SUMATIF
Jurnal Pembelajaran dan Evaluasi Pendidikan

Cooperative Learning Berbasis Permainan Gerak Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Microteaching PJOK Mahasiswa PGSD

M. Asri B [1], Marhani [2]
[1,2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kampus V Parepare, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 13 Agustus 2026
Revisi Akhir: 23 Oktober 2026
Diterbitkan Online: 30 Oktober 2026

KATA KUNCI

Cooperative Learning, permainan gerak dasar, PJOK sekolah dasar, microteaching, mahasiswa PGSD

KORESPONDENSI

M. Asri B
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kampus V Parepare
E-mail: m.asri@unm.ac.id

A B S T R A K

Penelitian ini menganalisis efektivitas Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar dalam meningkatkan keterampilan microteaching Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen nonequivalent pretest-posttest control group dengan melibatkan 64 mahasiswa semester IV, masing-masing 32 mahasiswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti enam pertemuan yang memadukan stasiun permainan, pembagian peran, peer coaching, dan refleksi kelompok. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran reguler melalui demonstrasi, latihan, dan diskusi. Keterampilan microteaching diukur dengan rubrik 20 indikator pada empat dimensi. Hasil menunjukkan rerata posttest kelompok eksperimen sebesar 84,06 dan kelompok kontrol sebesar 75,44. Uji t independen menunjukkan perbedaan signifikan, $t(62) = 4,51$; $p < 0,001$, dengan ukuran efek besar, Cohen's $d = 1,13$. Rerata N-gain kelompok eksperimen mencapai 0,64, lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 0,45. Peningkatan paling kuat terjadi pada organisasi dan keselamatan, komunikasi dan umpan balik, serta kolaborasi dan asesmen. Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar efektif memperkuat keterampilan microteaching PJOK mahasiswa PGSD melalui akuntabilitas individual, latihan peran, umpan balik sebaya, dan refleksi kelompok.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah dasar berperan dalam pengembangan kompetensi gerak, kebugaran, keterampilan sosial, motivasi, dan kebiasaan aktif. Tujuan tersebut menuntut guru untuk mengelola pembelajaran yang memberi kesempatan bergerak kepada seluruh siswa, menyediakan tingkat tantangan yang sesuai, menjaga keselamatan, serta membangun interaksi sosial yang positif. Guru kelas pada sekolah dasar juga sering terlibat langsung dalam penyelenggaraan pembelajaran PJOK. Karena itu, mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar memerlukan pengalaman yang cukup untuk memahami isi, strategi, dan pengelolaan pembelajaran gerak. Sevimli-Celik (2020) menunjukkan bahwa persiapan calon guru membutuhkan hubungan yang kuat antara teori dan praktik agar mereka mampu mengajar pendidikan jasmani secara lebih percaya diri dan terencana.

Kesiapan mengajar PJOK tidak hanya ditentukan oleh kemampuan memperagakan keterampilan olahraga. Calon guru perlu memahami perkembangan gerak dasar, cara menjelaskan tugas, pengaturan ruang, pembentukan kelompok, penggunaan alat, pemberian umpan balik, pengamatan performa, dan penilaian sederhana. Spittle et al. (2022) menemukan bahwa pengalaman pendidikan guru berhubungan dengan kepercayaan diri dan motivasi calon guru untuk mengajar pendidikan jasmani sekolah dasar. Randall (2023) juga menunjukkan bahwa calon guru dapat memiliki kemauan mengajar PJOK, tetapi kesempatan praktik dan posisi mata pelajaran dalam pendidikan awal guru memengaruhi perkembangan kompetensinya. Kondisi ini menegaskan pentingnya desain perkuliahan yang memberi pengalaman pedagogis konkret.

Permainan gerak dasar menjadi konteks yang relevan dalam pendidikan jasmani ke-SD-an karena memungkinkan mahasiswa mengembangkan keterampilan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif melalui aktivitas yang mudah dimodifikasi. Permainan dapat dirancang menggunakan alat sederhana, ruang terbatas, serta aturan yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan siswa.

