Strategi
Pembelajaran
Pendidikan Jasmani,
Olahraga & Kesehatan
Dr. Alnedral, M.Pd.

STRATEGI PEMBELAJARAN
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Dr. Alnedral, M.Pd.

STRATEGI PEMBELAJARAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
Edisi Pertama

Copyright © 2016

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
ISBN 978-602-422-107-2
15 x 23 cm
xiv, 238 hlm

Cetakan ke-1, November 2016

Kencana 2016.0746

Penulis
Dr. Alnedral, M.Pd.

Desain Sampul
Irfan Fahmi

Penata Letak
Jefri

Penerbit
K E N C A N A
Jl. Tambra Raya No. 23 Rawamangun - Jakarta 13220
Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134

Divisi dari PRENADAMEDIA GROUP
e-mail: pmg@prenadamedia.com
www.prenadamedia.com
INDONESIA

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Menjadi bangsa yang bermartabat, unggul, dan berdaya saing merupakan keinginan bersama rakyat Indonesia. Untuk maju bersaing dalam persaingan *'Era Globalisasi'*, jawabannya adalah dengan *meningkatkan kualitas* pendidikan dan peran Pendidik/Guru PJOK, Instruktur, Pelatih cabang olahraga yang dijadikan sebagai fasilitator dalam proses pendidikan.

Kehadiran buku ini sungguh sangat membantu kelancaran Mahasiswa, para Pendidik/ Pelatih/ Praktisi olahraga sebagai jawaban salah satu tuntutan kurikulum 2013 pada matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Di samping itu, juga mempertimbangkan tuntutan kebutuhan serta fungsi pembelajaran bernuansa prilaku karakter-cerdas dalam kehidupan masyarakat baik nasional maupun Internasional.

Penyusunan sumber materi buku ini lebih banyak di rujuk pada buku *''Operasional Implementasi Kurikulum 2013, mulai* SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA/MAK*''*. Di samping itu penulis juga menyadur dari naskah lain yang relevan guna memperkaya struktur materi tulisan. Ditamabah dari hasilpenelitian yang relevan.

Dalam penyelesaian buku ini, penulis mendapat arahan dan sumbangan pikiran dari nara sumber Prof. Dr. Husaini Usman pada lokakarya penulisan buku teks/bahan ajar Universitas Negeri Padang, 12 Agustus 2014. Secara khusus ucapan terima kasih disampaikan kepada tim matakuliah *Strategi pembelajaran PJOK* pada Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNP. Penulis juga dibantu oleh berbagai pihak, Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada mereka semua. Semoga sokongan dan kritisi yang membangun, hendaknya mendapat balasan amal di sisi Allah Yang Maha Esa. Amin! Terima kasih, Tertanda,

Dr. Alnedral, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar iv
Daftar Isi viii

BAB I PENGANTAR STRATEGI PEMBELAJARAN PJOK
A. Pendahuluan 1
B. Arah Umum Proses Pembelajaran Dalam Pendidikan 5
C. Pengertian Strategi (Pendekatan) Pembelajaran PJOK 7
D. Rasional dan Elemen Pembelajaran 14
E. Kerangka Kurikulum Sebagai Proses 22
F. Ranah Pembelajaran PJOK dalam Kurikulum 2013 27
G. Proses Pembelajaran Era Kurikulum 2013 30
Referensi 34

BAB II STRATEGI GAYA PEMBELAJARAN PJOK
A. Strategi Gaya Pembelajaran 36
B. Prilaku Pendidik dan Peserta Didik 39
C. Pembelajaran Direktif Dan Non Direktif 41
D. Susunan Spektrum Gaya Pembelajaran 46
E. Beda Setiap Spektrum Gaya Pembelajaran 49
F. Panduan Menyusun Rancangan Gaya Pembelajaran 54
Referensi 58

BAB III PENDEKATAN SCIENTIFIK
A. Esensi Pendekatan Scientifik 60

B. Pembelajaran Kontektual Learning 65
C. Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme 70
D. Implikasi Filsafat dalam Ranah Pembelajaran PJOK 75
E. Alur Pikir Pendekatan Scientifik PJOK 81
Referensi 93

BAB IV ESENSI PENDEKATAN MODEL DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model Pembelajaran 95
B. Model Desain Sistem Pembelajaran 97
C. Model *Gaidence Discoveri Learning* 100
D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* 111
E. Model Pembelajaran Berbasis Proyek *(Project Based Learning)* 117
Referensi 123

BAB V METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian Metode Pembelajaran 125
B. Dimensi Metode Pembelajaran 127
C. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran 128
D. Macam-Macam Metode Pembelajaran ……..... 130
E. Macam-Macam Teknik Pembelajaran 145
Referensi 147

BAB VI LANGKAH-LANGKAH DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Rancangan Pembelajaran Terkait Dengan Kurikulum 149
B. Prinsip-Prinsip Penyusunan RPP 152

C. Proses Penyusunan RPP 154
D. Cara Merancang Pembelajaran Tematik …… 166
E. Langkah-Langkah Penyusunan Pembelajaran Tematik 167
F. Rambu-Rambu Penyusunan RPP 172
G. Langkah–langkah kegiatan pembelajaran 175
H. Penilaian 177
Referensi 179

BAB VII ALAT BANTU DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian Alat Bantu Pembelajaran 182
B. Kategori Media Pembelajaran 186
C. Fungsi Media Pembelajaran 190
D. Penggolongan Media Pembelajaran 193
E. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran 194
F. Pemilihan Media Pembelajaran 198
G. Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran 207
H. Media Dalam Pembelajaran 211
Referensi 215

BAB VIII RUBRIK PENILAIAN DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Penilaian Proses dan Hasil Kompetensi 217
B. Penilaian Aspek Sikap 227
C. Penilaian Aspek Pengetahuan 238
D. Penilaian Aspek Keterampilan 231
E. Penilaian Hasil Pencapaian Kompetensi Peserta Didik (Rapor) 235
Referensi 245

BAB IX STRATEGI PEMBELAJARAN BMB3 DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER-CERDAS

OLAHRAGA

A. Pengertian Strategi Pembelajaran BMB3..... 249
B. Strategi Pembelajaran Konvensional 255
C. Pendidikan Karakter-Cerdas 259
D. Pengertian Serta Pengembangan Karakter-Cerdas..... 263
Referensi 275

BAB X STRATEGI PEMBELAJARAN BMB3 DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER-CERDAS OLAHRAGA

A. Pengertian Strategi Pembelajaran BMB3 249
B. Strategi Pembelajaran Konvensional 255
C. Pendidikan Karakter-Cerdas 259
D. Pengertian Serta Pengembangan Karakter-Cerdas 263
Referensi 275

BAB XI BUKU GURU DAN SISWA SEBAGAI PEMBELAJARAN PJOK DENGAN STRATEGI TRANSFORMATIF BMB3

A Latar Belakang Buku Guru Dan Siswa 280
B Pembelajaran yang Membelajarkan..... 280
C Strategi Pembelajaran TransformatifBMB3..... 293
D Realisasi Pembelajaran 303
E. Buku Siswa..... 315
Referensi 322

GLOSERI..... 323
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 326
BIOGRAFI SINGKAT PENULIS 351

BAB I

PENGANTAR STRATEGI PEMBELAJARAN PJOK

A. Pendahuluan

Terjadinya berbagai persoalan bangsa mulai dari: korupsi merajalela, perang antar-suku, antar agama, tawuran antar-kampung/desa, antar-pelajar, antar-mahasiswa yang menyebabkan di integrasi Bangsa. Keadaan yang sangat memilukan adalah terjadinya kisruh di Dewan Perwakilan Rakyat saat bersidang. Hal ini semua merupakan indikasi kegagalan pendidikan di Indonesia terutama menyangkut karakter-cerdas. Fenomena merosotnya karakter bangsa tersebut dalam perkembangannya tidak bisa diatasi secara efektif melalui proses politik, sementara karakter harus menjadi pondasi bagi aktualisasi kecerdasan dan pengetahuan yang diabdikan untuk kepentingan bangsa, masyarakat, dan Negara Kesatuan Republic Indonesia (NKRI).

Pendidikan karakter yang menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa saat ini, diharapkan mampu menjadi fondasi utama bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia masa datang. Mantan Presiden Pertama Indonesia, Soekarno pernah mengingatkan "Bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter *(Character Bulding*) karena *Character Bulding* inilah yang akan membuat NKRI menjadi bangsa yang besar, maju, dan jaya serta bermartabat.

Zaman era kepemimpinan Sukarno pada waktu itu menggunakan olahraga sebagai instrument pembangunan, antara lain yaitu pembangunan olahraga dimanfaatkan untuk membentuk manusia Indonesia yang berkarakter dan berkebangsaan *(nation and character building),* bahkan olahraga dijadikan sebagai salah satu arena memperkukuh sikap pandang negara bangsa Indonesia untuk mempertahankan eksistensi dirinya di panggung dunia internasional. Pada tahun 1962 NKRI mampu menyelenggarakan Asian Games IV di Jakarta, yang berhasil mengundang beberapa Negara untuk bersama-sama membangun tatanan kehidupan yang mandiri dan berbudaya, terhindar dari tekanan politik dunia internasional dalam sebuah pertandingan olahraga yang penuh dengan semangat persamaan derajat sebagai sebuah bangsa yang berdaulat (Ma'mun, 2011:2).

Pada peringatan hari Pendidikan Nasional tanggal 2 Mei 2010 bertema "Pendidikan Karakter untuk Membangun Keberadaban Bangsa". Presiden RI mencanangkan dan menginstruksikan pengembangan pendidikan karakter. Sebagai salah satu parameter keberhasilan pendidikan berkarakter yang cerdas diletakkan pada pendidikan keolahragaan yang ditandai dengan *"gaya hidup sehat, kompetitif* dan *fair play (sportivitas)"* (BSNP, 2007). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan (PJOK sebutan kurikulum 2013) termasuk salah satu bidang penting dalam membentuk karakter manusia Indonesia seutuhnya menuju suatu bangsa yang kuat baik sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), maupun keterampilan

(psikomotorik).

Dewasa ini, perhatian masyarakat terhadap kegiatan olahraga terlihat meningkat. Hal ini disebabkan karena olahraga merupakan kegiatan yang terbuka bagi setiap orang sesuai dengan kemampuan, dan/atau kesenangannya. Olahraga telah masuk ke seluruh lapisan masyarakat dan melembaga sebagai salah satu pranata pendidikan sosial dan berkembang sebagai bagian dari budaya manusia, tanpa memandang jenis ras, bangsa, suku, politik, agama, dan tingkatan umur.

Olahraga bukan hanya menjadi bagian integral dari pendidikan untuk mencapai manusia seutuhnya, tetapi lebih dari itu olahraga juga berkaitan dengan dinamika sosial, ekonomi, budaya masyarakat dan bangsa serta tuntutan kemajuan zaman pada era globalisasi. Oleh karena itu, pembinaan dan pembangunan dalam bidang olahraga perlu diwadahi dalam suatu Undang-Undang yang mengatur sistem keolahragaan secara nasional. Undang-Undang sekaligus sebagai instrumen hukum yang mampu mendukung pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional pada masa kini dan masa yang akan datang. Atas dasar inilah telah dibuat Undang-Undang Republik Indonesia (UU-RI) Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) sebagai landasan yuridis formal bagi setiap kegiatan keolahragaan di seluruh Wilayah NKRI.

Arahkan untuk mendorong berperanserta masyarakat dalam kegiatan keolahragaan yang saling terkait dalam

mencapai tujuan, maka Pemerintah dalam UU-RI Nomor 3 Tahun 2005 tentang SKN menyatakan bahwa:

> ”Sistem Keolahragaan Nasional adalah keseluruhan aspek keolahragaan yang saling terkait secara terencana, sistematis, terpadu, dan berkelanjutan sebagai suatu kesatuan yang meliputi pengaturan, pendidikan, pelatihan, pengelolaan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan untuk mencapai tujuan keolahragaan nasional” (Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, 2007:3).

Aspek keolahragaan yang dimaksud merupakan subsistem dari SKN, antara lain mencakup pelaku olahraga terutama peran Pendidik /Guru PJOK di sekolah mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA/MAK, organisasi olahraga, dana olahraga, prasarana dan sarana olahraga, peran serta masyarakat, dan penunjang keolahragaan termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan industri olahraga. Interaksi antar subsistem perlu diatur guna mencapai tujuan keolahragaan nasional yang manfaatnya dapat dirasakan oleh semua pihak.

Di samping itu, perlu pula diungkapkan bahwa kurikulum yang berbasis kompetensi standar kelulusan dijabarkan ke dalam kompetensi inti (KI-1 tentang spiritual dan KI-2 tentang sikap), peningkatan pengetahuan dalam kompentesi Inti (KI-3) dan penguasaan keterampilan teknik dalam kompentesi Inti (KI-4). Hal ini penting dibahas, karena kompetensi inti (KI) merupakan amanat dari kurikulum 2013. Untuk mengaktivasi suasana proses pembelajaran maka peran serta strategi pembelajaran perlu menjadi pertimbangan. Hal ini dibenarkan oleh Wena

(2009:2) penggunaan strategi dalam pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

B. Arah Umum Proses Pembelajaran dalam Pendidikan

Arah dan cakupan upaya pendidikan hendaknya sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu, "Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Peta keilmuan pendidikan sebagai suatu sistem harus saling melengkapi dan mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan. Adapun komponen keilmuan pendidikan itu meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, dan proses pembelajaran (Prayitno, 2005, 2009). Keterkaitan unsur-unsur pokok keilmuan pendidikan terpola pada Gambar 1.1.

Pada Gambar 1.1. menggambarkan sosok keilmuan pendidikan yang di dalamnya terdapat empat komponen. Tujuan pendidikan merupakan dasar komponen situasi pendidikan yang diturunkan dari tujuan kehidupan kemanusiaan sesuai dengan harkat dan martabat manusia. Peserta didik merupakan subjek yang menjadi fokus, arah dan sasaran kegiatan pendidikan yang dilaksanakan oleh

pendidik dalam situasi pendidikan. Pendidik dalam hal ini merupakan komponen situasi pendidikan yang berada pada posisi aktif mengembangkan proses pembelajaran/latihan yang memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Kondisi yang perlu dikembangkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran (menurut Prayitno, 2010) adalah diaplikasikannya kewibawaan (*high-touch*) dan kewiyataan (*high-tech*). Kewibawaan *(high-touch*) meliputi: (a) pengakuan dan penerimaan, (b) kasih sayang dan kelembutan, (c) penguatan, (d) pengarahan dan keteladanan (e) tindakan tegas yang mendidik. Sedangkan kewiyataan (*high-tech*) meliputi: (a) materi pembelajaran, (b) metode pembelajaran, (c) alat bantu pembelajaran, (d) lingkungan pembelajaran, dan (e) penilaian hasil pembelajaran.

Gambar 1.1. Komponen Keilmuan Pendidikan

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa semua komponen yang ada dalam peta kelimuan pendidikan itu saling terkait dan mengarah untuk mencapai tujuan pendidikan yang pada hakikatnya untuk mengangkat harkat dan martabat manusia. Harkat dan martabat manusia itu harus diletakkan pada posisi yang tinggi dan mulia melebihi dari makhluk lain sebagai arah legal pendidikan.

C. Pengertian Strategi (Pendekatan) Pembelajaran PJOK

Strategi pada awalnya digunakan dalam ilmu perang, maksudnya menyusun dan membimbing alat-alat perang sedemikian rupa sehingga: kemenangan tercapai secapat-cepatnya dan korban yang terjadi sedikit mungkin. Membuat suatu siasat untuk mencapai tujuan, dalam bidang pendidikan dan pembelajaran orang juga suka menggunakan istilah stategi pembelajaran. Dalam Kamus Besar Indonesia (Edisi 2010) dikemukakan beberapa arti istilah strategi di antaranya: (1) Ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai, (2) ilmu dan seni memimpin bala tentara untuk menghadapi musuh dalam perang, (3) rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.

Menurut Sanjaya (2010:186) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam rangkaian kegiatan terdapat dua pengertian. Pertama, strategi pembelajaran merupakan

rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Kemp (1995) dalam Sanjaya (2010) strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Inti dari strategi pembelajaran pada hahikatnya adalah menyusun pengalaman belajar/berlatih anak didik/atlet.

Menurut (Lufri, 2006) secara umum strategi diartikan sebagai suatu cara atau kiat untuk bertindak dalam usaha mencapai tujuan atau target yang telah ditentukan. Ruang lingkup strategi pembelajaran mencakup keseluruhan cara untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran, mencakup menggunakan pendekatan, metode, teknik pembelajaran dan seluruh aspek yang terkait erat dengan pencapaian tujuan. Menurut Makmun, (2003) bahwa setelah pendekatan pembelajaran ditetapkan, selanjutnya diturunkan ke dalam empat unsur strategi pembelajaran, yaitu : 1). Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target)* yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya, 2). Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran, 3). Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran, dan, 4). Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard)* untuk mengukur dan menilai

taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Selanjutnya, Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning.* Strategi pembelajaran yang berhubungan dengan perencanaan proses pembelajaran harus selamanya taat azaz dengan filsafat yang mendasari suatu model kurikulum dan efektif dari sudut pencapaian tujuannya (Mosston, 1980, 2002, 2008 dalam Alnedral, 2008:15). Menurut Alnedral (2008) dalam *style of teaching* terdapat tiga tahap kegiatan pembelajaran adalah persiapan awal *(pre-impact)*, pertemuan *(impact)*, dan akhir pertemuan *(post-impact)*. Pada persiapan awal *(pra-impact)* tugas pendidik/pelatih menyiapkan perangkat pembelajaran (GBPP, silabus, RPP, lembar presentasi, peta *setting* alat dan penilaian).

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan "a *plan of operation achieving something*" sedangkan metode adalah "*a way in achieving something*" (Senjaya, 2008: 13). Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam

bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pakar pendidikan (Parayitno, 2010) konsep dasar dalam strategi pembelajaran harus meliputi berbagai aspek *Sentuhan dan Teknologi Tingkat Tinggi* dalam pembelajaran yang membentuk *Wahana Indah Suasana Pembelajaran Berteknologi Tinggi* (WISPBT). *Strategi Pembelajaran* secara menyeluruh yang hendak mendinamisasi keseluruhan WISPBT untuk mencapai tujuan pembelajaran yang "HIDUP" dan menghidupkan dinamika kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik *berpikir, merasa, bersikap, bertindak,* dan *bertanggung jawab (BMB3).* Dengan BMB3 dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan membangun *triguna* hasil pembelajaran (yaitu maknaguna, dayaguna, dan karyaguna) dan hasil belajar itu akan menjadi kekuatan utama untuk berkehidupan dalam kategori berkarakter-cerdas.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yg dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitasi dan bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu (Kozna, 1989). Kemudian (Gerlach dan Ely, 1980) mengemukakan bahwa Strategi Pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkup pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran tersebut sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik. Menurut Dick dan Carey (1990) Strategi Pembelajaran terdiri atas

seluruh komponen materi pembelajaran dan prosesdur atau tahapan kegiatan pembelajaran yang atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Menurut *Gropper (1990),* strategi pembelajaran merupakan pilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. *Bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktekkan. Sementara* Romizowsky (1981) bahwa strategi pembelajaran adalah pandangan umum mengenai tindakan yang dilakukan untuk memilih metode pembelajaran.

Pengertian pendekatan (strategi) atau metoda secara prinsip sama, yaitu suatu cara dalam menyampaikan sesuatu dalam mencapai tujuan. Pendekatan dalam pendidikan adalah suatu cara penyampai pendidik terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jadi pendekatan atau metoda adalah sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Pupuh Fathurrohman, 2009:55).

Pendekatan pembelajaran PJOK merupakan bagian dari proses pembelajaran pendidikan. Dalam proses pembelajaran PJOK, melibatkan berbagai hal. Unsur-unsur tersebut merupakan upaya mencapai sasaran atau tujuan pembelajaran. Istilah pembelajaran merupakan

perkembangan dari istilah belajar dan mengajar. Untuk memahami hakekat pendekatan pembelajaran PJOK diperlukan pemahaman tentang belajar dan mengajar. Belajar maksudnya adalah seseorang yang mengikuti proses dan adanya perubahan tingkah laku yang terjadi, sedangkan mengajar adalah, memberikan sesuatu pengetahuan dan keterampilan terhadap sekelompok atau individu dengan bermacam-macam strategi atau pendekatan. Dalam PJOK pembelajaran dilakukan melalui gerak yang dapat meningkatkan kemampuan kearah afektif (sikap), Kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) bagi peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di Sekolah, akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, guru menyampaikan informasi. Dalam hal ini disebut strategi (metoda) atau Pendekatan. Searah dengan hal tersebut (*Gerlach dan Ely)* mengatakan strategi (pendekatan) belajar-mengajar adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dengan demikian pendekatan pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pengajaran secara optimal.

Pengetahuan dan keterampilan baru yang akan diterima oleh peserta didik, tentu dengan bermacam-macam

cara (metoda), gaya atau strategi (pendekatan) yang dapat, dan cepat diterima peserta didik. Penyampaian informasi tersebut, tentu berdasarkan perencanaan yang telah dibuat oleh pendidik. Seseorang yang akan menerima informasi, dan dapat melakukan keterampilan tersebut, tentu akan disesuaikan dengan keadaan, situasi, latar belakang, dan dari tingkat kemampuan yang dimiliki, baik bagi pendidik, maupun bagi peserta didik yang akan menerima perubahan dari tingkah lakunya.

Terjadinya interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik sangat komplek sekali, diantaranya bagaimana latar belakang pendidik, sarana dan prasarana, umpan balik yang terjadi baik bagi pendidik, maupun bagi peserta didik, dan bagai mana tingkat kemampuan guru yang akan memberikan informasi dan keterampilan. Selain mempunyai pengetahuan dan keterampilan, hal lain yang sangat penting adalah, bagaimana cara (metoda) penyampaian, atau pendekatan (strategi) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat terlaksana dengan baik. Pendekatan (strategi) dalam pembelajaran merupakan suatu cara dalam pengelolaan kelas yang dilakukan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pengelolaan dimaksud adalah sebagai usaha penyediaan kondisi yang optimal dalam pembelajaran, dengan program dan pengelolaan yang baik, tentu akan menghasilkan proses pembelajaran yang optimal, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Pengertian Strategi pembelajaran PJOK dapat disimpulkan adalah merupakan pendekatan melalui cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar/pendidik/guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran PJOK dapat dikuasai secara mapan oleh peserta didik. Kegiatan perencanaan meliputi mulai dari persiapan awal *(pre-impact)*, pertemuan *(impact)*, dan akhir pertemuan *(post-impact)*.

D. Rasional dan Elemen Pembelajaran

Titik tekan pengembangan Kurikulum 2013 adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Pengembangan kurikulum menjadi amat penting sejalan dengan kontinuitas kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya serta perubahan masyarakat pada tataran lokal, nasional, regional, dan global di masa depan. Aneka kemajuan dan perubahan itu melahirkan tantangan internal dan eksternal pada bidang pendidikan. Karena itu, implementasi Kurikulum 2013 merupakan langkah strategis dalam menghadapi globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia masa depan.

Pengembangan Kurikulum 2013 dilaksanakan atas

dasar beberapa prinsip utama. *Pertama*, standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan. *Kedua*, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang bebas mata pelajaran. *Ketiga*, semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. *Keempat*, mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai. *Kelima*, semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti. *Keenam*, keselarasan tuntutan kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran, dan penilaian. Aplikasi yang taat asas dari prinsip-prinsip ini menjadi sangat esensial dalam mewujudkan keberhasilan implementasi Kurikulum 2013.

Rasional pengembangan kurikulum yang dilakukan karena adanya berbagai tantangan yang dihadapi, baik tantangan internal maupun tantangan eksternal. Tantangan ini akan menyebabkan terjadi pula perubahan dalam implementasi kurikulum tersebut. Dengan demikian elemen perubahan operasional pembelajaran juga akan terjadi dalam standar pendidikan kita.

Tantangan **internal** antara lain terkait dengan kondisi pendidikan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar pengelolaan, standar biaya, standar sarana prasarana, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar isi, standar proses, standar penilaian, dan standar kompetensi lulusan. Tantangan internal lainnya terkait dengan faktor perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif.

Gambar 1.2: Reformasi Pendidikan Mengacu pada 8 Standar Nasional Pendidikan

Terkait dengan perkembangan penduduk, SDM usia produktif yang melimpah apabila memiliki kompetensi dan keterampilan akan menjadi modal pembangunan yang luar biasa besarnya. Namun, apabila tidak memiliki kompetensi dan keterampilan tentunya akan menjadi beban pembangunan. Oleh sebab itu, tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar SDM usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi SDM yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban (Gambar 1. 3).

