

# Peningkatan Gerak Dasar dan Kolaborasi Peserta Didik Dengan Pendekatan Bermain

Eko Prasetyo<sup>a,1</sup>, Mashud<sup>b,2\*</sup>, Herita Warni<sup>b,3</sup>

<sup>a</sup> Prodi S2 Pendidikan Jasmani PPs, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

<sup>b</sup> Prodi S2 Pendidikan Jasmani PPs, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

<sup>c</sup> Prodi S2 Pendidikan Jasmani PPs, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

<sup>1</sup> Email 2120129310002@mhs.ulm.ac.id; <sup>2</sup> Email mashud@ulm.ac.id\*; <sup>3</sup> Email hwarni@ulm.ac.id

\* corresponding author

## ARTICLE INFO

### Article history

Received 2022-12-10

Revised 2023-01-17

Accepted 2023-01-24

### Keywords

Collaboration Skills  
Basic Motion  
Combinations  
Play Approach

## ABSTRACT

The background of this research is the lack of collaboration skills and students' learning outcomes of basic motion combinations based on observation of the students of class V of UPTD SD Negeri 2 Ambawang. This research aims to improve collaboration skills and learning outcomes of the materials of combination of basic motion of simple big ball games with a play approach. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects are students of class V UPTD SD Negeri 2 Ambawang which amounted 24 students in the academic year of 2022/2023. The object of this research is collaboration skills and learning a combination of basic motion with a play approach. The instrument used in this research is observation sheet for the combination of basic motion and student collaboration skills. Analysis of the data used is descriptive quantitative and qualitative analysis. The results of this research indicate an increase in the learning outcomes of the materials combination of basic movements of simple big ball games and the collaboration skills of class V UPTD SD Negeri 2 Ambawang. This is indicated by the increase in the average value of the initial condition of the learning outcomes of basic motion skills of the students, which is 33.33%, moreover the first cycle I experiences an increase with an average of 50%, and the second cycle II increases again up to 91.67%. and the collaboration skills the first cycle I experiences an which is 25%, and the second cycle II increases again up to 83.33%.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



### Kata kunci

Keterampilan Kolaborasi  
Kombinasi Gerak Dasar  
Pendekatan Bermain

## Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kombinasi gerak dasar, berdasarkan data observasi peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 2 Ambawang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar materi kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan pendekatan bermain. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 24 peserta didik pada tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian adalah keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kombinasi gerak dasar dengan pendekatan bermain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman lembar pengamatan kombinasi gerak dasar dan keterampilan kolaborasi peserta didik. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar materi kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana dan keterampilan kolaborasi. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan nilai rata-rata kondisi awal hasil belajar keterampilan gerak dasar peserta didik yaitu 33.33% siklus I mengalami peningkatan dengan rata-rata 50%, serta siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 91,67 %. dan

keterampilan kolaborasi peserta didik siklus I mengalami peningkatan rata-rata 25.%, serta siklusII mengalami peningkatan kembali menjadi 83,33%

Artikel ini open akses sesuai dengan liseni [CC-BY-SA](#)



Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan dan di latih pada diri peserta didik. Keterampilan abad 21 ini dibutuhkan untuk menjawab permasalahan dan tantangan di kehidupan sehari-hari. Memasuki abad 21, menuntut keterampilan peserta didik untuk siap menghadapi segala tantangan dan perkembangan. Keterampilan tersebut sering di istilahkan 4C yaitu : *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (kolaborasi), *Communication* (komunikasi), dan *Creativity* (kreativitas).

Di era seperti ini sangat terasa banyak hal yang berubah tidak terkecuali pendidikan. peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mampu berkomunikasi, menyerap dan menyaring informasi dengan baik, serta kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan yang ada. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif, mampu bekerja sama dengan baik serta hubungan komunikasi antara guru, peserta didik dan peserta didik lainnya dapat berjalan dengan baik. Keterampilan kolaborasi sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Bahwa dengan meningkatkan keterampilan kolaborasi maka peserta didik akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan dari pada hanya menyelesaikan pekerjaan secara mandiri, peserta didik dapat bertukar pikiran guna menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang mereka dapatkan.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berdasarkan proses belajar yang telah dialami. Hasil belajar ini dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, penguasaan, kecakapan, keterampilan dan tingkah laku yang diperoleh peserta didik berkat adanya usaha pemikiran maupun tindakan yang dinyatakan melalui hasil belajar yang didapatkan atau dicapai oleh peserta didik. Menurut (Nurrita, 2018) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, keterampilan, serta sikap pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar atau proses belajar yang ~~yang~~ meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dan sesudah melaksanakan proses pembelajaran yang kemudian di tuangkan guru kedalam bentuk angka.

Keterampilan kolaborasi sangat penting dalam kegiatan dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memecahkan suatu masalah bersama dalam kelompok (Puspitasari, 2018). Peserta didik yang mampu berkolaborasi dengan baik akan menghasilkan banyak pengetahuan sehingga peserta didik dapat bekerja sama. Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama anggota tim yang berbeda yaitu menyelesaikan masalah dan menemukan ide-ide untuk mencapai menyelesaikan

tujuan dan melatih kelancaran serta kemauan dalam membuat keputusan untuk tujuan bersama.

Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang diperlukan dalam pendidikan era ini, dimana proses pembelajaran berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sosial (Puspitasari, 2018). *collaboration skill* sangat penting dalam kegiatan di kelas karena dapat melatih peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memecahkan masalah bersama dengan kelompok. Peserta didik yang mampu berkolaborasi dengan baik akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan, membuat siswa berkolaborasi atau bekerja sama adalah kunci dari kesuksesan di kehidupan bermasyarakat saat ini.

Keterampilan kolaborasi kemampuan untuk bekerja sama dengan menunjukkan rasa hormat terhadap anggota kelompok yang berbeda, yang mencakup beberapa pandangan individu, menyelesaikan masalah dan menemukan ide-ide dalam menyelesaikan tujuan, serta keterampilan dan kemauan untuk membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Redhana, 2019).

Indikator kolaborasi menurut (Anantyarta & Sari, 2017) yaitu : 1) bekerja secara produktif menggunakan waktu yang efisien dalam pelaksanaan tugas dengan anggota kelompok, 2) saling menghargai pendapat setiap anggota dalam kegiatan diskusi antar anggota, 3) kesepakatan yang fleksibel antar anggota untuk mencapai tujuan pemecahan masalah, 4) dan tanggung jawab bersama dan setiap anggota memberikan kontribusi dengan usahanya sendiri dan mengikuti petunjuk untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Keterampilan kolaborasi adalah bentuk interaksi sosial dalam aktivitas kerja sama dimana peserta didik harus saling membantu dan melengkapi agar tujuan tercapai. Ciri-ciri peserta didik yang mampu berkolaborasi adalah bersedia berkelompok heterogen, mengerjakan tugas secara mandiri, dan dapat mengambil keputusan berdasarkan kepentingan bersama. Kemampuan kolaborasi termasuk belajar merancang dan bekerja sama, mempertimbangkan perspektif yang berbeda dan berpartisipasi dalam diskusi tentang topik tertentu dengan kontribusi, mendengarkan dan mendukung yang lain. Kolaborasi terjadi ketika anggota kelompok tidak dapat bekerja secara individu, kolaborasi juga tentang mengenali dan menghargai kontribusi setiap orang terhadap produktivitas dan pengembangan kerja sama tim (Saenab et al., 2017). Berdasarkan yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan diantaranya: pembelajaran kurang bervariasi, peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, lemahnya keterampilan kolaborasi dan rendahnya hasil belajar pada materi gerak dasar. Berdasarkan identifikasi maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana!, (2) Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi belajar peserta didik? Dengan tujuan untuk mengetahui dan mengkaji (1) penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana, (2) penerapan

pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi belajar peserta didik. Keterampilan kolaborasi adalah bentuk interaksi social dalam aktivitas kerja sama dimana peserta didik harus saling membanu dan melengkapi agar tujuan tercapai. Ciri-ciri peserta didik yang mampu berkolaborasi adalah bersedia berkelompok heterogen, bertanggung jawab mengerjakan tugas yang menjadi bagiannya serta mampu membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama.

Husdarta (2011:21) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan program pendidikan lewat gerak dan olahraga, yang mengandung arti bahwa gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu hanyalah alat untuk mendidik. Struktur dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga.

Salah satu pembelajaran dalam pendidikan Jasmani Dan Kesehatan terdapat materi yang berisi tentang keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di Sekolah Dasar meliputi tiga macam, yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:2), salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar di sini yang dimaksud adalah meliputi jalan, lari, lompat dan lempar.

Namun kenyataannya di lapangan, keterampilan abad 21 belum diterapkan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran di luar kelas. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengamatan guru bahwa keterampilan abad 21 kurang diterapkan dalam proses pembelajaran di luar kelas baik itu keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif. Guru menyadari bahwa dalam langkah pembelajaran masih belum mengarah pada pengembangan keterampilan abad 21. Penulis mengungkapkan bahwa keterampilan yang kurang dikembangkan adalah keterampilan kolaborasi khususnya dalam pembelajaran kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana. Dalam pembelajaran kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran kemudian peserta didik mempraktikkan.

## **METODE**

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang melalui dua siklus. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan membuat rancangan tindakan yang berupa perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan agustus 2022 pada tahun pelajaran 2022/2023. Tempat penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 2 Ambawang Kab. Tanah Laut yang beralamat di Jl. Gunung Sari Rt. 006 Desa Ambawang. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen non tes berupa pengamatan sikap dan unjuk kerja. Pedoman observasi disusun untuk mengetahui keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran kombinasi gerak dasar di kelas V UPTD SD Negeri 2 Ambawang. Peneliti menggunakan 4 indikator

dengan 12 deskriptor keterampilan kombinasi gerak dasar. Indikator instrumen keterampilan dikembangkan peneliti berdasarkan materi kombinasi gerak dasar bermain bola besar, instrumen dijelaskan dalam tabel berikut :

**Tabel 1.** Indikator instrumen kombinasi gerak dasar

No	Gerak Kombinasi	Deskriptor	Skor
1.	Melempar bola	1.1 Posisi tubuh seimbang	3
		1.2 Ayunan kedua lengan rileks	
		1.3 Arah bola lambung dan terarah	
2.	Jalan / Lari	1.1 Telapak kaki harus selalu kontak dengan tanah	3
		2.2 Pinggung dalam keadaan lentur	
		2.3 Tubuh tegak lurus dan condong kedepan.	
3.	Melompat / meloncat	3.1 Pinggul, lutut dan pergelangan kaki menekuk	3
		3.2 Lengan dan diayun ke depan untuk menghasilkan daya dorong	
		3.3 lompatan kearah depan atas berasamaan lengan diayunkan kedepan, atas dan belakang	
4.	Memukul Bola	3.1 Berdiri dengan tubuh rileks dan agak condong kedepan.	2
		3.2 Kedua lengan di ayunkan kearah depan.	

