motorik yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi juga. Kontek dalam penelitian ini ini adalah kemampuan kerjasama dalam kontek permainan kickball. Model pembelajaran direct instructional merupakan model pembelajaran yang umum dipergunakan dalam pendidikan jasmani. Ciri model pembelajaran ini adalah semua tugas dirancang oleh guru, dan siswa melaksanakan rancangan yang telah disusun oleh guru. Model pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini sudah sangat familier dipergunakan, sehingga mempermudah jalannya penelitian.

Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa kemampuan motorik tinggi ada kaitannya dengan kemampuan motorik (Fajar, 2017) bahwa siswa yang memiliki intelegensi tinggi maka kemampuan motoriknya akan tinggi. Dengan kemampuan motorik yang tinggi maka upaya untuk menjadi master dalam keterampilan gerak akan menjadi lebih mudah. Khusus dalam penelitian ini kerjasama antar team melakukan umpan-umpan bola dari tangan ke tangan, baik dengan cara dilempar, digelindingkan atau dibawa kemudian diserahkan, merupakan cerminan kerjasama antar anggota team. Ada rasa percaya dengan sesama anggota team ketika melakukan pertahanan untuk mencegah team lawan mencetak skor.

Kasti modifikasi dengan eksperimen 16 kali pertemuan dapat mengintervensi nilai kerjasama pada siswa sekolah dasar (Muhamad Ade Jaenudin, Suherman, & Komarudin, 2018)(Muh. Ade Jaenudin, 2019). Penelitian ini ada kemiripan dengan yang peneliti lakukan, kesamaan terletak pada sama sama menggunakan olahraga yang sejenis yaitu *field game*. Penelitian terdahulu menggunakan kasti yang dimodifikasi sedangkan penelitian ini menggunakan *kickball* yang dimodifikasi. Terjadi penyederhanaan cara bermain dengan adanya modifikasi dengan tujuan untuk memudahkan pelaksanaan permainan. Dalam permainan *field game* kerjasama sangat diperlukan hal ini sesuai dengan penelitian yang lain yang menyatakan bahwa unsur kerjasama dan rasa percaya diri memberikan pengaruh sampai 19,6% pada pemain sepak bola (Apriansyah, Sulaiman, & Mukarromah, 2017). Kerjasama memberikan sumbangan terhadap permainan softball (Putrantana, 2017). Nilai kerjasama memberikan kontribusi kerjasama terhadap prestasi sebesar 24.6% bagi atlet sepak bola (Apriansyah et al., 2017). Penelitian lain menyebutkan bahwa kerjasama yang biasa ditampilkan dalam olahraga beregu harus semakin mendapat perhatian model pembelajaran *cooperative learning* sesuai dengan filosofinya memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerjasama (Pratama & Hadiana, 2016). Terdapat hubungan antara kepemimpinan, hubungan komunikasi dengan kerjasama tim pada olahraga softball (Rihatno, 2017).

Kajian penelitian di atas memberikan keterangan bahwa pendidikan jasmani dengan menggunakan olahraga dapat dipergunakan untuk menginternalisasikan nilai kerjasama. Dengan bermain yang dipermudah, maka siswa akan lebih menikmati permainan. Ketika siswa mulai terbawa pada setting permainan maka dengan mentaati peraturan yang ada dalam permainan itu secara otomatis siswa telah melakukan proses internalisasi nilai yang terkandung dalam permainan. Dalam penelitian berikutnya memberikan keterangan bahwa model pembelajaran Problem base learning dapat meningkatkan kerjasama (Dupri, Candra, Candra, & Suryani, 2020). Pembelajaran yang berpusat pada siswa memiliki pengaruh terhadap hasil pembelajaran dalam pendidikan jasmani, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Noviardila, 2018). Penelitian ini

dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat *teacher center*. Dengan metode *teachercenter* juga memberikan efek yang positif (Noviardila, 2018). Tiga penelitian terakhir ingin menyodorkan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dengan berbagai cara. Hasilnya berpengaruh positif terhadap penanaman nilai. Sehingga dengan adanya penelitian pembandingan ini dapat memberikan penguatan bahwa model pembelajaran *direct instructional* juga memiliki peluang yang sama dalam mengambil peran sebagai sarana untuk mendidik karakter.

4. Simpulan dan saran

Hasil penelitian menjelaskan bahwa siswa yang memiliki keterampilan motorik tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki keterampilan motorik rendah, dilakukan pembelajaran dengan media permainan *kickball* yang dimodifikasi, hasilnya lebih baik siswa yang memiliki keterampilan motorik tinggi. Modal keterampilan motorik tinggi merupakan bekal untuk belajar, dalam konteks penelitian ini adalah kerjasama. Ketiga model pembelajaran *direct instructional* dapat dipergunakan untuk mengajar siswa baik keterampilan motorik tinggi dan rendah.