Gambar 1. 3: Bonus Demografi sebagai Modal

Berdasarkan Buku Modul Implementasi kurikulum 2013, bahwa *Tantangan eksternal* yang dihadapi dunia pendidikan antara lain berkaitan dengan tantangan masa depan, kompetensi yang diperlukan di masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, serta berbagai fenomena negatif yang mengemuka. Tantangan masa depan yang berkaitan dengan Globalisasi: WTO, ASEAN Community, APEC, CAFTA adalah 1) Masalah lingkungan hidup, 2) Kemajuan teknologi informasi, 3) Konvergensi ilmu dan teknologi, 4) Ekonomi berbasis pengetahuan, 5) Kebangkitan industri kreatif dan budaya, 6) Pergeseran kekuatan ekonomi dunia, 7) Pengaruh dan imbas teknosains, 8) Mutu, investasi dan transformasi pada sektor pendidikan, dan 9) Materi TIMSS dan PISA.

Kompetensi masa depan yaitu: 1) Kemampuan

berkomunikasi, 2) Kemampuan berpikir jernih dan kritis, 3) Kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, 4) Kemampuan menjadi warga negara yang bertanggungjawab, 5) Kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, 6) Kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, 7) Memiliki minat luas dalam kehidupan, 8) Memiliki kesiapan untuk bekerja, 9) Memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya, dan 10) Memiliki rasa tanggungjawab terhadap lingkungan.

Persepsi masyaraka, adalah: 1) kurikulum terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif, 2) Beban siswa terlalu berat, dan 3) kurang bermuatan karakter. Perkembangan pengetahuan dan pedagogi seperti 1) Neurologi, 2) Psikologi, 3) Observation based (discovery) learning, dan 4) Collaborative learning. Kemudian fenomena negatif yang mengemuka diataranya: 1) Perkelahian pelajar, 2) Narkoba, 3) Korupsi, 4) Plagiarisme, 5) Kecurangan dalam Ujian (Contek, Kerpek..), dan 6) Gejolak masyarakat (social unrest).

a. Penyempurnaan Pola Pikir

Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan hanya akan dapat terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir. Pergeseran itu meliputi proses pembelajaran sebagai berikut: 1) Dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa. 2) Dari satu arah menuju interaktif. 3) Dari isolasi menuju lingkungan jejaring. 4)

Dari pasif menuju aktif-menyelidiki. 5) Dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata. 6) Dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim. 7) Dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan. 8) Dari stimulasi rasa tunggal menuju stimulasi ke segala penjuru. 9) Dari alat tunggal menuju alat multimedia. 10) Dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif. 11) Dari produksi massa menuju kebutuhan pelanggan. 12) Dari usaha sadar tunggal menuju jamak. 13) Dari satu ilmu pengetahuan bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak. 14) Dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan. 15) Dari pemikiran faktual menuju kritis. Dan 16) Dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan.

Pertimbangan untuk memilih strategi mengajar sebagai pola pikir menurut Tresna (1988) antara lain: 1) Kendala pribadi pada guru; Galat Atribut, Keyakinan Irasional, Ketidakpekaan akan Umpan Balik, Menghentikan Pangawasan (kontrol, kendali), 2) Iklim komunikasi; Cara-cara Komunikasi, Ukuran Psikologis Guru, dan Lingkungan Fisik Kelas, dan 3) Proses kelompok; memenuhi kebutuhan anggota kelompok, memberi norma dan mendorong interaksi, memilih gaya kepemimpinan yang tepat, merancang struktur kelompok (presentasi dan tanya jawab, presentasi dan diskusi, acara yang dibangkitkan kelompok, presentasi nonformal, presentasi dan diskusi panel, aktifitas bermain peran).

b. Penguatan Tata Kelola Kurikulum

Pada Kurikulum 2013, penyusunan kurikulum

dimulai dengan menetapkan standar kompetensi lulusan berdasarkan kesiapan peserta didik, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan. Setelah kompetensi ditetapkan kemudian ditentukan kurikulumnya yang terdiri dari kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Satuan pendidikan dan pendidik tidak diberikan kewenangan menyusun silabus, tetapi disusun pada tingkat nasional. Pendidik lebih diberikan kesempatan mengembangkan proses pembelajaran tanpa harus dibebani dengan tugas-tugas penyusunan silabus yang memakan waktu yang banyak dan memerlukan penguasaan teknis penyusunan yang sangat memberatkan pendidik.

Hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dilakukan Balitbang pada tahun 2010 juga menunjukkan bahwa secara umum total waktu pembelajaran yang dialokasikan oleh banyak guru untuk beberapa mata pelajaran di SD/MI, SMP, dan SMA/SMK lebih kecil dari total waktu pembelajaran yang dialokasikan menurut Standar Isi. Di samping itu, dikaitkan dengan kesulitan yang dihadapi pendidik dalam melaksanakan KTSP, ada kemungkinan waktu yang dialokasikan dalam Standar Isi tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya. Hasil monitoring dan evaluasi ini juga menunjukkan bahwa banyak kompetensi yang perumusannya sulit dipahami pendidik/guru, dan kalau diajarkan kepada peserta didik sulit dicapai oleh peserta didik.

c. Tujuan Kurikulum

Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara singkatnya, undang-undang tersebut berharap pendidikan dapat membuat peserta didik menjadi kompeten dalam bidangnya. Di mana kompeten tersebut, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang telah disampaikan di atas, harus mencakup kompetensi dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagaimana dijelaskan dalam penjelasan pasal 35 undang-undang tersebut.

Sejalan dengan arahan undang-undang tersebut, telah pula ditetapkan visi pendidikan tahun 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Cerdas yang dimaksud di sini adalah cerdas komprehensif, yaitu cerdas spiritual dan cerdas sosial/emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ranah pengetahuan, serta cerdas kinestetis dalam ranah keterampilan.

Dengan demikian, Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban

dunia. Kurikulum adalah instrumen pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif.

E. Kerangka Kurikulum Sebagai Proses

Untuk menerapkan Strategi pembelajaran dalam proses, maka pendidik perlu mempedomani kerangka dasar dari kurikulum. Dalam materi implementasi kurikulum 2013 disebutkan bahwa kerangka dasar kurikulum adalah pedoman yang digunakan untuk mengembangkan dokumen kurikulum, implementasi kurikulum, dan evaluasi kurikulum. Kerangka dasar juga digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan kurikulum tingkat nasional, daerah, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum operasional yang dikembangkan dan dilaksanakan oleh satuan pendidikan diwujudkan dalam bentuk KTSP (Permendikbud, Nomor 81A Tahun 2013).

Terdapat beberapa landasan dalam pengembangan konsep korikulum diantaranya landasan yuridis, landasan filosofis, dan landasan empirik, dan landasan teoretis. Landasan yuridis merupakan ketentuan hukum yang dijadikan dasar untuk pengembangan kurikulum. Landasan filosofis adalah landasan yang mengarahkan kurikulum kepada manusia apa yang akan dihasilkan kurikulum. Landasan empirik memberikan arahan berdasarkan pelaksanaan kurikulum yang sedang berlaku di lapangan.

Landasan teoritik memberikan dasar-dasar teoritik pengembangan kurikulum sebagai dokumen dan proses.

1. Landasan Yuridis

Landasan yuridis kurikulum adalah Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945, Undang- undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.Lebih lanjut, pengembangan Kurikulum 2013 diamanatkan oleh Rencana Pendidikan Pendidikan Menengah Nasional (RJPMN). Landasan yuridis pengembangan Kurikulum 2013 lainnya adalah Instruksi Presiden Republik Indonesia tahun 2010 tentang Pendidikan Karakter, Pembelajaran Aktif dan Pendidikan Kewirausahaan.

2. Landasan Filosofis

Secara singkat kurikulum adalah untuk membangun kehidupan masa kini dan masa akan datang bangsa, yang dikembangkan dari warisan nilai dan prestasi bangsa di masa lalu, serta kemudian diwariskan serta dikembangkan untuk kehidupan masa depan. Ketiga dimensi kehidupan bangsa, masa lalu-masa sekarang-masa yang akan datang, menjadi landasan filosofis pengembangan kurikulum. Pewarisan nilai dan pretasi bangsa di masa lampau memberikan dasar bagi kehidupan bangsa dan individu sebagai anggota masyarakat, modal yang

digunakan dan dikembangkan untuk membangun kualitas kehidupan bangsa dan individu yang diperlukan bagi kehidupan masa kini, dan keberlanjutan kehidupan bangsa dan warga negara di masa mendatang. Dengan tiga dimensi kehidupan tersebut, kurikulum selalu menempatkan peserta didik dalam lingkungan sosial-budayanya, mengembangkan kehidupan individu peserta didik sebagai warga negara yang tidak kehilangan kepribadian dan kualitas untuk kehidupan masa kini yang lebih baik, dan membangun kehidupan masa depan yang lebih baik lagi.

3. Landasan Empirik

Sebagai negara bangsa yang besar dari segi geografis, suku bangsa, potensi ekonomi, dan beragamnya kemajuan pembangunan dari satu daerah ke daerah lain, sekecil apapun ancaman disintegrasi bangsa masih tetap ada. Maka, kurikulum harus mampu membentuk manusia Indonesia yang mampu menyeimbangkan kebutuhan individu dan masyarakat untuk memajukan jatidiri sebagai bagian dari bangsa Indonesia dan kebutuhan untuk berintegrasi sebagai satu entitas bangsa Indonesia.

Berbagai elemen masyarakat telah memberikan kritikan, komentar, dan saran berkaitan dengan beban belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Beban belajar ini bahkan secara kasatmata terwujud pada beratnya beban buku yang harus dibawa ke sekolah. Beban belajar ini salah satunya berhulu dari banyaknya matapelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar. Maka, kurikulum pada tingkat sekolah dasar perlu diarahkan kepada peningkatan 3

(tiga) kemampuan dasar, yakni baca, tulis, dan hitung, dan pembentukan karakter.

Pada saat ini, upaya pemenuhan kebutuhan manusia telah secara nyata mempengaruhi secara negatif lingkungan alam. Pencemaran, semakin berkurangnya sumber air bersih adanya potensi rawan pangan pada berbagai belahan dunia, dan pemanasan global merupakan tantangan yang harus dihadapi generasi muda di masa kini dan di masa yang akan datang. Kurikulum seharusnya juga diarahkan untuk membangun kesadaran dan kepedulian generasi muda terhadap lingkungan alam dan menumbuhkan kemampuan untuk merumuskan pemecahan masalah secara kreatif terhadap isu-isu lingkungan dan ketahanan pangan.

Dengan berbagai kemajuan yang telah dicapai, mutu pendidikan Indonesia harus terus ditingkatkan. Hasil riset PISA (*Program for International Student Assessment*), studi yang memfokuskan pada literasi bacaan, matematika, dan IPA menunjukkan peringkat Indonesia baru bisa menduduki 10 besar terbawah dari 65 negara. Hasil Riset TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan siswa Indonesia berada pada rangking amat rendah dalam kemampuan (1) memahami informasi yang komplek, (2) teori, analisis dan pemecahan masalah, (3) pemakaian alat, prosedur dan pemecahan masalah dan (4) melakukan investigasi. Hasil-hasil ini menunjukkan perlu ada perubahan orientasi kurikulum, dengan tidak membebani peserta didik dengan konten namun pada aspek kemampuan esensial yang diperlukan semua warga negara

untuk berperan serta dalam membangun negaranya pada abad 21.

4. Landasan Teoretik

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar teori "pendidikan berdasarkan standar"(*standard-based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berdasarkan standar adalah pendidikan yang menetapkan standar nasional sebagai kualitas minimal warga negara untuk suatu jenjang pendidikan. Standar bukan kurikulum dan kurikulum dikembangkan agar peserta didik mampu mencapai kualitas standar nasional atau di atasnya. Standar kualitas nasional dinyatakan sebagai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Kompetensi Lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan dikembangkan menjadi Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan yaitu SKL SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK.

Kompetensi adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat, dan lingkungan dimana yang bersangkutan berinteraksi. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini adalah yang diperlukan untuk membangun kemampuan yang dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Hasil dari pengalaman belajar tersebut adalah hasil belajar peserta didik yang

menggambarkan manusia dengan kualitas yang dinyatakan dalam SKL.

F. Ranah Pembelajaran PJOK dalam Kurikulum 2013

Ranah pembelajaran di dasarkan pada Elemen-elemen perubahan kurikulum 2013 yang mencakup Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Isi (SI), Standar Proses dan Standar Penilaian. Kompetensi Lulusan adalah: konstruksi holistik, didukung oleh semua materi atau matapelajaran (mapel), terintegrasi secara vertikal maupun horizontal.

Proses pembelajaran mencakup: a) berorientasi pada karakteristik kompetensi yang mencakup: 1) sikap menurut (Krathwohl): menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan, 2) keterampilan menurut (Dyers): mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyajikan, dan mencipta, dan 3) pengetahuan menurut (Bloom & Anderson): mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta; b) menggunakan pendekatan *scientific*, karakteristik kompetensi sesuai jenjang. Untuk SD: tematik terpadu; untuk SMP: tematik terpadu untuk IPA dan IPS, serta Mapel; untuk SMA: Tematik dan Mapel; c) mengutamakan *Discovery Learning* dan *Project Based Learning*. Pada penilaian mencakup: a) berbasis tes dan nontes (portofolio), menilai proses dan *output* dengan menggunakan *authentic assesment*, rapor memuat penilaian kuantitatif

tentang pengetahuan dan deskripsi kualitatif tentang sikap dan keterampilan kecukupan.

Elemen utama dalam Kurikulum 2013 pada rekonstruksi kompetensi mencakup: sikap, pengetahuan, dan keterampila. Kompetensi sikap mencakup sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2). Sikap spiritual (KI-1) untuk mencapai insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sikap sosial (KI-2) untuk mencapai insan yang berakhlak mulia, sehat, mandiri, demokratis, bertanggung jawab. Kompetensi pengetahuan (KI-3) untuk mencapai insan yang berilmu. Kompetensi keterampilan (KI-4) untuk mencaai insan yang cakap dan kreatif.

Dalam proses pembelajaran yang perlu jadi perhatian adalah mencakup: a) lintasan taksonomi Anderson pada ranah pengetahuan, Dyers untuk keterampilan, dan Krathwohl untuk sikap, b) pendekatan saintific, c) *inquiry* dan *discovery*, d) *project based learning*, dan e) *cooperative learning*. Sedabgkan untuk penilaian mencakup: tes, portofolio, pedoman observasi, dan tes performansi. Taksonomi sikap (*attitude)* dari Krathwohl meliputi: *accepting, responding, valuing, organizing/internalizing*, dan *characterizing/actualizing*. Taksonomi keterampilan *(skill*) dari Dyers meliputi: *observing, questioning, experimenting, associating*, dan *communicating*. Taksonomi pengetahuan (*knowledge*) dari Bloom degan revisi oleh Anderson meliputi: *knowing/ remembering, understanding, appllying, analyzing, evaluating*, dan *creating.*

Selanjutnya Kurikulum 2013 mengusung adanya

keseimbangan antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills*. Kedua keterampilan tersebut adalah merupakan elemen kompetensi lulusan mulai dari SD/MI, SMP, SMA/SMK. Kedudukan mata pelajaran (isi) kompetensi yang semula diturunkan dari maple berubah menjadi mapel dikembangkan dari kompetensi. Sedangkan pendekatan (isi) pencapaian kompetensi SD adalah melalui tematik terpadu dalam semua mata pelajaran. Untuk SMP dan SMA pencapaian kompetensi adalah melalui mata pelajaran. Pada pencapaian kompetensi SMK adalah melalui vokasional.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karakteristik Kurikulum 2013 adanya keseimbangan antara sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills* peserta didik dari mulai jenjang SD, SMP, SMA/ SMK, dan Perguruan Tinggi (PT) seperti yang diungkapkan Marzano (1985) dan Bruner (1960). Pada jenjang SD ranah *attitude* harus lebih banyak atau lebih dominan dikenalkan, diajarkan dan atau dicontohkan secara tematik pada anak, kemudian diikuti ranah *skill*, dan ranah *knowledge* lebih sedikit diajarkan pada anak. Hal ini berbanding terbalik dengan membangun *soft skills* dan *hard skills* pada jenjang PT. Di PT ranah *knowledge* lebih dominan diajarkan dibandingkan ranah *skills* dan *attutude*.

G. Proses Pembelajaran Era Kurikulum 2013

Proses pebelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai

pemegang peranan utama, proses merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsunsg dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar, hal ini tidak sekedar hubungan antara pendidik dan peserta didik, tetapi berupa interaktif edukatif dan bukan hanya penyampaian pecan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Peristiwa pembelajaran banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep, oleh karena itu perwujudan proses pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai model. Bruce Joyce dan Marshal Weil mengelompokkan ke dalam empat hal yaitu (1) Proses Informasi, (2) Perkembangan Pribadi, (3) Interaksi Social , dan (4) Modifikasi tingkah laku (Joyce & Weil, Models of Teaching, 1980). Dalam proses pembelajaran, peran pendidik adalah terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkernbanagan peserta didik yang menjadi tujuanya, (Wrightman, 1977) seorang pendidik harus memiliki kompetensi yang mengambarkan kualifikasi atau kemampuan mereka, baik yang kualitatif maupun yang kuantitatif.

Proses dalam pengertiannya di sini merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam

pembelajaran. Satu samalainnya saling berhubungan (interdependent) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain; materi pelajaran, metode mengajar, alat peraga atau media pengajaran, dan evaluasi sebagai alat ukur adalah faktor penting diperhatikan. Dalam menyusun program pembelajaran seorang pendidik harus mengembangkan strategi pembelajaran yang di dalamnya terkandung empat komponen yaitu urutan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media instruksional, dan waktu, dan selanjutnya atas dasar strategi tersebut seorang guru pendesain instruksional dapat mengembangakan bahan instruksional. Dari empat komponen strategi intruksional, seorang akan membuat program pembelajaran yang berupa Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 terdiri atas pembelajaran *intrakurikuler* dan pembelajaran *ekstrakurikuler*. Proses pembelajaran secara intrakurikuler didasarkan pada prinsip-prinsip berikut ini; a) Proses pembelajaran intrakurikuler adalah proses pembelajaran yang berkenaan dengan mata pelajaran dalam struktur kurikulum dan dilakukan di kelas, sekolah, dan masyarakat. b) Proses pembelajaran di SD/MI berdasarkan tema sedangkan di SMP/MTS, SMA/MA, dan SMK/MAK berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan pendidik. c) Proses pembelajaran didasarkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif untuk menguasai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

pada tingkat yang memuaskan (*excepted*). d) Proses pembelajaran dikembangkan atas dasar karakteristik konten kompetensi yaitu pengetahuan yang merupakan konten yang bersifat *mastery* dan diajarkan secara langsung (*direct teaching*), keterampilan kognitif dan psikomotorik adalah konten yang bersifat *developmental* yang dapat dilatih (*trainable*) dan diajarkan secara langsung (*direct teaching*), sedangkan sikap adalah konten developmental dan dikembangkan melalui proses pendidikan yang tidak langsung (*indirect teaching*). e) Pembelajaran kompetensi untuk konten yang bersifat *developmental* dilaksanakan berkesinambungan antara satu pertemuan dengan pertemuan lainnya dan saling memperkuat antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. f) Proses pembelajaran tidak langsung (*indirect*) terjadi pada setiap kegiatan belajar yang terjadi di kelas, sekolah, rumah dan masyarakat. Proses pembelajaran tidak langsung bukan kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) karena sikap yang dikembangkan dalam proses pembelajaran tidak langsung harus tercantum dalam silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat guru. g) Proses pembelajaran dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, *chart*, dan lain-lain). h) Pembelajaran remedial dilaksanakan untuk membantu peserta didik menguasai kompetensi yang

masih kurang. Pembelajaran remedial dirancang dan dilaksanakan berdasarkan kelemahan yang ditemukan berdasarkan analisis hasil tes, ulangan, dan tugas setiap peserta didik. Pembelajaran remedial dirancang untuk individu, kelompok atau kelas sesuai dengan hasil analisis jawaban peserta didik. i) Penilaian hasil belajar mencakup seluruh aspek kompetensi, bersifat formatif dan hasilnya segera diikuti dengan pembelajaran remedial.

Pembelajaran ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan untuk aktivitas yang dirancang sebagai kegiatan di luar kegiatan pembelajaran terjadwal secara rutin setiap minggu. Kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas kegiatan wajib dan pilihan. Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler wajib. Kegiatan ekstrakurikuler wajib dinilai yang hasilnya digunakan sebagai unsur pendukung kegiatan intrakurikuler.

Referensi

Alnedral, 2008. *Strategi; Spektrum Gaya Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan,* Padang: UNP Press.

Buku Modul SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA, 2014. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud RI.

BSNP, 2007. Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Kementerian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Republik

Indonesia.

Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi: Teori, Praktik, dan Penelitian.* Padang: UNP Press.

Ma'mun, Amung, 2011. *"Kepemimpinan dan Kebijakan Pembangunan Olahraga". International Seminar: "The Development of Sport s Sciences in Effort to Improve Sport Achievement"* Padang, March 15th-16th 2011.

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. *Tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Depdikbud.

Prayitno, 2005. *Peta Keilmuan Pendidikan,* Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi (Dirjen Dikti) Jakarta: Dikti

----------, 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan,* Jakarta: Grasindo.

Prayitno dan Afriva Khaidir, 2010. *Model Pendidikan Karakter-Cerdas.* Padang: Universitas Negeri Padang.

Prayitno dan Belferik Manulang, 2011. *Pendidikan Karakter; Dalam Pembangunan Bangsa.* Jakarta: Grasindo.

Pupuh Fathurrohman, M. Sobry Sutikno. 2009. Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam. Bandung: Refika Aditama.

Wena, Made, 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemprer: Suatu Tujuan Konseptual Operasional.* Jakarta: Bumi Aksara.

Romiszowski. A.J. (1988). *The Selection and Use Of Instructional Media.* New York: Kogan Page. London/Nichols Publishing.

Sanjaya, Wina, 2006, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi,* Jakarta: Prenada Media Group Jakarta.

----------, 2010a. *Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta:* Kencana.

----------, 2010b. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta:* Prenada Media Group.

BAB II

STRATEGI GAYA PEMBELAJARAN PJOK

A. Strategi Gaya Pembelajaran

Keberhasilan implementasi dari setiap model kurikulum sangat bergantung pada proses pembelajaran yang memprediksi perencanaan sesuai dengan operasional di lapangan. Model kurikulum merumuskan apa tujuan dari program *(outcomes)* dan apa yang harus diajarkan? Rencana pembelajaran menetapkan bagaimana proses mengajar harus dilakukan. Tidak boleh dilupakan bahwa proses pembelajaran harus selamanya taat azaz dengan filsafat yang mendasari suatu model kurikulum dan harus efektif dari sudut pencapaiaan tujuannya. Ini berarti bahwa setiap strategi gaya mengajar yang digunakan harus sesuai dengan model kurikulum yang di implementasikan. Namun, secara pasti kita tidak dapat mengatakan, strategi pembelajaran yang satu lebih baik (efektif) dari strategi pembelajaran lain pada tujuan tertentu. Untuk itu berbagai gaya dan bermacam tujuan perlu dipahami pendidik.

Menurut Mosston (1980, 2002) Mosston dan Ashworth (2008) strategi gaya pembelajaran dirancang dalam berbagai corak (spektrum) yang disebutnya *spektrum gaya mengajar*. Masing-masing gaya berurutan mulai gaya A (komando) sampai gaya J (gaya mengajar sendiri) mempunyai nilai yang lebih besar ditandai pada cara

mengajar kreatif yang bertingkat. Kreatif tersebut dianggap target untuk kebebasan pencapaian kemampuan (kompetensi) individu dalam proses strategi pembelajaran yang disebut juga sebagai *"Strategi Gaya Mengajar"*. Sebenarnya hal tersebut merupakan konsep yang berdasarkan pada perbedaan gaya yang satu dengan yang lain dalam merealisasikan pembelajaran. Menurut Jewett dan Bain (1985) Keefektifan dari berbagai macam gaya pembelajaran itu bermacam-macam, bergantung kepada tujuan yang akan dicapai, jenis tugas pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Penerapan spektrum gaya pembelajaran ini, selain di Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) dan Fakultas Ilmu Keolahragaan, juga dapat diberikan pada peserta didik Sekolah Dasar (SD/MI) untuk struktur episode pembelajaran. Pola pengelolaan stimulus dalam belajar mengacu pada pola yang dimulai dari semua keputusan dalam belajar berada di tangan pendidik dan secara berangsur-angsur beralih tugas kepada peserta didik. Cara yang demikian dapat juga disebut sebagai serangkaian hubungan yang berkesinambungan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Gaya ini tidak saja sebagai sumber inspirasi, tetapi juga sebagai perifikasi yang dibutuhkan sebagai teori dan praktek pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekarang disingkat PJOK dalam implementasi kurikulum 2013.

