**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN KREATIF DAN KOORDINASI TERHADAP KETERAMPILAN GERAK (*MOTORSKILLS*) MAHASISWA PENDIDIKAN OLAHRAGA**

Sri Rizki Handayani1, Muhammad Ramli2

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) MUHAMMADIYAH SORONG

sririzkihandayani.srh@gmail.com

**Abstrak**

In general, the purpose of this research and development is to produce a model of learning motor skills through creative play and coordination. In addition, research and development is to empower of thinking, life skills psychomotor and in particular on the basic motion sports education in accordance with their duties according to the characteristics of theoretical concepts. The draft research and development (R & D). Subjects were students of Muhammadiyah Sorong STKIP Sports Education courses. This research steps: (1) analysis of needs; (2) the expert evaluation (initial product evaluation); (3) test cobs limited (small group trial); (4) The main trial. Analysis of data using quantitative descriptive,and outcome effectiveness model used statistical tests using t-test formula t-hit. Based on the results of the development can be concluded that: (1) the development of models of learning through creative play and coordination is very helpful for students sports education in empowering thinking skills, life skills psychomotor and learning outcomes motor skills (motor skills) was good especially the basic motion sport suit the characteristics of growth and the development of motor skills (motor skills); (2) based on the effectiveness of the test results with the results of the t-test with a t-test = 22.820, df = 44 and p-value = 0.00> 0.05 indicates a very significant improvement. So the development of creative play learning model and the coordination of motor skills effective sports education student to achieve the goal.

**Keywords**: creative play and coordination, models of learning, motor skills

**Pendahuluan**

Perkembangan manusia Indonesia pada hakikatnya adalah salah satu upaya yang dilakukan secara sadar, berencana dan berkesinambungan menuju suatu perubahan dan kemajuan serta perbaikan yang sempurna, upaya tersebut memiliki peranan strategis dalam kerangka pembangunan bangsa Indonesia secara keseluruhan. Dalam undang-undang sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 yang berbunyi sebagai berikut: ”Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta betanggung jawab”.

Pendidikan olahraga merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, memiliki ciri khas yang sangat mendasar membedakan pendidikan olahraga dengan mata pelajaran lainnya yang ditandai dengan adanya indikasi keterlibatan keterampilan gerak (*motor skills*) dalam bentuk komponen fisik, seperti daya tahan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan komponen fisik lainnya yang terangkum dalam tujuan yang hendak dicapai. Program pendidikan olahraga yang disusun dengan baik akan banyak memberikan manfaat yang besar, seperti: mempengaruhi nilai akademik, meningkatkan keterampilan gerak (*motor skills*) untuk mengembangkan gerak dasar olahraga serta kebugaran jasmani, memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang kesehatan, meningkatkan daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan lainnya. Tujuan belajar keterampilan gerak atau *learning of motor skills to softskills sport education* mampu dicapai sesuai dengan kebutuhannya dan tujuandalam proses perkulihan.

Persoalan yang muncul adalah bagaimana pendidik/dosen pendidikan jasmani dapat menciptakan mendorong dan mengelola situasi pembelajaran dengan segenap kemampuannya agar mahasiswa dapat belajar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tersebut memerlukan dosen membuat model pembelajaran melalui pengembangan pembelajaran. Melalui pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi yang dibuat akan mampu menjawab permasalahan yang terjadi, karena secara fisik anak asli papua memiliki fisik yang bagus tetapi tidak dikembangkan berdasarkan gerak dasar pendidikan olahraga secara umum, maupun gerak dasar dominan dari setiap kecabangan olahraga yang terkoordinasi melalui model modifikasi pembelajaran yang tepat, spesifik. Dimana pembelajaran bermain kreatif yang mampu menarik minat dan motivasi mahasiwa pendidikan olahraga asli papua untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta model koordinasi tentu akan mampu membentuk dan membuat keterampilan gerak sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak sesuai tugasnya dan konsep-konsep teoritik.

