

ALTERNATIF PENILAIAN KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR PADA PERMAINAN GOBAK SODOR : EFEKTIVITAS PENILAIAN SEJAWAT DI SMP NEGERI 2 PAKISAJI

Muhammad Rafi'udin Naufal¹, Gema Fitriady², Zihan Novita Sari³

¹ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

² Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

³ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penilaian sejawat pada keterampilan gerak lokomotor peserta didik pada permainan gobak sodor siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian non-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Prosedur penelitian ini diantaranya: 1) pembuatan instrumen; 2) pemilihan sampel, sampel penelitian ini adalah dua kelas VIII di SMP Negeri 2 Pakisaji dengan jumlah 61 siswa, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*; 3) pembuatan video petunjuk pelaksanaan; 4) pemberian arahan dan pelatihan pelaksanaan penilaian sejawat (*treatment*); 5) penilaian; 6) pengumpulan data; 7) menganalisis data, setelah memperoleh data teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi. Berdasarkan hasil analisis data, uji korelasi penilaian sejawat dengan rata-rata penilaian sejawat menggunakan korelasi *pearson* menunjukkan nilai $r(2\text{-tailed})$ 0,92-0,94. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan tingkat konsistensi yang sangat kuat terhadap penilaian sejawat dengan sejawat pada permainan gobak sodor. Penggunaan instrumen penilaian sejawat pada keterampilan gerak lokomotor pada permainan tradisional gobak sodor dinyatakan efektif.

Kata kunci: penilaian sejawat; keterampilan gerak lokomotor; permainan gobak sodor

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of peer assessment on students' locomotor movement skills in the gobak sodor game of grade VIII junior high schools. This study used a non-experimental research design with a quantitative approach. The procedures for this research include: 1) making instruments; 2) sample selection, the samples for this study were two class VIII at SMP Negeri 2 Pakisaji with a total of 61 students, selected using a purposive sampling technique; 3) making video instructions for implementation; 4) provision of direction and training in the implementation of peer assessment (*treatment*); 5) assessment; 6) data collection; 7) analyzing the data, after obtaining the data the data analysis technique used in this study is the correlation test. Based on the results of data analysis, the correlation test of peer ratings with the average peer ratings using Pearson correlation showed the value of $r(2\text{-tailed})$ 0.9223-0.9449. So it can be concluded that there is a very strong relationship between the level of consistency

Correspondence author: Muhammad Rafi'udin Naufal, Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Email: muhammad.rafiudin.1906116@students.um.ac.id



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

with peer assessment in the game of gobak sodor. The use of peer assessment instruments on locomotor movement skills in the traditional gobak sodor game was declared effective.

Keywords: *peer assessment; locomotor skills; gobak sodor traditional game*

PENDAHULUAN

Optimalisasi keterampilan gerak lokomotor akan membuat anak menjadi aktif dan bugar. Aktifnya anak melakukan gerak dapat membuat seluruh kemampuan otot untuk memacu kerja jantung semakin baik dan teratur sehingga tubuh akan menjadi lebih bugar. Pentingnya keterampilan gerak lokomotor bagi anak adalah sebuah aspek sarana kebutuhan, bahan pengembangan, dan pembelajaran di era modern yang berperan sebagai penunjang aktivitas kebugaran jasmani (Yusrani et al., 2022). Keterampilan gerak lokomotor merupakan bagian dari komponen penilaian dalam hal gerak yang dilakukan secara efektif dan efisien serta pemfokusan tubuh ke dalam lingkungan luar dengan mengubah posisi secara relatif untuk menetap pada sebuah posisi semula (Miftahul et al., 2016). Kondisi tersebut ditandai dengan adanya perubahan posisi awal tubuh semula dari suatu posisi tertentu menuju tempat lainnya secara bersamaan. Istilah gerak lokomotor merupakan bagian dasar gerak yang perlu dikuasai oleh anak, agar anak memiliki keterampilan gerak yang memadai (Oktarifaldi et al., 2019). Gerak dasar ini berguna dalam pengembangan pembelajaran anak menjadi aktif dalam hal gerak pada penerapan aktivitas sehari-hari. Gerak dasar sebagai pondasi untuk menelaah dan menumbuhkembangkan bermacam aktivitas seperti olahraga dan keterampilan gerak tubuh sepanjang hayat (Syahrial, 2015). Seringnya gerak dasar yang dipraktikkan anak dalam beraktivitas yaitu gerak lokomotor diantaranya melangkah, berjalan dan berlari, serta melompat (Fajarwati & Sceisarriya, 2020). Oleh karena itu, jika keterampilan gerak dasar pada anak khususnya gerak lokomotor tidak ditingkatkan dalam perkembangannya, dapat dipungkiri tidak dapat mempergunakan macam-macam potensi keterampilan gerak yang dimiliki. Beragam metode pembelajaran keterampilan gerak lokomotor yang diterapkan sangat berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar

anak dalam menjalankan aktivitas kebugaran jasmani (Kuryanto & Pratiwi, 2019). Hal ini menjadi sebuah langkah bimbingan dan belajar yang bisa dipraktikkan pada aktivitas gerak lainnya, salah satu aktivitas yang bisa diterapkan dengan menggunakan aktivitas permainan.

