

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS GERAK  
TERHADAP HASIL BELAJAR GERAK DASAR LOMPAT JAUH  
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V SD Negeri Tridaya Sakti Bekasi)**

Mohamad Syarif Sumantri dan Desy Wulandari  
PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Uniniversitas Negeri Jakarta  
Email : syarifsumantri@yahoo.com

*The aim of this research is to find out the influence of instructional model and creativity movement toward the result of long jump learning. The sample of this research concept of 40 student grade V elementary school of Tambun Selatan Bekasi. and done in experimental study by 2 x 2 factorial design. The data were analyzed by using analyzed of varians (ANOVA) and then continued with Tukey Test were used to test the hypotheses at the level of significance  $\alpha = 0,05$ . The results of the research show that (1) in general, there is a significance difference between cooperative learning and direct instruction toward the result of long jump learning ( $F_o 4,61 > 4,11 F_t$ ) and cooperative learning is better than direct instruction for the result of long jump learning, (2) there is an interaction between instructional model and creativity movement for the result of long jump learning ( $F_o 26,08 > 4,11 F_t$ ), (3) for high creativity movement, cooperative learning is better than direct instruction for the result of long jump learning ( $Q_o 10,75 > 4,33 Q_t$ ), and (4) for low creativity movement, direct instruction is better than cooperative learning for the result of long jump learning ( $Q_o 4,39 > 4,33 Q_t$ ).*

***Key words : the result of long jump learning, learning model, and creativity movement.***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara. Sampel penelitian ini berjumlah 48 orang yang merupakan siswa kelas V SD Negeri Tridaya Sakti Bekasi dengan menggunakan rancangan penelitian treatment by level 2 x 2. Data dianalisis menggunakan analisis varians (ANOVA) dan dilanjutkan dengan uji Tukey pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil penelitian menunjukkan (1) secara umum, terdapat perbedaan yang antara model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara ( $F_o 4,61 > 4,11 F_t$ ), dan model pembelajaran kooperatif memberikan hasil belajar lompat jauh yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung, (2) terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar lompat jauh ( $F_o 26,08 > 4,11 F_t$ ), (3) pada siswa dengan kreativitas gerak tinggi, model pembelajaran kooperatif memberikan hasil belajar lompat jauh yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung ( $Q_o 10,75 > 4,33 Q_t$ ), dan (4) pada siswa dengan kreativitas gerak rendah, model pembelajaran langsung memberikan hasil belajar lompat jauh yang lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif ( $Q_o 4,39 > 4,33 Q_t$ ),

***Kata kunci : hasil belajar lompat jauh, model pembelajaran, dan kreativitas gerak***

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang mempunyai kedudukan yang sangat penting diberbagai negara manapun, sebab pendidikan berperan dalam untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis sehingga dapat mendukung kecerdasan kehidupan bangsa dan mampu bersaing pada era globalisasi. Dalam usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut harus didukung oleh bagian-bagian dari dari pendidikan sebagai sebuah sistem salah satunya adalah pendidikan jasmani. Ateng (1992:4) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual, dan emosional melalui aktivitas fisik. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah adalah dengan memberikan materi yang merangsang anak untuk bergerak.

Salah satu materi dalam pendidikan jasmani yang diajarkan adalah lompat jauh (*long jump*). Lompat jauh adalah keterampilan melompat secara horizontal untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya Salah satu gaya yang dapat diajarkan gaya berjalan di udara. Lompat jauh gaya berjalan di udara merupakan salah satu gaya dalam lompat jauh dimana saat di udara sikap badan dalam keadaan berjalan, dengan meluruskan badan dengan kedua lutut posisi berjalan, dan kedua tangan berganti di ayun kedepan dan kebelakang. Karakteristik pelaksanaan gaya berjalan di udara diawali dengan fase awalan, fase tolakan, fase melayang (sikap badan di udara seperti berjalan di udara), dan fase mendarat. Keempat gerakan ini merupakan satu kesatuan urutan gerak lompat jauh yang tidak terputus-putus. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada proses pembelajaran di kelas SD menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih kurang menguasai dalam melakukan teknik dasar lompat jauh baik itu dari awalan, tolakan, sikap badan di udara maupun mendarat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan efektif sesuai dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi efektifitas dari pembelajaran yang digunakan oleh guru

dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Penelitian ini membatasi pada dua model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Sedangkan, model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural, dimana guru berperan penting dalam proses pembelajaran dan diharapkan menjadi model yang menarik bagi siswanya.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kreativitas gerak. Kreativitas gerak menjadi refleksi perbedaan individu dalam memproses dan menampilkan keterampilan lompat jauh dan mempelajari tahapan-tahapan gerak lompat jauh secara menarik. Refleksi perbedaan individu terlihat dalam hal perhatian, perasaan, latar belakang lingkungan dalam cara-cara memproses informasi yang diterimanya dan kemudian menampilkannya dalam bentuk gerakan.

Diduga interaksi yang baik antara penerapan model pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan Kreativitas gerak yang ada pada diri siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, melalui penelitian ini dikaji “Pengaruh model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri Tridaya Sakti Bekasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar lompat jauh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar lompat jauh?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar lompat jauh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung pada siswa dengan kreativitas gerak tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar lompat jauh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung pada siswa dengan kreativitas gerak rendah?

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Slameto (2003:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dinamakan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2009:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Bloom (1979:7) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat yang diajarkan dan bagaian dari cabang atletik. Ballesteros dalam Suherman *et al* (2001:117) mengemukakan bahwa lompat jauh adalah hasil dari kecepatan horizontal yang dibuat sewaktu dari awalan dengan vertikal yang dihasilkan dari kekuatan kaki tolak, resultante dari kedua gaya menentukan gerak parabola dari titik pusat gravitasi. Gerakan-gerakan dalam lompat jauh dapat dicirikan dalam empat fase utama, yaitu: fase awalan atau ancang-ancang (*approach-run*), fase tolakan (*take off*), fase melayang atau sikap badan di udara (*action in the air*), dan fase mendarat (*landing*).

Fase awalan adalah gerakan permulaan dalam bentuk lari untuk mendapatkan kecepatan waktu akan melakukan tolakan (lompatan). Saputra (2001:48) mengemukakan bahwa awalan lompat jauh dilakukan dengan jarak antara 30-40 m, dengan lari yang semakin dipercepat dan pada langkah akhir ada sedikit penurunan titik pusat gravitasi dalam persiapan untuk bertolak. Fase

tolakan sesuai yang didefinisikan Syarifuddin (1990:91) adalah perubahan atau perpindahan gerakan dari gerakan horizontal ke gerakan vertikal yang dilakukan secara cepat. Kekuatan tolakan didapat dari kekuatan tolakan kaki dengan kecepatan awalan. Fase melayang disesuaikan dengan gaya yang akan digunakan yaitu gaya berjalan di udara. Sikap badan di udara pada gaya berjalan di udara adalah seperti berjalan di udara, yang dilakukan dengan cara membulatkan badan dengan kedua lutut ditekuk dan kedua tangan ke depan. Fase mendarat di dalam lompat jauh yaitu dilakukan dengan kedua kaki mendarat secara bersamaan, tujuannya adalah meminimalkan hilangnya jarak yang terjadi setelah kaki menyentuh tanah.

Hasil belajar lompat jauh menitikberatkan pada ranah psikomotor, yaitu keterampilan gerak yang disebabkan karena dalam proses belajarnya melalui aktivitas jasmani yang dilakukan melalui latihan-latihan. Oxendine dalam Rahantoknam (1988:1) mendefinisikan hasil belajar gerak adalah perubahan perilaku yang bersifat tetap karena hasil dari latihan dan pengalaman.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam ranah psikomotor yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan teknik lompat jauh gaya berjalan di udara dari awalan, tolakan, sikap di udara dan mendarat setelah mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu serta berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

#### **Model Pembelajaran Kooperatif**

Arends dalam Suharta dan Ardana (2006:2) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dibentuk dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang, dimana siswa saling bekerja sama dan mengoptimalkan keterlibatan diri dan anggota kelompoknya dalam belajar. Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) karena merupakan model pembelajaran kooperatif

yang implementasinya menggunakan struktur sistem penguat untuk meningkatkan hasil belajar konsep, keterampilan dan fakta.