Kriteria penilaiannya : (a) skor 3 jika muncul 3 deskriptor, (b) skor 2 jika muncul 2 deskriptor, dan (c) skor 1 jika muncul 1 deskriptor.

Sedangkan instrument tes untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kombinasi gerak dasar yang digunakan adalah instrumen non tes berupa lembar observasi terdiri dari lima indikator aktivitas peserta didik, yaitu bekerjasama secara tim/ kelompok, menerima masukan dan saran, saling menghormati ide / saran, bekerja sesuai dengan perannya . tugasnya, dan hasil dari tugas yang dikerjakan. Setiap indikator memiliki kriteria yang dijadikan sebagai acuan untuk menilai keterampilan kolaborasi.

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jenis mengandalkan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas V UPTD SD Negeri 2 Ambawang khususnya observasi pada keterampilan kolaborasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dalam observasi akan dicatat pada lembar observasi. Observasi akan dilakukan peneliti dengan cara emberikan tabda centang (√) pada kolom di setiap descriptor keterampilan kolaborasi yang ditunjukkan oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Peneliti mengobservasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan sebanyak 5 kali, yaitu sebelum dilakukannya tindakan, siklus I pertemuan 1, siklus I pertemuan 2, siklus II pertemuan 1, dan siklus II pertemuan 2.

Untuk kelancaran penelitian diperlukan langkah-langkah penelitian yang berhubungan dengan masalah penelitian yaitu : 1) melakukan observasi awal pembelajaran; 2) penyusunan rencana tindakan; 3) melakukan tindakan pembelajaran; 4) observasi dari pelaksanaan tindakan dalam

pembelajaran tiap siklus. Observasi dilakukan pada peningkatan hasil belajar dan kecakapan kolaborasi peserta didik pada ranah psikomotor; 5) merefleksi tindakan pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan peserta didik dengan cara berdiskusi tentang adanya kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran dilakukan.

Rancangan tindakan dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahap. Adapun tahap-tahap tersebut, antara lain:

#### 1. Perencanaan Tindakan

Rencana Tindakan berupa Langkah-langkah Tindakan secara sistematis dan rinci. Rencana tindakan meliputi: (a) bahan ajar, (b) Teknik mengajar, (c) Teknik, instrument observasi dan evaluasi, (d) kendala yang mungkin timbul pada saat implementasi dan (e) alternatif pemecahannya.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan adalah tahap pengimplementasian tindakan dan mengamati hasilnya. Pada tahap ini pengajar berperan ganda, yaitu sebagai praktisi (pelaksana pembelajaran) dan sekaligus sebagai peneliti (pengamat). Pelaksanaan Tindakan mengacu pada silabus/RPP yang telah disiapkan sebelumnya.

#### 3. Pengamatan Tindakan

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan Tindakan. Pada tahap ini, data tentang pelaksanaan Tindakan dan rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran dikumpulkan dengan bantuan instrument pengamatan yang dikembangkan. Kehadiran pengamat pembantu ini menjadikan PTK bersifat kolaboratif.

#### 4. Refleksi Tindakan

Tahap ini meliputi kegiatan: menganalisis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan data yang diperoleh dari pengamatan serta mengaitkan dengan teori yang digunakan. Hasil refleksi ini dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan tindakan siklus selanjutnya.

Analisis data evaluasi dalam penelitian ini adalah deskripsi. Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan temuan yang ada selama kegiatan belajar mengajar yaitu unjuk kerja dalam: 1) rencana program pembelajaran (RPP); 2) aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran; 3) catatan lapangan; 4) hasil penilaian pembelajaran kombinasi gerak dasar; 5) mendeskripsikan hasil evaluasi pembelajaran kombinasi gerak dasar menggunakan rumus Sudijono (2014:43).