Bukti empiris menunjukkan bahwa pendekatan permainan berpotensi meningkatkan keterampilan gerak dan motivasi. Yan et al. (2023) melalui tinjauan sistematis melaporkan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan jasmani sekolah dasar dapat mendukung beberapa outcome pembelajaran. Camacho-Sánchez et al. (2023) juga menemukan kecenderungan positif penggunaan game-based learning dan gamifikasi dalam pendidikan jasmani, terutama pada aspek motivasi dan keterlibatan.

Keterampilan gerak dasar penting karena membentuk fondasi partisipasi aktivitas fisik pada masa anak. De Bruijn et al. (2022) menunjukkan bahwa kepuasan kebutuhan psikologis dasar dalam pendidikan jasmani sekolah dasar berkaitan dengan motivasi dan keterampilan yang relevan dengan pembelajaran PJOK. Sun dan Chen (2024) melalui systematic review dan meta-analysis menemukan bahwa intervensi permainan olahraga dapat memberi pengaruh positif terhadap fundamental motor skills anak. Pada konteks Indonesia, Ningsih et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menegaskan bahwa calon guru perlu mampu mengubah tujuan gerak dasar menjadi aktivitas permainan yang menarik dan tetap memiliki tujuan belajar yang jelas.

Walaupun permainan memberi peluang belajar yang luas, desain permainan yang tidak terstruktur dapat menimbulkan masalah. Siswa yang lebih terampil dapat mendominasi, siswa yang kurang percaya diri dapat pasif, dan kegiatan dapat berubah menjadi sekadar bermain tanpa tujuan pembelajaran. Cooperative Learning menawarkan struktur untuk mengatasi masalah tersebut melalui ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi promotif, keterampilan interpersonal, dan evaluasi proses kelompok. Fernández-Espínola et al. (2020) menunjukkan bahwa intervensi Cooperative Learning dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi intrinsik, walaupun kualitas bukti pada studi yang dikaji bervariasi. Bores-García et al. (2021) juga menegaskan bahwa model ini banyak digunakan untuk mengembangkan outcome sosial, motivasi, iklim kelompok, dan interaksi dalam pendidikan jasmani.

Cooperative Learning berbeda dari sekadar membagi mahasiswa ke dalam kelompok. Setiap anggota harus memiliki peran dan kontribusi yang dapat diamati. Dalam pembelajaran PJOK, peran dapat berupa pelaksana gerak, pengamat, pemberi umpan balik, pengelola alat, pencatat hasil, dan penjaga keselamatan. Dyson et al. (2022) menekankan pentingnya implementasi Cooperative Learning yang konsisten dengan unsur model, bukan hanya penggunaan kerja kelompok. Schulze dan von Huth (2022) juga melaporkan bahwa struktur pembelajaran kooperatif dapat memberi manfaat fisik, sosial, perilaku, dan psikologis. Pada konteks Indonesia, Gazali et al. (2022) menunjukkan bahwa penelitian Cooperative Learning dalam pendidikan jasmani mencakup berbagai bentuk seperti TGT, STAD, Jigsaw, serta model berbasis kearifan lokal.

Model kooperatif dapat dipadukan dengan permainan gerak dasar karena kedua pendekatan memiliki karakter yang saling mendukung. Permainan menyediakan masalah gerak dan aktivitas, sedangkan Cooperative Learning mengatur bagaimana mahasiswa bekerja, berkomunikasi, saling membantu, dan mengevaluasi hasil. Luo et al. (2020) menemukan bahwa aplikasi Team-Game-Tournaments pada pendidikan jasmani perguruan tinggi dapat mendukung motivasi dan keterampilan motorik. Liu dan Lipowski (2021) juga menunjukkan melalui meta-analysis bahwa Cooperative Learning berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa pendidikan jasmani. Dalam pendidikan calon guru, pengalaman tersebut penting karena mahasiswa tidak hanya belajar melakukan aktivitas, tetapi juga belajar merancang dan mengelola interaksi belajar.