Aktivitas permainan sebagai penerapan pembelajaran dapat memberi arahan peserta didik untuk berkesempatan aktif dan berpartisipasi ketika dilaksanakannya kegiatan proses pembelajaran. Berkaitan pada kegiatan belajar mengajar dalam kesehariannya dipenuhi dengan aktivitas dan unsur gerak seperti contoh yang tertuang dalam permainan tradisional. Menurut (Kusmiati & Sumarno, 2018) segi fisik permainan tradisional mempunyai aneka kaya ragam kemanfaatan perkembangan terhadap anak didik. Aspek perkembangan ini dapat diperkuat melalui aktivitas permainan yang mengarah pada keterampilan motorik, sikap perilaku, dan pengetahuan anak. Permainan tradisional merupakan permainan anak usia dini yang tidak hanya dikenal sebagai permainan sederhana yang dalam tujuannya sebagai penghibur, namun bisa dikatakan sebagai kegiatan rekreatif serta menjaga kekerabatan yang aman di kehidupan bermasyarakat (Hasanah, 2016). Pada kenyataannya, fenomena permainan tradisional sangat jarang dimainkan di era milenial, bahkan hampir tersisihkan dan tidak diminati oleh kalangan pelajar. Dilihat dari aspek kemanfaatan pembelajaran, permainan tradisional sendiri memiliki banyak nilai kandungan sosial yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan permainan modern. Permainan tradisional tidak sekadar mengasah kemampuan berpikir, namun dapat dijadikan latihan dalam hal keseimbangan dan koordinasi gerak pada kecekatan tubuh secara efektif (Apriliawati & Hartoto, 2016). Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan pembelajaran efektif melalui aktivitas permainan tradisional karena dalam prosesnya dapat memberikan motivasi belajar siswa dan memperoleh hasil yang maksimal pada gerak tubuh terutama keterampilan gerak lokomotor. Cara mengukur keterampilan gerak lokomotor bisa diterapkan melalui pengamatan observasi dan penilaian sejawat secara kolaboratif yang terfokus pada keterampilan gerak siswa (Setiawan & Ma'mun, 2015).

Berdasarkan hasil kajian penelitian yang dilakukan (Andrian et al., 2020), nilai keterampilan gerak dasar lokomotor meningkat secara signifikan. Berdasarkan penilaian keterampilan motorik, uji normalitas yang dipilih yaitu menggunakan uji beda *t-test*. Hasil tes menyatakan gerak lokomotor mengalami peningkatan ketika *pretest*. Kelebihan dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran masuk dalam kategori baik dan model hasil pengembangan pembelajaran efektif diterapkan dalam pembelajaran PJOK, namun penerapan pembelajaran tersebut perlu adanya monitoring angka aktivitas fisik, motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan keterampilan gerak dasar, serta kualitas guru PJOK. Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lovric et al., 2019) memaparkan bahwasanya penilaian keterampilan gerak lokomotor memiliki reliabilitas antar-peserta yang sangat tinggi ditunjukkan melalui koefisien C yang sangat baik dan menunjukkan kesesuaian keandalan untuk semua tes peserta. Kelebihan dari penelitian tersebut yaitu menghadirkan tes kompetensi baru untuk penilaian gerak lokomotor dan hasilnya memiliki karakteristik psikometri yang memuaskan, serta memberikan bukti reliabilitas dan kevalidan tes, namun pada penelitian tersebut nilai referensi standar perlu dipastikan untuk meningkatkan kegunaan dari uji kompetensi tes yang baru dibuat. Hasil penelitian yang serupa juga menyatakan untuk penilaian keterampilan gerak lokomotor, dikategorikan penguasaan keterampilan gerak lokomotor siswa laki-laki dan perempuan lebih sepadan serta memiliki validitas sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penguasaan gerak lokomotor siswa laki-laki lebih mendominasi rata-rata dan keterampilan gerak dasar seluruh siswa berada pada kategori cukup baik, namun pada penelitian tersebut masih perlunya kajian yang lebih luas terkait observasi keterampilan gerak dasar siswa berdasarkan gender (Zulfikar et al., 2021). Dari beberapa artikel dan hasil penelitian sebelumnya bisa ditarik kesimpulan yaitu: 1) bahwa penelitian tentang penilaian keterampilan gerak lokomotor sering dilakukan dan dapat dinyatakan tingkat efektivitas secara baik; 2) penjabaran penilaian keterampilan gerak lokomotor dapat dilakukan dan meningkat secara