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah responden

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam tindakan kelas ini peneliti menggunakan metode bermain sebagai perlakuan

### 1. Pengamatan Awal

Penguasaan kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan dalam bentuk aktivitas fisik selama melakukan gerakan dalam proses pembelajaran. Kondisi awal penguasaan kemampuan gerak dasar peserta didik kelas V tahun pelajaran 2022 / 2023 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

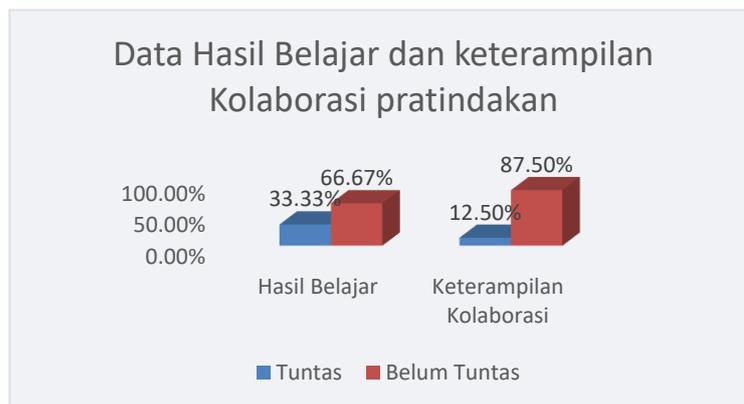
**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Kombinasi gerak dasar Pratindakan (Kondisi Awal)

Aspek	Kondisi Pratindakan		Kriteria
	Persentase	Jumlah Anak	
Penguasaan Gerak	33,33%	8	Tuntas
	66,67%	16	Belum Tuntas
Jumlah		24	

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil keterampilan kolaborasi Pratindakan

Ketuntasan Belajar	Jumlah siswa ( Orang )	Persentase	Indikator keberhasilan
Tuntas	3	12,5 %	
Tidak Tuntas	21	87,5 %	
Jumlah Siswa	24	100 %	

Profil nilai kedua tabel diatas pada penelitian kelas ini, peneliti tuangkan dalam grafik dibawah ini



**Gambar 1.** Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Pratindakan

Berdasarkan tabel dan diagram diatas data awal tindakan dapat diketahui bahwa hasil belajar yang menunjukkan ketuntasan 33,33 % atau 8 peserta didik. Ini berarti 16 peserta didik atau 66,67% belum mencapai batas KKM yaitu nilai 75. Dan dapat diketahui juga nilai keterampilan kolaborasi yang menunjukkan ketuntasan 12,5% atau 3 peserta didik. Ini berarti 87,5% atau 21 peserta didik tidak mencapai batas KKM yaitu nilai 75. Banyaknya peserta didik yang mendapat nilai kurang dari 75 merupakan bukti nyata bahwa hasil belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V tidak mendapat nilai yang baik.

## 2. Siklus Satu

Siklus pertama dilaksanakan pada dua pertemuan, pertemuan pertama peneliti menjalankan pembelajaran kombinasi gerak dasar dengan menggunakan pendekatan bermain. Dan berdasarkan hasil observasi melalui pendekatan bermain peneliti jabarkan pada table 3 berikut:

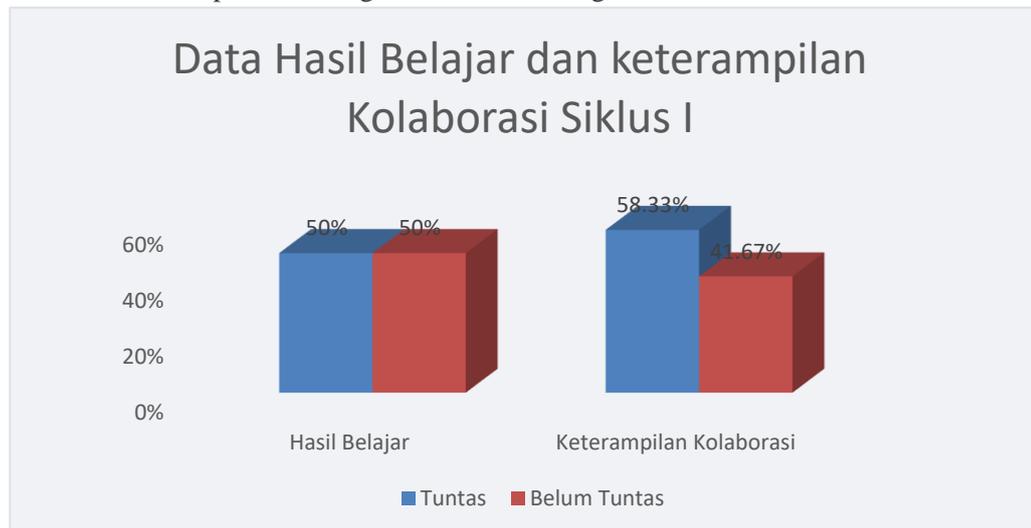
**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1

Aspek	Siklus 1		Kriteria
	Persentase	Jumlah Anak	
Gerak dasar	50%	12	Tuntas
	50%	12	Belum Tuntas

**Tabel 6.** Hasil rekapitulasi keterampilan kolaborasi Siklus 1

Kriteria	Jumlah siswa (Orang)	Persentase	Indikator keberhasilan
Tuntas	10	41,67 %	
Tidak Tuntas	14	58,33 %	
Jumlah Siswa	24	100 %	

Dari data tersebut peneliti tuangkan dalam bentuk grafik 2 dibawah ini :