Slavin (2009:11) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD membagi para siswa ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat atau lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari lima tahapan utama atau langkah-langkah pembelajaran (*syntaxs*) yang perlu diperhatikan yaitu: a) presentasi kelas; b) kerja kelompok; c) tes/kuis individual; d) skor kemajuan individu; dan e) pemberian penghargaan kelompok.

Guru menyajikan materi pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam kelompok masing-masing dan memastikan seluruh anggota kelompok menguasai materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran, seluruh siswa diberikan tes/kuis tentang materi yang telah dipelajari dan dikerjakan secara individu. Skor siswa dibandingkan dengan skor mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya dan poin diberikan berdasarkan sejauh mana siswa dapat menyamai dan melampaui kinerja mereka yang didapat sebelumnya kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok, dan kelompok dengan kriteria tertentu diberikan hadiah berupa sertifikat atau ganjaran yang lain.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etnik. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari fase menyampaikan tujuan, presentasi kelas, belajar kelompok, membantu tim untuk belajar, evaluasi dan pemberian penghargaan.

### **Model pembelajaran Langsung**

Nur (2011:26) menyebutkan model pembelajaran langsung sebagai salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berakitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat dibelajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Model pembelajaran langsung dirancang untuk membelajarkan siswa tentang pengetahuan terstruktur dengan baik dan

dapat diajar selangkah demi langkah dan tidak dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi. Joyce dan Calhoun (2009:375-376) menyebutkan bahwa model pembelajaran langsung memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu a) *orientation*; b) *presentation*; c) *structured practice*; d) *guided practice*; and e) *independent practice*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru dan evaluasi dilakukan di akhir pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran langsung terdiri dari tahap orientasi, tahap presentasi, tahap latihan terstruktur, tahap latihan terbimbing, dan tahap latihan mandiri.

### **Kreativitas gerak**

Rhodes dalam Munandar (2009:20) menyebutkan Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek yang disebut “*Four P’s of Creativity*” yaitu aspek pribadi (*person*), aspek proses (*process*), aspek produk (*product*), dan aspek pendorong (*press*). Dari aspek pribadi yaitu kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Kreativitas dari aspek pribadi dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku yaitu kelancaran, keluwesan, kerincian, keaslian ide, serta keuletan dan kesabaran. Dari aspek proses, Kreativitas dipandang sebagai proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasilnya.

Dari aspek produk menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses Kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Dari aspek pendorong terlihat dari perwujudan dari kreativitas yang memerlukan dorongan internal (motivasi intrinsik) maupun dorongan eksternal dari lingkungan. Selain itu, kreativitas juga dapat dilihat dari dimensi sikap kreatif yaitu seperti kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik, dan kemandirian. Kreativitas gerak melalui pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikembangkan dengan memberikan

materi-materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Tujuannya adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi gerakan-gerakan sesuai dengan materi pembelajaran dengan cara-cara menyenangkan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas gerak didefinisikan sebagai kemampuan seseorang anak untuk mengemukakan, mengembangkan, mengkomunikasikan gagasan-gagasan, ide-ide baru yang bercirikan: kelancaran (kelancaran mengemukakan ide), keluwesan (kelenturan menggunakan ide), kerincian menggunakan ide (kejelasan dalam memberi isi dan menggunakan ide), keaslian ide (kemampuan menghasilkan ide), dan keuletan dan kesabaran (menghargai kemampuan dan bakat sendiri)

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) perbedaan hasil belajar lompat jauh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif ( $A_1$ ) dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung ( $A_2$ ); 2) interaksi antara model pembelajaran ( $A$ ) dan kreativitas gerak ( $B$ ) terhadap hasil belajar lompat jauh; 3) perbedaan hasil belajar lompat jauh pada siswa dengan kreativitas gerak tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif ( $A_1B_1$ ) dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung ( $A_2B_1$ ); dan 4) perbedaan hasil belajar lompat jauh pada siswa dengan kreativitas gerak rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif ( $A_1B_2$ ) dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung ( $A_2B_2$ ).

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD negeri Tridaya Sakti Bekasi selama 4 kali pertemuan pada semester II (genap) tahun pelajaran 2013/2014. Metode penelitian yang dipakai adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *treatment by level 2 x 2*.