signifikan serta memiliki reliabilitas dan validitas yang sangat tinggi. Akan tetapi, belum menguji efektivitas penilaian sejawat yang dilakukan oleh siswa terhadap keterampilan gerak lokomotor yang dinilai. Terkait uraian diatas untuk memaksimalkan proses dan hasil belajar diperlukan perbaikan yang berfungsi sebagai pengembangan kompetensi siswa pada asesmen pembelajaran dengan penerapan skala *assessment for learning* (Safithri & Muchlis, 2022) salah satunya melalui (*peer assesment*) penilaian sejawat.

Penilaian sejawat merupakan sarana atau aktivitas yang melibatkan proses siswa dalam memberikan nilai dan masukan atau umpan balik kepada temannya mengenai produk kriteria kerja yang telah dilakukan (Hidayat, 2018). Penilaian sejawat juga dapat memberikan motivasi dan menjadikan gambaran peserta didik dalam keterlibatan pembelajaran, serta dapat menjadikan evaluasi diri maupun perbaikan mengenai kinerja sesama temannya (Jundi & Yasin, 2020). Oleh karena itu, pada dasarnya penilaian sejawat merupakan proses peserta didik melakukan penilaian sesama teman terhadap performa, kualitas, dan kuantitas berdasarkan aktivitas yang dicapai. Menurut (Anugraheni, 2017) beberapa keuntungan dari aktivitas penilaian teman sejawat diantaranya: 1) dapat mengoptimalkan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik dan kolaborasi belajar melalui umpan balik antar teman; 2) dapat mendorong atau memberikan motivasi teman untuk memahami pembelajaran sehingga merasa nyaman ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar; 3) dapat memberikan tanggapan atau masukan pada keefektifan kinerja temannya. Beragam permainan peserta didik sebagai proses penilaian dan penunjang pengembangan belajar pada keterampilan gerak lokomotor adalah permainan tradisional gobak sodor. Menurut (Listyaningrum, 2018) permainan gobak sodor merupakan satu dari berbagai permainan tradisional beregu dalam versi aturan bermainnya dilakukan dengan menghalangi lawan supaya tidak bisa terlepas atau lepas ketika melewati garis-garis yang ditentukan. Permainan tradisional gobak sodor adalah permainan yang mempunyai kandungan komponen gerak dan sikap sosial didalamnya serta dapat menjadikan peserta didik turut aktif berpartisipasi

dalam geraknya saat keadaan senang. Pengembangan permainan tradisional gobak sodor dimaknai sebagai salah satu upaya perwujudan pembelajaran yang menyenangkan (Wicaksono, 2014).

Ditinjau dari kondisi olahraga tradisional saat ini, sangat ironis dengan perkembangan zaman. Tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak zaman sekarang terdapat perubahan yaitu lebih menyukai olahraga modern daripada olahraga tradisional (Farizi et al., 2021). Hal ini terjadi karena maraknya penggunaan teknologi yang semakin canggih telah menyebar ke penjuru dunia bahkan mempengaruhi pola pikir anak usia muda hingga dewasa. Menurut (Gede & Arsana, 2016) beranggapan bahwa olahraga tradisional telah tertinggal seiring perkembangan zaman dan semakin canggihnya teknologi menyebabkan turunnya semangat belajar peserta didik. Semakin kuat arus globalisasi di Indonesia membawa cara hidup dan hiburan baru, secara otomatis membawa dampak tertentu bagi kehidupan sosial budaya masyarakat, termasuk ragam olahraga permainan tradisional (Kusmiati & Sumarno, 2018). Olahraga tradisional yang memiliki kesan bermain dan hiburan sebenarnya dapat dijadikan sebuah program pengembangan dan peningkatan kemampuan dalam pembelajaran untuk gerak motorik peserta didik, khususnya pada keterampilan gerak lokomotor. Dengan demikian, keterampilan gerak lokomotor yang diterapkan pada permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi dan menstimulasi siswa dalam pembelajaran diantaranya siswa dapat mengamati keterampilan gerak lokomotor yang dilakukan melalui penilaian sejawat.