**Gambar 2.** Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Siklus 1

Berdasarkan data hasil belajar siklus I yang diperoleh, dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar kombinasi gerak dasar yang menunjukkan ketuntasan 50% atau 12 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik. Ini berarti 12 peserta didik atau 50% tidak mencapai batas KKM yaitu nilai 75. Terlihat juga bahwa nilai keterampilan kolaborasi yang menunjukkan ketuntasan 41,67% atau 10 peserta didik dan 58,33% atau 14 peserta didik belum tuntas, ada skor diatas 75 bukti peningkatan kemampuan kombinasi gerak dasar dan keterampilan kolaborasi kelas V.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini dari ranah psikomotor di peroleh hasil yang belum memuaskan, yaitu masih belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Selain data hasil tes menggunakan instrument yang dikembangkan peneliti. Hasil observasi mendapatkan data secara kualitatif dari pengamatan saat pembelajaran pada siklus satu pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Hasil observasi pada peserta didik pada siklus satu yaitu: 1) masih ada beberapa peserta didik yang tidak paham tentang kombinasi gerak dasar, 2) pada saat meteri disajikan masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan, 3) pada saat peserta didik melakukan tugas kombinasi gerak dasar masih sambil bercanda dan merasa takut, 4) peserta didik terkendala dengan kombinasi gerak dasar. Hasil observasi guru, pada pembelajaran siklus satu, yaitu: 1) guru masih focus pada perangkat pembelajaran, 2) guru fokus pada peserta didik yang kurang memperhatikan/bercanda, 3) guru kurang lancar dan kehilangan konsentrasi pada materi kombinasi gerak dasar, 4) penjelasan guru dan contoh gerakan kombonasi gerak dasar dari guru kurang bisa di ikuti oleh peserta didik.

Berdasarkan perolehan hasil belajar pada siklus satu yang masih belum mencapai indicator keberhasilan yang diharapkan dan berdasarkan temuan-temuan observasi secara kualitati. Maka peneliti menyimpulkan dan mengevaluasi dan memberikan beberapa catatan pada perencanaan pembelajaran. Terutama pembenahan pada pembelajaran berikutnya adalah, sebagai berikut: 1) menyederhanakan tiap tahap kombinasi gerak dasar dengan langkah-langkah yang lebih mudah dipahami dan di ikuti peserta

didik, 2) untuk mengefektifkan pembelajaran guru harus mengingatkan peserta didik, dan menegur peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran atau belajar, 3) guru harus memiliki suasana yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran, dimana peserta didik kelas lain tidak terpengaruh.

Berdasarkan simpulan dan evaluasi dari data observasi siklus pertama, maka disusun refleksi pada siklus pertama ini dengan focus perbaikan-perbaikan pembelajaran yang telah diuraikan diatas, selain itu penggunaan pendekatan bermain pada peserta didik menjadi perhatian pada siklus ke dua. Selain itu, guru guru harus lebih sabar dan telaten memberikan bimbingan dan arahan pembelajaran agar materi kombinasi gerak dasar melalui pendekatan bermain menjadi lebih baik dan mudah diikuti oleh peserta didik pada siklus ke dua.

### 3. Siklus dua

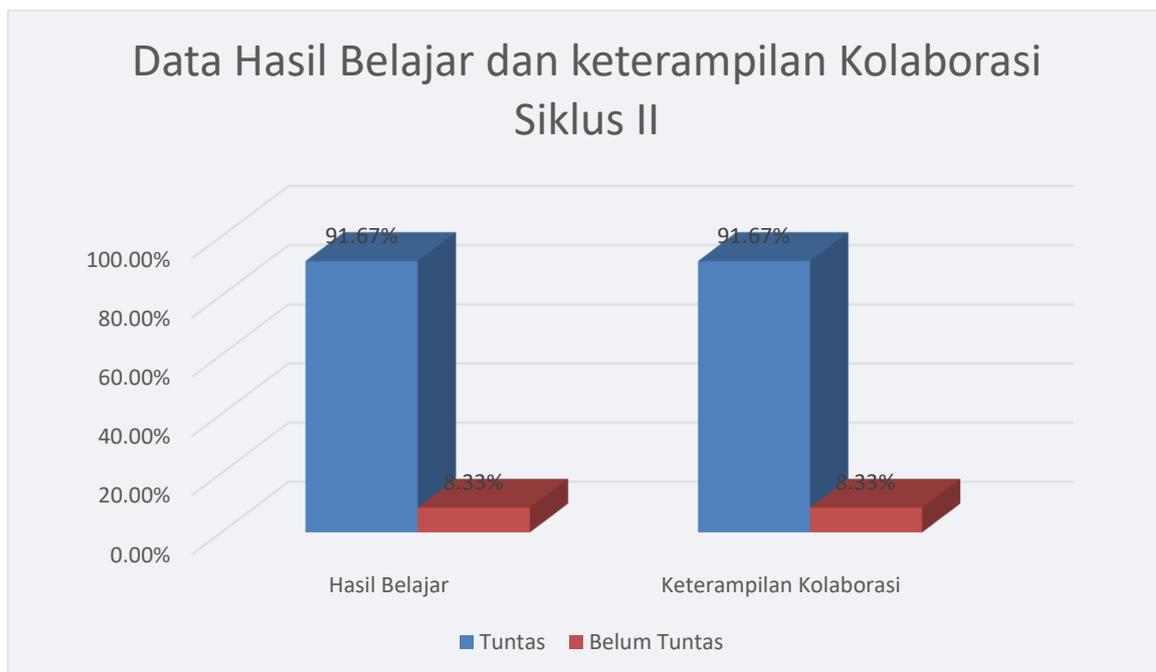
Siklus kedua dilaksanakan pada dua pertemuan, pertemuan pertama peneliti menjalankan pembelajaran berdasarkan perbaikan data temuan-temuan siklus pertama. Pertemuan kedua peneliti melakukan observasi dengan melakukan tes kombinasi gerak dasar, hasil observasi peneliti jabarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 7 .** Rekapitulasi Hasil Belajar siklus 2