Mosston, telah mengembangkan struktur teori

spektrum gaya mengajar selama sembilan tahun pada *Colleague Sara Ashworth - Amerika Serikat*, sehingga menghasilkan pengalaman-pengalaman yang beharga dan implikasi pengetahuan terhadap masing-masing tingkatan episode gaya pembelajaran PJOK di sekolah Indonesia masih relevan untuk diterpkan, terutama dalam penemuan yang scientifik. Bahkan Mosston dijuluki sebagai pioneer yang terkenal "*the Discoverer of The Spectrum of Teaching Styles"* untuk penemuan pradigma baru tentang pembelajaran *(teaching and learning)* selama kurun waktu dari tahun 1925-1994.

Dedikasi *Musston* disampaikan oleh teman seprofesinya yaitu Sara Ashwortt, Ed.D. (2008). bahwa Muska Mosston adalah seorang pelopor tentang pembelajaran. Saya merasa terhormat dan berterima kasih telah berteman selama 25 tahun pada tahun-tahun terakhir hidupnya, dirinya menganggap dia seorang duta pendidikan, menyebarkan pesan kemanusiaan dari Spectrum dan ide-ide dari konsep universal perkembangan bergerak melintasi batas-batas budaya dan agenda politik. Dia sangat menyentuh kehidupan masyarakat. Dia adalah inspirator, takut akan penolakan, setia pada misinya, dan didedikasinya untuk meningkatkan praktik dalam proses pembelajaran *"Teaching Physical Education"*. Di Indonesia santer disebut pembelajaran matapelajaran "PJOK".

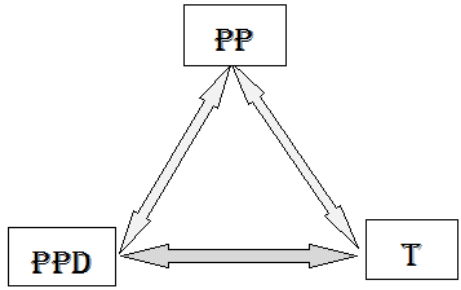
B. Prilaku Pendidik dan Peserta didik

Untuk mencapai sasaran (tujuan) yang optimal dalam proses pembelajaran perlu adanya strategi dalam metode disini disebut *"Spektrum Gaya Mengajar"* yang diterapkan guru dalam mengajar agar terjadi interaksi pembelajaran. Pilihan metode biasanya didasarkan pada kondisi belajar seperti: (1) kebutuhan Peserta didik, (2) besarnya kelas, (3) fasilitas yang tersedia, (4) perlengkapan yang dimiliki, (5) tujuan yang ingin dicapai, dan (6) pokok bahasan (Rahantoknam, 1989). Kecocokan Spektrum gaya mengajar yang digunakan guru untuk mencapai sasaran pembelajaran adalah sebagai parameter efek interaksi antara hubungan teori pembelajaran preskriptif dan teori belajar deskriptif.

Interaksi antara *pendidik* dan peserta didik mencerminkan prilaku (efek) mengajar dan belajar pada kondisi tertentu. Apabila merencanakan pembelajaran dalam berbagai gaya mengajar hendaknya tercipta interaksi perilaku Peserta didik dan perilaku guru, serta berpengaruh untuk mencapai sasaran belajar. Adapun hubungan perilaku yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar berikut 2.1.

Menurut Mosston perilaku pendidik adalah sebagai titik masuk atau permulaan dari proses pembelajaran. Sebaliknya dapat dikatakan bahwa perilaku guru akan mengerahkan perilaku Peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. perilaku guru merupakan rangkaian keputusan, dimana setiap tindakan mengajar yang dijalankan merupakan hasil keputusan yang telah diambil

sebelumnya. Keputusan yang dibuat oleh Pendidik harus didasarkan pada *pokok bahasan, organisasi, sasaran* yang selanjutnya diatur dalam tiga tahap *strategi* yang dinyatakan sebagai urutan proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Interaksi Antara Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran PJOK

Keterangan: PP = Perilaku Pendidik, PPD = Perilaku Peserta didik, T = Tujuan

Pokok bahasan yang disusun dalam perangkat keputusan, yaitu tentang *strategi pengorganisasian* materi pelajaran, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan lain sebagainya yang setingkat dengan itu. *Strategi penyampaian* pembelajaran yang akan diberikan oleh Pendidik kepada peserta didik berupa media pembelajaran, menyediakan informasi atau bahan-bahan yang cocok untuk materi seperti; buku guru dan buku siswa, lembaran kerja peserta didik (LKPD), handout, latihan dan tes yang diperlukan. Kemudian tentang *strategi pengelolaan pembelajaran*, yaitu guru menyusun keputusan tentang startegi penyajian pembelajaran yang berkaitan dengan penjadwalan,

pembuatan catatan kemajuan Peserta didik, memotivasi dan kontrol belajar (evaluasi).

Berdasarkan interaksi perilaku pendidik dan Peserta didik dengan deskriptif hasil pembelajaran sebagai sasaran belajar, maka Mosston merancang tahap urutan pembelajaran (dalam anatomi gaya mengajar), adalah: (1) tahap pra-pertemuan *(pra-impact)*, (2) tahap pertemuan *(impact)*, dan (3) Pasca pertemuan *(post-impact)*. Ketiga tahap keputusan ini, seorang pendidik harus merancangnya dengan baik, agar spektrum gaya mengajar yang dipersiapkan untuk berbagai tingkat dan situasi yang berkembang dalam pembelajaran PJOK dapat dioperasionalkan.

C. Pembelajaran Direktif Dan Non Direktif

1. Pembelajaran Direktif

Pada pembelajaran direktif diberikan gerakan sesuai dengan tiga jalur pengembangan, yaitu fisik, sosial, dan emosional. Jalur gerakan yang keempat sebagai jalur kognitif agak terbatas. Hal ini dilakukan oleh pendidik karena peserta didik masih dalam taham pembelajaran direktif. Pengertian direktif disini, menurut Ahmad (1989), sebelum siswa memiliki kesadaran sendiri/ mereka perlu mula-mula dibimbing, diarahakan, baru kemudian dilepas berfungsi sendiri, inilah yang disebut dengan pembelajaran direktif. Strategi yang digunakan untuk mengaktifasi proses belajar dinamakan *strategi gaya direktif.* Gaya-gaya

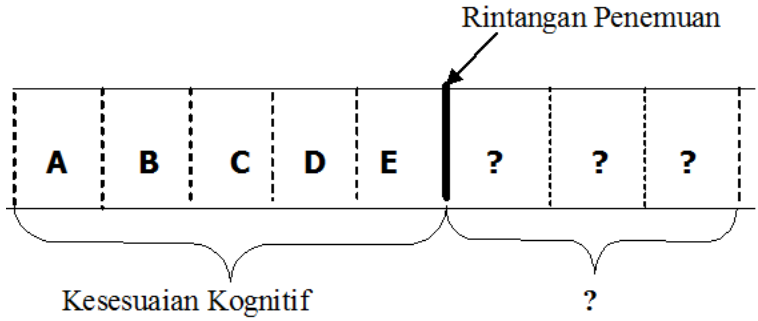
pembelajaran untuk menampilkan dan mempraktekkan apa yang diinstruksikan oleh pendidik kepada peserta didik mulai dari gaya A sampai gaya E.

Hubungan peserta didik dengan pokok materi dilakukan melalui respon terhadap perintah guru atau siswa merespon dengan mempraktekkan tugas-tugas tertentu yang dirancang oleh pendidik. Tingkah laku seperti ini memerlukan batasan, masalah sebelumnya yaitu keterkaitan kognitif dan menggunakan daya ingat sebagai operasi kognitif yang dominan (dengan keterkaitan yang terbatas dalam membandingkan dan membedakan dalam gaya C). Kekhususan dari tiap gaya A sampai E dalam tugas dihapal agar siswa dapat menampilkan dengan benar dan tepat.

Gaya A sampai E, tidak memerlukan proses penemuan, tetapi berbeda halnya dimana peserta didik diminta untuk melebihi data (kemampuan yang diberikan dapat terlewati oleh peserta didik), tugas yang dirancang menemukan untuk diri sendiri. Peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan penemuan pada operasi kognitif tertentu seperti: Membandingkan, membedakan, mengelompokkan, menghipotesiskan, mensintesiskan, menyelesaikan masalah, memperhitungkan, menemukan, dan banyak lagi yang lain. Namun mereka diharapkan apa yang diajarkan oleh pendidik mereka dapat menyerap *(transfer of learning).*

Karena keadaan dalam gaya-gaya ini tidak memerlukan penemuan, pada spektrum disebut sebagai garis teoritis batasan rintangan penemuan. Maka

pembelajaran melalui gaya A sampai E seperti terlihat pada Gambar 2.2 adalah proses pembelajaran tergolong pada pembelajaran direktif. Sedangkan proses yang melewati rintangan penemuan *(discovery)* disebut pembelajaran non direktif.



Gambar 2.2. Skema Garis Teoritis Spektrum

Sisi kiri batasanan penemuan ditunjukkan oleh gaya A sampai E yang menyebabkan operasi kognitif dan menjaga siswa dalam bagian kesesuaian kognitif (Lihat Gambar 2.2). Sisi kanan rintangan penemuan ditujukan oleh gaya-gaya yang menyangkut semua operasi kegiatan kognitif, yaitu kadang-kadang tergantung pada satu atau dua tujuan peristiwa pembelajaran. Suatu peristiwa bisa dibentuk dengan sebuah disain operasional kognitif yang dominan sebagai sasaran. Proses penemuan dalam episode ini dinyatakan oleh penggerakan operasi kognitif tertentu. Suatu episode yang memerlukan pengelompokan operasi bisa dirancang agar siswa tertarik dalam areal pokok materi. Suatu episode yang terpusat pada operasi kognitif secara hipotesis juga bisa dirancang. Disini siswa akan tertarik

menemukan hipotesis dalam areal pokok materi yang diberikan.

Pertanyaan berikutnya ---bagaimana peserta didik melewati rintangan penemuan itu? Apa yang harus dilakukan dan dikatakan dan apa seharusnya yang tidak dilakukan dan dikatakan oleh pendidik untuk memulai dan mempertahankan minat dalam proses penemuan?

Teori ketidakcocokan, Festinger (1957) dalam Mosston (1980) mengemukakan bahwa ganjalan kognitif, suatu kejengkelan, menimbulkan keinginan untuk mencari solusi dan hanya tindakan penemuan solusi yang akan menghilangkan ganjalan. Ketidakcocokan tersebut hasilnya kedamaian dan ketentraman dapat dipulihkan. Teori ini mempunyai implikasi yang bagus untuk tingkahlaku mengajar dan belajar. Pernyataan kesadaran hilang ketika ketidakcocokan kognitif muncul. Dimensi baru pada proses pemikiran ditimbulkan. Kegiatan penemuan muncul sebagai akaibat dari pertentangan kognitif. Pelajari tiga langkah berikut ini.

Ketidakcocokan Kognitif	→	**Penyelidikan**	→	**Penemuan**
(Coqnitive Dissonance)		*(Inquiry)*		*(Discovery)*

Skema ini menggambarkan bahwa penemuan terjadi akibat kegiatan sebelumnya ---penyelidikan menuju penemuan. Seseorang tidak akan mulai menyelidiki jika tidak perlu menemukan sesuatu. Kebutuhan untuk menemukan diciptakan, ditimbulkan dan distimulasi oleh

ketidakpuasan mental yang memaksa pikiran untuk terfokus pada masalah yang ada dan mengembangkan kemungkinan penyelidikan. Ketika ketiga proses kognitif ini terlaksana secara berurutan, siswa akan melewati rintangan penemuan. Jika satu dari fase tersebut berdiri sendiri, proses kognitif tidak lengkap atau tidak berhasil.

Kemudian dinyatakan bahwa syarat umum ekspolarasi hanya berguna untuk mengidentifikasi satu tahap proses kognitif dan harus ditambah untuk syarat lainnya. Dalam konsep teoritis gaya-gaya tersebut harus didahului dengan pertolongan motivasi ---ketidakcocokan kognitif, dan diakhiri dengan hasil yang diperoleh melalui tindakan "ambang penemuan".

Sebelum kita membahas susunan gaya yang mengubah ide-ide teoritis ini menjadi rancangan operasional untuk tingkahlaku pembelajaran. Kita perlu menjawab pertanyaan berikut, "Apa yang bisa ditemukan oleh seseorang?" Berikut ini beberapa jawaban yang mungkin: (1) ide, konsep, (2) hubungan, (3) persamaan, perbedaan, (4) prinsip atau urutan yang membangun, (5) urutan atau sistem, (6) gerakan pisik tertentu, suatu gerakan, (7) bagaimana, (8) mengapa, (9) batasan atau ukuran diri "seberapa banyak", seberapa jauh dan sebagainya, (10) bagaimana cara menemukan, (11) elemen lainya ---bisakah anda memberikan pendapat lainnya?

Setiap kategori ini bisa menjadi fokus dan menemukan masalah pokok materi. Jika anda menggunakan satu gaya penemuan dalam pengajaran anda bisa bertolak

pada konsep batasan /limit sebagai "apa" dari pengajaran anda. Contoh, anda ingin siswa menemukan bermacam sikap badan diwaktu melayang pada lompat galah. Ambil gaya lompat galah berputar (dikenal juga dengan loncatan gelombang udara) sebagai contoh. Dalam lompat galah ini, posisi tangan pada kuda-kuda galah, arah melayang, dan posisi mendarat ditekukkan. Jika anda menyuruh siswa anda untuk membatasi posisi tubuh di udara, mereka akan menanggapi bahwa badan yang rapat (semua persedian dibengkokkan) menunjukkan posisi minimum dan posisi memanjang menunjukkan posisi maksimum. Tanggapan pertanyaan anda berikutnya ---"Apakah hanya ada dua posisi tubuh yang mungkin?" mereka akan berkata "tidak", ini hanya batasan, tetapi masih banyak posisi yang lain.

D. Susunan Spektrum Gaya Pembelajaran

Dikatakan oleh Mosston (1981), bahwa susunan gaya tersusun dalam dua kelompok gaya mengajar. Adapun kelompok gaya tersebut sebagai berikut: gaya A sampai E, gaya F samapai H dan Gaya I samapai J. Kelompok-kelompok gaya ini berbeda dari yang dalam hal perilaku guru, perilaku siswa dan tujuan yang ingin dicapai. Gaya mengajar A samapi E berhubungan dengan penampilan dan pertemuan kegitan-kegiatan yang telah dikenal oleh peserta didik dan semua gaya ini diperkarsai oleh guru dalam keputusannya. Sebelum siswa memiliki kesadaran sendiri/ mereka perlu mula-mula dibimbing, diarahakan, baru kemudian dilepas berfungsi sendiri (disebut dengan *strategi*

gaya direktif). Kemudian gaya mengajar F dan H adalah berhubungan dengan penemuan dan penampilan, dengan kegiatan yang belum dikenal atau kegitan baru yang akan diarahkan kepada penemuan pemecahan masalah diperkarsai oleh siswa bersama guru *(discovery).* Sedangkan gaya I sampai J adalah pengembangan gaya-gaya sebelumnya dan merupakan aplikasi dari perilaku siswa dan diprakarsai oleh siswa sendiri.

Kedua kelompok spektrum gaya mempunyai perbedaan ciri-ciri. Ciri-ciri dari gaya A samapai E adalah: (1) penampilan pengetahuan, keterampilan, (2) pokok bahasan yang nyata: fakta-fakta, keterangan-keterangan, dan keterampilan khusus, (3) contoh yang diberikan sebagai pedoman, (4) waktu yang diperlukan untuk latihan, (5) ingatan dan mengingat kembali kegiatan kognitif utama, (6) umpan-balik bersifat khusus dan mengacu kepada pelaksanaan tugas, (7) urutan pengajaran umumnya: pelaksaan tugas, mengulang, dan pengurangan kekeliruan.

Ciri-ciri dari gaya F samapi H adalah: (1) penampilan pengetahuan dan keterampilan yang masih baru bagi peserta didik, (2) pokok bahasan beraneka ragam yang menyangkut fakta, konsep, dan prinsip, (3) penampilan-penampilan atau desain-desain alternatif, tidak ada, (4) model yang hendak disamai atau diungguli, (5) waktu yang diperlukan untuk mengajukan dan menerima alternatif-alternatif, (7) tugas-tugas kognitif adalah membandingkan, mempertentangkan, menggolongkan, memecahkan masalah, dan menciptakan, (8) umpan balik mengenai alternatif-

alternatif, (9) penemuan melalui proses-proses *konvergen dan divergen*, (10) perbedaan individu dalam jumlah, kecepatan dan jumlah produksi yang diterima, (11) tekanan pada usaha-usaha individu untuk mencari dan memeriksa alternatif-alternatif.

Perbedaan ciri-ciri, analisis dalam perilaku pendidik, perilaku peserta didik, dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai, seterusnya dapat dikelompokkan dalam dan disebut *anatomi gaya.* Pengelompokannya menurut Mosston diuraikan dan didesain sedemikian rupa berdasarkan episode-episode gaya yang dimulai dari gaya A sampai H. Kemudian terjadi pengembangan gaya I dan J, yaitu merupakan pengembangan (aplikasi) dari gaya-gaya sebelumnya dalam diagram diberi tanda "?". Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam Gambar 2.3.

A	**B**	**C**	**D**	**E**	***F***	***G***	***H***	**? ?**

Gambar 2.3. Kelompok Anatomi Gaya Mengajar

Keterangan:

Gaya A adalah gaya komando *(the command style)*
Gaya B adalah gaya latihan *(the practice style)*
Gaya C adalah gaya resiprokal *(the reciprocal style)*
Gaya D adalah gaya periksa sendiri *(the self-check style)*
Gaya E adalah gaya cakupan *(the inclusion style)*
Gaya F adalah gaya penemuan terpimpin *(the guided discovery style)*
Gaya G adalah gaya pemecahan sendiri *(the divergent style)*
Gaya H adalah gaya program individual *(going beyond)*
Gaya I (?) adalah gaya diprakarsai peserta didik *(pemahaman A–E dan F–H)*
Gaya J (?) adalah gaya mengajar sendiri *(aplikasi A – H)*

E. Beda Setiap Spektrum Gaya Pembelajaran

1. *Gaya Komando (A)*

Pendidik (Guru) membuat semua keputusan, menjelaskan dan mendemonstrasikan gerakan dan peserta didik mencontohnya. Di bawah aba-aba guru, peserta didik diperintah mempraktekkan apa yang ditirunya. Peserta didik hanya beraksi apabila diperintah guru, sedangkan guru menilai keberhasilan peserta didik menurut sejauh mana ia dapat meniru model itu dengan seksama. Jadi pendekatan gaya komando dalam PJOK adalah; pendekatan yang melibatkan peran pendidik secara utuh, dan dapat membuat semua keputusan dan kebijakan dalam proses pembelajaran di Sekolah yang sedang berlangsung, dan siswa harus mengikuti semua instruksi dari pendidik.

2. *Gaya Latihan (B)*

Pendidik menjelaskan dan mendemostrasikan suatu model gerakan dan Kepada peserta didik diberikan waktu untuk melaksanakan tugas secara perorangan atau melakukan gerakan menurut kecepatannya sendiri-sendiri, sedangkan pendidik mendatangi peserta didik secara bergiliran dan memberikan umpan balik kepada semua siswa secara perseorangan atau sendiri-sendiri. Apabila tugas praktek itu bersifat kompleks, maka guru mempersiapkan suatu kartu yang membuat urutan gerakan untuk membantu peserta didik mengingat apa yang harus

dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Jadi tugas peserta didik setiap saat menunggu dan menagih semua tugas-tugas untuk materi pembelajaran dari pendidik.

3. *Gaya Resiprokal/Timbal balik (C)*

Pendidik menjelaskan dan mendemostrasikan suatu tugas yang harus dipelajari sebagai tolok ukur penampilan gerakan yang diberikan kapada peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik diorganisir berpasangan (peserta didik bekerja dengan partner dalam kelompok kecil), satu atau dua siswa melakukan kegiatan dan patnernya mengamati serta memberikan umpan-balik langsung kepada teman yang diamati. Sementara guru mempersiapkan suatu daftar *check-list* dengan kriteria penampilan gerakan yang digunakan dalam evaluasi penampilan. Peran guru adalah membantu pengamat tetapi tidak terlalu banyak mencampuri umpan-balik yang diberikannya kepada patnernya. Jadi pada pendekatan ini peserta didik sudah mulai diberikan tahap pengamatan terhadap materi yang dipelajari bersama teman sejawatnya, boleh dikatakan mereka sesama peserta didik telah berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

4. *Gaya Periksa Sendiri (D)*

Pendidik mendesain dan menyajikan suatu tugas dengan sejumlah tingkat kesukaran. Peserta didik sendiri yang harus memutuskan untuk memelihara memulai dari tingkat kesulitan yang sama. Para peserta didik mencari umpan-balik sendiri secara intrinsik dengan memakai kriteria (lembaran ceklis) yang disusun oleh pendidik.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, kemudian peserta didik menilai dirinya sendiri dari dan meraka diminta menetapkan kapan akan pindah ketingkat berikutnya. Peran guru adalah memberikan respon dan membantu peserta didik dalam proses menilai diri sendiri dan membuat keputusan sebagai pengalaman belajar dari peserta didik.

5. *Gaya Cakupan (E)*

Pendidik mendesain dan menyajikan suatu tugas yang disusun dengan drajat kesukaran yang berbeda. Siswa menentukan sendiri tingkatnya dalam tugas. Tingkat-tingkat keterampilan bagi semua siswa harus tercakup. Siswa mencari umpan balik sendiri secara intrinsik dengan memakai kriteria yang disusun oleh guru. Kemudian menilai dirinya sendiri dari menetapkan kapan akan pindah ketingkat berikutnya. Peran guru adalah memberikan respon dan membantu siswa dalam proses menilai diri sendiri dan membuat keputusan.

6. *Gaya Penemuan Terpimpin (F)*

Secara sistematis pendidik membimbing peserta didik untuk menemukan keterampilan yang sebelumnya telah ditentukan konsep terpilih melalui tanya jawab, tapi belum diketahui oleh siswa solusinya. Pendidik memfokuskan pertanyaan-pertanyaan kearah tujuan khusus pembelajaran, dengan memakai kunci-kunci jawaban. Pertanyaan yang berisi sikuens (urutan) dari langkah-langkah kecil yang berangsur-angsur mengarah kepada respon yang diharapkan dari peserta didik. Pada tiap langakah, Pendidik mengajukan pertanyaan, memberikan

penguatan atas jawaban peserta didik. Pertanyaan harus disusun sedemikian rupa sehingga mendukung respon yang benar, yang mengarah kepada pertanyaan berikutnya sehingga menemukan keterampilan yang benar.

7. *Gaya Divergen /Pemecahan Masalah (G)*

Peserta didik memberi tanggapan *divergen* untuk pemecahan suatu masalah (dipakai penyelesaian masalah) dengan lebih satu jalan keluar yang tersedia. Tidak dicari jawaban/tanggapan tunggal yang tepat. Pendidik mendesain dan menjelaskan suatu masalah yang relevan dengan untuk pokok bahasan dan dengan kesiapan serta pengalaman siswa. Peserta didik mengidentifikasi respon alternatif terhadap masalah itu dan mengevaluasi responnya menurut kelayakannya dalam pemecahan masalah. Jadi pendekatan gaya divergen sebenarnya adalah suatu strategi pemecahan masalah *(Problem-Based Learning).*

8. *Gaya Program Individual (H)*

Gaya ini hampir sama dengan gaya divergen, bedanya terletak pada penyusunan program disuruh siswa sendiri mengambil inisiatif untuk mengedentifikasi masalah yang akan dipecahkan. Kegiatan ini didasarkan atas pengalaman dengan aplikasi mulai dari gaya A sampai G. Pendidik memegang peran membantu dengan jalan mengajukan pertanyaan supaya peserta didik merasa lebih jelas dalam masalahnya. Pendekatan gaya ini lebih menekankan kepada belajar kreatif siswa secara berkelompok. Pendekatan semacam ini lebih menekankan kepada produk yang dihasilkan oleh peserta didik yang

dimotivator oleh pendidik dalam memperoleh hasil *(Projec Based Learning).*

9. *Gaya Diperkarsai Oleh Siswa (I)*

Apabila peserta didik telah dianggap mampu menjalankan semua gaya, maka selanjutnya siawa disuruh membuat keputusan *pra-pertemuan* mulai dari menentukan tujuan pelajaran, menata kondisi belajar dan menetapkan evaluasi yang dipakai. Proses ini berlangsung secara taratur, peserta didik meng-cek dan konsultasi dengan pendidik. Kemampuan siswa disini diharapkan hampir mendekati kemampuan prilaku guru sungguhan. Jadi disini peserta didik sudah diberi kesempatan mengembangkan diri dalam bentuk menginformasi *(net working)* apa-apa pengalaman belajar yang sudah dimilikinya kemudian dapat dikompirmasikannnya kepada aktualisasi pada lingkungan belajarnya.