Tabel 01. Desain *Treatment by Level 2 x 2*

Model Pembelajaran	Kooperatif ( $A_1$ )	Langsung ( $A_2$ )
Kreativitas gerak		
Tinggi ( $B_1$ )	$A_1B_1$	$A_2B_1$
Rendah ( $B_2$ )	$A_1B_2$	$A_2B_2$

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa V SD negeri Tridaya Sakti Bekasi, sedangkan populasi terjangkau adalah siswa kelas V SD negeri



Tridaya Sakti Bekasi tahun pelajaran 2013/2014. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik acak rumpun (*cluster sampling*) yaitu menetapkan secara acak kelas yang akan dijadikan sampel penelitian.

Tabel 02. Penyebaran Sampel dalam Desain Penelitian

Model Pembelajaran Kreativitas gerak	Kooperatif (A <sub>1</sub> )	Langsung (A <sub>2</sub> )
Tinggi (B <sub>1</sub> )	10	10
Rendah (B <sub>2</sub> )	10	10
Total	20	20

Sesuai dengan rancangan penelitian, maka terdapat dua macam data yang harus dikumpulkan yaitu data tentang hasil belajar lompat jauh gaya berjalan di udara dan data tentang Kreativitas gerak siswa. Dan untuk itu, maka dibuatkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data yang diinginkan. Tahap pengembangan instrumen mencakup definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi instrumen, serta uji validitas dan reliabilitas instrumen.

#### **Instrumen hasil belajar gerak dasar lompat jauh**

Definisi konseptual hasil belajar lompat jauh adalah keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan kombinasi teknik dasar lompat jauh dari awalan, tolakan, sikap badan di udara, dan mendarat setelah mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan definisi operasional hasil belajar lompat adalah skor yang diperoleh siswa dari keterampilan melakukan gerakan teknik lompat jauh yang meliputi awalan, tolakan, sikap badan di udara, dan mendarat. Kisi-kisi instrumen gerak dasar lompat jauh dikembangkan sesuai dengan materi dalam kurikulum SD serta kajian teori yang difokuskan pada ranak psikomotor dan dibatasi pada aspek awalan, tolakan, sikap di udara dan mendarat. Rentang skor dari 1 sampai dengan 3. Skor 1 diberikan apabila siswa dalam melakukan gerakan tidak sesuai dengan indikator, skor 2 jika hampir sesuai dengan indikator, dan skor 3 jika sesuai dengan indikator. Uji validitas dilakukan dengan validitas isi yaitu dengan menggunakan validitas ahli. Instrumen hasil belajar gerak dasar lompat jauh divalidasi oleh 3 orang pakar yang terdiri dari dosen dan guru sekolah dasar. Sedangkan, reliabilitas tes dilakukan dengan menggunakan teknik *test-retest* yaitu mencobakan instrumen

beberapa kali pada responden yang sama dan dalam waktu yang berbeda. Hasil ujicoba tersebut dianalisa menggunakan rumus *pearson product moment*.

### **Instrumen kreativitas gerak**

Definisi konseptual kreativitas gerak adalah kemampuan seseorang anak untuk mengemukakan, mengembangkan, mengkomunikasikan gagasan-gagasan, ide-ide baru melalui gerakan yang bercirikan: kelancaran, keluwesan, kerincian, keaslian ide, serta keuletan dan kesabaran dalam bergerak. Sedangkan definisi operasional kreativitas gerak adalah kemampuan seseorang anak dalam bergerak dengan mengemukakan, mengembangkan, mengkomunikasikan gagasan-gagasan, ide-ide baru yang bercirikan kelancaran, keluwesan, kerincian, keaslian ide, serta keuletan dan kesabaran melalui gerakan yang berupa skor yang dicapai siswa setelah melakukan tes kreativitas gerak. Kisi-kisi instrumen kreativitas gerak dikembangkan sesuai dengan kajian teori tentang kreativitas gerak dalam pembelajaran gerak dasar. Rentang skor dari 1 sampai dengan 5. Skor 1 apabila siswa melakukan kurang dari 2 gerakan; skor 2 jika melakukan 2 gerakan; skor 3 jika melakukan 3 gerakan; skor 4 jika melakukan 4 gerakan; dan skor 5 jika melakukan lebih dari 4 gerakan dari setiap tugas yang diperintahkan. Pengujian validitas dilakukan setelah instrumen divalidasi oleh ahli, kemudian diujicobakan kepada siswa yang memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik sumber data. Hasil ujicoba tersebut dianalisa menggunakan rumus *pearson product moment*. Perhitungan reliabilitas instrumen tes kreativitas gerak dilakukan setelah butir yang tidak valid digugurkan. Perhitungan reliabilitas instrumen kreativitas gerak menggunakan rumus *alpha Cronbach*.