Penelitian yang relevan terkait penggunaan penilaian sejawat sebagai hasil dari penerapan keterampilan gerak pembelajaran telah dilakukan oleh (Hadi et al., 2022) yang menunjukkan bahwa efektifnya penilaian diri maupun sejawat mampu dalam mengevaluasi materi pembelajaran PJOK. Penelitian serupa oleh (Fattah & A Kristiyandaru, 2021) menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan secara online pada keterampilan gerak pada pembelajaran PJOK harus berupa bentuk video pendukung sebagai referensi untuk peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memotivasi dan mempermudah peserta didik memahami tugas yang

disampaikan guru sesuai tugas yang diberikan (Suriyadi, 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada dapat diketahui bahwa secara umum siswa sudah melakukan keterampilan gerak lokomotor secara baik. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum membahas mengenai uji efektivitas penilaian sejawat yang dilakukan oleh siswa terhadap keterampilan gerak lokomotor melalui permainan tradisional, sehingga tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas dari penilaian sejawat berbasis video pada keterampilan gerak lokomotor menggunakan permainan gobak sodor.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan atau desain penelitian non-eksperimen melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian non-eksperimen ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penilaian sejawat berbasis video pada keterampilan gerak lokomotor menggunakan permainan gobak sodor.



Prosedur penelitian ini diantaranya: 1) pembuatan instrumen, instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Instrumen tersebut diberikan kepada peserta didik yang telah dilakukan validasi oleh ahli, kemudian disusun dalam bentuk *google form*; 2) pemilihan sampel, sampel penelitian yang digunakan peneliti adalah dua kelas VIII di SMP Negeri 2 Pakisaji dengan jumlah 61 dengan rincian siswa laki-laki sebanyak 26 dan siswi perempuan sebanyak 35, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*; 3) pembuatan video petunjuk pelaksanaan, peneliti membuat dan

menyediakan petunjuk pelaksanaan secara detail berupa video untuk mempermudah siswa melakukan penilaian; 4) pemberian arahan dan pelatihan pelaksanaan penilaian sejawat (*treatment*), memberikan pengarahan dan pelatihan kepada peserta didik sebelum melakukan penilaian bertujuan agar peserta didik memahami tugas yang dilakukan sesuai ketentuan; 5) penilaian, peserta didik melakukan penilaian sejawat pada keterampilan gerak lokomotor dan guru juga melakukan penilaian berdasarkan video; 6) pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa penilaian yang diperoleh dari instrumen melalui *google form* berdasarkan video pelaksanaan. Cara pengambilan data yang dilakukan a) peneliti membentuk dan menentukan kelompok bertanding; b) peneliti mempersiapkan kamera untuk merekam pelaksanaan permainan; b) siswa menilai teman sejawat berdasarkan video dan guru juga melakukan penilaian; c) setiap siswa dinilai 3 teman dari kelompok yang berbeda. Artinya kelompok yang berhak menilai yaitu kelompok yang tidak sedang bertanding; d) data skor hasil penilaian dicantumkan berdasarkan instrumen dengan ketentuan tingkatan indikator gerak lokomotor pada permainan gobak sodor; 7) menganalisis data, setelah memperoleh data dilakukan teknik analisis data menggunakan uji normalitas data terlebih dahulu, selanjutnya dilakukan uji korelasi dari penilaian sejawat dengan rata-rata penilaian sejawat. Ada tiga penilaian sejawat yang diperoleh dan satu rata-rata penilaian.

HASIL

Data yang diperoleh yaitu berupa data kuantitatif, hasil data responden keseluruhan sebanyak 244, dengan rincian penilaian sejawat sebanyak 183, penilaian guru sebanyak 61. Data yang diperoleh merupakan skor dari penilaian guru dan sejawat dengan skala pengukuran rasio. Uji korelasi yang digunakan adalah uji korelasi *pearson* yang nantinya dapat digunakan sebagai alat uji untuk mengukur kekuatan dan mengetahui arah hubungan linier antara dua variabel.

Tabel 1. Deskripsi data penelitian.

Penilaian Sejawat			Rata-rata	Uji	Uji	Uji
1	2	3		Korelasi 1	Korelasi 2	Korelasi 3
67,5	66,25	76,25	70,00	0,92	0,94	0,94
36,25	37,5	37,5	37,08			

Hasil Uji Normalitas

Tabel berikut dapat diketahui hasil dari uji normalitas data. Ketentuan data dapat dinyatakan kategori normal apabila nilai tabel Kolmogorov Smirnov lebih besar dari nilai Ft-Fs dengan menggunakan nilai signifikan α 0.05. sebaliknya apabila nilai tabel Kolmogorov Smirnov lebih kecil dari nilai Ft-Fs maka data dinyatakan tidak normal dengan α 0.05. Setelah dilakukan uji normalitas pada excel menunjukkan bahwa distribusi data pada penelitian ini dengan hasil 0,141 lebih kecil dari nilai tabel Kolmogorov Smirnov sebesar 0,173. Maka dapat diartikan bahwa distribusi data pada uji normalitas penelitian ini normal dengan variabel penilaian sejawat.