10. *Gaya Mengajar Sendiri (J)*

Aplikasi dari gaya diperkarsai oleh siswa sudah dianggap mafan, maka untuk semua keputusan penerapan mengajar disiapkan sendiri dan mengajarkannya sendiri. Pendidik hanya mengawasi cara siswa mengambil keputusan perilaku yang bersifat peranan guru/ pendidik, semua diperankan oleh siswa yang bersifat sebagai peserta didik *(peer teaching dan real teaching).*

F. Panduan Menyusun Rancangan Gaya Pembelajaran

Merancang tahap urutan pembelajaran (dalam anatomi gaya mengajar), pada tahap pra-pertemuan *(pra-impact)*, pendidik menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai implementasi kurikulum yang memuat berbagai standar kompetensi kelulusan (SKL), Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mulai dari SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA. Langkah-langkah penyusunan RPP disadur dari RPP mata pelajaran PJOK (Permen Depdikbud, nomor 81A Tahun 2013) tentang Implementasi Kurikulum, format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disajikan adalah sebagai berikut:

a) Tahap awal;

Mencantumkan Judul yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mencantumkan identitas tentang; Nama Sekolah, Kelas/Semester, Tema/Subtema dan Alokasi waktu.

b) Mencantumkan Kompetensi Inti (KI) yang meliputi;

KI-1 _____
KI-2 _____
KI-3 _____
KI-4 _____

c) Mencantumkan Kompetensi Dasar dan Indikator yang terdiri;

1. _____ (KD pada KI-1)
2. _____ (KD pada KI-2)
3. _____ (KD pada KI-3)

Indikator: _____

4. _____ (KD pada KI-4)

   Indikator: _____

Catatan:

KD-1 dan KD-2 dari KI-1 dan KI-2 tidak harus dikembangkan dalam indikator karena keduanya dicapai melalui proses pembelajaran yang tidak langsung. Indikator dikembangkan hanya untuk KD-3 dan KD-4 yang dicapai melalui proses pembelajaran langsung.

d) Mencantumkan Tujuan Pembelajaran;

Tujuan Pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan atau dicapai dalam rencana pelaksanaan pengajaran. Tujuan pengajaran dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang operasional dari kompetensi dasar. Apabila rumusan kompetensi dasar sudah operasional, rumusan tersebut yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran dapat terdiri atas sebuah tujuan atau beberapa tujuan.

e) Mencantumkan Materi Pembelajaran (rincian dari Materi Pokok);

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan dengan

mengacu pada materi pokok menyangkut tema atau subtema yang ada dalam silabus.

f) Mencantumkan Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran);

Metode dapat diartikan sebagai benar-benar metode, tapi dapat pula diartikan sebagai model, atau pendekatan pengajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan /atau strategi gaya yang dipilih.

g) Mencantumkan Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran;

Pilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat, dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara operasional. Misalnya sumber belajar dalam silabus ditulis buku referensi, buku guru, buku siswa dalam RPP harus dicantumkan judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu.

h) Mencantumkan Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran;

Untuk mencapai suatu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan atau pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan menutup.

Akan tetapi, dimungkinkan dalam seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model yang dipilih. Kegiatan pendahuluan/kegiatan awal (…menit), kegiatan inti (…menit), dan kegiatan penutup (…menit), langkah-langkah ini harus ada dalam setiap pertemuan.

i) Mencantumkan Penilaian;

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrument, dan Pedoman penskoran instrument yang dipakai untuk mengumpulkan data. Dalam sajiannya dapat dituangkan dalam bentuk matrik horizontal atau vertikal. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes unjuk kerja, penilaian diri, teman sejawat, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubric penilaian.

j) Mencantumkan nama pendidik (guru) pembuat RPP dan diketahui oleh kepala sekolah yang bersangkutan.

Untuk lebih detailnya pembuatan RPP, para pembaca dapat melihat Bab VI tentang contoh RPP yang sudah dapat dioperasionalkan melalui implementasi Kurikulum 2013. Penerapan RPP lengkap dapat dilihat pada Lampiran 2.

Referensi

Ahmad, Rusly, 1989: *Perencanaan Dan Desain Kurikulum Dalam Pendidikan Jasmani*, P2LPT Jakarta.

Alnedral, 2008. *Strategi; Spektrum Gaya Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan,* Padang: UNP Press.

Buku Modul SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA, 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Guru Kelas I, II. IV dan V SD/MI, Edisi Revisi 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Guru Kelas VII dan VIII SMP/MTs, Edisi Revisi 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Siswa Kelas X dan XI SMA/SMK/MA, Edisi Revisi 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. *Tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Depdikbud.

Permendikbud Nomor 46 Tahun 2009, *Tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan.* Jakarta: Depdikbud.

PP No 32 tahun 2013. *Tentang Standar Nasional pendidikan,* Jakarta: Depdikbud

Mosston, Muska, 1981. *Teaching Physical Education.* San Francisco: Benjamin Cummings.

Mosston, M., and Ashworth, S. 2008. *Teaching Physical Education.* First Online Edition. Sara Ashworth.

Wena, Made, 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemprer: Suatu Tujuan Konseptual Operasional.* Jakarta: Bumi Aksara.

Rahantoknam, B. E. 1988: *Strategi Instruksional Dalam Pendidikan Olahraga*. Jakarta: FPS IKIP Jakarta.

Romiszowski. A.J. (1988). *The Selection and Use Of Instructional Media.* Kogan Page. London/Nichols Publishing. New York.

BAB III

PENDEKATAN SAINTIFIK

A. Esensi Pendekatan Saintifik

Kurikulum 2013 menekankan penerapan pendekatan saintifik *(scientific)* atau pendekatan ilmiah. Pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning)* dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik.

Pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah menurut Sudarwan (2013) meliputi: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Komponen-komponen penting dalam mengajar menggunakan *pendekatan scientific* menurut McCollum (2009) adalah: " a) Menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan (*Foster a sense of wonder), b)* Meningkatkan keterampilan mengamati (*Encourage observation*), c) Melakukan analisis (*Push for analysis*) dan d) Berkomunikasi (*Require*

communication)".

Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik (Atsnan dan Ghazali, 2013). Metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui; a) observasi atau ekperimen, b) mengolah informasi atau data, c) menganalisis, kemudian , d) memformulasi, dan e) menguji hipotesis.

Berkenaan dengan metode ilmiah sebenarnya dalam pembelajaran dapat merujuk pada: (1) adanya fakta, (2) sifat bebas prasangka, (3) sifat objektif, dan (4) adanya analisa. Dengan metode ilmiah seperti ini diharapkan kita akan mempunyai sifat kecintaan pada kebenaran yang objektif, tidak gampang percaya pada hal-hal yang tidak rasional, ingin tahu, tidak mudah membuat prasangka, selalu optimis (Kemendikbud, 2013: 141). Selanjutnya secara sederhana pendekatan ilmiah merupakan suatu cara atau mekanisme untuk mendapatkan pengetahuan dengan prosedur yang didasarkan pada suatu metode ilmiah.

Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non ilmiah. Pendekatan non ilmiah dimaksud meliputi semata-mata berdasarkan intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis (Kemendikbud, 2013: 142). Perubahan proses pembelajaran (dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu) dan proses penilaian (dari berbasis output menjadi

berbasis proses dan output).

Menurut Rustaman (2005) aspek-aspek pada pendekatan saintifik terintegrasi pada pendekatan keterampilan proses dan metode ilmiah. Keterampilan proses sains merupakan seperangkat keterampilan yang digunakan para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan ilmiah. Keterampilan proses perlu dikembangkan melalui pengalaman-pengalaman langsung sebagai pengalaman pembelajaran. Langkah-langkah metode ilmiah dalam Helmenstine (2013) adalah: a) melakukan pengamatan, b) menentukan hipotesis, c) merancang eksperimen untuk menguji hipotesis, d) menguji hipotesis, dan e) menerima atau menolak hipotesis dan merevisi hipotesis atau membuat kesimpulan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Permendikbud nomor 81 A tahun 2013 bahwa pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan keterampilan-keterampilan ilmiah. Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran adalah ditandai dengan adanya ciri "5M" proses sebagai berikut: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi/ eksperimen, Mengasosiasikan/ mengolahinformasi/ menalar, dan Mengomunikasikan.

Langkah-langkah Pembelajaran dengan pendekatan Ilmiah/ saintifik berdasarkan Permendikbud no. 81 A tahun 2013, pada Lampiran IV, proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar. Kelima langkah pembelajaran

pokok tersebut dapat dirinci dalam berbagai kegiatan belajar sebagaimana tercantum dalam Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1: Keterkaitan antara Langkah Pembelajaran dengan Kegiatan Belajar dan Maknanya.

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi Yang Dikembangkan
Mengamati	Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat)	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat
Mengumpulkan informasi/ eksperimen	- melakukan eksperimen - membaca sumber lain selain buku teks - mengamati objek/ kejadian/ - aktivitas - wawancara dengan narasumber	Mengembangkan sikap teliti, jujur,sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Mengasosiasi-kan/ mengolah informasi	- mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/ eksperimen mau pun hasil dari kegiatan	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan .

	mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. - Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.	
Mengomunika-sikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Pendekatan saintifik ini biasanya tampak jelas ketika peserta didik khusus siswa SMP/MTs, SMA/SMK/ MA/MAK terlibat dalam model pembelajaran tertentu, yaitu (1) *Project Based Learning*, (2) *Problem Based Learning*, dan (3) *Discovery Learning*. Pada tingkat peserta didik SD/MI pembelajaran tematik integratif dapat menggunakan model (4) *Contektual Based learning*, dan (5) *Construktipisme Based Learning.* Model pembelajaran satu sampai tiga dipaparkan pada Bab IV, sedangkan model empat dan lima dijelaskan pada sub Bab berikut.

B. Pembelajaran Kontektual *Learning*

Pengalaman di negara lain menunjukkan bahwa *minat dan prestasi siswa* dalam bidang matematika, sains, dan bahasa meningkat secara drastis pada saat; (1) Mereka dibantu untuk membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah mereka miliki atau mereka kuasai. (2) Mereka diajarkan bagaimana mereka mempelajarl konsep, dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan di luar kelas; (3) mereka diperkenankan untuk bekerja secara bersama-sama *(cooperative)* (Depdiknas, 2007).

Meningkatkan minat dan prestasi peserta didik tersebut dicapai, karena pendidik menggunakan suatu pendekatan pembelajaran dangan sebutan pembelajaran kontektual *(Contextual Teaching and Learning (CTL) dimasanya KTSP*. Pengayaan kontektual adalah suatu konsep bertujuan membentu guru meningkatkan konten matapelajaran dengan situasi dunia. Memotivasi peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Ada tujuh komponen CTL yang dikembangkan dalam pembelajaran, yaitu: *(1) konstruktivisme, (2) inquiry, (3) Questioning, (4) Learning community, (5) Modeling, (6) Authentic Assessment, dan(7) Reflection.*

Konstruktivisme adalah membangun pemahaman mereka sendiri dan pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal. Pembelajaran harus dikemas menjadi

proses "mengkonstruksi" bukan menerima pengetahuan.

Inquiry (menemukan) adalah proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman. Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis.

Questioning (bertanya) adalah kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir peserta didik. Bagi siswa yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis inquiry.

Learning Community (Masyarakat Belajar) adalah; Sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar. Bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri. Tukar pengalaman sesama peserta didik. Berbagi ide penting yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Modeling (pemodelan) adalah proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, kerja dan belajar. Mengerjakan apa yang guru inginkan agar peserta didik mengerjakannya.

Pada akhir proses pembelajaran dilaksanakan *Authentic Assessment* (penilaian yang sebenarnya) mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Penilaian produk (kinerja). Tugas-tugas yang relevan dan kontektual. Kemudian melaksanakan refleksi *(reflection)* dari proses yang sudah berlangsung. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang telah kita pelajari. Mencatat apa yang telah dipelajari. Membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok dan sebagainya.

Karakteristik pembelajaran berbasis CTL adalah

menuntut: (1) Kerjasama, (2) Saling menunjang, (3) Menyenangkan, (4) Tidak membosankan, (5) Belajar dengan bergairah, (6) Pembelajaran terintegrasi, (7) Menggunakan berbagai sumber, (8) Siswa aktif, (9) Sharing dengan teman, (10) Siswa kritis dan guru kreatif, (11) Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar, artikel, homor, pamplet, dan lain-lain. (12) Laporan kepada orang tua bukan hanya raport, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan peserta didik, dan lain sebagainya.

Berdasarkan *kolaborasi* dan pengayaan kontektual dengan konsep hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan pesrta didik dalam sehari-hari, maka kontektual dapat dibedakan dengan pembelajaran yang lama (Tradisional). Perbedaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Perbedaan pembelajaran berbasis CTL dengan Tradisional *(Conventional*

No	CTL	Tradisional *(Conventional)*
1	Menyandarkan pada memori spasial (pemahaman makna).	Menyandarkan pada hafalan.
2	Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan siswa.	Pemilihan informasi ditentukan oleh guru.
3	Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.	Siswa secara pasif menerima informasi
4	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata/	Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis.

	masalah yang disimulasikan	
5	Selalu mengitkan informasi dengan pengetahuan yang dimiliki siswa.	Memberikan tumpukan informasi kepada siswa sampai saatnya diperlukan.
6	Cenderung mengintegrasikan beberapa bidang.	Cenderung terfokus pada satu bidang tertentu.
7	Siswa menggunakan waktu untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berpikir kritis, atau mengerjakan proyek dan pemecahan masalah.	Waktu siswa digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendenger ceramah, mengisi latihan (melalui kerja individu).
8	Perilaku dibangun atas kesadaran sendiri.	Perilaku dibangun atas dasar kebiasaan.
9	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman.	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan.
10	Hadiah dari perilaku baik adalah kepuasan diri	Hadiah dari perlaku baik adalah pujian atau nilai raport
11	Siswa tidak melakukan hal buruk karena siswa sadar hal tersebut keliru dan merugikan.	Siswa tidak melakukan hal yang buruk karena takut akan hukuman.
12	Perilaku baik berdasarkan motivasi intrinsik.	Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik.
13	Pembelajaran terjadi di berbagai tema, konteks dan setting.	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas.
14	Hasil belajar diukur melalui penerapan penilaian autentik.	Hasil belajar diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes/ujian/ulangan.
15	Bahasa diajarkan dengan pendekatan konikatif, yakni siswa diajak menggunakan bahasa dalam konteks nyata.	Bahasa diajarkan dengna pendekatan absolute, yakni rumus diterangkan sampai paham, kemudian dilatihkan

16	Pemahaman rumus dikembangkan atas dasar absolute yang sudah ada dalam diri siswa.	Rumus ada diluar diri siswa, yang harus diterangkan, diterima, dihapalkan, dan dilatihkan
17	Siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif, dan membawa absolute masing-masing ke dalam proses pembelajaran.	Siswa secara pasif menerima rumus atau kaidah (membaca, mendengar, mencatat, menghapal), tanpa memberikan kontibusi ide dalam proses pembelajaran.
18	Pengetahuan yang dimiliki manusia dikembangkan oleh manusia itu sendiri. Manusia menmnciptakan atau membangun pengetahuan dengan cara absolut arti dan memahami pengalaman.	Pengetahuan adalah penangkapan terhadap serangkaian fakta, konsep atau absolut yang berada di luar diri manusia.
19	Karena ilmu pengetahuan itu dikembangkan (dionstruksi) oleh manusia sendiri, sementara manusia selalu mengalami peristiwa baru, maka pengetahuan itu tidak pernah stabil, selalu berkembang *(tentative dan incomplete).*	Kebenaran bersifat absolute dan pengetahuan bersifat final.
20	Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing.	Guru adalah penentu jalannya proses pembelajara.

Sumber: Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) II. Depdiknas, 2007.

C. Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah membangun pemahaman mereka sendiri dan pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal. Pembelajaran harus dikemas menjadi proses "mengkonstruksi" bukan menerima pengetahuan. Berdasarkan Teori Belajar Konstruktivistik dari beberapa pakar pendidikan seperti Vygotsky, Piaget, Kwek, Vico, Rorty, Bruner, pada dasarnya menyebutkan Konstruktivisme sebagai paradigma atau pandangan dunia berpendapat bahwa belajar adalah proses aktif dan konstruktif. Peserta didik adalah konstruktor informasi. Orang-orang secara aktif membangun atau menciptakan subyektif mereka sendiri merupakan representasi realitas objektif. Informasi baru dikaitkan dengan dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya, sehingga mental bersifat subjektif. Dalam tulisan ini akan dibahas tentang model yang berhubungan landasan teori Konstruktivisme yang dijadikan sebagai dasar pembelajaran PJOK.

Konstruktivisme menyatakan bahwa belajar adalah aktif, dalam konteks proses penyusunan pengetahuan. Pengetahuan disusun berdasarkan pengalaman pribadi dan hipotesis dari lingkungan. Peserta didik terus-menerus menguji hipotesis ini melalui negosiasi sosial. Setiap orang memiliki interpretasi dan proses konstruksi pengetahuan yang berbeda. peserta didik bukanlah kosong *(tabula rasa)*, tetapi membawa pengalaman masa lalu dan faktor-faktor budaya terhadap suatu situasi.

Konstruktivisme menganggap bahwa semua pengetahuan dibangun dari pengetahuan peserta didik sebelumnya, terlepas dari bagaimana seseorang diajarkan. Bahkan mendengarkan ceramah pun melibatkan usaha-usaha aktif untuk membangun pengetahuan baru. Oleh karena itu dalam konsep konstruktivistik peserta didik yang bersifat aktif menjadi penting dibangun melalui prinsip-prinsip belajar.

Apa sajakah prinsip-prinsip berpikir konstruktivisme yang harus kita ingat ketika kita mempertimbangkan peran kita sebagai pendidik? Uraian berikut ini akan menjelaskan beberapa prinsip yang didasarkan pada keyakinan bahwa belajar adalah melaksanakan pembelajaran secara individu dan membangun makna.

a. Belajar Adalah Sebuah Proses Aktif.

Peserta didik menggunakan input sensorik dan mekonstruk makna. Perumusan yang lebih tradisional dari prinsip ini menggunakan terminologi peserta didik aktif yang menekankan bahwa kebutuhan peserta didik untuk belajar sesuatu bukan merupakan penerimaan pasif tentang pengetahuan yang ada "di luar sana" tetapi mereka terlibat proses pebelajaran.

b. Belajar membangun dua makna.

Belajar merupakan kegiatan membangun dua makna sekaligus yaitu sistem makna dan membangun makna. Sebagai contoh, jika kita mempelajari kronologi tanggal dari serangkaian peristiwa-peristiwa sejarah, kita sekaligus

belajar arti dari sebuah kronologi. Setiap makna yang kita bangun membuat kita lebih mampu memberi makna pada sisi lain yang bisa cocok dengan sesuatu yang dipelajari.

c. Belajar Tindakan penting membangun makna mental

Tindakan fisik, pengalaman langsung mungkin diperlukan untuk belajar, terutama untuk anak-anak, tetapi tidak cukup, kita perlu memberikan kegiatan yang melibatkan pikiran serta tangan. Artinya makna mental itu terjadi dalam pikiran.

d. Belajar bahasa mendukung pembelajaran

Bahasa yang kita gunakan berpengaruh terhadap pembelajaran. Secara empiris telah penelitian mengungkapkan bahwa orang-orang berbicara kepada diri mereka sendiri ketika mereka belajar memberikan dampak positif terhadap keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu ketika seorang pendidik berada di depan kelas mungkin lebih bijaksana menggunakan bahasa yang mudah masuk kedalam “dunia” peserta didik.

e. Belajar adalah suatu kegiatan sosial

Belajar adalah kegiatan yang berkaitan erat dengan hubungan antara kita dengan manusia lain, guru-guru kita, rekan kerja kita, keluarga kita serta teman.Kita lebih cenderung berhasil dalam usaha kita dalam belajar jika kita berusaha bergaul dan bersosialisasi dengan orang lain daripada mencoba untuk menghindarinya. Pendidikan progresif mengakui aspek sosial dalam pembelajaran dan

interaksi dengan orang lain, merupakan aspek integral pembelajaran.

f. Belajar adalah peristiwa kehidupan yang kontekstual

Kita tidak belajar fakta-fakta dan teori-teori yang terisolasi dan terpisah dari sisi hidup kita. Kita belajar tentang sesuatu berhubungan dengan apa lagi kita ketahui, apa yang kita yakini. Belajar tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita.

g. Belajar membutuhkan pengetahuan

Kita tidak mungkin mengasimilasikan membangun pengetahuan baru tanpa mempunyai beberapa struktur yang dikembangkan dari pengetahuan sebelumnya. Semakin banyak kita pengetahuan, semakin banyak kita dapat belajar. Oleh karena itu setiap usaha untuk mengajar harus selalu dapat dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.

h. Dibutuhkan waktu untuk belajar

Belajar tidak bersifat instan. Belajar memerlukan upaya untuk meninjau kembali ide-ide, merenung-kan, mencobanya, bermain dan menggunakan. Ini tidak mungkin terjadi dalam 5-10 menit. Jika anda merefleksikan apa yang telah Anda pelajari, Anda segera menyadari bahwa itu adalah hasil yang berulang-ulang dan berpikir secara terus-menurus. Bahkan, ketika objek belajar memerlukan wawasan mendalam, Anda dapat menelusuri kembali ke masa-masa persiapan yang diperoleh jauh sebelumnya.

i. Motivasi adalah komponen utama dalam belajar

Motivasi bukan hanya karena sekerdar membantu motivasi belajar, akan tetapi sangatlah penting untuk belajar. Seseorang boleh saja memiliki kecerdasan intelektual tidak terlalu tinggi, tetapi jika ia memiliki motivasi apapun dapat dicapainya. Motivasi dapat dijelaskan di sini sebagai bentuk pemahaman tentang cara-cara di mana pengetahuan dapat digunakan. Kecuali kita tahu "alasan mengapa", kita mungkin tidak terlalu terlibat dalam menggunakan pengetahuan yang dapat ditanamkan dalam diri kita. Pada hal motivasi dapat dijadikan sebagai pemacu pencapaian prestasi tingkat tinggi dalam berkompetisi, apa lagi dalam perlombaan olahraga.

D. Implikasi Filsafat dalam Ranah Pembelajaran PJOK

Proses pembelajaran saintifik jelas menerapkan konsep dan prinsip ilmiah. Lawan kata dari ilmiah adalah non-ilmiah. Agar pembelajaran terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non ilmiah yang dimaksud seperti meliputi semata-mata berdasarkan intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis, maka manusia berusaha untuk mencari kenyataan, kebenaran, dan kebaikan secara filsafat. Filsafat merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan, sikap, kepercayaan, dan nilai yang membentuk landasan bagi tindakan

seseorang untuk mencapai tujuan kegiatannya.

Dalam kehidupan sebagai pendidik banyak ditemui masalah dan pengambilan keputusan yang sulit atau remit. Filsafat memberikan/menyediakan metoda untuk secara kritis berbagai masalah dan situasi yang dihadapi oleh manusia sebagai para pendidik. Filsafat memberikan /menyediakan bagi para guru (sebagai subyek) suatu dasar rasional untuk memperhatikan masyarakat dan bagaimana, peran umum atau khusus dari pendidikan di dalam masyarakat. Filsafat juga, akan membantu mengevaluasi tindakan manusia dengan didasari oleh nilai moral dan etika.

Suatu landasan falsafah, yaitu landasan falsafah pendidikan yang dirumuskan sebagai tujuan pendidikan nasional (AIM) dan lebih khusus kepada tujuan pendidikan (Objektif) yaitu Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), adalah sangat penting bagi para pendidik/instruktur/guru secara individu dan institusi jika pendidikan diinginkan untuk keberhasilan yang efektif bagi peserta didik. Landasan filosofi merupakan dasar untuk membuat suatu keputusan yang melekat dalam mengkreasikan dan mengimplementasikan *program pendidikan* khususnya *PJOK.*

Landasan ini juga akan memberikan arah di dalam meyeleksi tujuan dan objektif dari program, kurikulum, dan matapelajaran/tematik. Selain itu, filsafat juga akan dapat menjelaskan apa yang harus diajarkan, bagaimana

mengajarkannya, dan bagaimana pekedaan dinilai. Para pendidik PJOK juga harus mempertanyakan, misalnya, apa yang bernilai di masyarakat, apa yang relevan dengan kebutuhan anak/remaja dan orang dewasa.