Ucapan terimakasih

Terimakasih Peneliti Ucapkan kepada siswa beserta guru dan Kepala Sekolah, Sekolah Dasar dari SD 24 Pontianak yang telah menjadi sampel dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Abdillah, A. (2019). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK BERBASIS PERMAINAN. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138–147. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Adi, B. S. (2013). Hubungan Pola Asuh dengan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i1.3031>
- Ali, A. T. dan S. H. (2017). PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (Studi pada siswa kelas XI IPA 3 SMAN 3 Pamekasan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(3).
- Alit, I. G. A. N. (2019). MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION DENGAN METODE DEMONSTRASI SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS III SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019 SD NEGERI 22 DAUH PURI. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.932>
- Antonius S, Belka Farlin, M.Suprayogi, Thoribius R, Nopensah, R. & B. (2018). DESKRIPSI KEMAMPUAN GERAK DASAR (MELEMPAR, MELOMPAT DAN MENENDANG) SISWA KELAS SATU (1) SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jilo.v1i1.31347>
- Apriansyah, B., Sulaiman, & Mukarromah, S. B. (2017). Kontribusi Motivasi, Kerjasama, Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Atlet Sekolah Sepakbola Pati Training Center di Kabupaten Pati. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2).
- Asri, & Abdul, I. (2016). Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions) Pada Siswa Kelas V Sdn No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi. *E- Journal Physical Education, Healt And Recreation*, 4(1).
- Dupri, D., Candra, O., Candra, A., & Suryani, D. A. (2020). The Implementation of Problem Based Learning Model in Improving Cooperation and Learning Outcomes in Physical Education. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(1), 86–90. <https://doi.org/10.17509/jppo.v5i1.22531>
- Erfan, M. (2017). Peran Guru Penjas Terhadap Kebugaran (Kesegaran) Jasmani Siswa. (*Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang*).

- FAJAR, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Fitria, N., & Rohita, R. (2019). Pemetaan Pengetahuan Guru TK tentang Keterampilan Gerak Dasar Anak TK. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(2), 76–86. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i2.346>
- Fraenkel, J. R. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York: McGraw-Hil.
- Hadi, Hk. gerak dasar anak usia dini pada taman kanak-kanak (tk) di kota surakarta, Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan gerak dasar anak usia dinida taman kanak-kanak (tk) di kota sur paakarta. *Jurnal Ilmiah PENJAS*.
- Harmono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konseptual Dan Ketrampilan Gerak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa SMA Kota Kediri. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 103–114. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.745
- Jaenudin, Muh. Ade. (2019). PENGARUH PEMBELAJARAN KASTI KONVENSIONAL DAN MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR SISWA KELAS RENDAH. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, II(2), 21–29. <https://doi.org/10.26418/jilo.v2i2.37050>
- Jaenudin, Muhamad Ade, Suherman, A., & Komarudin, K. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kasti Modifikaasi Terhadap Nilai Kerjasama pada Siswa Sekolah Dasar. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.17977/um040v2i1p31-36>
- Juni Samodra, Y. T. (2015). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN FIELD GAME SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4835>
- Metzler, M. (2017). *Instructional Models in Physical Education. Instructional Models in Physical Education*. <https://doi.org/10.4324/9781315213521>
- Mulyani, S., Musfiroh, M., Cahyanto, E. B., Sumiyarsi, I., & Nugraheni, A. (2020). OBESITAS TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK BALITA. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(1). <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i1.39651>

- Munif, Pudyaningtyas, A. R., & Parwatiningsih, S. A. (2019). KOMPETENSI MOTORIK ANAK USIA DINI: KETERKAITANNYA DENGAN KOGNITIF, AFEKTIF DAN KESEHATAN. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(2), 123–132. <https://doi.org/10.21009/jiv.1402.5>
- Noviardila, I. (2018). PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS AKTIVITAS SISWA (PBAS) DAN KONVENSIONAL SERTA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK SISWA SDN DAYUN KAMPUNG TELUK MERBAU. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 154–160. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.134>
- Nyoman Wida Komalasari , Luh Putu Putrini Mahadewi, P. R. U. (2016). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI BERLANDASKAN TEORI MONTESSORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2).
- Pereira, J., Hastie, P., Araújo, R., Farias, C., Rolim, R., & Mesquita, I. (2014). A comparative study of students' track and field technical performance in sport education and in a direct instruction approach. *Journal of Sports Science and Medicine*.
- Prasetyo, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). GOBAK SODOR DAN BENTENGAN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES BERBASIS KARAKTER PADA SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>
- Pratama, S. E., & Hadiana, O. (2016). Pengaruh Model Cooperative Learning Terhadap Sikap Kerjasama Dan Hasil Belajar Sepakbola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 1(2). <https://doi.org/10.33222/juara.v1i2.23>
- Prewitt, S., Hannon, J. C., Colquitt, G., Brusseau, T. A., Newton, M., & Shaw, J. (2015). *Implementation of a Personal Fitness Unit Using the Personalized System of Instruction Model. The Physical Educator*.
- Putrantana, A. B. (2017). PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA & KESEHATAN. In *Pembentukan Karakter*.
- Ramadhan, R., Ma'mun, A., & Mahendra, A. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI DALAM PENDIDIKAN JASMANI. *Edusentris*. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v5i1.290>

- Rihatno, T. (2017). Hubungan Kepemimpinan dan Komunikasi Interpersonal dengan Kerjasama Tim Mahasiswa Anggota Klub Olahraga Prestasi Softball Universitas Negeri Jakarta. *JURNAL SEGAR*, 6(1), 44–60. <https://doi.org/10.21009/segar.0601.05>
- Samodra, Y. T. J. (2010). Model Pembelajaran Direct Instruction dan Sport Education Model. *Jurnal ILARA*.
- Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513>
- Siskawati, Y., Poernomo, D. I. S. H., & Mahanani, S. (2018). PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA PRASEKOLAH DI POSYANDU BALITA MAWAR DAN KENANGA. *JURNAL PENELITIAN KEPERAWATAN*, 4(2), 125–136. <https://doi.org/10.32660/jurnal.v4i2.323>
- Suherlan, E. (2019). PENGARUH PERBANDINGAN ANTARA MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR BACKHAND (TENIS MEJA) PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI CIPAKU KECAMATAN SUKARAJA. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7889>