Gerak merupakan hal yang tidak bisa dipandang sebelah mata karean menyangkut kelansungan hidup manusia dan harus mendapat perhatian yang serius. Kualitas gerak dan fisik yang baik berpengaruh kepada kualitas hidup yang terus bergerak untuk dapat mempertahankan kelansungan hidupnya. K. Eileen Allen, Lynn R Marotz (2010:21) menjelaskan“Perkembangan mengacu padabertambahnya kompleksitas perubahan dari sesuatu yang sangat sederhana menjadi sesuatu yang lebih rumit dan rinci. Proses ini meliputi kemajuan yang teratur sepanjang rangkaian yang berurutan. Sedikit demi sedikit pengetahuan, perilaku, dan keterampilan menjadi semakin baik dan berkembang. Kecepatan dan tingkat perkembangan berkaitan erat dengan kematangan fisiologis dari sistim syaraf, otot, dan kerangka tubuh tentunya. Untuk itu dalam pengembangan keterampilan gerak diperlukan ketentuan dan ketetapan berdasarkan tugas gerak dasar, Menurut Masnun (2003:35) “Keterampilan atau gerak dasar merupakan satu model gerak yang menjadi dasar dari suatu keterampilan gerak yang lebih kompleks”. David L. Gallahue, dkk (2012:48) “Secara umum gerak dasar diklarifikasikan menjadi 3 gerakan lokomotor (*locomotion*), gerak non lokomotor dan gerak manipulatif”. Menurut Widiastuti (2014:6) “Gerak dasar dapat mencakup keterampilan lokomotor, (*nonlocomotor*) keterampilan aksial, dan keterampilan manipulatif .

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan keterampilan gerak (*motor skills*) harus sesuai dengan tugasnya berdasarkan konsep-konsep teoritik. Sedangkan model pembelajaran merupakan suatu perencanaan langkah-langkah yang meliputi analis, pengembangan, pembuatan materi dalam rangka memberikan, baik kesesuaiian atau ketepatan, kemudahan, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan Toho Cholik (2011:140) Berpendapat “Model pembelajaran pendidikan jasmani yang kreatif dan inofatif sangat diperlukan guna memberikannuansa dan warna baru bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berdampak pada meningkat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan”.

Dalam hal ini pengembangan model bermain kreatif merupakan bagian aktifitas olahraga, menurut schmit (1988) menjelaskan bahwa olahraga itu adalah perluasan dari bermain dengan mengemukakan tentang adanya berbagai sifat dan keadaan tertentu yang terdapat dalam bermain,yang oleh Schmit disebutnyasebagai frolic, make believe, sporting skills lari games. Jadi pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan olahraga bermain kreatif merupakan model yang mendukung untuk pengembangan keterampilan gerak (motor skills).

Sedangkan koordinasi Menurut Schmidt (1988:265) Perpaduan gerak dari dua atau lebih persendian, yang satu sama lainnya saling berkaitan dalam menghasilkan satu keterampilan gerak. Jadi koordinasi adalah setiap gerak yang terjadi dalam waktu dan urutan yang gerakannya mengandung tenaga oleh kontraksi otot karena adanya perintah yang diterima melalui sistem syaraf.

**Metode**

Pendekatan dalam penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research & Development) dari Borg dan Gall. yang terdiri dari:

* + - 1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan)
			2. Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengejaran, dan uji coba skala kecil)
			3. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiaapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan dan perlengkapan evaluasi)
			4. Melakukan uji lapangan permulaan (6 - 12 subyek)
			5. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran- saran dari hasil uji lapangan permulaan)
			6. Melakukan uji lapangan utama (30 - 100 subyek)
			7. Melakukan revisi produk (berdasarkan saran- saran dari hasil uji coba lapangan utama)
			8. Uji lapangan dengan (40 - 200 subyek)
			9. Revisi produk akhir
			10. Membuat laporan mengenai produk



Gambar: Bagan penggunaan metode R&D menurut Borg.W.R and Gall

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi pada mahasiswa pendidikan olahraga khususnya pada keterampilan gerak (*motor skills*). PenelitianinidilaksanakandiSTKIP Muhammadiyah Sorong. Penelitian ini dilakukan secara lansung dengan mengumpulkan data yang bersifat deskriftif serta analisis data bersifat induktif melalui siklus The Research and Development Cycle