1. Ranah Filsafat PJOK

Sesungguhnya dalam kajian filsafat cukup banyak ranah pembelajaran dalam bidang filsafat. Namun, untuk hal ini atau yang bekaitan serta relevan dalam pembelajaran PJOK, akan diulas ranah pembelajaran dalam filsafat pendidikan yang dikemukakan oleh Suriasumantri (2009: 32) yaitu tentang cabang filsafat yang dibatasi dalam hal: *ontology, epistemology, axiology, dan Logika*.

a. *Ontology,* adalah ilmu pengetahuan tentang realitas alam, yaitu pencarian tentang apa yang sebenarnya (realitas). Para filsuf mempeluas pemikiran ontology kepada keadaan alami dari jagad raya, berusaha memberi arti tentang alam semesta dalam konteks keseluruhan/totalitas. Ontology sering juga diistilahkan dengan *metaphysics*. Dapat dikatakan bahwa ontology berusaha untuk menyelidiki kenyataan dari segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia dan alam semesta. Misalnya, apakah ada hubungannya antara pikiran yang cerdas dengan badan/tubuh yang sehat? atau apakah pikiran yang cerdas hanya sebagai penyerta dan tidak mempengaruhi tubuh yang sehat?

b. *Epistemology*, berhubungan dengan cara mendapakan

pengetahuan dan berbagai macam pengetahuan yang dapat dikumpulkan. Ini menjelaskan tentang sumber, otoritas, prinsip, batasan, dan kesahihan ilmu pengetahuan. Penjasorkes berhubungan dengan pengetahuan mengenai peranan aktifitas fisik dan pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani, mental, emosi, dan sosial dari individu.

c. *Axiology*, berhubungan dengan yang menentukan untuk apa pemakaian kebenaran itu ditanyakan. Ini menanyakan tentang bagaimana menentukan apa yang bernilai, dan atas dasar kriteria apa keputusan didasarkan. *Axiology* mempertimbangkan tujuan dan nilai dari masyarakat dan sangat penting dalam penjasorkes karena nilai dan tujuan yang dianut oleh masyarakat menjadi dasar kurikulum yang dipakai di sekolah.

   Axiology mempunyai cabang yaitu *etika* dan *estetika* yaitu: 1). *Etika* berusaha untuk menjelaskan moral dan merupakan dasar bagi individu dalam bertindak/prilaku. Etika berusaha untuk menjawab pertanyaan misalnya, apa standar tertinggi dari prilaku individu yang seharusnya dipertahankan. Memperkuat prilaku yang baik merupakan fungsi penting dalam PJOK. Diharapkan dapat terjadi hubungan yang dibentuk dan dikembangkan dalam prilaku moral dalam program penjasorkes akan dibawakan pula pada situasi kehidupan sehari-hari; 2). *Estetika* adalah ilmu pengetahuan tentang penentuan karena keindahan

dalam alam dan hal seni, termasuk tari, drama, pahat, lukis, musik, dan tulis. Selain hal ini, estetika juga memberikan perhatian kepada artis tentang apa yang telah dikreasikannya. Ranah yang tersebut di atas *(ontology, epistemology, axiology, etika, estetika dan Logika)* mewakili aspek filasafat. Semua itu dapat dipergunakan di dalam memformulasikan suatu falsafah bagi setiap program dalam pendidikan. Filsafat menghasilkan suatu pengertian yan menyeluruh dari realitas yang jika diapliksikan ke dunia pendidikan atau bidang lainnya akan memberikan arahan yang berharga.

d. *Logika*, menyediakan cara yang cerdik bagi manusia untuk mengatasi masalah kehidupannya. Logika menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan/diambil dalam berpikir dan menempatkan ide secara beraturan/berurutan dan menstrukturkan urutan yang mengarah kepada pemikiran yang akurat baik induktif maupun deduktif. Ini menjelaskan hubungan secara berurutan antara satu fakta/ide dengan lainnya. Pertanyaan yang ditanyakan adalah misalnya, apa metode yang beralasan yang dapat mengarahkan kepada kebenaran? Para pendidik PJOK harus memakai proses berpikir logis di dalam mencari/mencapai kebenaran.

2. Filsfat PJOK

Agar para pendidik (Guru, Instruktur, Pamong,

Pelatih, dan Widiyaswara) lebih cepat untuk menerapkan ajaran filsafat sebagai landasan pendidikan untuk mendapatkan suatu kebenaran yang bermakna secara ilmiah *(scientific)* terhadap prilaku manusia, maka berikut ini akan disimpulkan beberapa pointer mengapa setiap pendidik harus memiliki PJOK berlandaskan falsafah. Faktor-faktor tersebut dinarasikan adalah sebagai berikut:

a. Filosofis PJOK sangat penting bagi pendidik professional.

   Landasan filosofis PJOK akan membantu guru mempunyai basis berpikir yang sama tentang profesinya, menjelaskan dan menghargai nilai yang diperjuangkan PJOK kepada public, memotivasi untuk lebih mencapai tingkat keprofesionalannya, dan mengevaluasi lebih baik program kegiatan secara autentik (berdasarkan kurikulum 2013).

b. Filosofis PJOK menjelaskan hubungan belajar gerak dan pendidikan.

   Filosofi PJOK akan membantu dalam pengembangan rasional yang menjelaskan tujuan PJOK secara erat berkaitan dengan tujuan pendidikan. Hal ini diimplementasikan dalam bentuk Satandar kelulusan (SKL), Kompetensi Indi (KI), dan Kompetensi Dasar (KD).

c. Filosofi PJOK membicarakan tentang pentingnya nilai-nilai Olahraga.

   Melalui filosofi, guru penjas akan mampu untuk

mempelajari atau mendalami arti, pentingnya, dan somber nilai-nilai. Filosofi juga akan membimbing guru dalam menentukan tujuan, sasaran, prinsip, materi, dan menyediakan alai yang logis untuk menentukan apakah PJOK memberikan hal yang berharga dalam pendidikan.

d. Filosofi PJOK menghosilkan peningkatan praktek pendidikan.

Praktik pendidikan harus didasarkan kepada filosofis dan bukan kepada intuisi atau emosi, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis. Hal ini sangat perlu sekali bagi pendidik PJOK jika mereka ingin mengembangkan PJOK dalam cara yang rasional, logis, dan sistematik keolahragaan.

e. Filosofis PJOK membantu dalam mempererat kebersamaan dalam berprofesi.

Banyak Pendidik PJOK yang tidak puas dengan apa yang terjadi di masyarakat sehubungan dengan bidang profesinya ini. Filosofi PJOK memungkinkannya untuk menentukan bagaimana mereka dapat berkontribusi kepada masyarakat dan akhirnya menyediakan kesempatan untuk bekerja, bersosialilasi, berentrepreneur, bersama di dalam membuat sebuah hasil untuk kemasalahatan umat manusia.

E. Alur Pikir Pendekatan Saintifik PJOK

Alur berpikir yang tercakup dalam Pendekatan Saintifik *(Scientific)* yang disebut juga metode ilmiah. Menurut Suriasumantri (2009: 127) metode ilmiah dapat dijabarkan dalam beberapa langkah yang mencerminkan tahap-tahap dalam kegiatan ilmiah. Kerangka berpikir ilmiah yang berintikan proses logico-hypotetico-verifikasi ini pada dasarnya terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: a) Perumusan masalah yang merupakan pertanyaan mengenai obyek empiris yang jelas batas-batasnya serta dapat diidentifikasikan faktor-faktor yang terkait di dalamnya; b) Penyusunan kerangka berpikir dalam pengajuan hipotesis yang merupakan argumentasi yang menjelaskan hubungan yang mungkin terdapat antara berbagai faktor yang saling mengkait dan membentuk konstelasi permasalahan. Kerangka berpikir ini disusun secara rasional berdasarkan premis-premis ilmiah yang telah teruji kebenarannya dengan memperhatikan faktor-faktor empiris yang relevan dengan permasalahan; c) Perumusan hipotesis yang merupakan jawaban sementara, atau dugaan terhadap pertanyaan yang diajukan yang materinya merupakan kesimpulan dari kerangka berpikir yang dikembangkan; d) Pengujian hipotesis yang merupakan pengumpulan fakta-fakta yang relevan dengan hipotesis yang diajukan untuk memperlihatkan apakah terdapat fakta-fakta yang mendukung hipotesis tersebut atau tidak; e) Penarikan kesimpulan yang merupakan penilaian apakah sebuah hipotesis yang diajukan itu ditolak atau diterima. Sekiranya dalam proses pengujian terdapat fakta yang cukup yang

mendukung hipotesis maka hipotesis itu diterima. Sebaliknya sekiranya dalam proses pengujian tidak terdapat fakta yang cukup mendukung hipotesis maka hipotesis itu ditolak. Hipotesis yang diterima kemudian dianggap menjadi bagian dari pengetahuan ilmiah sebab telah memenuhi persyaratan keilmuan yakni mempunyai kerangka penjelasan yang konsisten dengan pengetahuan ilmiah sebelumnya serta telah teruji kebenarannya. Pengertian kebenaran di sini harus ditafsirkan secara *pragmatis* artinya bahwa sampai saat ini belum terdapat fakta yang menyatakan sebaliknya.

Keseluruhan langkah ini harus ditempuh agar suatu penelaahan dapat disebut ilmiah. Meskipun langkah-langkah ini secara konseptual tersusun dalam urutan yang teratur, di mana langkah yang satu merupakan landasan bagi langkah berikutnya, namun dalam praktiknya sering terjadi lompatan-lompatan. Hubungan antara langkah yang satu dengan langkah yang lainnya tidak terikat secara statis melainkan bersifat dinamis dengan proses pengkajian ilmiah yang tidak semata mengandalkan penalaran melainkan juga ada imajinasi dan kreativitas. Sering terjadi bahwa langkah yang satu bukan saja merupakan landasan bagi langkah yang berikutnya, namun sekaligus juga merupakan landasan koreksi bagi langkah yang lain.

Untuk kepentingan pembelajaran PJOK langkah-langkah yang dijelaskan ini di implementasikan ke dalam tahap-tahap dimulai dari Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi/ eksperimen, Mengasosiasikan/ mengolah informasi/ menalar, dan Mengomunikasikan. Hal

ini sesuai dengan Permendikbud nomor 81 A tahun 2013 bahwa pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan keterampilan-keterampilan ilmiah. Tahap-tahap pembelajaran adalah seperti uraian berikut.

1. Tahap Pengamatan

Kegiatan inti pembelajaran dijabarkan lebih lanjut menjadi rincian dari kegiatan belajar yang dilakukan dalam *tahap mengamati* adalah: membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan adalah: melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran.

Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode pengamatan peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Adapun

langkah-langkah kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan: 1) Menentukan objek apa yang akan diamati, 2) Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diamati, 3) Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder, 4) Menentukan di mana tempat objek yang akan diamati, 5) Menentukan secara jelas bagaimana mengamati akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar, 6) Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil pengamatan, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Praktik tahap mengamati dalam pembelajaran hanya akan efektif jika peserta didik dan guru melengkapi diri dengan dengan alat-alat pencatatan dan alat-alat lain, seperti (1) tape recorder, untuk merekam pembicaraan; (1) kamera, untuk merekam objek atau kegiatan secara visual; (2) film atau video, untuk merekam kegiatan objek atau secara audio-visual; dan (3) alat-alat lain sesuai dengan keperluan.

Secara lebih luas, alat atau instrumen yang digunakan dalam melakukan pengamatan, dapat berupa daftar cek (*checklist*), skala rentang (*rating scale*), catatan anekdotal (*anecdotal record*), catatan berkala, dan alat mekanikal (*mechanical device*). Daftar cek dapat berupa suatu daftar yang berisikan nama-nama subjek, objek, atau faktor- faktor yang akan diobservasi. Skala rentang , berupa alat untuk mencatat gejala atau fenomena menurut tingkatannya. Catatan anecdotal berupa catatan yang dibuat

oleh peserta didik dan pendidik mengenai kelakuan-kelakuan luar biasa yang ditampilkan oleh subjek atau objek yang diamati.

Khusus untuk mengamati bagi peserta didik pada sekolah dasar (SD/MI) menggunakan yang pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI akan terdapat perbedaan implementasinya. Dimana pembelajaran tematik integratif termasuk di dalamnya kegiatan proses tercermin aksi; eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Sedangkan pada SMP MTs, SMA/SMK dan Perguruan Tinggi, belajar pada tahap ini adalah sudah mengasimilasi konsep dan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar mengenai bidang yang dipelajari, misalnya tentang variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolavoli.

Dalam kegiatan mengamati, pendidik memberi kesempatan seluas-luasnya pada peserta didik untuk membaca, mendengar, menyimak, melihat, merasa, meraba, dan mencium (tanpa atau dengan alat). Apa saja yang dapat dilakukan pendidik pada kesempatan mengamati ini? Tentu banyak hal yang bisa dierankan oleh pendidik, sehingga peserta didik merespon apa yang penting dari suatu benda atau objek yang diamati.

Contoh kegiatan pengamatan dalam proses pembelajaran bermain bolavoli:

a) Mengamati peragaan yang dilakukan oleh pendidik/guru atau pun peserta didik lainnya yang

berkompeten tentang teknik dasar permainan bolavoli *(passing bawah, passing atas, servis, dan smash).*

b) Mengamati pertandingan bolavoli dan membuat catatan tentang variasi dan kombinasi teknik dasar.

c) Bermain bolavoli dan yang lainnya mengamati pertandingan tersebut, dan membuat catatan tentang kelangsungan bermain.

2. Tahap Menanya

Dalam kegiatan menanya pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Bagi peserta didik yang belum mampu mengajukan pertanyaan guru membimbing agar peserta didik mampu melakukannya secara mandiri. Pertanyaan-pertanyaan tersebut bisa bersifat faktual, hipotetik yang terkait dengan hasil pengamatan terhadap objek konkrit sampai abstrak yang berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, dan generalisasi. Kegiatan mengajukan pertanyaan perlu dilakukan terus-menerus agar peserta didik terlatih dalam mengajukan pertanyaan sehingga rasa ingin tahu berkembang. Melalui kegiatan mengajukan pertanyaan peserta didik dapat memperoleh informasi lebih lanjut dari beragam sumber, baik dari pendidik, peserta didik maupun sumber lainnya.

Berdasarkan kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya

maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan pendidik sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

Dalam kegiatan mengamati, pendidik membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Pendidik perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, ataupun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Contoh kegiatan menanya dalam proses pembelajaran bolavoli. Setiap peserta didik secara bergantian mengajukan pertanyaan mengenai teknik dasar permainan bolavoli *(passing bawah, passing atas, servis, dan smash)* yang telah diamati. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan berbagai masalah yang ditemukan pada saat proses pengamatan baik yang berkaitan dengan: sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam bermain bolavoli.

Pertanyaan pendidik yang baik dan benar menginspirasi peserta didik untuk memberikan jawaban yang baik dan benar pula. Pendidik harus memahami kualitas pertanyaan, sehingga menggambarkan tingkatan kognitif seperti apa yang akan disentuh, mulai dari yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi. Bobot pertanyaan

yang menggambarkan tingkatan kognitif yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi disajikan berikut ini.

Pertanyaan tingkat kognitif yang lebih rendah meliputi pengetahuan *(knowledge),* pemahaman *(comprehension),* dan penerapan *(application).* Kata kunci untuk pernyataan pada masing-masing pernyataan pengetahuan adalah apa, siapa, kapan, dimana, sebutkan, jodohkan atau pasangkan, persamaan kata, golongkan, berilah nama, dan lain-lain. Kata kunci untuk pernyataan pada masing-masing pernyataan pemahaman adalah terangkahlah, bedakanlah, terjemahkanlah, simpulkan, bandingkan, ubahlah, dan berikanlah interpretasi. Kata kunci untuk pernyataan pada masing-masing pernyataan penerapan adalah gunakanlah, tunjukkanlah, buatlah, demonstrasikanlah, carilah hubungan, tulislah contoh, siapkanlah.

Pertanyaan tingkat kognitif yang lebih tinggi yaitu Analisis *(analysis),* Sintesis (synthesis), dan Evaluasi (evaluation). Kata kunci untuk pernyataan pada masing-masing pernyataan ***Analisis*** adalah analisislah, kemukakan bukti-bukt, mengap, identifikasikan, tunjukkanlah sebabnya, berilah alasan-alasan. Kata kunci untuk pernyataan pada masing-masing pernyataan ***Sintesis*** adalah ramalkanlah, bentuk, ciptakanlah, susunlah, rancanglah, tulislah, bagaimana kita dapat. Kata kunci untuk pernyataan pada masing-masing pernyataan ***Evaluasi*** adalah berilah pendapat, alternatif mana yang lebih baik, setujukah anda, kritiklah, berilah alasan, nilailah, dan bandingkan.

3. Tahap Mengumpulkan informasi/eksperimen

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Anak perlu dibiasakan untuk menghubung-hubungkan antara informasi satu dengan yang lain, untuk mengambil kesimpulan. Anak perlu dihadapkan dengan sekumpulan fakta yang memiliki unsur kesamaan agar ditemukan polanya.

Setelah melakukan kegiatan menanya, peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar, misalnya dengan membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti atau bahkan melakukan eksperimen untuk dijadikan sebagai bahan berpikir kritis dalam menggali berbagai sumber belajar. Kegiatan ini dilakukan sebagai eksplorasi yaitu untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan.

Contoh kegiatan mengumpulkan informasi/ eksperimen/Eksplorasi dalam proses pembelajaran bolavoli: 1) Mencari berbagai informasi tentang teknik dasar permainan bolavoli *(passing bawah*, *passing atas*, *servis*, *dan smash)* melalui Video, TV, media yang lain ataupun pengamatan langsung dan selanjutnya membuat catatan hasil pengamatan; 2) Mendiskusikan kesalahan-kesalahan dan cara memperbaiki kesalahan yang sering dilakukan saat

melakukan teknik dasar keterampilan gerak permainan bolavoli; Memperagakan teknik dasar permainan bola voli *(passing bawah, passing atas, servis, dan smash)* dengan benar sesuai degan yang diperagakan oleh pendidik/guru. dan 4) Mengeksperimenkan cara menendang dengan merubah titik perkenaan kaki dengan bola secara individual, berpasangan atau berkelompok dalam posisi di tempat dan sambil bergerak dasar fundamental dengan menunjukkan nilai disiplin, menghargai perbedaan, dan kerjasama.

4. Tahap Mengasosiasi/Mengolah Informasi /Menalar

Tindak lanjut dari mengumpulkan Informasi adalah memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya. Menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan, dipastikan terjadinya proses bernalar (kognitif).

Kegiatan mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.

Berdasarkan berbagai informasi yang diperoleh,

peserta didik dapat menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya. Mereka menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil berbagai kesimpulan. Rangkaian kegiatan tersebut dapat tergambar pada contoh berikut.

Contoh kegiatan mengasosiasi/mengolahinformasi/ menalar dalam proses pembelajaran permainan bolavoli: 1) Memilih/memutuskan passing yang harus dilakukan sesuai dengan arah datangnya bola maupun kecepatanya; 2) Memilih/memutuskan jenis servis dan kecepatan bola yang akan digunakan untuk menyulitkan lawan; 3) Mencari hubungan antara jenis servis, *passaing*, *smash* dengan sasaran yang hendak dicapai sehingga mampu memilih alternatif terbaik. dan 4) Mencari hubungan antara permainan bolavoli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh.

5. Tahap Mengkomunikasi

Pada tahap kegiatan mengkomunikasi atau disebut juga konfirmasi adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh pendidik sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Peserta didik perlu dibiasakan untuk mengemukakan dan mengomunikasikan ide, pengalaman, dan hasil belajarnya kepada orang lain (teman atau guru bahkan orang luar).

Dapat dikatan tahap mengkomunikasikan adalah

proses penyajian berbagai pengalaman belajar baik bersifat sikap, pengetahuan maupun keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena pada tahap-tahap yang dilakukan belajar penemuan, menurut Bruner (1966) dalam bukunya *"Toward a Theory of Instruction"* mengemukakan belajar bermakna hanya terjadi melalui belajar penemuan *(discovery learning).* Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan bertahan lama, dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan berpikir secara bebas, dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan pemecahan masalah.

Referensi

Buku Modul SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA, 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Guru Kelas I, II. IV dan V SD/MI, Edisi Revisi 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Guru Kelas VII dan VIII SMP/MTs, Edisi Revisi 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Siswa Kelas X dan XI SMA/SMK/MA, Edisi Revisi 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buck Institute for Education. *Introduction to Project Based Learning. (Online).* Diakses di http://www.bie.org/images/uploads/general/20fa7d42c216e2ec171a212e97fd4. pdf (18 Oktober 2014).

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. *Tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Depdikbud.

Permendikbud Nomor 46 Tahun 2009, *Tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan.* Jakarta: Depdikbud.

PP No 32 tahun 2013. *Tentang Standar Nasional pendidikan,* Jakarta: Kemendikbud

Mc Colum., 2009. *A scientific approach to teaching. (Online).* Diakses di http://kamccollum.wordpress.com/2009/08/01/a-scientific-approach-to-teaching/last update Oktober 2014

Romiszowski. A.J. 1988. *The Selection and Use Of Instructional Media.* Kogan Page. London/Nichols Publishing. New York.

Sudarwan, 2013. *Pendekatan-pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran.* Jakarta, Pusbangprodik.

Sudarwan, 2013. *Penilaian Authentic*. Jakarta, Pusbangprodik.

Suriasumantri, Yuyun S. 2009. *Filsafat Ilmu*. *Sebuah*

Pengantar Populer. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan.

Wena, Made, 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemprer: Suatu Tujuan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

BAB IV

ESENSI PENDEKATAN MODEL DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dimaksudkan sebagai suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal yang menggambarkan adanya pola berfikir. Menurut Good dan Travers *dalam Sanjaya (2010: 82),* Model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau system, dalam bentuk naratif, matematis, grafis, serta lambang-lambang lainnya. Model bukanlah realistis, akan tetapi merupakan representative realistis yang dikembangkan dari keadaan. Model pada dasarnya berkaitan dengan rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuatu ke dalam realistis, yang sifatnya lebih praktis.

Model berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah berkomunikasi, atau sebagai petunjuk yang bersifat perspektif untuk mengambil keputusan, atau sebagai petunjuk perencanaan untuk kegiatan pengelolaan. Model yang baik adalah model yang dapat menolong si pengguna untuk mengerti dan memahami suatu proses secara mendasar dan menyeluruh (Sanajaya, 2010:82). Manfaat model adalah (1) Model dapat menjelaskan beberapa aspek perilaku dan interaksi manusia (2) Model dapat

mengintegrasikan seluruh penegetahuan hasil observasi dan penelitian. (3) Model dapat menyederhanakan suatu proses yang bersifat kompleks. (4) Model dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakaukan kegiatan.

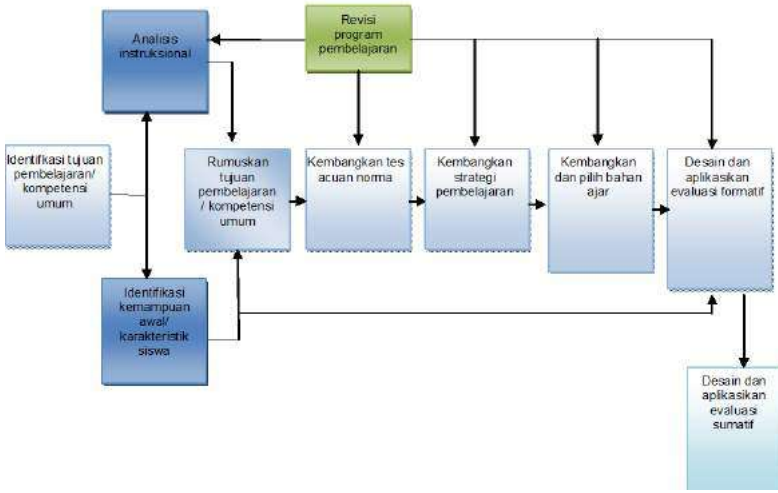
Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Tirto, 2012:51). Arends mengemukakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joece bahwa "*Each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives*". Maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kutipan di atas bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dan proses yang sistematis dalam pengorganisasian pembelajaran dan latihan. Dapat dijadikan sebagai pedoman dan berfungsi bagi para perancang pembelajaran oleh pendidik/guru dan pelatih serta dapat melaksanakan proses pembelajaran dan latihan guna mencapai tujuan pendidikan.