Sesuai dengan rancangan penelitian *treatment by level 2 x 2*, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *analysis of variance* (ANOVA) dua jalur. Namun, sebelum dilakukan analisis terlebih dahulu akan dilakukan analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan data mentah dalam bentuk tabel distribusi frekuensi serta visualisasi dengan gambar grafik histogram. Setelah itu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas antar kelompok. Baru setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan analisis varians (ANOVA) dua jalur dan uji lanjut dengan uji Tukey.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabulasi data penelitian dikelompokkan ke dalam delapan kelompok data, yakni: (1) kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif ( $A_1$ ), (2) kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung ( $A_2$ ), (3) kelompok siswa yang memiliki kreativitas gerak tinggi ( $B_1$ ), (4) kelompok siswa yang memiliki kreativitas gerak rendah ( $B_2$ ), (5) kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas gerak tinggi ( $A_1B_1$ ), (6) kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dan memiliki kreativitas gerak rendah ( $A_1B_2$ ), (7) kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung dan memiliki kreativitas gerak tinggi ( $A_2B_1$ ), dan (8) kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung dan memiliki Kreativitas gerak rendah ( $A_2B_2$ ). Uraian data dari kedelapan kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 03. Deskripsi Sebaran Skor Hasil Belajar gerak dasar lompat jauh

Kreativitas gerak	Model pembelajaran				Total
	Kooperatif ( $A_1$ )		Langsung ( $A_2$ )		
Tinggi ( $B_1$ )	n	= 10	n	= 10	n = 20
	$\sum X$	= 593	$\sum X$	= 544	$\sum X$ = 1137
	$\sum X^2$	= 35197	$\sum X^2$	= 29640	$\sum X^2$ = 64837
	$\bar{x}$	= 59,30	$\bar{x}$	= 54,40	$\bar{x}$ = 56,85
	$s^2$	= 3,57	$s^2$	= 5,16	$s^2$ = 10,45
	s	= 1,89	s	= 2,27	s = 3,28
Rendah ( $B_2$ )	n	= 10	n	= 10	n = 20
	$\sum X$	= 541	$\sum X$	= 561	$\sum X$ = 1102
	$\sum X^2$	= 29305	$\sum X^2$	= 31521	$\sum X^2$ = 60826
	$\bar{x}$	= 54,10	$\bar{x}$	= 56,10	$\bar{x}$ = 55,10
	$s^2$	= 4,10	$s^2$	= 5,43	$s^2$ = 5,57
	s	= 2,02	s	= 2,33	s = 2,36
Total	n	= 20	n	= 20	
	$\sum X$	= 1134	$\sum X$	= 1105	
	$\sum X^2$	= 64502	$\sum X^2$	= 61161	
	$\bar{x}$	= 56,70	$\bar{x}$	= 55,25	
	$s^2$	= 10,75	$s^2$	= 5,78	
	s	= 3,28	s	= 2,40	

### Uji Persyaratan Analisis

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas data dengan Uji Liliefors pada semua kelompok penelitian diketahui bahwa  $L_{hitung}$  untuk semua kelompok lebih

kecil dari  $L_{tabel}$ , ini mengandung pengertian bahwa pada semua kelompok penelitian berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai  $x_{hitung}^2 = 0,5152$ , sedangkan  $x_{tabel}^2$  untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan jumlah kelompok  $4 - 1 = 3$  adalah 7,815 ini berarti  $x_{hitung}^2(0,5152) < x_{tabel(0.05;3)}^2(7,815)$  artinya keempat kelompok data berasal dari populasi yang homogen.

#### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan ANAVA dua jalur dan diperoleh hasil analisis seperti pada tabel 03 dan uji lanjut dengan menggunakan Uji Tukey pada tabel 04 di bawah ini.

Tabel 04. Hasil Perhitungan ANAVA Skor Hasil Belajar Lompat Jauh ( $\alpha = 0,05$ )

Sumber Varians	db	JK	RJK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$ $\alpha = 0,05$
Antar A	1	21,03	21,03	4,61	
Antar B	1	30,63	30,63	6,71	4,11
Interaksi AxB	1	119,03	119,03	26,08	
Dalam	36	164,30	4,56	-	-
Total	39	334,98	-	-	-

Tabel 05. Hasil Perhitungan Lanjutan dengan Uji Tukey

No	Kelompok yang Dibandingkan	$Q_{hitung}$	$Q_{tabel}$	Keterangan
1	$A_1$ dengan $A_2$	6,36	3,96	Signifikan
2	$A_1B_1$ dengan $A_2B_1$	10,75	4,33	Signifikan
3	$A_1B_2$ dengan $A_2B_2$	4,39		Signifikan

#### Pembahasan

##### 1. Perbedaan hasil belajar gerak dasar lompat jauh antara model pembelajaran Kooperatif dan model pembelajaran langsung

Dari hasil analisis varians pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  pada kolom sumber varians antar A didapat  $F_{hitung} = 4,61$  dan  $F_{tabel} = 4,11$  sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak yang berarti secara keseluruhan terdapat perbedaan yang nyata antara model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar lompat jauh. Hal ini dipertegas dengan uji lanjut yaitu

dengan uji Tukey diketahui bahwa  $Q_{hitung} 6,36 > 3,96 Q_{tabel}$ , ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar gerak dasar lompat jauh yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung. Untuk mengetahui model manakah yang memberikan kontribusi terhadap hasil belajar lompat jauh yang lebih baik dapat dilihat dari skor rata-rata kedua kelompok.

Skor rata-rata hasil belajar lompat jauh yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif sebesar  $\bar{X} = 56,70$  lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil belajar lompat jauh yang diajar dengan model pembelajaran langsung sebesar  $\bar{X} = 55,25$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lompat jauh siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif lebih baik dibandingkan dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung.

Tingginya hasil belajar lompat jauh pada kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif karena siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya serta kesempatan untuk mengekspolrasi gerakan-gerakan dalam lompat jauh. Belajar dalam kelompok yang bersifat heterogen membatu siswa dengan kemampuan rendah sebab siswa dengan kemampuan tinggi akan membantu siswa dengan kemampuan rendah dalam belajar. Para siswa dalam kelompok harus saling membantu sebab skor setiap individu dalam kelompok akan mempengaruhi skor kelompok.

## **2. Interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar gerak dasar lompat jauh**

Berdasarkan hasil analisis varian tentang interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar gerak dasar lompat jauh terlihat pada tabel 4.15 perhitungan anava di atas, bahwa harga  $F_{hitung}$  interaksi  $F(A \times B) = 26,08$  dan  $F_{tabel} = 4,11$  sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara model model pembelajaran yang digunakan dengan Kreativitas gerak terhadap hasil belajar lompat jauh.

Interaksi mengandung pengertian bahwa adanya kerjasama antara dua atau lebih variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Signifikansi interaksi

ini akan berimplikasi terhadap bentuk interaksi yang terjadi. Artinya pengaruh interaksi akan mempunyai makna penting jika dilakukan pengujian pada efek-efek sederhana dari setiap tingkat perlakuan. Hal ini berarti hasil belajar lompat jauh ditentukan oleh perbedaan model pembelajaran dengan tingkat kreativitas gerak siswa. Karena terdapat interaksi yang signifikan, maka untuk melihat besarnya perbedaan kontribusi disetiap kelompok eksperimen terhadap variabel terikat dilakukan uji lanjut dengan formulasi *Tukey* yang bertujuan untuk melihat pengaruh sederhana dari masing-masing kelas perlakuan.