Analisis data dilakukan terhadap tinjauan para ahli sebagai hasil expert judgement. Pada tahap pengembangan pelaksanaan dan hasil pengembangan desain model dideskripsikan dalam bentuk sajian data dianalisis secara kualitatif, sedangkan pada hasil uji coba penerapan desain model dianalisis dengan pendekatan kuantitatif. Pada uji coba lebih luas, disamping menggunakan pendekatan analisis deskriftif kualitatif, juga dilakukan teknik analisis statistik (kuantitatif), dengan model formula statistik uji-t (t-test) dengan taraf signifikan a= 0,05.

**Hasil dan Pembahasan**

**Analisi Kebutuhan**

Dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi terhadap keterampilan gerak (*motorskills*) mahasiswa pendidikan olahragapeneliti melakukan penelitian awal (analisis kebutuhan) dengan teknik observasi langsung kepada mahasiswa dan dosen pendidikan olahraga STKIP Muhammadiyah Sorong.

Pada saat wawancara dilakukan, peneliti menayakan beberapa tanggapan dosen pendidikan olahraga jika di buatkan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*) mahasiswa pendidikan olahragaterdapat jawaban 5 orang 83,33% setuju dan 1 orang 16,67% tidak setuju dengan alasan tidak hanya melalui bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motor skill*) bisa dikembangkan**.**

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti menujukkan bahwa pembelajaran kurang mendapatkan perhatian yang lebih dari dosen maupun mahasiswa, Oleh karena itu dapat disimpulkan dosen dan mahasiswa pendidikan olahraga membutuhkan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*) menjadi salah satu alternative dalam kegitan pembelajaran

**Perencanaan Pengembangan Model**

Tahap perencanan pengembangan model dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan, untuk pengembangan model peneliti melakukan kerja sama dengan teman-teman dosen untuk memperoleh berbagai informasi dan ilmu olahraga khusus yang berunsur dalam keterampilan gerak (*motorskills*). Berdasarkan analisi, dan temuan fakta dilapangan disusun langkah-langkah perencanan dan pengembangan model sebagai berikut, 1) Merumuskan rencana pengembangan yang identifikasi yaitu model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*), 2) Mengembangkan rumusan atau desain awal yang mencakup tentang penyusunan rencana pelaksaan, deng bentuk hasil pelaksaan model. Perencanaan dan penyusunan model ini dibuat agar dapat memberikan struktur yang jelas dalam pelaksanan penelitian dan pengembangan, perancanaan dan penyusunan model terikat dengan strategi yang akan dilaksanakan agar tersusun dengan beraturan dan sistematis.

**Uji Ahli**

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam merancang draf model adalah menetukan variasi model yang terbagi menjadi 3 konsep : 1) Lokomotor, 2) Non Lokomotor, dan 3) Manipulatif, pada mulanya model yang di pakai oleh peneliti terdiri dari 35 item model.Tenaga ahli yang dilibatkan dalam pelitian ini adalah 3 orang yakni ahli pembelajaran, ahli keterampilan motorik, dan ahli ilmu olahraga, yang memberikan penilaian kelayakan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*) mahasiswa pendidikan olahraga.

**Revisi Tahap I**

Setelah produk di uji ahli guna mendaptkan masukan-masukan dan saran, maka tahap selanjutnya adalah revisi produk. draf model dibuat dan direvisi sesuai dengan masukan serta saran ahli.