B. Model Desain Sistem Pembelajaran

Model pembelajaran yang menerapkan pengembangan desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dkk. (2005) dalam Benny A. (2010:110) mencerminkan poses desain yang fundamental. Langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran terdiri atas: (a) Mengidentifikasikan tujuan pembelajaran, adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran. (b) Melakukan analisis instruksional, adalah sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan diperlukan oleh siswa untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. (c) analisis siswa dan konteks adalah, Menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, dan dapat dilakukan secara bersamaan atau paralel. (d) Merumusan tujuan pembelajaran khusus, dan hal-hal harus diperhatikan adalah: cara menentukan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki, bagamana kondisi yang diperlukan, indikator atau kriteria yang dapat digunakan. (e) Mengembangkan instrumen penilaian, harus dapat mengukur performa siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (f) Mengembangkan strategi pembelajaran, perlu didasarkan pada faktor: teori terbaru, penelitian, karakteristik media pembelajaran, materi atau substansi dan karakteristik siswa yang terlibat. (g) Mengembangkan dan memilih bahan ajar, dengan cara membeli prodak komersial, memodifikasi yang ada, dan memproduksi sendiri sesuai tujuan. (h) Merancang dan

mengembangkan evaluasi formatif, dengan 3 jenis yang dapat dikembangkan: evaluasi perorangan/ *on to one evaluation*, evaluasi kelompok sedang/*small group evaluation*, evaluasi lapangan/*field trial.* (i) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran, data yang diperoleh dari prosedur evaluasi formatif dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh program pembelajaran. (j) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif, jenis ini dianggap sebagai puncak dalam aktivitas model pembelajaran (Benny A. 2010: 99). Adapun langkah-langkah dalam system pembelajaran adalah di gambaran sebagai berikut pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1: Desain Sistem Pembelajaran Yang Dikembangkan Dick dkk.

Model Dick dkk. terdiri dari 10 langkah tersebut menjelaskan setiap langkah maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain. Kesemua langkah menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainya. Artinya, sistem yang terdapat pada model ini sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

Langkah awal pada model Dick dkk. adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran tertentu di mana tujuan pembelajaran/latihan pada kurikulum agar dapat melahirkan suatu rancangan pembangunan.

Penggunaan model Dick dkk. dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar (1) pada awal proses pembelajaran/latihan anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran/latihan, (2) adanya pertautan antara tiap komponen khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki, (3) menerangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran/latihan.

Model desain ini juga telah banyak digunakan untuk menghasilkan program pembelajaran berbasis komputer seperti pada program Computer Assisted Learning dan program multi media. Oleh karena model desain sistem

pembelajaran yang diciptakan oleh Dick dkk. ini bersifat sangat rinci dan komprehensif pada langkah analisis dan juga langkah evaluasi. Maka langkah-langkah dalam model ini dapat dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan desain dalam pendekatan pembelajaran.

C. Model *Gaidance Discoveri Learning*

Kurikulum 2013 menekankan penerapan pendekatan saintifik *(scientific)* meliputi: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta dalam proses pembelajaran. Khusus untuk penemuan peserta didik, maka ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas untuk menemukan, maka dapat digunakan model *Discoveri Learning.*

1. Pengertian *Discovery Learning*

Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: "*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*" (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, di mana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 1996:41). Metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilatig conceps and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri *(inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Problem Solving lebih memberi tekanan pada

kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorgansasi atau membentuk *(konstruktif)* apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan mengaplikasikan metode *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Dalam Konsep Belajar, sesungguhnya metode *Discovery Learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *Discovery*, bahwa *Discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut *sistem-sistem coding*. Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*).

Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategori yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategori meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi

kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. **Tahap *enactive***, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. **Tahap *iconic***, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). **Tahap *symbolic***, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Secara sederhana teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau kebelakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian pada fase *iconic* ia menjelaskan keseimbangan pada gambar atau

bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic* (Syaodih, 2001: 85).

Dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan: hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang scientis, historin, atau ahli matematika. Dalam metode *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Hal tersebut memungkinkan murid-murid menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *discovery learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner mengatakan bahwa

proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya (Budiningsih, 2005:41).

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *discovery learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *hystorian*, atau ahli matematika. Melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery* sebagai metode mengajar adalah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan pendidik/guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tidak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada peserta didik. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan peserta didik diberi responsibilitas yang lebih besar untuk belajar sendiri.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Penemuan

1) Langkah Persiapan

Persiapan dimulai dari: dimualai dari: a) Menentukan tujuan pembelajaran, b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan

sebagainya), c) Memilih materi pelajaran, d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi), e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa, f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik, g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Pelaksanaan Pembelajaran Penemuan

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

a) Stimulasi

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan

pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang pendidik harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

b) Pernyataan Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004:244), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan. Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

c) Pengumpulan Data *(Data Collection)*

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab

pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan *(collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

d) Pengolahan Data *(Data Processing)*

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002:22).

Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e) Pembuktian (*Verification)*

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara

cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f) Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization)*

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

3) Evaluasi

Evaluasi proses dan hasil penemuan, yaitu meninjau proses pelaksanan penemuan dan menilai produk yang dihasilkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan penemuan. Berdasarkan hasil evaluasi dari proses penemuan dalam pengalaman belajar akan ditemukanlah kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran secara penemuan *(Gaidance Discoveri Learning).*

4) Keuntungan dan Kelemahan *Discoveri Learning*

Kelebihan *(Advantages) Discoveri Learning* menurut (Dodge, 2009, dan Nyonya Elsa Lombard, 2009) adalah: 1) Mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, 2) Memupuk rasa ingin tahu, 3) Memungkinkan pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat, 4) Mempersonalisasi pengalaman belajar, 5) Menyediakan motivasi tinggi karena siswa memiliki kesempatan untuk bereksperimen, dan 6) Membangun pengetahuan dan pemahaman pada peserta didik.

Kelemahan *(Disadvantages)* adalah: 1) Membingungkan peserta didik jika tidak ada kerangka awal yang tersedia, 2) Tidak efisien dan memakan waktu, 3) biaya yang dibutuhkan untuk perangkat pembelajaran cukup mahal, dan 4) Menyebabkan frustrasi peserta didik.

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah *(Problem-Based Learning)* mula-mula dikembangkan pada sekolah

kedokteran di Ontario Kanada pada 1960-an (Barrows, 1996). Pendekatan ini dikembangkan sebagai respon atas fakta bahwa para dokter muda yang baru lulus dari sekolah kedokteran itu memiliki pengetahuan yang sangat kaya, tetapi kurang memiliki keterampilan memadai untuk memanfaatkan pengetahuan tersebut dalam praktik sehari-hari. Perkembangan selanjutnya, pembelajaran berbasis masalah secara lebih lebih luas diterapkan di berbagai mata kuliah di perguruan tinggi dan di berbagai mata pelajaran di sekolah.

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur *(ill-structured*) dan bersifat terbuka *(open-ended*) sebagai konteks atau sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menjadikan masalah nyata, dalam bentuk soal cerita, sebagai penerapan dari konsep atau pengetahuan yang telah dipelajari, pembelajaran berbasis masalah menggunakan masalah nyata di awal tahap pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik untuk membangun pengetahuannya.

Dalam pembelajaran berbasis masalah, peserta didik, secara individual maupun berkelompok, menyelesaikan masalah nyata tersebut dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki. Secara kritis, peserta didik menginterpretasikan masalah, mengidentifikasi informasi dan strategi yang diperlukan, menemukan dan

mengidentifikasi solusi yang mungkin, mengevaluasi kesesuaian strategi dan solusi, dan mengkomunikasikan simpulan. Proses tersebut memungkinkan peserta didik berlatih mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah serta membangun konsep, pengetahuan, atau strategi tertentu. Proses pembelajaran demikian sejalan dengan paham konstruktivisme yang menekankan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuannya sendiri, bukan menerimanya dalam bentuk jadi dari guru.

1. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah

Tujuan utama pembelajaran berbasis masalah bukanlah penyampaian sejumlah besar fakta kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan sekaligus mengembangkan pengetahuannya. Pembelajaran berbasis masalah juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik yang dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi dalam mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

Hasil penelitian Gijselaers (1996) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ditunjukkan oleh kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi informasi yang diketahui dan diperlukan strategi untuk menyelesaikan masalah.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Masalah

Prinsip utama pembelajaran berbasis masalah adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah dan serta mengembangkan pengetahuan. Masalah nyata merupakan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari dan bermanfaat langsung apabila diselesaikan. Penggunaan masalah nyata dapat mendorong minat dan keingintahuan peserta didik karena mereka mengetahui kebermanfaatan pengetahuan yang dipelajari.

Pemilihan masalah nyata dalam pembelajaran berbasis masalah dilakukan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan pencapaian kompetensi dasar tertentu dan potensinya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Masalah itu bersifat terbuka (*open-ended problem)* yang memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keingintahuan peserta didik untuk mengeksplorasinya. Masalah itu juga bersifat tidak terstruktur dengan baik (*ill-structured*) yang tidak dapat diselesaikan secara langsung dengan cara menerapkan rumus atau strategi tertentu, melainkan memerlukan informasi lebih lanjut untuk memahami atau memerlukan kombinasi beberapa strategi atau bahkan mengkreasi strategi sendiri untuk menyelesaikannya.

Berikut adalah contoh masalah nyata yang dapat

digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah: a) Jika indikator yang dimunculkan pada permainan bulutangkis peserta didik dapat melakukan teknik *overhead back*, maka untuk mempelajari teknik tersebut pada sesi pembelajaran, peserta didik ditugaskan memecahkan masalah "cara melakukan teknik *overhead back-hand* yang benar, tanpa diberikan demonstrasi yang lengkap terlebih dahulu". b) Pada permainan sepakbola peserta didik mengalami kesulitan pada teknik menendang bola ke atas atau melambung maka peserta didik ditantang untuk menyelasaikan masalah tersebut panduan dari pendidik (dapat berbentuk LKPD). Contoh LKPD dapat dilihat pada Lampiran. dan c) Pada satu sesi permainan bolavoli, salah satu tim mengalami kesulitan untuk mendapatkan atau mencetak angka, sehingga mengalami kekalahan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka tim yang kalah harus menerapkan strategi penyerangan tertentu. Strategi apa yang harus diterapkan agar tim tersebut mendapat kemenangan.

Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik *(student-centered)*. Guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk agar secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya. Pembelajaran berbasis masalah juga bercirikan adanya kolaborasi antar peserta didik untuk mengeksplorasi masalah nyata dan menyelesaikannya.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah diawali dengan aktivitas peserta didik secara individual maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Secara umum, poses tersebut dilakukan melalui sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan Nur (2011) dalam materi pelatihan Guru PJOK SMA/SMK tahun 2014, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap	Aktivitas Pendidik dan Peserta didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menyiapkan sarana dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan

individual maupun kelompok	eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan

Sumber: Materi Pelatihan Guru PJOK SMA/SMK Tahun 2014

E. Model Pembelajaran Berbasis Proyek *(Project Based Learning)*

Sebelum masuk kepada tujuan, prinsip, dan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek, maka perlu dipahami lebih dahulu tentang pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivias peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis,

karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenankan pesera didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkostruksikan produk nyata.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan baru berdasarkan pengalaman nyata. Pembelajaran dilakukan secara sistematik yang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran sikap, pengetahuan dan keterampilan melalui investigasi dalam perancangan produk. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan peserta didik berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan inisiatif untuk menghasilkan produk nyata berupa barang atau jasa.

Pada pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru dalam bentuk suatu proyek. Peserta didik aktif mengelola pembelajarannya dengan bekerja secara nyata yang menghasilkan produk riil. Pembelajaran berbasis proyek dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan peserta didik lebih kolaboratif daripada bekerja sendiri-sendiri. Di samping itu pembelajaran berbasis proyek dapat juga dilakukan secara mandiri melalui

bekerja mengkonstruk pembelajarannya melalui pengetahuan serta keterampilan baru, dan mewujudkannya dalam produk nyata.

1. Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat menghasilkan hal-hal berikut: a) Memperoleh pengetahuan dan ketrampilan baru dalam pembelajaran; b) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek; c) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa: d) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas/proyek; dan e) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada Pembelajaran Berbasis Proyek yang bersifat kelompok.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Prinsip pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dengan menggunakan tugas proyek sebagai metode pembelajaran. Para peserta didik bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara nyata atau realistis. Prinsip yang mendasari pada pembelajaran ini adalah: Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya

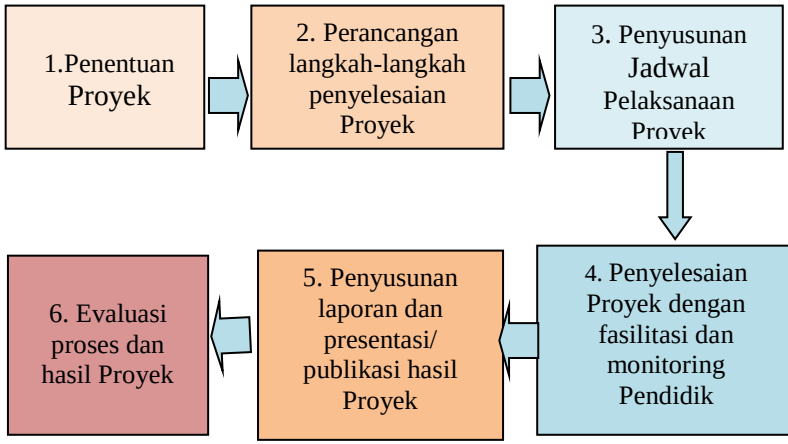
pembelajaran. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara *authentic* dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya). Produk tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan produk.

Berikut contoh yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek: a) Membuat rangkaian variasi dan kombinasi gerak berirama pada senam aerobic; b) Membuat rangakaian gerak pada senam; c) Membuat pola penyerangan dan pertahanan pada permaianan olahraga; c) Ada fakta setelah dilakukan tes kebugaran jasmani ternyata didapat tingkat kebugaran perserta didik berada pada level yang rendah, pada kasus ini guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat mengarahkan kepada peserta didik untuk dapat mengatasi masalah pada pembelajaran. dengan menugaskan peserta didik untuk membuat program latihan kebugaran jasmani; d) Membuat modifikasi peraturan permaian olahraga; e) Membuat laporan kunjungan (*event task*); dan f) Membuat modifikasi peralatan pedidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, peserta didik diberikan tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistik. Di samping itu, penerapan pembelajaran berbasis

proyek ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik. Secara umum, langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dilihat uraiannya dalam Gambar 4.2.



Gambar 4.2:Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek Diadaptasi dari Keser & Karagoca (2010)

Berdasarkan bagan tersebut, kegiatan yang harus dilakukan pada setiap langkah Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebagai berikut:

1) Penentuan Proyek.

   Pada langkah ini, peserta didik menentukan tema/topik proyek bersama guru. Peserta didik diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya baik secara kelompok ataupun mandiri

dengan catatan tidak menyimpang dari tema/ maple yang dipelajari.

2) Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek.

   Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi perumusan tujuan dan hasil yang diharapkan, pemilihan aktivitas untuk penyelesaian proyek, perencanaan sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek, dan kerja sama antar anggota kelompok.

3) Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek.

   Peserta didik dengan melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

4) Penyelesaian Proyek dengan Fasilitasi dan Monitoring Pendidik.

   Langkah ini merupakan pelaksanaan rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek di antaranya dengan: a) membaca, b) membuat disain, c) meneliti, d) mengintervіu, e) merekam, f) berkarya, g) mengunjungi objek proyek, dan/atau h) akses internet.

   Pendidik bertanggung jawab membimbing dan memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, pendidik membuat rubrik

yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

5) Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek.

   Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, disain, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lan dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk presentasi, publikasi, dan pameran produk pembelajaran.

6) Evaluasi Proses dan Hasil Proyek.

   Pendidik dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dilakukan.

Referensi

Buku Modul SMA/SMK/MA, 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Kemendikbud RI.

Buck Institute for Education. *Introduction to Project Based*

Learning. (Online). Diakses di http://www.bie.org/images/uploads/general/20fa7d42c216e2ec171a212e97fd4. pdf (18 Oktober 2014).

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

http://darussholahjember.blogspot.com/2011/05/aplikasi-metode-discovery-learning.html (diunduh 20 September 2014).

http://ebookbrowse.com/pengertian-model-pembelajaran-discovery-learning-menurut-para-ahli-pdf-d368189396 (diunduh 20 September 2014).

http://prismabekasi.blogspot.com/2012/10/definisi-belajar-menurut-para-ahli.html (diunduh 20 September 2014).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2014. *Panduan Teknis Penilaian dan Pengisisan Rapor*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

Mc Colum., 2009. *A scientific approach to teaching. (Online)*. Diakses di http://kamccollum.wordpress.com/2009/08/01/a-scientific-approach-to-teaching/last update Oktober 2014.

Sanjaya, Wina, 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta:* Prenada Media Group.

Trianto. 2012. *Model pembelajaran terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara.

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. *Tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Depdikbud.

BAB V
METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran pada dasarnya adalah untuk mengimplementasikan Strategi pembelajaran yang sifatnya masih konseptual, namun secara operasional dapat digunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan *"a plan of operation achieving something*" sedangkan metode adalah "*a way in achieving something*" (Senjaya, 2008: 13). Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) Ceramah, (2) Demonstrasi, (3) Diskusi kelas, (4) Simulasi, (5) Bermain Peran *(role-play)*, (6) Pengalaman lapangan, (7) Brainstorming, (8) Permainan *(Games)*, (9) Rangkaian Bermain, (10) Rangkaian Latihan, dan (11) Metode tugas.

Metode pembelajaran di atas, memiliki keunggulan masing-masing pada dimensi pembelajaran yang disebut sebagai ranah pembelajaran tertentu, namun juga dapat dilaksanakan pada ranah lain (Adrian, 2004:3). Ranah pembelajaran tersebut, menurut yaitu: ranah afektif atau

ranah perubahan sikap-prilaku; ranah kognitif atau ranah perubahan pengetahuan; dan ranah psikomotorik atau ranah perubahan/ peningkatan keterampilan.

Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahannya sendiri-sendiri. Penggunaan metode yang variatif dan sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran dapat membuat siswa senang dan termotivasi untuk belajar. Metode tersebut harus dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk lebih jelasnya masing-masing metode dengan keunggulan pada setiap ranah dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1. Keunggulan Masing-masing Metode Dalam Ranah Pembelajaran

No	Nama Metode Pembelajaran	Ranah Pembelajaran PJOK		
		Sikap-Nilai (afektif)	Pengetahuan (Kognitif)	Keterampil-an (Psiko-motorik)
1	Ceramah		≥	
2	Demostrasi		≥	
3	Diskusi Kelas		≥	
4	Curah pendapat	≥	≥	
5	Bermain Peran *(role-play)*	≥		
6	Simulasi			≥
7	Permainan *(Games)*	≥		
8	Rangkaian Bermain	≥	≥	≥
9	Rangkaian Latihan		≥	≥
10	Praktek Lapangan			≥
11	Metode tugas atau resitasi		≥	≥

Sumber: Modifikasi Kumpulan Tipologi Metode Pembelajaran dalam PJOK

B. Dimensi Metode Pembelajaran

Dimensi metode yang dianggap tepat dan cukup mengembangkan kreativitas pendidik dan peserta didik; Metode Berpusat Pada Siswa dan pada Guru. Urutan Metode Orientasi pada Siswa, Perencanaan, penjelasan tentang lembaran tugas, pemberian tugas, pelaksanaan tugas, mencari dan mencoba, menemukan pemecahan yg baik, koreksi gerakan, latihan, penerapan dan evaluasi. Urutan Metode Orientasi pada Guru, Perencanaan, penjelasan singkat, Penyajian dengan contoh, pelaksanaan/ demonstrasi, memberikan petunjuk gerakan, bantuan gerakan, koreksi gerakan, latihan, penerapan dan evaluasi.

Ada tiga klasifikasi metode pembelajaran, Yaitu: 1) strategi pengorgnisasian, 2) strategi penyampaian, dan 3) strategi pengelolaan. Strategi Pengorgnisasian: Adalah metode untuk mengorganisasi isi bidang studi yg telah dipilih dalam pengajaran, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan lainnya yang setingkat dengan itu. Untuk pengoganisasian isi akan klasifikasi secara Strategi mikro dan makro.

Strategi Penyampaian: Adalah metode untuk menyampaikan pengajaran kepada si-belajar dan/atau untuk menerima serta merespon masukan yang berasal dari si-belajar. Media pengajaran merupakan bidang kajian utama dari strategi ini. Menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan siswa untuk menampilkan unjuk-kerja (seperti latihan dan tes).

Strategi pengelolaan: Adalah metode untuk menata intraksi antara si-belajar dan variabel metode pembelajaran lain ---strategi dan penyampaian isi pengajaran berkaitan dengan; penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar peserta didik, memotivasi, dan Kontrol Belajar.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Sebagai suatu cara yang dipakai dalam proses pembelajaran, metode tidaklah berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Pendidik akan lebih mudah menetapkan metode yang paling serasi untuk situasi dan kondisi yang khusus dihadapinya, jika memahami sifat-sifat masing-masing metode tersebut. Menurut Surakhmad dalam Djamarah (2002:89) pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut:

a. Peserta didik

Peserta didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban mendidiknya. Perbedaan individual peserta didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran mana yang sebaiknya dipilih pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar-mengajar. Tujuan dalam pendidikan dan pengajaran ada berbagai jenis, ada tujuan instruksional, tujuan kurikuler, tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Metode yang dipilih guru harus sejalan dengan taraf kemampuan anak didik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari.Guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu.

d. Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah.Misalnya ketiadaan laboratorium untuk praktek IPA kurang mendukung penggunaan metode eksperimen.

e. Pendidik (Guru)

Setiap pendidik mempunyai kepribadian yang berbeda. Latar pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Untuk itu pendidik memperhatikan syarat-syarat pemilihan metode pembelajaran. Menurut Ahmadi dalam

(Asih, 2007:20) syarat-syarat yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode mengajar adalah: (1) Metode mengajar harus dapat mermbangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa; (2) Metode mengajar harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa; (3) Metode mengajar harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya; (4) Metode mengajar harus dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan); (5) Metode mengajar harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi; (6) Metode mengajar harus dapat meniadakan penyajian yang bersifat verbalitas dan menggantinya dengan pengalaman atau situasi yng nyata dn bertujuan; dan (7) Metode mengajar harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

D. **Macam-Macam Metode Pembelajaran**

Proses belajar-mengajar yang baik, hendaknya mempergunakan berbagai jenis metode pembelajaran secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain. Masing-masing metode ada kelemahan dan kelebihannya. Tugas guru ialah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar-mengajar. Menurut Djamarah

(2002:93-110) macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Metode pembelajaran yang dianggap paling tua adalah Metode Ceramah, bahkan sering disebut sebagai metode tradisional, karena sejak dulu dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam metode ceramah dibutuhkan keaktifan guru dalam kegiatan pengajaran. Metode ini banyak digunakan pada pengajar yang kekurangan fasilitas.

Metode ceramah yang dimaksud disini adalah ceramah dengan kombinasi metode yang bervariasi. Mengapa disebut demikian, sebab ceramah dilakukan dengan ditujukan sebagai pemicu terjadinya kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, disko, pleno, penugasan, studi kasus, dan lain-lain). Selain itu, ceramah yang dimaksud disini adalah ceramah yang cenderung interaktif, yaitu melibatkan peserta melalui adanya tanggapan balik atau perbandingan dengan pendapat dan pengalaman peserta. Media pendukung yang digunakan, seperti bahan serahan (handouts), presentasi power point yang ditayangkan dengan LCD, tulisan-tulisan di kartu metaplan dan/kertas plano, charta, dan sebagainya.

Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/ pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan

tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya. Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain.

Metode Ceramah (Preaching Method) Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan saecara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Muhibbin Syah, (2000). Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi, dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa.

Beberapa kelemahan metode ceramah adalah: a) Membuat siswa pasif, b) Mengandung unsur paksaan kepada siswa, c) Mengandung daya kritis siswa (Daradjat, 1985, d) Anak didik yang lebih tanggap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya. e) Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar anak didik. f) Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata). dan g) Bila terlalu lama membosankan. (Syaiful Bahri Djamarah, 2000).

Beberapa kelebihan metode ceramah adalah: a) Guru mudah menguasai kelas. b) Guru mudah menerangkan

bahan pelajaran berjumlah besar, c) Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar. Dan d) Mudah dilaksanakan (Djamarah, 2000).

b. Metode Demonstrasi

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktek yang diperagakan kepada peserta. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses.

Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan dengan lisan. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna.

Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktek oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktek adalah membuat perubahan pada rana keterampilan.

c. Metode Diskusi atau Curah Pendapat *(Brainstorming)*

Metode diskusi, adalah metode pembelajaran yang

menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Metode diskusi bisa dilakukan dalam beberapa jenis, yaitu diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, symposium, diskusi panel.

Di samping diskusi dalam bentuk di atas, kumpulan metode pembelajaran/ pendampingan Kurikulum 2013 metode diskusi atau metode curah pendapat *(Brainstorming)* adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi, dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta lain, pada penggunaan metode curah pendapat pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi. Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan) pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda. Hasilnya kemudian dijadikan peta informasi, peta pengalaman, atau peta gagasan *(mind-map)* untuk menjadi pembelajaran bersama.

Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain.

Sama seperti diskusi, diskusi kelompok adalah

pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang masih belum banyak berbicara dalam diskusi yang lebih luas. Tujuan penggunaan metode ini adalah mengembangkan kesamaan pendapat atau kesepakatan atau mencari suatu rumusan terbaik mengenai suatu persoalan. Setelah diskusi kelompok, proses dilanjutkan dengan diskusi pleno. Pleno adalah istilah yang digunakan untuk diskusi kelas atau diskusi umum yang merupakan lanjutan dari diskusi kelompok yang dimulai dengan pemaparan hasil diskusi kelompok.

d. Metode Simulasi

Metode simulasi, yaitu cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memehami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Jenis-jenis simulasi menurut Sanjaya (2006: 18-22) adalah sosiodrama, psikodrama, dan role playing.

Sosiodrama, yaitu metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena social. Metode ini dapat dilakukan pada pembelajaran senam masal, permaianan lomba dan pertunjukan demo atau atrasi yang berkaitan dengan

karigrafi gerakan seni-olahraga beladiri (Tarung derajat, Karate, Kempo, Silat, Wushu, Judo, dan lain-lain).

Psikodrama, yaitu metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Metode ini dapat dilakukan pada pembelajaran dan latihan olahraga guna meningkatkan aspek mental bertanding atlet.

Role playing, yaitu metode pembelajaran bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk rekreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang. Dalam kegiatan olahraga apalagi untuk bertanding (kompetisi) metode ini sangat penting untuk memperkirakan alternatif-alternatif yang mungkin muncul pada masa bertanding. Jadi bermain peran sebagai peserta didik/ atlet yang berlatih perlu untuk diterapkan. Metode pembelajaran bermain peran ini dalam PJOK identik dengan Metode Rangkaian Bermain yang paparanya dapat di pelajari pada bagian sub Bab berikut.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap . Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah

yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Metode simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan ketermpilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktek di dalam situasi yang sesungguhnya. Misalnya: sebelum melakukan praktek penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang). Situasi yang dihadapi dalam simulasi ini harus dibuat seperti benar-benar merupakan keadaan yang sebenarnya (replikasi kenyataan).

Contoh lainnya, dalam sebuah pelatihan fasilitasi, seorang peserta melakukan simulasi suatu metode belajar seakan-akan tengah melakukannya bersama kelompok dampingannya. Pendamping lainnya berperan sebagai kelompok dampingan yang benar-benar akan ditemui dalam keseharian peserta (ibu tani, bapak tani, pengurus kelompok, organisasi olaharaga dan sebagainya).

Dalam contoh yang kedua, metode ini memang mirip dengan bermain peran. Tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan/tugas yang benar-benar akan dilakukannya.

e. Metode Permainan *(Games)*

Permainan *(games)*, populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan *(ice-breaker)* atau penyegaran

(energizer). Arti harfiah *ice-breaker* adalah 'pemecah es'. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar).

Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu 'aksi' atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran). Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah ranah sikap-nilai.

f. Metode Rangkaian Bermain

Metode rangkaian bermain adalah usaha pencapaian suatu tujuan bermain dalam suatu bentuk bermain yang dilaksanakan dengan beberapa urutan atau rangkaian bermain, dalam merancang urutan atau rangkaian bermain

diorientasikan kepada tujuan akhir". Sementara itu rangkaian bermain menurut Grössing dalam Syafruddin (2011:23) mengemukakan bahwa terdapat tiga tingkat rangkaian bermain: "1) Bentuk dasar bermain mengandung ciri khas keterampilan bermain yang sederhana, 2) bentuk bermain sederhana merupakan bermain yang berdiri sendiri berisikan ide bermain, 3) bermain yang sebenarnya dan sesuai dengan peraturan".

Metode Rangkaian Bermain adalah mengajarkan atau melatihkan gerak fondamental olahraga secara sekaligus dalam satu rangkaian gerakan secara keseluruhan dalam satu rangkaian atau dalam satu nomor permaian. Metode Rangkaian Bermain atau metode latihan keseluruhan merupakan bentuk latihan suatu keterampilan yang pelaksanaanya dialakukan secara untuh dari keterampilan yang dipelajari. Berkaitan dengan hal ini Sugiyanto (1996:67) menyatakan "metode keseluruhan adalah cara pendekatan dimana sejak awal siswa diarahkan untuk mempraktekan keseluruhan rangkaian gerakan yang dipelajari.

Selanjutnya menurut Kiram (2001) metode "Metode keseluruhan adalah cara mengajar keterampilan motorik dengan mengajarkan seluruh rangkaian gerakan sekaligus. Pada saat pembelajaran anak tidak mempelajari teknik yang ada secara tersendiri, melainkan mereka disuruh main yang sebenarnya. Dalam bermain tersebut anak melakukan gerakan-gerakan secara utuh tanpa ada pemisahan gerakan yang ada dalam cabang olahraga tersebut. Artinya dalam

Metode Latihan Rangkaian Bermain, siswa lebih banyak aktif melakukan gerakan secara keseluruhan, bukan berarti peran guru diabaikan.

Metode latihan rangkaian bermain pada umumnya diterapkan untuk mempelajari suatu keterampilan yang sederhana. Seperti yang dikemukakan oleh Harsono (1988:142) bahwa, ”apabila keterampilan olahraga yang diajarkan itu sifatnya sederhana dan mudah dimengerti maka keterampilan tersebut sebaiknya diajarkan secara keseluruhan dan setiap bagian teknik hanya dilatih secara khusus apabila siswa atau subyek selalu membuat kesalahan pada bagian teknik tersebut”. Sedangkan Rusli Lutan (1988:411) menyatakan ”metode keseluruhan memberikan keuntungan maksimal jika yang dipelajari ialah gerakan yang sederhana”.

Berdasarkan literatur yang telah dikemukakan di atas dapat diungkapkan, bahwa Metode Rangkaian Bermain merupakan cara mengajar yang menitik beratkan pada keutuhan dari keterampilan yang dipelajari. Peserta didik dituntut melakukan gerakan keterampilan yang dipelajari secara keseluruhan tanpa memilah-milah bagian dari keterampilan yang dipelajari. Peserta didik dalam melakukan gerakan tidak terputus-putus karena gerakan dilakukan secara serempak, dan tidak bagian per bagian gerakan.

g. Metode Rangkaian Latihan

Metode latihan adalah kegiatan yang ditugaskan untuk dikerjakan peserta didik dalam rangka menerapkan konsep, prinsip, atau prosedur yang sedang dipelajari. Metode latihan akan sesuai dengan tujuan awal apabila dibuat sesuai dengan prinsip-prinsip latihan. Berdasarkan penjelasan mengenai prinsip latihan dapat dikemukakan bahwa latihan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan individual dalam prestasi. Menurut Röthig dalam Syafruddin (2004:24) ”memilih rangkaian-rangkaian latihan merupakan hal yang penting dalam usaha peningkatan prestasi/kompetensi peserta didik pada setiap cabang olahraga”.

Metode rangkaian latihan dapat dilakukan terhadap elemen-elemen dari bermain, seperti latihan teknik baik secara terpisah maupun di kombinasi. Pada rangkain latihan, peserta didik memperoleh pengalaman dalam melaksanakan beberapa elemen teknik yang berhubungan satu teknik dengan teknik gerakan yang lainnya.

Metode rangkaian latihan dilakukan dengan cara mengajarkan atau melatihkan keterampilan satu persatu atau bagian perbagian gerakan yang ada dalam sebuah rangkaian gerakan. Metode ini merupakan bentuk latihan suatu keterampilan yang dilakukan dengan memilah-milah dari gerakan yang dipelajari. Tahapan pelaksanaan dalam menggunakan metode rangkaian latihan ini dapat dilihat secara temporal atau spatial seperti dimulai dari latihan gerak dasar fondamental sampai dengan pergerakan yang

dinamis (gerak kombinasi). Urutan gerakan yang dimaksud adalah diawali dengan melatihkan gerak dasar saja terlebih dahulu, seterusnya komponen gerak yang ada dalam satu komponen teknik secara terpisah barulah semua disatukan menjadi satu kesatuan rangkaian gerakan.

Metode rangkaian latihan diajarkan/ dilatihkan dalam bentuk keterampilan dipilah-pilah ke dalam bentuk gerakan yang lebih mudah dan sederhana. Menurut Sugiyanto (1996:67) menyatakan ”Metode bagian merupakan pendekatan dimana mula-mula siswa diarahkan untuk mempraktekkan bagian demi bagian dari keseluruhan rangakian gerakan, dan setelah bagian-bagian dikuasai baru mempraktekkannya secara keseluruhan”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa metode rangkaian latihan merupakan cara mengajar/melatih suatu keterampilan olahraga yang dalam pelaksanaanya dilakukan bagian per bagian dan setelah bagian-bagian keterampilan yang dipelajari telah dikuasai maka kemudian digabungkan atau dirangkaikan secara keseluruhan. Intinya metode rangkaian latihan sama halnya dengan metode latihan elementer yang mana cara pemberian materi dilakukan bagian per bagian. Teknik dasar fundamental, dipelajari secara elemen-elemen gerakan yang dipisah-pisah dari rangkaiannya. Setelah satu per-satu teknik diberikan secara terpisah barulah semua dirangkai menjadi satu sesuai dengan peta konsep olahraga yang dipelajari.

h. Metode Tugas Atau Resitasi

Metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini diberikan karena materi pelajaran banyak sementara waktu sedikit. Agar materei pelajaran selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan, maka metode inilah yang biasanya digunakan oleh pendidik/guru. Tugas ini biasanya bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan,dan di tempat lainnya. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar, baik individu maupun kelompok, tugas yang diberikan sangat banyak macamnya tergantung dari tujuan yang hendak dicapai.

i. Metode Praktik Lapangan *(the Practice Style)*

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan di ‘lapangan’, yang bisa berarti di tempat kerja, maupun di masyarakat. Keunggulan dari metode ini adalah pengalaman nyata yang diperoleh bisa langsung dirasakan oleh peserta, sehingga dapat memicu kemampuan peserta dalam mengembangkan kemampuannya. Sifat metode praktek adalah pengembangan keterampilan.

Oleh Mosston (1981, 2008) disebutnya sebagai gaya latihan *(the practice style).* Gaya latihan adalah salah satu gaya yang paling lazim dan relevan untuk pembelajaran

dikelas pendidikan jasmani. Bidang ini mempunyai satu kesempatan yang menonjol untuk mengajarkan keterampilan pada kelompok besar. Intisari dalam ilmu PJOK, tidak banyak bicara, penjelasan, menonton film yang dapat menggantikan suskses *shoting bola basket*, suatu hendspring, skor servis. Gaya latihan dirancang untuk kepentingan mengaktifkan masing-masing individu dalam aktivitas waktu latihan secara besar.

Kebutuhan perkembangan atribut pisik dalam latihan perlu dipertimbangkan seperti cabang olahraga lain. Itu memerlukan kwalitas pengulangan dan hasil pengetahuan atau umpan balik tentang pengetahuan. Apakah kemudian dalam mengajar tingkahlaku dapat menyediakan semua ini? Jawaban tentunya semua itu dapat terakomodasi dalam proses pembelajaran.

Dalam merencanakan pembelajaran perlu diperhitungkan komponen-komponen yang ikut menjunjung kelancaran proses belajar di lapangan. Adapun komponen yang mendukung adalah: (1) Rencana; tanggal berapa dilaksanakan, kapan waktunya, dimana tempatnya, dan pokok bahasan yang dipelajari, (2) Tekanan pelajaran; harus disebut semua kegiatan yang akan diajarkan, (3) Peralatan; semua yang diperlukan dalam pelajaran, (4) alat bantu mengajar; apa yang dibutuhkan guru selain alat-alat kegiatan seperti: proyektor, slide, lembaran tugas, dan lain-lain, (5) Sasaran penampilan; dinyatakan secara jelas dengan memakai istilah–istilah penampilan (operasional) tentang apa yang diharapkan untuk dapat dilakukan di akhir

pelajaran, (6) penilaian penampilan; bagaiman mengukur sasaran yang telah dicapai, (7) Nomor sasaran; penjelasan harus sesuai dengan sasaran penampilan yang dimaksud, yaitu: a) isi = kegiatan, b) prosedur = peragaan, penjelasan, c) organisasi = pengaturan peralatan dan siswa, langkah-langkah dalam setiap episode, d) diagram = memperlihatkan pengaturan logistik. (8) waktu yang diperlukan; beberapa waktu yang perlu diperlukan untuk setiap komponen pelajaran. (9) Butir-butir pelajaran penting: petunjuk bagi guru tentang konsep, untuk dilakukan dan jangan lupa untuk dimasukkan.

E. Macam-Macam Teknik Mengajar

Berbagai teknik mengajar dapat dilakukan dalam kelas telah dirancang oleh berbagai Pakar untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu teknik mungkin cocok untuk pencapaian tujuan tertentu, tapi kurang cocok untuk memperoleh tujuan lain. Tabel di bawah ini memberikan ringkasan fungsi dari masing-masing teknik mengajar yang sudah berkembang dengan berbagai tujuan

Tabel 5.2. Teknik Mengajar dan Tujuan Hendak Dicapai

Teknik	Tujuan Yang Mungkin Dicapai
♦ Ceramah ♦ Manusia Sumber ♦ Film	1. Pengetahuan, Inspirasi, Motivasi, Identifikasi dgn Ilmuan, Berpikir Kritis. 2. Menambah Minat, Pengetahuan. 3. Menambah Kongkrit, Memudahkan memahami gerak, merinci penglihatan,

♦ Slide ♦ Televisi ♦ Papan Pengumuman ♦ Maket ♦ Rekaman ♦ Buku Ajar ♦ Buku Kerja ♦ Pemandu Studi ♦ Penerbitan ♦ Mesin Pengajar ♦ Pengajaran Berprograma ♦ Komputer ♦ Karya Wisata ♦ Laboratorium ♦ Bermain	menambah minat 4. Memungkinkan perbesaran objek, Memungkinkan ditatap lama, menambah minat 5. Menambah minat, Memudahkan memahami gerak, memperinci penglihatan 6. Mempelajari sesuai kecepatan langkah sendiri, memungkinkan siswa menghubungkan pelajaran dikelas dengan bahan di media masa, memberikan contoh kongkrit. 7. Idem nomor 6 8. Memberikan contoh kongkrit, membawa situasi luar kelas ke dalam kelas. 9. Pengetahuan, berpikir kritis 10. Membantu organisasi bahan, membantu mempelajari bahan, mengajukan aplikasi pengetahuan. 11. Idem nomor 10. 12. Menjembatani kesenjangan antara kelas dgn pengalaman siswa (informasi baru) 13. Mempelajari pengetahuan, mempelajari keterampilan, memungkinkan mengulang-ulang, memperoleh umpan balik segera. 14. Mempelajari pengetahuan, mempelajari keterampilan, memungkinkan mengulang-ulang, memperoleh umpan balik segera. 15. Dapat mencapai tujuan-tujuan tersebut terdahulu diatas, bila dikombinasikan dgn bahan lain. 16. Pengetahuan tangan pertama, menambah minat. 17. Pengetahuan tangan pertama, metode ilmiah. 18. Pengalaman hidup nyata, mengembangkan keterampilan hubungan manusia, menambah minat.

♦ Kelompok lur Pendapat ♦ Diskusi ♦ Panel Siswa ♦ Laporan Siswa	19. Menciptakan kesadaran anak masalah, latihan memecahkan masalah, meningkatkan keikut sertaan. 20. Berpikir kritis, menghubungkan pengetahuan dengan pengelaman siswa, aplikasi, perubahan sikap. 21. Menambah minat, menambah motivasi, terutama bagi peserta. *22.* Menambah minat, menambah motivasi, terutama bagi peserta.

Sumber: Sastrawijaya, Tresna (1988) Disadur: Oleh Alnedral (1992).

Referensi

Alnedral, 1992. Pengaruh Metode Pengajaran dan Minat Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Bolavoli: Suatu Studi Eksperimen Di FPOK IKIP Padang. Tesis tidak diterbitkan. Jakarta: PPs IKIP Jakarta.

Buku Modul SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK/MA, 2014. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Guru Kelas I, II. IV dan V SD/MI, Edisi Revisi 2014. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud RI.

Buck Institute for Education. *Introduction to Project Based Learning. (Online).* Diakses di http://www.bie.org/images/uploads/general/20fa7d42c216e2ec171a212e97fd4. pdf (18 Oktober 2014).

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. *Tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Kemendikbud RI.

PP No 32 tahun 2013. Tentang Standar Nasional pendidikan, Jakarta: Kemendikbud

Mc Colum., (2009*). A scientific approach to teaching. (Online).* Diakses di http://kamccollum.wordpress.com/2009/08/01/a-scientific-approach-to-teaching/last update Oktober 2014

Sastrawijaya, Tresna. 1988. Proses Belajar Mengajar di Perguruan tinggi. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK.

Sudjana, Nana. 1989. Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.

Sudarwan, (2013). *Pendekatan-pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran.* Pusbangprodik.

Sudarwan, (2013). *Penilaian Authentic*. Jakarta, Pusbangprodik.

BAB VI

LANGKAH-LANGKAH DALAM MENYUSUN RPP

A. Rancangan Pembelajaran Terkait dengan Kurikulum

Sebelum rancangan pembelajaran disusun, perlu dipahami terlebih dahulu tentang persepsi yang terkandung dalam operasional kurikulum oleh para pendidik. Menurut Sastrawijaya (1988) kurikulum ada yang mengada-adakan dalam beberapa tahap. Tahap pertama ialah kurikulum yang tercantum dalam catalog, yang biasanya diterbitkan dalam setiap priode tertentu. Tahap kedua ialah kurikulum yang terlukis dalam silabus matapelajaran. Kedua tahap ini menunjukkan maksud dan harapan penyusun. Belum tentu kurikulum itu menjadi kenyataan dalam pelaksanaan. Tahap ketiga ialah apa yang dialami oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan program. Dalam kurikulum tahap ketiga inilah terjadi pendekatan ketiga dalam perbaikan pengajaran di Sekolah. Pendekatan ini dinamakan perubahan perkuliahaan. Hal yang sama tentu juga terjadi pada tingkat satuan pembelajaran lainnya, mulai dari SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA/ MAK akan terjadi perubahan dari berbagai pendekatan.

Kurikulum 2013 menekankan penerapan pendekatan *scientific* (meliputi: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran) (Sudarwan, 2013). Komponen-

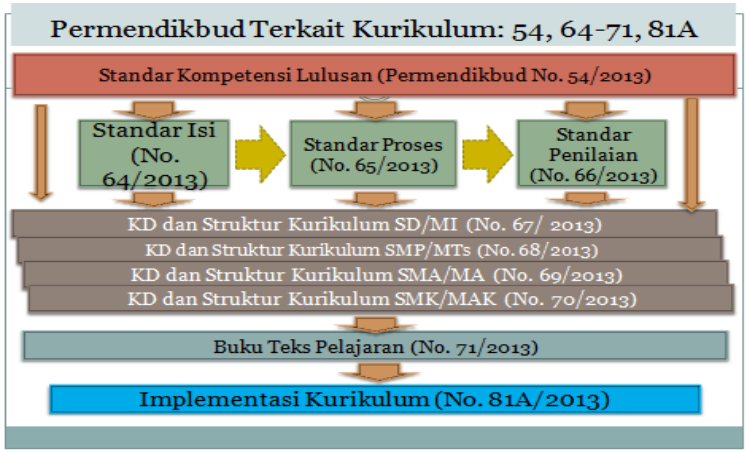
komponen penting dalam mengajar menggunakan *pendekatan scientific* menurut McCollum (2009) adalah: " a) Menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan (*Foster a sense of wonder), b)* Meningkatkan keterampilan mengamati (*Encourage observation*), c) Melakukan analisis (*Push for analysis*), dan d) Berkomunikasi (*Require communication*)".

Untuk menrancang pembelajaran, para pendidik perlu terlebih dahulu memahami tentang undang-undang dan Peraturan Pemerintah. Undang-Undang yang dimaksud adalah Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Kemudian memperhatikan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) yang memandu ke arah perancangan pembelajaran. Permendikbud tersebut adalah: Nomor 71 Tahun 2013 Tentang Buku Teks Pelajaran dan Buku Panduan Guru Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah; Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan; Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah; Nomor 68 Tahun 2013 Tentang

Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah; Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah; Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan; Nomor 65 Tahun 2013tentangstandar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah; Nomor 64 Tahun 2013tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah; Nomor 54 Tahun 2013 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah; Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum.

Keterkaitan Rancangan pembelajaran dengan kurikulum sekarang sudah diatur oleh Pemerintah dengan Permen-permenya. Jadi para pendidik tidak bisa untuk mengada-adakan pendekatan baru. Permendikbud dapat dilihat alur kerjanya seperti Gambar 6.1.



Gambar. 6.1. Alur Keterkaitan RPP dengan Kurikulum

B. Prinsip-Prinsip Penyusunan RPP

Beberapa prinsip dalam mengembangkan atau menyusun RPP adalah sebagai berikut. Beberapa prinsip yang dimasukkan dalam penyusanan, yaitu: Penjabaran ide kurikulum pengembangan; Mendorong partisipasi aktif peserta didik; Mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung; Memberikan umpan balik dan tindak lanjut. Keterkaitan dan keterpaduan; Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Prinsip tersebut dapat dijabarkan berikut ini.

1. Penjabaran Ide Kurikulum

RPP disusun para pendidik sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan di tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.

2. Pengembangan RPP

RPP dikembangkan pendidik dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi di satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

3. Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik.

Sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar dan kebiasaan belajar.

4. Mengembangkan Budaya Membaca, Menulis, dan Berhitung.

Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

5. Memberikan Umpan Balik dan Tindak Lanjut.

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi. Pemberian pembelajaran remedi dilakukan setiap saat setelah suatu ulangan atau ujian dilakukan, hasilnya dianalisis, dan kelemahan setiap peserta didik dapat teridentifikasi. Pemberian pembelajaran diberikan sesuai dengan kelemahan peserta didik.

6. Keterkaitan dan Keterpaduan.

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam

satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas matapelajaran untuk sikap, keterampilan, dan keragaman budaya.

7. Menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

C. Proses Penyusunan RPP

Penyusunan RPP dapat dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran dengan maksud agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Penyusunan RPP dapat dilakukan oleh pendidik secara individu maupun berkelompok dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di gugus sekolah, di bawah koordinasi dan supervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan. Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar (SD) menggunakan pendekatan pembelajaran *tematik integratif* dari kelas I sampai kelas VI disusun dengan mengakomodasikan *pembelajaran tematik atau disebut dengan RPP Tematik.*. Untuk SMP/MTs dan SMA/SMK/MA/MAK penyusunan RPP dengan mengakomodasikan *pembelajaran melalui mata pelajaran dan vokasional.*

RPP tematik dan mata pelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013 merupakan rencana

pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu tema/ mapel dengan tahapan sebagai berikut.

1. Mengkaji Silabus Mata Pelajaran/Tematik

Secara umum, untuk setiap pembelajaran pada *setiap silabus terdapat empat kompetensi dasar (KD)* sesuai dengan aspek kompetensi inti (sikap kepada Tuhan, sikap diri dan terhadap lingkungan, pengetahuan, dan keterampilan). Untuk mencapai empat KD tersebut, di dalam silabus dirumuskan kegiatan peserta didik secara umum dalam pembelajaran *berdasarkan standar proses.* Kegiatan peserta didik ini merupakan rincian dari *eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi*, yakni: *mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah dan mengkomunikasikan.* Kegiatan inilah yang harus dirinci lebih lanjut di dalam RPP, dalam bentuk langkah-langkah yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran, yang membuat peserta didik aktif belajar. Pengkajian terhadap silabus juga meliputi perumusan indikator KD dan penilaiannya.

Pada kurikulum 2013, silabus telah dikembangkan di tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan ke dalam bentuk proses pembelajaran. Sebelum direalisasikan ke dalam RPP, penting kiranya pendidik untuk memahami tentang peran menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi/ tema, yang dapat meliputi proses *eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi* dalam silabus.