Aspek	Siklus 2		Kriteria
	Persentase	Jumlah Anak	
Gerak dasar	91,67%	22	Tuntas
	8,33%	2	Belum Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	

**Tabel 8.** Hasil rekapitulasi keterampilan kolaborasi Siklus 2

Kriteria	Jumlah siswa ( Orang )	Persentase	Indikator keberhasilan
Tuntas	22	91,67 %	75
Tidak Tuntas	2	8,33 %	
<b>Jumlah Siswa</b>	<b>24</b>	<b>100 %</b>	



**Gambar 3.** Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Siklus 2

Berdasarkan data pada hasil belajar di siklus II ini, diketahui bahwa nilai indikator ketuntasan sebesar 91,67% atau 22 peserta didik dari jumlah seluruhnya. Artinya hanya 2 peserta didik atau 8,33% yang tidak mencapai batas KKM yaitu 75. Banyak peserta didik yang mendapat nilai diatas 75 merupakan bukti adanya peningkatan keterampilan kombinasi gerak dasar dan peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas V.

Berdasarkan data pada hasil observasi penelitian tindakan kelas siklus II, pada indikator psikomotor mengalami peningkatan yang signifikan melebihi batas minimal standar yang ditetapkan. Hasil pengamatan pembelajaran pada siklus ke dua pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapatkan data secara kualitatif sebagai berikut; hasil pengamatan pada peserta didik pada siklus ke dua yaitu: 1) pelaksanaan belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I; 2) model pembelajaran dengan pendekatan bermain dimana peneliti dapat menyesuaikan kondisi pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dan pemberian materi dapat diberikan seoptimal mungkin dan pertemuan kedua dapat dilakukan dengan baik untuk memperkuat materi yang telah disampaikan pada siklus II.

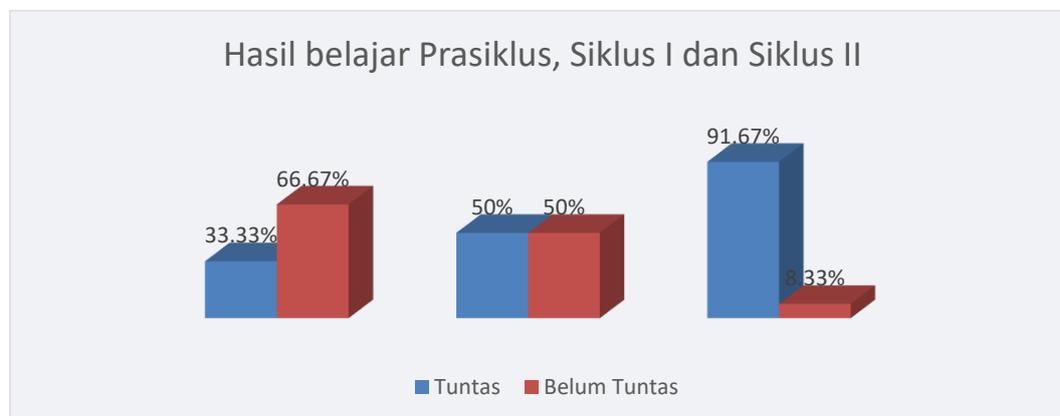
Berdasarkan hasil belajar pada siklus dua yang mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dan berdasarkan hasil observasi secara kualitatif. Maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil memenuhi ketuntasan minimal yang di tentukan oleh guru. Penelitian tindakan kelas sudah berhasil dan tidak perlu ada lagi siklus ke tiga.

Perbandingan hasil tindakan antar siklus dan berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan kemampuan kombinasi gerak dasar pada peserta didik kelas V. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 9 yang gambarkan peningkatan.

**Tabel 9.** Rekapitulasi Hasil Belajar Keterampilan Gerak Dasar Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Keterangan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Peserta didik	%	Peserta didik	%	Peserta didik	%
<b>Tuntas</b>	8	33,33%	12	50%	22	<b>91,67%</b>
<b>Belum Tuntas</b>	16	66,67%	12	50%	3	<b>8,33%</b>
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Sebaran data perbandingan antar siklus peneliti paparkan dalam grafik 3 dibawah ini:



**Gambar 4.** Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil tindakan antar siklus dan berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II, pada peserta didik kelas V. terjadi peningkatan keterampilan kerjasama yang dapat dilihat pada tabel 10 yang menunjukkan peningkatan kemampuan tersebut.