Tabel 2. Hasil uji normalitas penilaian sejawat dan guru SMPN 2 Pakisaji

Jenis penilaian siswa	Kolmogorov-Smirnov	
	N	P
Sejawat	61	0,141

Hasil uji normalitas menunjukkan skor P penilaian sejawat adalah 0.141, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Tahap selanjutnya yaitu untuk dilakukan uji korelasi dengan menggunakan uji korelasi *pearson*.

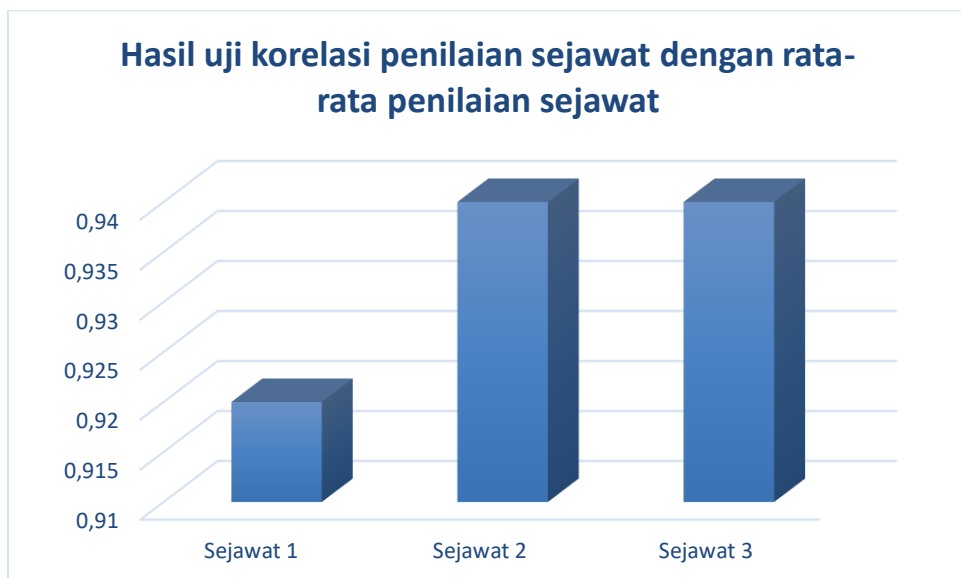
Hasil Uji Pearson

Tabel berikut menunjukkan hasil uji pearson. Ketentuannya apabila nilai $r < 0,1$ maka dapat diartikan mempunyai hubungan atau koefisien korelasi sangat lemah, $0,2 < r < 0,3$ hubungan lemah, $0,4 < r < 0,5$ hubungan cukup kuat, $0,6 < r < 0,7$ hubungan kuat dan $0,8 < r < 1$ hubungan sangat kuat (Sugiyono, 2017).

Tabel 3. Hasil uji pearson penilaian sejawat dengan penilaian guru SMPN 2 Pakisaji

Jenis penilaian	Skor P (2-tailed)
Sejawat –sejawat	0.9223
Sejawat - sejawat	0,9427
Sejawat – sejawat	0,9449

Hasil uji korelasi penilaian sejawat dengan rata-rata penilaian sejawat menggunakan korelasi *pearson* menunjukkan nilai $r(2\text{-tailed})$ 0,9223-0,9449 maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan tingkat konsistensi sangat kuat terhadap penilaian sejawat dengan sejawat pada permainan gobak sodor.



Hasil Uji Validitas

Tabel 1. Hasil uji validitas penilaian sejawat di SMPN 2 Pakisaji

Variabel	Item code	r- hitung	≈	r- tabel	Kesimpulan
Berlari	L	0,80	>	0,361	Valid
Melompat	M	0,77	>	0,361	Valid
Melangkah	ML	0,79	>	0,361	Valid

Hasil uji validitas diatas, diketahui bahwa nilai α r-hitung lebih besar dari r-tabel yaitu 0,361. Maka, ditarik kesimpulan dari α adalah item-item instrumen yang telah disebarkan kepada peserta didik di SMPN 2 Pakisaji dapat dikatakan valid dan terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian mengenai keterampilan gerak lokomotor pada permainan gobak sodor terhadap efektivitas penilaian sejawat.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas penilaian sejawat di SMPN 2 Pakisaji