Namun, penelitian permainan gerak dasar dan Cooperative Learning masih lebih banyak mengukur keterampilan gerak, motivasi, atau interaksi siswa sekolah dasar. Purwanto et al. (2024), Dese et al. (2025), Aliriad et al. (2025), dan Bate et al. (2026) melaporkan manfaat pendekatan berbasis permainan bagi siswa, tetapi belum menjelaskan bagaimana calon guru mengembangkan kemampuan untuk merancang, mengelola, dan menilai pembelajaran gerak melalui microteaching. Bukti tentang penerapan struktur Cooperative Learning sebagai pengalaman belajar pedagogis mahasiswa PGSD juga masih terbatas.

Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar pada mahasiswa PGSD dan menempatkan keterampilan microteaching PJOK

sebagai hasil utama. Intervensi menggabungkan stasiun gerak, rotasi peran, peer coaching, dan refleksi berbasis rubrik. Pendekatan ini mempertemukan latihan merancang aktivitas, pengelolaan keselamatan, komunikasi instruksional, umpan balik, kolaborasi, dan asesmen dalam satu siklus pembelajaran calon guru.

Penelitian bertujuan membandingkan keterampilan microteaching kelompok eksperimen dan kontrol, menganalisis peningkatan melalui N-gain, serta mengidentifikasi dimensi keterampilan mengajar yang mengalami perubahan paling kuat pada mahasiswa PGSD Kampus V UNM Parepare.

METODOLOGI

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen nonequivalent pretest-posttest control group. Desain ini digunakan karena mahasiswa telah terorganisasi dalam kelas perkuliahan sebelum penelitian sehingga randomisasi individu tidak dilakukan. Dua kelas semester IV dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran reguler yang mencakup penjelasan konsep, demonstrasi dosen, latihan, diskusi, dan microteaching tanpa struktur Cooperative Learning yang sistematis.

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kampus V Parepare. Subjek penelitian sebanyak 64 mahasiswa yang terdiri atas 32 mahasiswa pada kelompok eksperimen dan 32 mahasiswa pada kelompok kontrol. Pemilihan kelas dilakukan dengan cluster sampling berdasarkan kelas yang tersedia. Kedua kelas memiliki cakupan materi, jumlah pertemuan, dan waktu pembelajaran yang sama. Pretest microteaching dilakukan sebelum perlakuan untuk melihat kemampuan awal dan memastikan bahwa kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan awal yang signifikan.

Intervensi berlangsung selama enam pertemuan. Materi mencakup konsep gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, modifikasi permainan, pengelolaan kelas, keselamatan, komunikasi instruksional, umpan balik, serta asesmen sederhana. Pada kelompok eksperimen, setiap pertemuan dimulai dengan masalah pedagogis atau tujuan gerak yang harus diwujudkan menjadi permainan. Mahasiswa bekerja dalam kelompok beranggotakan empat sampai lima orang. Setiap anggota mendapat peran, seperti perancang permainan, pelaksana, pengamat teknik, pengamat keselamatan, dan pemberi umpan balik. Peran diputar pada pertemuan berikutnya untuk memastikan akuntabilitas individual.

Struktur Cooperative Learning diterapkan melalui lima prinsip. Pertama, ketergantungan positif dibangun karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kualitas rancangan dan performa seluruh anggota. Kedua, akuntabilitas individu diterapkan melalui penilaian peran dan refleksi pribadi. Ketiga, interaksi promotif dilakukan melalui peer coaching dan diskusi setelah praktik. Keempat, keterampilan interpersonal dilatih melalui komunikasi, pembagian tugas, dan penyelesaian perbedaan. Kelima, group processing dilakukan pada akhir pertemuan dengan membahas aspek yang berhasil dan aspek yang perlu diperbaiki. Permainan gerak dasar disajikan dalam bentuk stasiun, permainan berpasangan, permainan kelompok kecil, dan tantangan sirkuit.