**Tabel 10.** Rekapitulasi Kecakapan Kolaborasi Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Peserta didik	%	Peserta didik	%	Peserta didik	%
<b>Tuntas</b>	3	12,5%	10	41,67%	22	<b>91,67%</b>
<b>Belum Tuntas</b>	21	87,5%	14	58,33%	2	<b>8,33%</b>
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapat bahwa hasil belajar kombinasi gerak dasar peserta didik kelas V melalui pendekatan bermain selama dua siklus berhasil baik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi yang merupakan indikator ketuntasan belajar peserta didik juga terlihat adanya peningkatan.

Beberapa permasalahan dan kendala pembelajaran terkhusus pada kompetensi dasar kombinasi gerak dasar sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas ini, sudah didapatkan solusi dan jalan keluarnya. Selain penggunaan pendekatan bermain, menyusun rencana dan metode pembelajaran, teknik penilaian dan pengawalan yang ketat. Penguasaan materi dan pengelolaan kelas merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya antara lain yaitu, (Ayu Wulandari et al., 2021) dengan judul “ Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*” pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT keberhasilan proses pembelajaran tersebut dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran TGT telah mengalami peningkatan dan melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Kemudian (Hidayat, 2017) dengan judul “peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulative menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar” dengan menggunakan metode bermain kera panjat dalam penelitian tindakan kelas ini, ditemukan peningkatan keaktifan peserta didik sebesar 70% pada gerak lokomotor, 54% pada gerak nonlokomotor, dan 83.3% pada gerak manipulative.

Berdasarkan data diatas kondisi sebelum dilaksanakannya tindakan diperoleh hasil belajar yang kurang maksimal karena hanya terdapat 8 peserta didik (33,33%) yang berhasil mencapai KKM dan 16 peserta didik (66,67%) yang belum mencapai KKM pada pembelajaran kombinasi gerak dasar

Pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat dari prasiklus hasil belajar gerak dasar dalam aspek psikomotor 12 peserta didik (50%) telah berhasil mencapai KKM dan 12 peserta didik (50%) belum bisa mencapai KKM. Namun perlu menjadi catatan bahwa kemampuan peserta didik dalam materi kombinasi gerak dasar melalui pendekatan bermain tersebut meningkat. Namun, masih ada peserta didik yang tidak menyelesaikan permainan karena kurang memahami aturan bermain, ada beberapa permainan yang membuat peserta didik cepat bosan dan pada siklus pertama permainan yang diberikan terlalu banyak sehingga tidak efisien waktu. Dengan demikian faktor penyebab pembelajaran gerak dasar di siklus I belum mencapai target keberhasilan 85%, siklus II merupakan lanjutan dari hasil

analisis dan refleksi yang dilakukan pada siklus I. pembelajaran pada siklus I digunakan dalam penerapan untuk ditingkatkan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. untuk menjelaskan kembali peraturan permainan sehingga semua peserta didik paham, mengurangi jumlah permainan sehingga efisien waktu dan percobaan peserta didik bertambah. Pada siklus II hasil belajar terjadi peningkatan lagi dari pada siklus I dalam pembelajaran kombinasi gerak dasar pada aspek psikomotor terdapat 22 peserta didik (91,67%) berhasil mencapai KKM dan 2 peserta didik (8,33%) belum bisa mencapai KKM pada kombinasi gerak dasar

Disamping mempengaruhi peningkatan kemampuan kombinasi gerak dasar, penerapan pendekatan bermain juga menyebabkan peningkatan hasil belajar gerak dasar lebih baik. Untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas, perlu juga dilakukan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, efisien, dan menyenangkan. Ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sambil menghasilkan hasil yang memuaskan.

Metode bermain peneliti menunjukkan keberhasilan hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Agustini et al., 2016) bahwa sangat tepat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar anak sekolah dasar melalui kegiatan permainan. Dari pemaparan di atas terlihat bahwa penggunaan pendekatan bermain dalam penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar dan keterampilan kolaborasi peserta didik. Metode permainan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang masih dalam rentang usia sekolah sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pengembangan keterampilan kombinasi gerak dasar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dari kondisi awal hingga siklus II, peneliti memperoleh data adanya peningkatan keterampilan kolaborasi. Pada kondisi awal keterampilan kolaborasi Peserta didik pada siklus I pertemuan 1 hanya mencapai 48,33% dan meningkat di siklus I pertemuan ke II menjadi 58,33%. Kemudian nilai rata-rata tersebut kembali mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan I yaitu 61,67% dan meningkat kembali pada siklus ke II pertemuan II menjadi 83,33%. Hal ini terjadi karena peneliti menggunakan pendekatan. Berkaitan dengan penjelasan tersebut maka cara yang dilakukan peneliti yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling membantu guna menyelesaikan tugas yang diberikan pada saat pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga diajak untuk meningkatkan kemampuan berpendapat dengan cara peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi. Berbagai tindakan tersebut dilakukan agar peserta didik dapat melakukan tukar pikiran, bekerja sama, bahkan dapat bersinergi.

Keterampilan kolaborasi peserta didik dapat diberdayakan dalam pembelajaran dengan mendesain aktivitas belajar peserta didik dengan mengutamakan pengembangan nilai-nilai karakter melalui interaksi kerjasama peserta didik yang aktif dan mengedepankan rasa tanggung jawab dan tenggang rasa (Handini & Soekirno, 2017; Santoso dkk., 2021a). Kolaborasi sangat penting dan efektif

diterapkan bagi keberlangsungan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu peserta didik dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Melalui kolaborasi, peserta didik berkemampuan akademik berbeda dapat saling berkolaborasi dalam memecahkan masalah atau tugas yang diberikan guru (Santoso dkk., 2021b).