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	≈	acuan	Kesimpulan
Berlari	0,764	>	0,7	Reliabel
Melompat	0,752	>	0,7	Reliabel
Melangkah	0,717	>	0,7	Reliabel

Hasil uji reliabilitas diatas, dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* dari keseluruhan variabel adalah lebih dari 0,7 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh butir pernyataan yang digunakan dalam instrumen bersifat reliabel, yang berarti terdapat tingkat konsistensi data penilaian dan data yang dihasilkan adalah akurat.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dapat dinyatakan efektif. Ditinjau olah hasil analisis data penelitian tersebut, bahwasanya dijelaskan adanya hubungan

antar variabel (penilaian sejawat) dengan penilaian guru. Tingkat keefektifan dalam penggunaan penilaian sejawat diperkuat dengan penelitian sebelumnya, 1) Berdasarkan hasil penilaian teman sejawat yang dilakukan keterampilan awal dan akhir, siswa memiliki standar cukup baik saat memberikan referensi, membuat hubungan, menarik perhatian, dan mengevaluasi antar teman sejawat serta meringkas substansi pelajaran. Cukup baik, berarti siswa mampu mendemonstrasikan dan mengimplementasikan indikator tersebut (Jundi & Yasin, 2020); 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifnya penilaian diri maupun sejawat mampu dalam mengevaluasi materi pembelajaran (Hadi et al., 2022); 3) Hal ini sependapat dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penilaian diri dan teman sejawat dinyatakan efektif dalam penggunaannya untuk mengevaluasi keterampilan materi pembelajaran (lay-up bola basket). Efektivitas penilaian ditentukan oleh sejumlah faktor, termasuk instruksi pelaksanaan yang terperinci, dan pemberian instruksi serta pelatihan sebelum siswa menyelesaikan penilaian. Instruksi implementasi merupakan acuan atau pedoman dalam mengerjakan sesuatu agar berjalan sesuai rencana (Fitriady et al., 2022); 4) Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian rekan sejawat efektif di berbagai bidang studi, tingkat pendidikan, dan jenis penilaian. Jika dibandingkan dengan tidak ada penilaian (yang sering melibatkan pengajaran seperti biasa) dan penilaian guru, menunjukkan bahwa penilaian rekan sejawat dapat menjadi peran penilaian formatif yang konsisten dengan teori saat ini (Double et al., 2020); 5) Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penilaian sejawat efektif secara lisan pada prestasi bahasa Inggris siswa. Siswa yang dinilai menggunakan metode penilaian sejawat skor rata-rata masing-masing untuk pre-test dan post-test mereka menunjukkan bahwa adanya keuntungan rata-rata nilai dari tahap pre-test sampai dengan post-test. Dengan demikian penilaian sejawat signifikan mempengaruhi prestasi bahasa Inggris lisan siswa (Faith & Joe, 2021). Dari hasil temuan dan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa evaluasi penilaian sejawat dapat digunakan secara efektif.

Metode penelitian ini merupakan jenis metode non-eksperimen. Disebut sebagai metode non-eksperimen karena peneliti tidak mampu memanipulasi antar variabel yang mempunyai hubungan atau dalam menetapkan peristiwa yang telah terjadi pada kondisi saat ini (Syakur & Panuju, 2020). Penelitian ini menggunakan uji korelasi untuk mengetahui efektivitas dari penilaian sejawat dan rata-rata penilaian sejawat yang dibandingkan dengan penilaian guru. Skala pengukuran dari data berbentuk proporsional atau rasio, sehingga uji korelasinya menggunakan uji korelasi pearson. Korelasi Pearson adalah jenis korelasi yang mengukur hubungan antara dua variabel yang memiliki distribusi kategori data normal (Noviyanti et al., 2022). Syarat yang harus dipenuhi pada analisis korelasi pearson adalah setiap data harus termasuk pada kategori standar atau berdistribusi normal dan mempunyai hubungan antar variabel yang liner. Semua data berdistribusi normal sesuai dengan hasil uji normalitas menggunakan teknik kolmogorov smirnov.

Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*, merupakan metode pengambilan sampel non-acak di mana peneliti memastikan melalui metode penentuan identitas spesifik yang memenuhi tujuan penelitian dengan cara yang diharapkan yang nantinya dapat bereaksi terhadap masalah penelitian (Lenaini, 2021). Menurut (Sugiyono, 2017) teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dengan menggunakan kriteria pertimbangan tertentu. Berdasarkan data dilapangan, data diperoleh dari dua kelas dengan penentuan kriteria setiap kelas berjumlah 30-35 siswa dan mempunyai rincian kriteria siswa laki-laki dan perempuan berumur 12-13 tahun. Teknik analisis data diperoleh dari penilain sejawat 1 dengan rata-rata, penilaian sejawat 2 dengan rata-rata, dan penilaian sejawat 3 dengan rata-rata penilaian. Data skor hasil penilaian dicantumkan berdasarkan instrumen dengan ketentuan tingkatan indikator gerak lokomotor pada permainan gobak sodor. Terdapat 3 gerak lokomotor pada instrumen permainan gobak sodor. Masing-masing gerak lokomotor terdapat 3 indikator diantaranya berlari, melangkah, dan melompat.

Hasil penelitian ini mengungkapkan penilaian teman sejawat efektif dalam menilai keterampilan gerak lokomotor pada permainan tradisional gobak sodor. Berbagai faktor yang menjadikan penilaian tersebut efektif yaitu petunjuk pelaksanaan yang disusun secara detail dan pemberian arahan serta pelatihan sebelum siswa melakukan penilaian. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa melakukan penilaian. Petunjuk pelaksanaan tersebut digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam melakukan suatu aktivitas sesuai dengan ketentuan. Adanya petunjuk pelaksanaan akan membuat siswa lebih mudah memahami dalam mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran (Hadi et al., 2022).

Sebelum siswa melakukan penilaian, siswa membaca dan mengamati petunjuk pelaksanaan sejawat dan guru memberikan pengarahan maupun pelatihan (*treatment*) kepada siswa tentang penilaian sejawat. Guru memberikan arahan secara detail berupa video petunjuk pelaksanaan penilaian dan juga pelatihan terhadap siswa sebelum melakukan penilaian melalui praktik di lapangan agar siswa lebih paham dalam melakukan penilaian sejawat. Berbagai kendala dalam penelitian ini diantaranya: 1) masih sulit untuk mengontrol dan mengkondisikan siswa sehingga kelas kurang kondusif; 2) beberapa siswa masih belum memahami cara menilai dan materi tugas yang disampaikan, sehingga perlunya pengulangan pengarahan dalam penilaian sejawat pada materi permainan gobak sodor. Pentingnya pemberian arahan pada penilaian sejawat siswa juga membutuhkan pelatihan tambahan atau praktik sebelum melakukan penilaian agar bisa memastikan hasil yang tepat dan konsisten. Menurut (Zaenal & Maryam. M, 2020) pemberian arahan untuk meningkatkan pemahaman siswa, diperlukan kondisi pembelajaran yang inovatif. Sehingga guru harus mampu mengontrol kelas dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih aktif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan instrumen penilaian sejawat pada keterampilan gerak

lokomotor melalui permainan tradisional gobak sodor dinyatakan efektif. Secara pragmatis, hal ini menunjukkan bahwa guru kelas dapat menerapkan penilaian sejawat (*peer assessment*) dalam berbagai cara dan menyesuaikan desain tertentu dengan karakteristik dan kendala konteks kelas yang sesuai rencana. Saran bagi penelitian selanjutnya untuk menguji apakah benar dari prosedur penelitian ini yaitu petunjuk pelaksanaan dan pemberian arahan yang menjadi faktor hasil penelitian adanya hubungan antar penilaian sejawat dengan penilaian guru.

REFERENSI

- Andrian, R., Suroto, S., Tuasikal, A. R. S., Dhani, S. S. S., & Setyorini, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Motorik Berbasis Movement Based Games Pada Siswa Sekolah Dasar. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 5(1), 64. <https://doi.org/10.26740/jossae.v5n1.p64-74>
- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Penilaian Teman Sejawat (Peer Assessment) untuk Mengukur Hasil Belajar Psikomotorik pada Perkuliahan. *Prosiding Seminar Nasional*, 109–113.
- Apriliawati, andika tiyas, & Hartoto, S. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap kemampuan motorik siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.
- Gede, D., & Arsana, P. (2016). Transformasi Budaya Dalam Permainan Tradisional Menuju Game Online. *Media Komunikasi FPIPS*, 15(2), 41–45.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108.