Instrumen penelitian menggunakan rubrik keterampilan microteaching PJOK SD yang memuat 20 indikator dalam empat dimensi. Setiap indikator diberi skor 1 sampai 5 berdasarkan kualitas performa, kemudian skor total dikonversi ke skala 0 sampai 100. Rincian indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Rubrik Keterampilan Microteaching PJOK SD

No.	Dimensi	Indikator
1	Perencanaan aktivitas gerak	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi gerak yang ditargetkan
2	Perencanaan aktivitas gerak	Permainan sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa SD
3	Perencanaan aktivitas gerak	Tugas gerak disusun bertahap dari sederhana ke kompleks
4	Perencanaan aktivitas gerak	Modifikasi alat, ruang, atau aturan mendukung perbedaan kemampuan
5	Perencanaan aktivitas gerak	Alokasi waktu pembukaan, inti, dan penutup tersusun proporsional
6	Organisasi dan keselamatan	Penataan ruang dan posisi kelompok mendukung kelancaran aktivitas
7	Organisasi dan keselamatan	Alat disiapkan dan digunakan secara efisien

 https://doi.org/10.30743/2037

8	Organisasi dan keselamatan	Aturan keselamatan dijelaskan sebelum aktivitas
9	Organisasi dan keselamatan	Transisi antartugas atau antarkelompok berlangsung tertib
10	Organisasi dan keselamatan	Guru mengidentifikasi dan menangani risiko selama aktivitas
11	Komunikasi dan umpan balik	Instruksi disampaikan secara singkat, jelas, dan berurutan
12	Komunikasi dan umpan balik	Demonstrasi gerak mudah diamati dan sesuai dengan tugas
13	Komunikasi dan umpan balik	Pertanyaan digunakan untuk memeriksa pemahaman siswa
14	Komunikasi dan umpan balik	Umpan balik korektif bersifat spesifik dan dapat diterapkan
15	Komunikasi dan umpan balik	Bahasa dan sinyal komunikasi sesuai dengan karakteristik siswa SD
16	Kolaborasi dan asesmen	Peran kelompok dibagi secara jelas dan seimbang
17	Kolaborasi dan asesmen	Seluruh peserta memperoleh kesempatan berpartisipasi
18	Kolaborasi dan asesmen	Peer assessment digunakan berdasarkan indikator yang teramati
19	Kolaborasi dan asesmen	Guru mengamati performa dan mencatat bukti belajar
20	Kolaborasi dan asesmen	Refleksi digunakan untuk menentukan perbaikan pembelajaran

Rubrik dinilai oleh dua pengamat yang telah menyamakan persepsi terhadap indikator dan contoh performa. Analisis mencakup statistik deskriptif, uji Shapiro-Wilk untuk normalitas, uji Levene untuk homogenitas, independent samples t-test untuk membandingkan kelompok, normalized gain untuk melihat peningkatan, dan Cohen's d untuk ukuran efek. Taraf signifikansi ditetapkan pada 0,05.

Etika penelitian menempatkan partisipasi mahasiswa secara sukarela dan menjaga kerahasiaan identitas. Mahasiswa memperoleh penjelasan tentang tujuan kegiatan, mekanisme penilaian, serta penggunaan data untuk kepentingan akademik. Laporan penelitian tidak menampilkan nama individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Awal dan Hasil Microteaching

Analisis awal dilakukan untuk melihat kondisi keterampilan microteaching sebelum intervensi. Rerata pretest kelompok eksperimen sebesar 56,25 dengan simpangan baku 6,74, sedangkan kelompok kontrol sebesar 55,31 dengan simpangan baku 7,10. Selisih rerata awal sebesar 0,94 poin. Uji t pada pretest menghasilkan $p = 0,589$ sehingga tidak terdapat perbedaan awal yang signifikan pada taraf 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding.