### **3. Perbedaan hasil Belajar lompat jauh pada kelompok siswa dengan kreativitas gerak tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung**

Hipotesis ketiga berdasarkan hasil uji lanjut menggunakan uji tukey pada taraf  $\alpha = 0,05$  diperoleh harga  $Q_{hitung} = 10,75$ , sedangkan  $Q_{tabel} = 4,33$  ( $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ). Dengan demikian hipotesis ketiga ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar lompat jauh pada siswa yang memiliki kreativitas gerak tinggi antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung ditolak. Uji statistika ( $Q_{hitung} 10,75 > 4,33 Q_{tabel}$ ) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar lompat jauh yang signifikan pada kelompok siswa yang memiliki kreativitas gerak tinggi antara yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung.

Hasil skor rata-rata menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar lompat jauh pada siswa yang memiliki kreativitas gerak tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif ( $\bar{X} = 59,30$ ) lebih tinggi daripada kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung ( $\bar{X} = 54,40$ ). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siswa yang memiliki kreativitas gerak tinggi hasil belajar gerak dasar lompat jauh yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung.

**4. Perbedaan hasil belajar gerak dasar lompat jauh pada kelompok siswa dengan kreativitas gerak rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung**

Hipotesis keempat berdasarkan hasil uji lanjut menggunakan uji tukey pada taraf  $\alpha = 0,05$  diperoleh harga  $Q_{hitung} = 4,39$  sedangkan  $Q_{tabel} = 4,33$  ( $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ). Dengan demikian hipotesis ( $H_0$ ) ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar gerak dasar lompat jauh pada siswa yang memiliki kreativitas gerak rendah antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif dan yang diajar dengan model pembelajaran langsung ditolak.

Hasil skor rata-rata menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar gerak dasar lompat jauh pada siswa yang memiliki kreativitas gerak tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif ( $\bar{X} = 54,10$ ) lebih rendah daripada kelompok siswa dengan kreativitas gerak rendah yang diajar dengan model pembelajaran langsung ( $\bar{X} = 56,10$ ). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siswa yang memiliki kreativitas gerak rendah hasil belajar gerak dasar lompat jauh yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis dan pengujian hipotesis penelitian, maka dapat disimpulkan: 1) siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif memiliki hasil belajar lompat jauh yang lebih baik daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung; 2) terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas gerak terhadap hasil belajar gerak dasar lompat jauh; 3) pada siswa dengan kreativitas gerak tinggi, siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif memiliki hasil belajar gerak dasar lompat jauh yang lebih baik daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung; dan 4) pada siswa dengan kreativitas gerak rendah, siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung memiliki hasil belajar lompat jauh yang lebih baik daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif.

Memperhatikan kesimpulan hasil penelitian yang diuraikan di atas maka disarankan: 1) bagi kepala sekolah diharapkan dapat menyiapkan sarana dan prasarana

yang diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar; 2) bagi guru kelas hendaknya dapat meningkatkan kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kreativitas gerak yang dimiliki oleh siswa agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal; dan 3) bagi peneliti lain yaitu untuk kesempurnaan penelitian ini, disarankan untuk mengadakan penelitian lanjutan terutama tentang variabel lain yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani khususnya materi lompat jauh.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ateng, Abdulkadir. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan, 1992.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longman, 1979.
- Joyce, Bruce, Weil, Marsha and Calhoun Emily. *Models of Teaching*. USA: Pearson Education Inc, 2009.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Nur (ed.), *Model Pengajaran Langsung*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Pusat Sains dan Matematika Sekolah, 2011.
- Rahantoknam, Edward. *Belajar Motorik Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1988.
- Saputra, Yudha M. *Dasar-Dasar Keterampilan Atletik : Pendekatan Bermain untuk SLTP*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas, 2001.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* terjemahan Lita. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2009.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya, 2009.



Suharta, Gusti dan Ardana, Made. "Jenis-Jenis Model Pembelajaran," *makalah disajikan dalam Penataran Dosen Muda Pola 90 Jam*, Singaraja, 3 September 2006.

Suherman, Adang Saputra, Yudha M. dan Hendrayana, Yudha *Atletik Pendekatan Permainan dan Kompetisi: untuk Siswa SMU/SMK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas, 2001.

Syarifuddin, Aif. *Atletik*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992.