**Uji coba Kelompok Kecil atau Uji Coba Lapangan Awal**

Uji coba lapangan terdiri atas dua, yakni uji lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar.Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada tanggal 24 april 2018 s.d 07 Mei 2018 .Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada mahasiswa Pendidikan Olahraga semester IV angkatan 2016/2017 di STKIP Muhammadiyah Sorong dengan subjek penelitian sebangayak 30 orang.maka hasil uji coba kelompok kecil pada 28 model pembelajaran ini dapat di lihat pada tabelberikut :

**Tabel 1: Model Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **No**  | **Model Pembelajaran** |
| 1. | Gerobak Sorong  |
| 2. | Pukulan balon air dengan tongkat secara berkelompok |
| 3. | Bola dangdut  |
| 4. | Kumpul-kumpul sesuai instruksi |
| 5. | Jala ikan  |
| 6. | Tali tengah  |
| 7. | Tiarap melewati rintangan  |
| 8. | Jaring bagatal dengan melewati tampa mengenai jaring |
| 9. | Bakiak terompa kayu  |
| 10. | Kereta buta yang di arahkan leader paling belakang |
| 11. | Bola panas yang dipindahkan dengan tali |
| 12. | Bintang berpindah  |
| 13. | Lempar tangkap bola 10 |
| 14. | Estafet tiga tongkat |
| 15. | Mandi tepung dengan memindahkan tepuk ke teman belakang |
| 16. | Klabang berjalan dengan menggunakan tangan |
| 17. | Menara yang dibikin satu secara berkelompok |
| 18. | Pindah sarung dengan berkelompok |
| 19. | Bola besar yang digulingkan secara berkelompok |
| 20. | memasukkan kelereng dengan sendok kedalam botol |
| 21. | Kacang panjang dengan mengumpulkan sampah disekitar dengan sampah yang ada disekitar |
| 22. | Pazel ilmu yang disusun dan dijawab pertanyaannya |
| 23. | Engrang dengan estafer berkelompok |
| 24. | Lompat berantai  |
| 25. | Pindah tempat melewat teman pada 1 garis lurus |
| 26. | Balap karung secara estafet |
| 27. | Kaki batok kelapa  |
| 28. | Benteng |

**Uji Coba Kelompok Besar atau Uji Coba Lapangan Utama**

Setelah hasil pengembangan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*) yang telah diuji cobakan dalam skala kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba utama (*field testing*) ini langsung dilakukan dengan 28 model sebagai hasil dari revisi uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil), Uji coba utama (*field testing*) dilakukan oleh dosen, peneliti beserta asisten peneliti. Jumlah subjek yang digunakan dalam uji coba skala luas adalah sejumlah 45 mahasiswa semester II angkatan 2017/2018. Berikut ini adalah analisis data yang dilakukan berdasarkan dari hasil uji coba utama (*filed testing*).

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil dan uju coba kelompok besar yang telah dilakukan peneliti terhadap 28 model dalam pengembangan ini sudah layak untuk digunakan dan bisa dijadikan bahan model pembelajaran dalam memberikan variasi dan inovasi terbaru maupun bahan buku ajar atau kajian lanjut yang akan diterapkan di program studi pendidikan olahraga.

**Revisi Produk akhir**

Setelah di lakukan uji coba lapangan utama atau uji coba kelompok besar, maka Menurut berberapa pendapat dari para ahli pada pengembangan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*) untuk mahasiswa pendidikan olahraga yang telah diujicobakan dalam uji coba utama (*field testing*), ternyata penggunaan model yang telah dikembangkan tidak ada yang perlu direvisi karena semua aspek sudah memenuhi standar. Untuk itu dapat digunakan dan dilaksanakan uji coba produk dengan menguji efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran dan proses kegiatanya.

**Uji Efektifitas Model**

Setelah pelaksaanan ujin coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, maka di lanjutkan dengan uji efektifitas model untuk melihat efektifitas hasil penerapan model yang dikembangkan terhadap pencapian tujuan penelitian, efektivitas model menggunkan rancangan penelitian pra-ekperimen berbentuk ”*one group pretest-posttest design*”. Dan diperoleh hasil sebagai gambar diagram dibawah ini.