Setelah enam pertemuan, rerata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,06, sedangkan kelompok kontrol mencapai 75,44. Kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi kelompok eksperimen memperlihatkan kenaikan yang lebih besar. Perbedaan ini menunjukkan bahwa latihan microteaching reguler tetap membantu mahasiswa, namun struktur Cooperative Learning memberi tambahan pengalaman melalui pembagian peran, peer coaching, tanggung jawab individu, dan refleksi kelompok.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Pretest M ± SD	Posttest M ± SD	Minimum-Maksimum Posttest
Cooperative Learning + permainan gerak dasar	32	56,25 ± 6,74	84,06 ± 7,21	66-96
Kontrol	32	55,31 ± 7,10	75,44 ± 8,05	58-91

Uji Asumsi dan Perbedaan Antarkelompok

Uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai p lebih besar dari 0,05 pada skor pretest dan posttest kedua kelompok. Uji Levene juga menunjukkan varians yang homogen. Dengan demikian, independent samples t-test dapat digunakan. Ringkasan uji asumsi ditunjukkan pada Tabel 3. Hasil tersebut juga memperlihatkan bahwa perbedaan posttest dapat dianalisis menggunakan prosedur parametrik tanpa indikasi pelanggaran asumsi yang berarti.

Tabel 3. Ringkasan Uji Normalitas dan Homogenitas

Data	Shapiro-Wilk Eksperimen	Shapiro-Wilk Kontrol	Levene p	Kesimpulan
Pretest	0,318	0,441	0,727	Normal dan homogen
Posttest	0,226	0,354	0,492	Normal dan homogen

 https://doi.org/10.30743/2037

Uji t independen pada skor posttest menghasilkan $t = 4,51$ dengan $df = 62$ dan $p < 0,001$. Selisih rerata sebesar 8,62 poin. Cohen's d sebesar 1,13 menunjukkan ukuran efek besar. Hasil ini berarti Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga menunjukkan perbedaan yang kuat secara praktis pada keterampilan microteaching. Temuan sejalan dengan Bores-García et al. (2021) dan Schulze dan von Huth (2022) yang menunjukkan bahwa Cooperative Learning dapat memberi manfaat pada berbagai domain pembelajaran pendidikan jasmani ketika unsur model diterapkan dengan jelas.

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Skor Posttest

Perbandingan	Selisih Rerata	t	df	p	Cohen's d
Eksperimen - Kontrol	8,62	4,51	62	< 0,001	1,13

Peningkatan Keterampilan melalui N-gain

Rerata N-gain kelompok eksperimen sebesar 0,64, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,45. Kedua nilai berada pada kategori sedang, tetapi kelompok eksperimen mendekati batas kategori tinggi. Uji perbedaan N-gain menghasilkan $p < 0,001$. Pola ini menunjukkan bahwa struktur kooperatif membantu mahasiswa menggunakan waktu praktik secara lebih produktif. Mahasiswa memperoleh kesempatan menjalankan peran, mengamati temannya, memberi umpan balik, dan membahas perbaikan. Proses tersebut memberi pengalaman belajar ganda karena mahasiswa belajar sebagai peserta sekaligus calon guru.

Tabel 5. Perbandingan N-gain Keterampilan Microteaching

Kelompok	N	Rerata N-gain	SD	Kategori
Cooperative Learning + permainan gerak dasar	32	0,64	0,12	Sedang
Kontrol	32	0,45	0,15	Sedang

Perubahan Berdasarkan Dimensi Keterampilan Mengajar

Analisis per dimensi menunjukkan bahwa peningkatan paling kuat pada kelompok eksperimen terjadi pada organisasi dan keselamatan, komunikasi serta umpan balik, dan kolaborasi serta asesmen. Pada pretest, mahasiswa cenderung menyusun permainan yang menarik tetapi belum memperhitungkan transisi, pembagian alat, pemerataan partisipasi, dan mekanisme observasi. Setelah intervensi, kelompok lebih konsisten merancang area aktivitas, menetapkan peran, memberi waktu praktik lebih banyak, serta menggunakan peer feedback yang singkat dan relevan.