<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>

- Lovric, F., Jelaska, I., Clark, C. C. T., Duncan, M., & Miletic, D. (2019). Validity and reliability of a bilateral assessment of locomotor skills in children. *Acta Gymnica*, 49(4), 181–188. <https://doi.org/10.5507/ag.2019.018>
- Miftahul, M. I., Pereng, U., & Gresik, K. (2016). 20140528 Keterampilan Gerak Dasar Siswa Kelas Atas.
- Setiawan, I., & Ma'mun, A. (2015). Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi. *E-Jurnal Physical Education, Sport(Health and Recreation)*, 2094–2099.
- Wicaksono, A. T. (2014). Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations - PDF Download Gratis. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3(1), 23–27.
- Double, K. S., McGrane, J. A., & Hopfenbeck, T. N. (2020). The Impact of Peer Assessment on Academic Performance: A Meta-analysis of Control Group Studies. *Educational Psychology Review*, 32(2), 481–509. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09510-3>
- Faith, B., & Joe, A. I. (2021). Effect of Peer-Assessment in Oral English Achievement of Senior Secondary School Students in Bayelsa State: Moderating Effect of Learning Style. *J Adv Educ Philos*, 5(12), 2523–2223. <https://doi.org/10.36348/jaep.2021.v05i12.007>
- Fajarwati, S., & Sceisariya, V. M. (2020). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas V MI Plus Darunnajah Kelutan Tahun. *Sprinter : Jurnal Ilmu Olahraga*, 1(2), 91–96.
- Farizi, F., Kurniawan, F., Achmad, I. Z., & Izzuddin, D. A. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Dalam Permainan Olahraga Tradisional Di Ekstrakurikuler Permainan Olahraga Tradisional Ma Nihayatul Amal Purwasari. *Jurnal Olahraga Kebugaran Dan Rehabilitasi (JOKER)*, 1(1), 68–71. <https://doi.org/10.35706/joker.v1i1.4466>

- Fattah, & A Kristiyandaru. (2021). Proses Penilaian Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid-19 di SMKN 1 Labang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9 (02), 2338–2798.
- Fitriady, G., Nurrochmah, S., & Yudasmara, D. S. (2022). Proceedings of the International Conference on Sports Science and Health (ICSSH 2022). In *Proceedings of the International Conference on Sports Science and Health (ICSSH 2022)* (Vol. 1). Atlantis Press International BV. <https://doi.org/10.2991/978-94-6463-072-5>
- Hadi, T., Fitriady, G., & Darmawan, A. (2022). Efektivitas Online Self and Peer Assessment pada Keterampilan Lay Up Bola Basket Mata Pelajaran PJOK di SMP Laboratorium UM Malang. *Sport Science and Health*, 4 (12), 1121–1128.
- Hidayat, A. (2018). Meta Analisis: Pentingnya Self Dan Peer Assesment Dalam Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 95–101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.30>
- Jundi, M., & Yasin, Z. (2020). Penilaian Sejawat dalam Pembelajaran Keterampilan Dasar Mengajar bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab pada Mata Kuliah Pembelajaran Mikro. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 51–70. <https://doi.org/10.18196/mht.2217>
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2019). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D

- Noviyanti, P., Arianto, F. S. D., & Vuspitasari, B. K. (2022). IMPLEMENTASI SISTEM PAKAR UNTUK DETEKSI DINI COVID VARIAN OMICRON MENGGUNAKAN ANALISIS KORELASI PEARSON (r). *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 485. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.622>
- Oktarifaldi, O., Syahputra, R., & Putri, L. P. (2019). Pengaruh Kelincahan, Koordinasi Dan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Lokomotor Siswa Usia 7 Sampai 10 Tahun. *Jurnal MensSana*, 4(2), 190. <https://doi.org/10.24036/jm.v4i2.117>
- Safithri, D. L., & Muchlis, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Assessment for Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Laju Reaksi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 547–555. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.547-555>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suriyadi, A. (2022). *Pengembangan Instrumen Penilaian Diri dan Sejawat Secara Online Pada Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Mata Pelajaran PJOK di SMP Laboratorium UM*. 33(1), 1–12.
- Syahrial, B. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Unp Press* (Vol. 1).
- Syakur, A., & Panuju, R. (2020). Peran Strategis Public Relation dalam Pengembangan Reputasi Pendidikan Tinggi: Studi Kasus Promosi di Akademi Farmasi Surabaya. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 128. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.439>
- Yusroni, M., Prastyana, B. R., & Utomo, G. M. (2022). Application of game modifications using media cones to increase locomotor movement learning outcomes for midu gedongan elementary school students gedongan waru sidoarjo. *Journal of Basic Education Muassis*, 1, 217–226.

Zaenal, Z., & Maryam. M. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NON EXAMPLE EXAMPLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 79 PAREPARE. *Journal of Mathematics Education and Science*, 5(2), 1–7.

Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, I., & Anwar, N. I. A. (2021). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport Science*, 11(1), 27. <https://doi.org/10.17977/um057v11i1p27-34>