**Gambar 1 : Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir**

Hasil Paired Sample Statistic ( Pre-test) dengan N 45 mendaptkan mean 5,733, Std. Deviation 1,195 dan Std. Error 0,178, setelah diberikan Treatment (post-test) Pada Kelompok Ekperimen dengan N 45 mendapatkan mean 9,178, Std. Deviation 1,800 dan Std. Error 0,268.Dari data paired diatas dapat digambarkan dari pretest ke postest adanya peningkatan pada model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*).Sedangkan koefisien korelasi model sesudah diberikan perlakukan adalah 0.847 p-valeu 0,00<0,05 Jadi kesimpulan adanya berhubungan yang siginifikan

Dalam uji signifikansi perbedaan dengan menggunakan SPSS didapat Mean= 3.850 menunjukan selisih dari pretest dan posttest, hasil t-hitung =22,820, df = 44 dan p-value = 0.00 < 0.05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*) mahasiswa pendidikan olahraga.

**Kesimpulan**

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pengembangan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi untuk keterampilan gerak (*motor skills*) mahasiswa pendidikan olahraga mampu memberdayakan kemampuan berfikir, kecakapan hidup psikomotor dan hasil belajar keterampilan gerak (*motor skills*) yang baik, dan khususnya gerak dasar olahraga sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak (*motorskills*) yang sesuai dengan tugas dan konsep-konsep teoritik.

Berdasarkan hasil uji efektifitas model, terbukti bahwa hasil produk memiliki efektifitas yang baik sesudah perlakuan. Hal ini dapat terlihat dari hasil Uji pre-test sebelum diberikan perlakukan dengan hasil rata-rata 5.61 dan selanjutnya dilakukan *post-test* dengan hasil rata-rata 9,18 berdasarkan uraian di atas terdapat hasil dari pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi keterampilan gerak (*motorskills*)bahwa model yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan pembelajaran. Hal tersebut juga dapat ditunjukkan dengan hasil uji-t dengan t-hitung =22,820, df = 44 dan p-value = 0.00 < 0.05 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Jadi pengembangan model pembelajaran bermain kreatif dan koordinasi terhadap keterampilan gerak (*motorskills*) mahasiswa pendidikan olahraga efektif untuk mencapai tujuan.

**Saran**

Produk pengembangan ini merupakan alat yang digunakan untuk keterampilan gerak (*motorskills*) pada mahasiswa pendidikan olahraga. Dalam pemamfaatannya sangat perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi, tingkat keberagaman, pengalaman dan kompetensi pengguna, artinya produk ini tidak harus diterepakan secarasama, bentuk dan waktu permainan yang sama pula, serta produk ini masih memerlukan pengkajian dan uji coba secara intensif dan kontinyu,serta diberlakukan pada kancah yang mempunyai karakteristik lebih beragam, sebagai upaya untuk memperoleh umpan balik guna melakukan penyempurnaan.

# DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,Suharsimi.(2002).*ProsedurPenelitian:SuatuPendekatanPraktek.*edisi revisiV1.Jakarta:RinekaCipta.

Amandemen Pertama, Kedua, Ketiga Undang-Undang Dasar 1945

Borg, W.R & Gall, M.D. Gall. (1989). Education Research: An Introducation, Filth Editional. New York: Longman

Budiwanto, Setyo (2008). Dasar-Dasar Metodologi dalam Keolahragaan. Malang: Lembaga Penelitian Uiversitas Negeri Malang

Cholik M, Toho. (2011). Dime*nsi* Pedagogik Olahraga, Wineka Media Malang: Malang

David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D Goodway. (2012). Understanding Motor Developments Singapore: McGraw Hill Education.

K. Eileen Allen, Lynn R Marotz. (2010). Profil Perkembangan Anak Pra kelahiran hingga usia 12. Jakarta: PT Index.

Masnun,Dadang. (2003). kinesiologi Olahraga. Jakarta: FIK-UNJ.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003)

Sugiyono. (2008). Metode *Penelitian Kuantitatif,kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana. (1990). Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samsudin.(2008). *Pembelajaran Pedidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs.* Jakarta: Litera Premada Media Group.

Schmidt. (1899). *Motor control and learning: A Behavioral Emphasis*. Edisi Ke-2 Champaign Illinois: Human Kinetics Publishers, Inc

Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003

Undang-undang RI No 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional pada BAB II Pasal 4

Widiastutui, (2014). Pembelajaran Gerak.: UNJ