Tabel 6. Rerata Skor Berdasarkan Dimensi Rubrik Microteaching

Dimensi	Eksperimen Pre	Eksperimen Post	Kontrol Pre	Kontrol Post
Perencanaan aktivitas gerak	58,1	86,7	57,4	78,0
Organisasi dan keselamatan	57,3	85,9	56,8	76,1
Komunikasi dan umpan balik	55,0	83,6	54,2	73,4
Kolaborasi dan asesmen	51,6	80,1	52,0	70,3

Pembahasan

Kelompok eksperimen mencapai rerata posttest 84,06, lebih tinggi 8,62 poin daripada kelompok kontrol, dengan ukuran efek besar ($d = 1,13$). Rerata N-gain kelompok eksperimen juga lebih tinggi, yaitu 0,64 dibandingkan 0,45. Temuan ini menunjukkan bahwa pembagian peran, akuntabilitas individual, peer coaching, dan refleksi kelompok memberi pengalaman latihan yang lebih terstruktur daripada demonstrasi dan latihan reguler. Penjelasan tersebut sejalan dengan Dyson et al. (2022), yang menekankan bahwa manfaat Cooperative Learning bergantung pada penerapan ketergantungan positif dan akuntabilitas individual secara konsisten.

Peningkatan kuat pada dimensi organisasi dan keselamatan menunjukkan bahwa mahasiswa belajar menghubungkan rancangan permainan dengan kondisi pelaksanaan. Rotasi peran membuat mahasiswa menilai jumlah peserta, luas area, ketersediaan alat, waktu aktif, pola transisi, dan risiko gerak sebelum mengajar. Hasil ini memperluas temuan Bores-García et al. (2021) dan Schulze dan von Huth (2022) tentang manfaat sosial, fisik, dan perilaku Cooperative Learning dengan menunjukkan penerapannya pada kompetensi pedagogis calon guru.

 https://doi.org/10.30743/2037

Dimensi komunikasi dan umpan balik meningkat karena peer coaching memberi mahasiswa kesempatan mengamati kejelasan instruksi, demonstrasi, dan koreksi gerak. Mahasiswa belajar menyampaikan instruksi singkat dan memberi umpan balik spesifik tanpa mengurangi waktu aktivitas. Fernández-Espínola et al. (2020) dan Liu dan Lipowski (2021) menjelaskan bahwa interaksi kooperatif dapat memperkuat motivasi dan keterlibatan dalam pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi tersebut juga mendukung latihan komunikasi instruksional pada microteaching PJOK.

Permainan gerak dasar menyediakan konteks yang mudah dimodifikasi melalui perubahan jarak, luas area, alat, aturan, target, dan komposisi kelompok. Fleksibilitas ini membantu mahasiswa menyesuaikan tingkat kesulitan sekaligus menjaga pemerataan partisipasi. Temuan tersebut relevan dengan hasil Yan et al. (2023), Sun dan Chen (2024), Ningsih et al. (2024), Dese et al. (2025), dan Aliriad et al. (2025), yang menunjukkan kontribusi pendekatan berbasis permainan terhadap keterampilan gerak dan motivasi siswa. Penelitian ini menambahkan bukti bahwa calon guru perlu berlatih mengambil keputusan desain agar manfaat permainan dapat diwujudkan dalam pembelajaran.

Kolaborasi dan asesmen meningkat, tetapi skor akhirnya masih lebih rendah daripada dimensi lain. Mahasiswa lebih mudah mengelola partisipasi daripada menilai kualitas gerak, proses pengambilan keputusan, dan perkembangan individu secara bersamaan. Rubrik singkat dan peer assessment membantu memusatkan observasi pada bukti yang dapat diamati. Temuan ini mendukung Cañabate et al. (2024), yang menempatkan rubrik sebagai alat refleksi bagi calon guru. Program studi perlu memberi lebih banyak siklus praktik agar mahasiswa mampu mengintegrasikan asesmen tanpa mengurangi waktu bergerak.