Telah dilakukan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi yang menggabungkan gerak dasar dengan pendekatan bermain yang dapat meningkatkan semangat peserta didik, aktivitas peserta didik, dan suasana kelas yang meningkat, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan mudah, dicapai secara optimal. Dalam hal ini, peserta didik menguasai materi pembelajaran. Pemberian permainan dalam pembelajaran berbasis gerak ini merupakan variasi dari pembelajaran berbasis gerak dasar, namun tidak mengurangi nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran, seperti percaya diri, tanggung jawab, keseriusan dan hal lainnya. Permainan dalam hal ini adalah teknik atau pendekatan teknik bantu yang dilaksanakan agar gabungan gerak dasar dapat menjadi alat gerak atau dapat mendorong siswa untuk bergerak dengan cara yang optimal, bukannya peserta didik menjadi malas ketika melihat atau mempelajari gerak dasar.

Hasil penelitian yang diperoleh berpengaruh terhadap perkembangan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah khususnya di UPTD SD Negeri 2 Ambawang. Guru pendidikan jasmani dapat menggunakan kombinasi gerak dasar dengan pendekatan bermain.

Tentunya dalam hal pelaksanaan pembelajaran, hasil penelitian ini hanya berlaku pada kelas-kelas yang menjadi subjek penelitian. Jika guru PJOK lain ingin menggunakan metode pembelajaran yang sama dengan penelitian ini, mereka harus mengamati dan mempelajari karakteristik peserta didik di kelas sekolah guru tersebut.

## **KESIMPULAN**

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus diperoleh kesimpulan bahwa dengan penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar permainan bola besar sederhana dan dapat meningkatkan kecakapan kolaborasi peserta didik kelas V.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan bagi guru, agar dapat menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajaran kombinasi gerak dasar guna untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Peneliti dapat menyarankan kepada guru agar menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajaran kombinasi gerak dasar untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi. rekomendasi kepada guru tentang bagaimana menggunakan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran.

## **SARAN**

Penelitian ini diharapkan agar dapat dilanjutkan dan dikembangkan agar menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pendidikan sekolah dasar pada khususnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. (2016). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian III Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani*, 26(2), 229–237.
- Anggelita, D. M., Mustaji, M., & Mariono, A. (2020). Pengaruh Keterampilan Kolaborasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SMK. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 23. <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3323>
- Apriono, D. 2013. Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Prospektus UNIROW*. XVII (1): 292-304.
- Arikunto, Suharsimi (2021) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anantyartha, P., & Sari, R. L. I. (2017). Keterampilan kolaboratif dan metakognitif melalui multimedia berbasis Means Ends Analysis. *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 33–43. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA/article/view/821>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Funali, M. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Pada Siswa Kelas V SDN I Siboang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(1), 57–80.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Gorontalo*, 12–21. <https://doi.org/10.30653/001.202042.138>
- Ihsan, F. 2013. Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Peserta Diklat Melalui Pembelajaran Kolaboratif. (Online).(<http://bkddiklat.ntb.prou.go.id>).
- Irayanti, Upu, H., Tahir, T., & Yunus, M. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas VB SDN Balang Baru 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Pena: Sains dan Ilmu Pendidikan*. 1 (2), 118-130
- Lee, D., Huh, Y., & Reigeluth, C. M. (2015). Collaboration, intragroup conflict, and social skills in project-based learning. *Instructional Science*, 43(5), 561–590. <https://doi.org/10.1007/s11251-015-9348-7>
- Lilik Hidayati. (2014). Penerapan Kolaborasi Metode Pembelajaran Talking Stick Dan Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Di Smk 2 Lingsar. *GaneÇ Swara*, 8(2), 79–88.
- Munandar, H., Suwardi, & Hasyim. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepakbola melaui model kolaborasi murid kelas v.b sd inpres 167 mattoanging kecamatan turatea kabupaten jeneponto. 1–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Puspitasari, N. (2018). Peningkatan Collaboration Skill Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21 Melalui Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Accelerated Instruction (Tai) Mata Pelajaran Ipa Di Sd Negeri Kotagede 1. *Basic Education*, 7(38), 3-767-3.780. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14023>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal*

Inovasi Pendidikan Kimia, 13(1).

- Ruandini, W., Akhdinirwanto R. W., dan Nurhidayati. 2011. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe.http://download.portalga.ruda.org/article.php?article=9382&val=614
- Saenab, S., Yunus, S. R., & Virninda, A. N. (2017). PjBL untuk pengembangan keterampilan mahasiswa: sebuah kajian deskriptif tentang peran PjBL dalam melejitkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mahasiswa. Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 2(1), 45–50. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/viewFile/3739/2136>
- Yantol, R., Diplan, D., & Kartini, N. H. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa dengan Model Pembelajaran Scramble-Media Visual Peserta Didik Kelas IV SDN 4 PanarungTahunPelajaran 2017/2018. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 5(1):27-31.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman,E. T. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2).