Kegiatan *eksplorasi* menurut Darmansyah (2010) adalah melibatkan peserta didik mulai dari sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran berlangsung. Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang tema/materi yang akan dipelajari dengan *menerapkan prinsip "alam takambang jadi guru"* dan belajar dari *aneka sumber*. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, model, metode, media pembelajaran, dan sumber belajar lain. Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam stiap kegiatan pembelajaran, dan memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Kegiatan *Elaborasi* adalah menfasilitasi peserta didik dalam: (1) Membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna; (2) Melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis; (3) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut; (4) Dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; (5) Berkompetisi secara sehat untuk meningkat prestasi belajar; (6) Membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok; (7) Untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok; (8) Melakukan pemeran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan; dan (9) Melakukan kegiatan menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Kegiatan *konfirmasi* diantaranya adalah: (1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik; (2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber; (3) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan; (4) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar; (5) berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasan yang baku dan benar; (6) Membantu menyelesaikan masalah; (7) Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi; (8) Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh; (9) Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

2. Mengkaji Buku Guru

Buku guru merupakan standar minimal yang dapat dikembangkan jika guru merasa perlu mengembangkannya sesuai dengan kondisi sekolah. Terutama yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, guru dapat menyesuaikan sesuai dengan alat dan bahan praktikum atau media belajar yang tersedia di sekolah atau model-model pembelajaran yang dipilih pendidik. Untuk lebih memahami isi buku guru serta mengetahui hal-hal yang perlu dikembangkan atau disesuaikan dengan keperluan implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran,

pendidik dapat melakukannya melalui kegiatan analisis buku guru dan buku siswa sesuai dengan petunjuk dan format yang tersedia.

Buku guru berisi tentang: a) Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI), b) Pemetaan Kompetensi Dasar (KD) 1 dan 2 serta KD 3 dan 4, c) Ruang lingkup pembelajaran untuk *satu subtema yang terdiri dari 6 pembelajaran dalam 1 minggu*, d) Pemetaan indikator pembelajaran untuk setiap pembelajaran, dan e) Setiap pembelajaran berisi tentang uraian kegiatan pembelajaran yang mencakup: nama kegiatan, tujuan pembelajaran, media dan alat pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, dan penilaian.

3. Mengkaji Buku Siswa

Buku siswa merupakan buku sumber belajar bagi siswa/peserta didik yang memuat hal-hal berikut, yaitu: Judul Bab, infomasi kompetensi dasar yang sesuai dengan topik pada setiap bab. Pada setiap Bab dilengkapi dengan peta konsep, pengantar, bagian kegiatan siswa baik ekperimen maupun non eksperimen atau diskusi, latihan soal, rangkuman, evaluasi, dan tugas bagi peserta didik.

Penggunaan buku siswa oleh peserta didik disarankan dimulai dengan membaca dan mengkaji bagian pengantar Bab atau Sub-Bab, melakukan kegiatan-kegiatan yang tersedia, mendiskusikan hasil kegiatan dan memverifikasi hasil diskusi dengan informasi konsep yang ada di buku. Uraian materi lainnya merupakan bagian untuk

memperdalam pemahaman konsep dan diakhiri dengan soal-soal untuk menguji pemahaman konsep secara individual.

Buku Seri Pembelajaran Tematik terpadu untuk peserta didik disusun mengacu pada *kurikulum berbasis kompetensi (KBK).* Buku siswa memuat rencana pembelajaran *berbasis aktivitas.* Didalamnya memuat urutan pembelajaran yang dinyatakan dalam kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Buku ini mengarahkan apa dan bagaimana yang harus dilakukan peserta didik bersama pendidik untuk mencapai kompetensi tertentu, *bukan buku yang materinya sekedar dibaca, diisi, atau dihafal.*

Buku siswa merupakan buku panduan sekaligus buku aktivitas yang akan memudahkan para peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Buku siswa dilengkapi dengan penjelasan lebih rinci tentang isi dan penggunaan sebagaimana dituangkan dalam Buku Guru. Kegiatan pembelajaran yang ada dalam buku siswa merupakan *contoh kegiatan* yang dapat dipilih guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai kompetensi tertentu.

Pendidik diharapkan mampu mengembangkan ide-ide kreatif lebih lanjut dengan memanfaatkan alternatif-alternatif kegiatan yang ditawarkan di dalam Buku Guru. Di samping, itu dapat juga mengembangkan ide-ide pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan peserta didik dengan mengacu kepada buku

referensi/teks yang mengakomodasi tema atau mapel yang akan diajarkan.

4. Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian KD. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para pendidik, khususnya guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.

2) Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan manajerial yang dilakukan para pendidik, agar peserta didik dapat melakukan kegiatan seperti pada silabus.

3) Kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan merupakan skenario langkah-langkah pendidik dalam membuat peserta didik aktif belajar. Kegiatan ini diorganisasikan menjadi kegiatan: (a) Pendahuluan, (b) Inti, dan (c) Penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran

Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan pendahuluan adalah: (1) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual; (3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari; (4) Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai; dan (5) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

Kegiatan Pendahuluan bisa dilakukan dengan: (1) Menyanyikan lagu yang sesuai dengan subtema yang disampaikan, misalnya: Pada Tema 2 Subtema ke-2, Pembelajaran ke-5: Lagu Pundak kepala pundak, (2) Menampilkan slide animasi atau video dalam pembelajaran tematik, dan (3) Menunjukkan benda yang menarik, yang berhubungan dengan materi tema.

Perlu juga diperhatikan oleh pendidik: dalam Pendahuluan yang perlu diingat adalah waktu tidak terlalu lama, maksimal 20 menit, tetapi bisa mengarahkan peserta didik kepada materi yang akan diajarkan.

b) Kegiatan Inti Pembelajaran

Kegiatan inti dijabarkan lebih lanjut menjadi rincian dari kegiatan: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasi/ menalar, dan mengomunikasikan termasuk di dalamnya kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi menjadi satu kesatuan dalam kegiatan inti.

1) **Mengamati,** kegiatan ini guru memberi kesempatan seluas-luasnya pada peserta didik untuk *membaca, mendengar, menyimak, melihat, merasa, meraba, dan membaui* (tanpa atau dengan alat).

2) **Menanya,** Dalam kegiatan menanya guru mendorong peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Bagi peserta didik yang belum mampu mengajukan pertanyaan guru membimbing agar peserta didik mampu melakukannya secara mandiri. Pertanyaan-pertanyaan tersebutbisa bersifat faktual, hipotetik yang terkait dengan hasil pengamatan terhadap *objek konkrit sampai abstrak* yang berkenaan dengan *fakta, konsep, prosedur, dan generalisasi*. Kegiatan mengajukan pertanyaan perlu dilakukan terus-menerus agar peserta didik terlatih dalam mengajukan pertanyaan sehingga *rasa ingin tahu berkembang*. Melalui kegiatan mengajukan pertanyaan peserta didik dapat memperoleh informasi lebiih lanjut dari beragam sumber, baik dari guru, anak maupun sumber lainnya.

3) **Mengumpulkan Informasi/eksperimen,** setelah melakukan kegiatan menanya, peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar, misalnya dengan membaca buku yang lebih banyak, memerhatikan fenomena atau objek yang lebih telitiatau bahkan melakukan eksperimen untuk dijadikan sebagai bahan berpikir kritis dalam menggali berbagai sumber belajar.

4) **Mengasosiasi/menalar,** berdasarkan berbagai informasi yang diperoleh, peserta didik dapat menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil berbagai kesimpulan.

5) **Mengomunikasikan,** kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan/mempresentasikan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta didik. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik atau peserta didik sendiri: (1) Untuk membuat rangkuman/simpulan hasil kegiatan; (2) Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; (3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program

pengayaan, dan layanan konseling; (5) Memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompokmenyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya; dan (6) Pemberian tes atau tugas, dan memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.

Pada langkah ini pembelajaran dalam RPP pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan harus tampak. Kurikulum 2013 menekankan penerapan pendekatan ilmiah atau *scientific approach* pada proses pembelajaran memang harus terlaksana.

5. Penjabaran Jenis Penilaian

Di dalam silabus telah ditentukan jenis penilaiannya. Penilaian pencapaian KD peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penggunaan portofolio, penilaian diri, dan penilaian hasil karya berupa: tugas proyek dan/atau produk. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, data ini akan menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang penilaian yaitu sebagai berikut: (1) Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu KD-KD pada

KI-3 dan KI-4; (2) Penilaian menggunakan acuan kriteria; yaitu berdasarkan apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya; (3) Sistem yang direncanakan adalah sistem penilaian yang berkelanjutan. Berkelanjutan dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan KD yang telah dimiliki dan yang belum, serta untuk mengetahui kesulitan peserta didik; (4) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut. Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya, program remedi bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah ketuntasan, dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi ketuntasan; (5) Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam proses pembelajaran. Misalnya, jika pembelajaran menggunakan pendekatan tugas observasi lapangan maka evaluasi harus diberikan baik pada proses misalnya teknik wawancara, maupun produk berupa hasil melakukan observasi lapangan.

6. Menentukan Alokasi Waktu

RPP dibuat per kegiatan tatap muka untuk satu hari pembelajaran. Durasi waktu pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan. Untuk SD/MI empat jam pelajaran (4JP), 1JP adalah 35 menit. Untuk SMP/MTs adalah tiga jam pelajaran (4JP), 1 JP yaitu 40 Menit. Untuk SMA/SMK adalah tiga jam pelajaran (3JP), 1 JP yaitu 45 Menit.

7. Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

D. Cara Merancang Pembelajaran Tematik

Terdapat lima langkah yang penting dalam merancang pembelajaran tematik, yaitu: Memilih tema, Mengorganisasi tema, Mengumpulkan bahan dan sumber, Merancang kegiatan dan proyek, dan Mengimplementasikan satuan pelajaran.

Memilih Tema, berkaitan dengan: (a) Topik-topik dalam kurikulum. (b) Isu-isu yang sedang mengemuka. (c) Masalah-masalah yang dihadapi. (d) Even-even khusus yang perlu dijalani. (e) Minat siswa yang sedang belajar. dan (f) Literatur yang di pedomani.

Mengorganisasi Tema: Berdasarkan Kopetensi Dasar ditentukan indikator yang akan dikaitkan dengan tema, maka dibuatlah jaringan tema.

Mengumpulkan Bahan dan Sumber, berasal dari: (a) Sumber-sumber tercetak; (b) Sumber-sumber visual, (c) Sumber-sumber literature, dan (d) Artifak.

Mendesain Kegiatan dan Proyek, terhadap: (a) Pembelajaran tematik sepanjang hari untuk beberapa hari; (b) Pembelajaran tematik selama setengah hari untuk

beberapa hari, (c) Pembelajaran tematik untuk beberapa pelajaran, dan (d) Pembelajaran tematik untuk kegitan lanjutan.

Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik, dengan hal-hal berikut: (a) Integrasikan bahasa–membaca, menulis, berbicara, dan mendengar; (b) Pembelajaran tematik selama setengah hari untuk beberapa hari; (c) Tekankan pada pendekatan *"hands-on, minds-on"*; dan (d) Sifatnya lintas kurikulum.

E. Langkah-Langkah Menyususun Pembelajaran Tematik

Langkah ke-1

Mempelajari dan memahami standar kompetensi dasar pada kelas dan semester yang sama dari setiap mata pelajaran di kelas I, II, dan III SD dan MI. Rincian Kompetensi Dasar secara lengkap dapat dilihat pada Permendikbud No. 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI.

Langkah ke-2

Memilih tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelas dan semester. Dalam menentukan banyak tema jangan lebih dari sepuluh tema dan jangan kurang dari lima tema. Tema yang akan dipilih sesuai kelas dan semester yang berlaku. Perhatikan Tabel 6.1

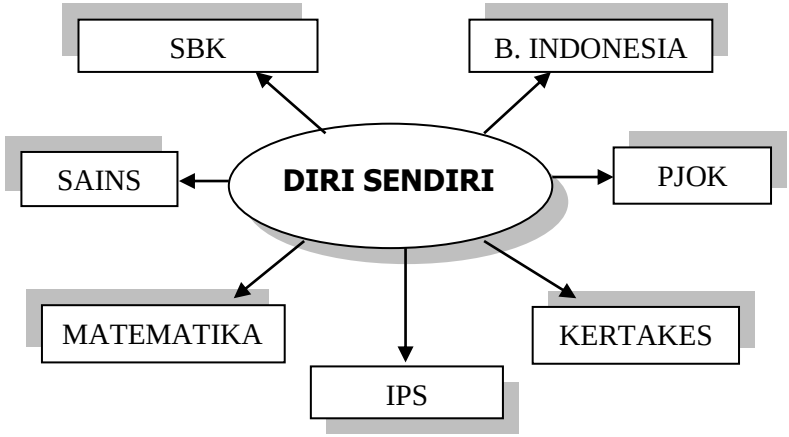
Tabel 6.1: Daftar Tema Setiap Kelas

.

Kelas I (8 Tema)	Kelas II (8 Tema)	Kelas III (9 Tema)	Kelas IV (9 Tema)	Kelas V (5 Tema)	Kelas VI (6 Tema)
Diri Sendiri	Hidup Rukun	Sayangi Hewan dan Tumbuh-an di Sekitar	Indahnya Kebersa-maan	Bermain dengan Benda-benda di sekitar	Selamatkan makhluk hidup
Kegemaranku	Bermain di Lingkungan ku	Pengalaman yang Mengesankan	Selalu Berhemat Energi	Peristiwa dalam Kehidupan	Persatuan dalam perbeda-an
Kegiatan-ku	Tugasku Sehari-hari	Mengenal Cuaca dan Musim	Peduli terhadap Makhluk Hidup	Hidup Rukun	Tokoh dan Penemu
Keluarga-ku	Aku dan Sekolahku	Ringan Sama Dijinjing Berat Sama Dipikul	Berbagai Pekerjaan	Sehat itu Penting	Globalisasi
Pengala-manku	Hidup Bersih dan Sehat	Mari Kita Bermain dan Berolahraga	Menghargai Jasa Pahlawan	Bangga Sebagai Bangsa Indonesia	Wirausaha
Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri	Air, Bumi, dan Matahari	Indahnya Persahabat-an	Indahnya Negeriku	-	Kesehatan masyarakat
Benda, Binatang, dan Tanaman di sekitarku	Merawat Hewan dan Tumbuhan	Mari Kita Hemat Energi untuk Masa Depan	Cita-citaku	-	-
Peristiwa Alam	Keselamat-an di Rumah dan Perjalanan	Berperilaku Baik dalam Kehidupan Sehari-hari	Daerah Tempat Tinggalku	-	-
-	-	Menjaga Kelestarian Lingkungan	Makanan Sehat dan Bergizi	-	-

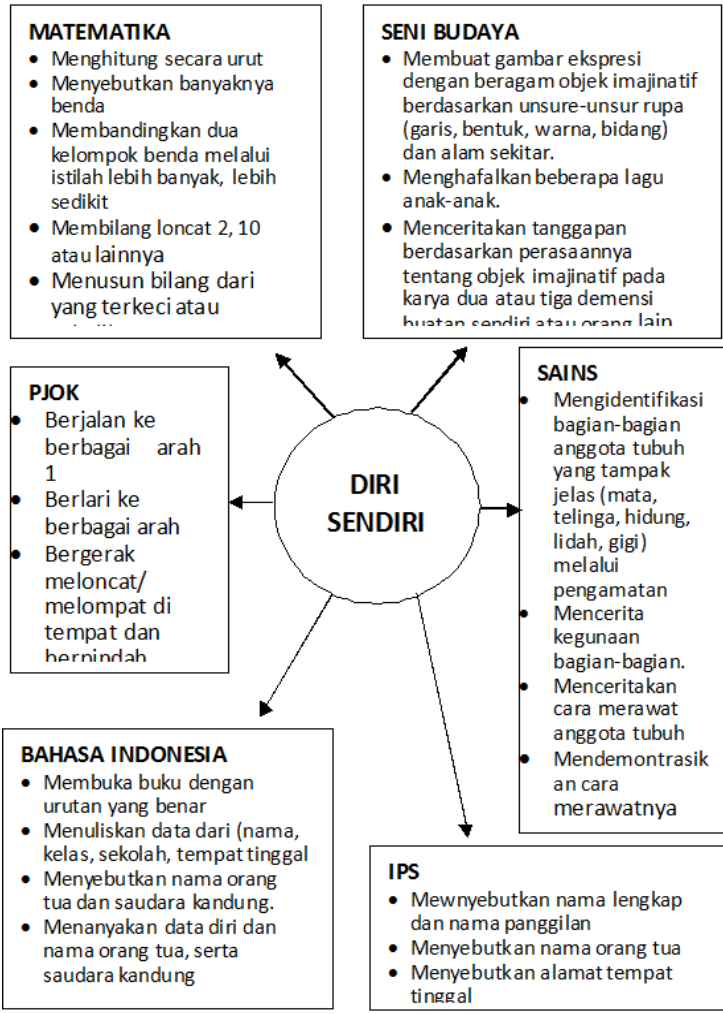
Langkah ke-3

Memilih tema yang akan dijadikan pemersatu dari beberapa mata pelajaran (Mapel). Membuat jaringan yang menghubungankan dan mengaitkan tema-tema tersebut dengan kompetensi dan indikator pada masing-masing Mapel.



Gambar 6.2. Merancang kegiatan dalam Bentuk; Jaringan Tema

Selanjutnya adalah merancang jabaran jaringan tema untuk diri sendiri. Kegiatan ini dituntut para pendidik selalu melakukan Latihan-latihan membuat rangkaian jabaran tema pada setiap materi pelajaran. Contoh jabaran tema tentang diri sendiri sebagai Gambar berikut:



Gambar 6.3. Jabaran Jaringan Tema Diri Sendiri

Latihan Pembuatan JaringanTematik

1. Tulislah tujuh Tema yang tepat dijadikan dalam pembelajaran kelas saudara!

2. Berdasarkan Tema yang sudah disepakati, buatlah pemetaan KD/indikator kedalam Tema tersebut!
3. Buatlah Jaringan Tema berdasarkan pemetaan Tema yang sudah ada!

Rangkuman Langkah Pembelajaran Tematik

1. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran melalui tema-tema tertentu yang sesuai dengan beberapa mata pelajaran.
2. Ciri Utama Anak Usia SD dan MI melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan perkembangan fisik tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional perkembangan itu akan terpadu dengan kehidupan, pengalaman, dan lingkungan.
3. Kegiatan pembelajaran hendaknya bersahabat, menyenangkan, tetapi tetap bermakna bagi anak.
4. Dalam menanamkan konsep atau pengetahuan dan keterampilan, anak tidak harus didrill, tetapi ia belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami.
5. Bentuk pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran terpadu/ tematis, dan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Ciri-Ciri Pembelajaran Tematis: Berpusat pada anak, memberikan pengalaman langsung pada anak, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran,bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

F. Rambu-Rambu Penyusunan RPP

Langkah-langkah minimal dari penyusunan Komponen RPP terdiri atas: dimulai dari mencantumkan Identitas RPP, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, Sumber Belajar, dan Penilaian. Setiap komponen mempunyai arah pengembangan masing-masing, namun semua merupakan suatu kesatuan.

Identitas RPP terdiri atas: Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan, Kelas/semester, Tema, Sub Tema, Pembelajaran keberapa?, dan Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.

a. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari

peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.

b. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

   1) Kompetensi Dasar merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;

   2) Indikator pencapaian merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

   3) Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian. Dalam merumuskan indikator perlu memperhatikan beberapa hal:

      a) Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam KI-KD.
      b) Indikator dimulai dari tingkatan berpikir mudah ke sukar, sederhana ke kompleks, dekat ke jauh, dan dari konkrit ke abstrak (bukan sebaliknya).

c. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi

minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

d. Indikator harus dapat menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.

e. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, serta harus mengacu pada pencapaian indikator;

f. Materi pembelajaran adalah rincian dari materi pokok yang memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;

g. Metode pembelajaran merupakan rincian dari kegiatan pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;

h. Media, alat, dan sumber pembelajaran

   1) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
   2) Alat pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan mempermudah pencapaian kompetensi bagi peserta didik.

3) Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.

F. Langkah–langkah kegiatan pembelajaran.

Pada standar proses kegiatan pembelajaran terdiri dari langkah-langkah yang memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan diharapkan terdapat kegiatan antara lain:

1) **Orientasi:** memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan illustrasi, membaca berita di surat kabar, menampilkan slide animasi, fenomena alam, fenomena sosial, atau lainnya.

2) **Apersepsi:** memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.

3) **Motivasi:** Guru memberikan gambaran manfaat mempelajari gempa bumi, bidang-bidang pekerjaan berkaitan dengan gempa bumi, dan sebagainya.

4) **Pemberian Acuan:** biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.

5) **Pembagian Kelompok Belajar** dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, namun tetap efektif.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada RPP kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi sebaiknya dirancang dengan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan materi dan metode yang digunakan.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup di RPP dicantumkan dengan cara apa guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan. Pemberian tes atau tugas, refleksi dan memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.

G. Penilaian

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi dasar setelah mengikuti proses pembelajaran. Data yang diperoleh pendidik selama pembelajaran berlangsung dijaring dan dikumpulkan melalui prosedur dan alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator yang akan dinilai. Dari proses ini, diperoleh potret/profil kemampuan peserta didik dalam mencapai sejumlah kompetensi dasar yang dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan masing-masing. Data tersebut diperlukan sebagai informasi yang diandalkan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Penilaian pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Penilaian dilaksanakan melalui berbagai teknik/cara, seperti penilaian unjuk kerja (*performance*), penilaian tertulis (*paper and pencil test*) atau lisan, penilaian proyek, penilaian produk, penilaian melalui kumpulan hasil kerja/karya peserta didik (*portfolio*), dan penilaian diri.

Penilaian proses dan hasil belajar *kelompok mata pelajaran PJOK* sesuai Permendikbud Nomor 65 Tahun

2013 dilakukan melalui:

a) Observasi sikap secara berkesinambungan;

b) Penilaian diri untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik yang bersangkutan;

c) Penilaian antar peserta didik dengan instrumen antar peserta didik;

d) Jurnal perilaku peserta didik;

e) Tes tulis, lisan, dan penugasan (pekerjaan rumah dan atau proyek);

f) Tes prkatik berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas sesuai dengan tuntutan kompetensi;

g) Proyek pengerjaan tugas yang diberikan meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan;

h) Portofolio, berupa kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang dan kurun waktu tertentu.

Pada penjelasan yang dituliskan sebelumnya, di dalam program PJOK pembelajaran juga diarahkan untuk mencapai tiga kategori atau domain kompetensi, sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom dan kawan-kawan seperti yang dikutip oleh Marilyn M. Buck (2007: 91) yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif meliputi pembelajaran terhadap pengetahuan dan penerapannya, domain afektif meliputi akuisisi terhadap sikap perilaku, apresiasi dan penghargaan terhadap sikap perilaku tersebut. Terakhir adalah domain psikomotor yaitu

pengembangan jasmani dan keterampilan neuromuscular, sehingga terbentuklah keterampilan gerak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam kurikulum.

Referensi

Buku Modul SD/MI, dan SMP/MTs, 2014. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud RI.

Buku Guru Kelas I, II. IV dan V SD/MI, Edisi Revisi 2014. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud RI.

Buck Institute for Education. *Introduction to Project Based Learning. (Online).* Diakses di http://www.bie.org/images/uploads/general/20fa7d42c216e2ec171a212e97fd4. pdf (18 Oktober 2014).

Kementerian Menterian Pendidikan dan Kebudayaan.2014. *Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

Kementerian Menterian Pendidikan dan Kebudayaan.2014. Modul Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum Tahun 2014 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Guru. Jakarta: Pusat Pengembangan Profesi Pendidik, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaandan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Mc Colum., (2009*). A scientific approach to teaching. (Online)*. Diakses di http://kamccollum.wordpress.com/2009/08/01/a-scientific-approach-to-teaching/last update Oktober 2014

Sastrawijaya, Tresna. 1988. Proses Belajar Mengajar di Perguruan tinggi. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK.

Sudjana, Nana. 1989. Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.

Sudarwan, (2013). *Pendekatan-pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran.* Pusbangprodik.

Sudarwan, (2013). *Penilaian Authentic*. Jakarta, Pusbangprodik.

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013. *Tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Kemendikbud RI.

PP No 32 tahun 2013. Tentang Standar Nasional pendidikan, Jakarta: Kemendikbud

Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan

Menjadi bangsa yang bermartabat, unggul, dan berdaya saing merupakan keinginan bersama rakyat Indonesia. Untuk mencapai bangsa yang maju dan menang dalam persaingan 'Era Globalisasi', jawabannya adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan dan peran pendidik/guru PJOK, instruktur, pelatih cabang olahraga yang dijadikan sebagai fasilitator proses pendidikan.

Kehadiran buku ini sungguh sangat membantu kelancaran mahasiswa, para pendidik/pelatih/praktisi olahraga sebagai jawaban salah satu tuntutan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Di samping itu, juga mempertimbangkan tuntutan kebutuhan serta fungsi pembelajaran bernuansa perilaku karakter-cerdas dalam kehidupan masyarakat, baik nasional maupun internasional.

Dr. Alnedral, M.Pd., saat ini menjadi dosen tetap di jurusan Kepelatihan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Sumatra Barat.

DITERBITKAN ATAS KERJA SAMA

UNP PRESS