Implikasinya, mata kuliah PJOK ke-SD-an perlu menerapkan siklus perencanaan, microteaching, observasi, umpan balik, dan revisi. Dosen dapat menggunakan kelompok kecil dengan rotasi peran agar setiap mahasiswa berlatih sebagai perancang, pelaksana, pengamat keselamatan, dan pemberi umpan balik. Sevimli-Celik (2020), Spittle et al. (2022), dan Randall (2023) menunjukkan bahwa hubungan antara teori, kesempatan praktik, dan refleksi berperan dalam kesiapan calon guru. Siklus kooperatif memberi struktur konkret untuk menghubungkan ketiga unsur tersebut.

Penelitian ini memiliki empat keterbatasan. Pertama, subjek hanya berasal dari dua kelas pada satu kampus sehingga generalisasi perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, intervensi enam pertemuan belum menunjukkan kestabilan kompetensi mengajar dalam jangka panjang. Ketiga, penilaian melalui microteaching belum sepenuhnya mencerminkan kompleksitas pembelajaran di sekolah dasar. Keempat, penelitian belum mengukur dampak keterampilan microteaching mahasiswa terhadap kompetensi gerak, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Penelitian lanjutan dapat melibatkan sekolah mitra dan menggunakan praktik mengajar nyata. Peneliti dapat menggabungkan data kuantitatif dengan rekaman video, jurnal refleksi, wawancara, dan respons siswa. Perbandingan Cooperative Learning dengan Teaching Games for Understanding, Sport Education Model, atau Project-Based Learning juga dapat memberikan informasi tentang model yang paling sesuai untuk tujuan tertentu. Selain itu, kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan permainan tradisional atau permainan lokal dapat dianalisis sebagai bagian dari inovasi PJOK sekolah dasar.

Secara praktis, program studi PGSD dapat menggunakan Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar melalui siklus sederhana. Dosen memberikan tujuan gerak dan masalah pengelolaan, kelompok merancang permainan, anggota menjalankan peran, microteaching dilakukan, pengamat memberi umpan balik menggunakan rubrik, lalu kelompok merevisi desain. Siklus tersebut dapat diulang dengan tingkat kesulitan yang meningkat. Strategi ini memberi pengalaman yang relevan bagi calon guru karena mereka belajar menghubungkan tujuan kurikulum, aktivitas gerak, pengelolaan kelas, komunikasi, keselamatan, dan asesmen dalam satu rangkaian pembelajaran.

 https://doi.org/10.30743/2037

KESIMPULAN DAN SARAN

Cooperative Learning berbasis permainan gerak dasar lebih efektif daripada pembelajaran reguler dalam meningkatkan keterampilan microteaching PJOK mahasiswa PGSD Kampus V UNM Parepare. Kelompok eksperimen memperoleh rerata posttest 84,06 dan N-gain 0,64, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rerata posttest 75,44 dan N-gain 0,45. Perbedaan posttest signifikan dengan ukuran efek besar. Peningkatan mencakup perencanaan aktivitas gerak, organisasi dan keselamatan, komunikasi dan umpan balik, serta kolaborasi dan asesmen. Struktur kooperatif membantu calon guru belajar melalui praktik peran, observasi, umpan balik sebaya, dan refleksi kelompok.

Program studi PGSD disarankan mengintegrasikan Cooperative Learning dalam mata kuliah pendidikan jasmani ke-SD-an melalui kelompok kecil, rotasi peran, akuntabilitas individu, peer coaching, dan refleksi berbasis rubrik. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan praktik mengajar di sekolah dasar, memperpanjang intervensi, dan mengukur dampak kompetensi calon guru terhadap keterampilan gerak serta keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Fernández-Espínola, C., Abad Robles, M. T., Collado-Mateo, D., Almagro, B. J., Castillo Viera, E., & Giménez Fuentes-Guerra, F. J. (2020). Effects of cooperative-learning interventions on physical education students' intrinsic motivation: A systematic review and meta-analysis. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(12), 4451. https://doi.org/10.3390/ijerph17124451

Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. Sustainability, 12(15), 6147. https://doi.org/10.3390/su12156147

Sevimli-Celik, S. (2020). Moving between theory and practice: Preparing early childhood pre-service teachers for teaching physical education. Journal of Early Childhood Teacher Education, 42(3), 281-298. https://doi.org/10.1080/10901027.2020.1735588

Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Rio, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. Research Quarterly for Exercise and Sport, 92(1), 146-155. https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276

Liu, T., & Lipowski, M. (2021). Influence of cooperative learning intervention on the intrinsic motivation of physical education students: A meta-analysis within a limited range. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(6), 2989. https://doi.org/10.3390/ijerph18062989

Dyson, B., Shen, Y., Xiong, W., & Dang, L. (2022). How cooperative learning is conceptualized and implemented in Chinese physical education: A systematic review of literature. ECNU Review of Education, 5(1). https://doi.org/10.1177/20965311211006721

Gazali, N., Setiawan, E., Abdullah, K. H., Rusmanto, Sulastio, A., & Nazirun, N. (2022). Cooperative learning in physical education: A systematic review in Indonesia. Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 3(2), 125-136. https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(2).9133

Schulze, C., & von Huth, M. (2022). Effects of cooperative learning structures in physical education: A systematic review. International Journal of Physical Education, Fitness and Sports, 11(4), 1-11. https://doi.org/10.34256/ijpefs2241

de Bruijn, A. G. M., Mombarg, R., & Timmermans, A. C. (2022). The importance of satisfying children's basic psychological needs in primary school physical education for PE-motivation, and its relations with fundamental motor and PE-related skills. Physical Education and Sport Pedagogy, 27(4), 422-439. https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1906217

Spittle, S., Spittle, M., Encel, K., & Itoh, S. (2022). Confidence and motivation to teach primary physical education: A survey of specialist primary physical education pre-service teachers in Australia. Frontiers in Education, 7, 1061099. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1061099

Randall, V. (2023). "We want to, but we can't": Pre-service teachers' experiences of learning to teach primary physical education. Oxford Review of Education, 49(2), 209-228. https://doi.org/10.1080/03054985.2022.2040471

Yan, J., Jones, B., Smith, J. J., Morgan, P., & Eather, N. (2023). A systematic review investigating the effects of implementing game-based approaches in school-based physical education among primary school children. Journal of Teaching in Physical Education, 42(3), 573-586. https://doi.org/10.1123/jtpe.2021-0279

Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: A systematic review. Education Sciences, 13(2), 183. https://doi.org/10.3390/educsci13020183

Cañabate, D., Bubnys, R., Hernández, E., & Colomer, J. (2024). A rubric for pre-service teachers to evaluate meaningful physical education. Frontiers in Education, 8, 1324349. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1324349

Sun, S., & Chen, C. (2024). The effect of sports game intervention on children's fundamental motor skills: A systematic review and meta-analysis. Children, 11(2), 254. https://doi.org/10.3390/children11020254

Ningsih, Y. F., Khotimah, K., Sugeng, I., Suhartiningsih, Winarno, M. E., & Safirah, A. D. (2024). Traditional games on basic movement abilities of elementary school students. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 8(2), 374-382. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.68580

Purwanto, D., Rejeki, H. S., & Mentara, H. (2024). Game-based physical learning model to enhance gross motor skills in young students. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran, 10(3), 503-520. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v10i3.23982

Dese, D. C., Wibowo, C., Widyaningtyas, R., & Nopiyanto, Y. E. (2025). Game-based learning to enhance motivation and fundamental motor skills in elementary physical education: A quasi-experimental study. Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 6(3). https://doi.org/10.25299/esijope.2025.vol6(3).25032

Aliriad, H., Suttrisno, Saiffuddin, H., Fahmi, D. A., & Mustofa, H. A. (2025). Implementation of project-based learning model based on basic movement games in physical education learning in elementary schools. Jurnal Elementaria Edukasia, 8(3), 409-418. https://doi.org/10.31949/jee.v8i3.15073

Bate, Y. B., Natal, Y. R., Bate, N., & Bile, R. L. (2026). The influence of traditional games on locomotor skills in elementary school students. COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga, 18(1), 1407-1418. https://doi.org/10.26858/cpjok.v18i1.636