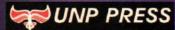


Spektrum Gaya Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

ALNEDRAL

PENERBIT UNP PRESS PADANG



# Alnedral STRATEGI

## Spektrum Gaya Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

ehadiran buku ini akan sangat membantu kelancaran guru atau pelatih olahraga sebagai jawaban salah satu strategi pengajaran yang mempertimbangkan tuntutan kebutuhan serta fungsi pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam bebagai corak (Spektrum) pengajaran. Dasar filosopi, pedagogi dan struktur pengajaran mewarnai berbagai macam tujuan yang ingin dicapai, jenis tugas pengajaran yang disajikan, dan karakteristik siswa yang belajar. Strategi pengajaran yang disusun dalam spektrum gaya mengajar merupakan tugas langsung guru di sekolah sebagai inspirasi yang tidak bertentangan dengan pengembangan pedagogi. Implikasi spektrum gaya mengajar, dapat di laksanakan mulai dari siswa Sekolah Dasar, SLTP, SMA dan Perguruan Tinggi, khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan. Keunggulan strategi gaya mengajar adalah pola pengelolaan stimulus dalam belajar mengacu pada pola yang dimulai dari semua keputusan dalam belajar berada ditangan guru/ pengajar dan secara berangsur-angsur beralih tugas kepada siswa. Cara ini juga disebut sebagai rangkaian hubungan yang berkesinambungan antara guru dan siswa dalam proses episode-episose Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Buku ini terdiri dari babbab atara lain Pendahuluan, Pengajaran Pendidikan Jasmani, Gaya Komando (Gaya A), Gaya Latihan (Gaya B), Gaya Resiprokal (Gaya C), Gaya Periksa Sendiri (Gaya D), Gaya Cakupan (Gaya E), Gaya Penemuan Terpimpin (Gaya F), Gaya Divergen (Gaya G), dan Gaya Individual (Gaya H).

ISBN 978 979 8587 53 5

978 979 8587 53 5

PENERBIT UNP PRESS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
JIN Prof Hamka Air Tawar Padang,
Telp. (0751) 7051260, 7055689 Fax (0751) 7055628

### Alnedral,

Strategi, Spektrum Pengajaran/Alnedral Penerbit UNP Press Padang, 2008 Editor Tim editor UNP Press 1 (satu) jilid; 17,6 x 25 cm (B5 Jis) 125 hal.

ISBN: 978-979-8587-53-5

1. Pendidikan 2. Keolahragaan. 3. Gaya Pengajaran

1. UNP Press

## SPEKTRUM GAYA PENGAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Hak Cipta dilindungi undang-undang pada penulis Hak Penerbitan pada UNP Press

Penyusun Editor

Layout

Drs. Alnedral. M. Pd Tim Ediror UNP Press Tim Layout UNP Press Book Antiqua, 11 pt

Desain Sampul

Nasbahry Couto

#### **KATA PENGANTAR**

Menjadi bangsa yang bermartabat, unggul, dan berdaya saing merupakan keinginan bersama rakyat Indonesia. Untuk mencapai bangsa yang maju dan menang dalam Era Globalisasi, jawabannya adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan dan peran guru, intruktur dan pelatih cabang olahraga.

Semenjak Pendidikan jasmani, muncul pada tahun 1966 sampai sekarang, sudah banyak peristiwa-peristiwa, perubahan dan perkembangan yang terjadi, termasuk didaktik-metodis kurikulum. Perubahan kurikulum juga berdampak kepada perengkat pelaksana teknis kurikulum tersebut, seperti perkembangan strategi pengajaran, tujuan, ruang lingkup, arah pengembangan, Standar Kompetensi dan kompetensi dasar para siswa di sekolah. Perjalanan waktu yang panjang itu adalah sebagai proses menemukan kemenangan dalam kemakmuran bangsa.

Kehadiran buku ini sungguh sangat membantu kelancaran guru atau pelatih olahraga sebagai jawaban salah satu strategi pengajaran yang mempertimbangkan tuntutan kebutuhan serta fungsi pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam bebagai corak (Spektrum) pengajaran. Dasar filosopi, pedagogi dan struktur pengajaran berpartisipasi mewarnai berbagai macam tujuan yang ingin dicapai, jenis tugas pengajaran yang disajikan, dan karakteristik siswa yang belajar.

Strategi pengajaran yang disusun dalam spektrum gaya mengajar merupakan tugas langsung guru di sekolah sebagai inspirasi yang tidak bertentangan dengan pengembangan pedagogi. Implikasi spektrum gaya mengajar, dapat di laksanakan mulai dari siswa Sekolah Dasar (SD), SLTP, SMA dan Perguruan Tinggi khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan. Keunggulan strategi gaya mengajar adalah pola pengelolaan stimulus dalam belajar mengacu pada pola yang dimulai dari semua keputusan dalam belajar berada ditangan guru/ pengajar dan secara berangsurangsur beralih tugas kepada siswa. Cara ini juga disebut sebagai rangkaian hubungan yang berkesinambungan antara guru dan siswa dalam proses episode-episose Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Terima kasih, Ttd. Editor

#### **PRAKATA**

Syukur alhamdulillah diucapkan kehadirat Allah Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan tulisan dalam bentuk buku ini, kemudian juga tidak lupa penulis kirimkan salawat beriring salam kepada nabi besar Muhammad SAW. Sebagai penyelamat umat.

Buku ini disusun adalah untuk memenuhi tuntutan kebutuhan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah sebagai acuan bagi guru-guru, praktisi, dan pelatih olahraga. Di samping itu, juga diperuntukkan bagi ilmuan olahraga calon guru, guru, dan para mahasiswa yang mengambil matakuliah *Strategi Pengajaran Pendidikan Jasmani, Pendidikan kepelatihan Olahraga, perencanaan pengajaran dan telaah kurikulum* di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan penulisan materi buku ini lebih banyak di rujuk pada buku " *Teaching Physical Edukation"* yang dikarang oleh *Muska Musston*. Di samping itu penulis juga menyadur dari naskah lain yang relevan guna memperkaya struktur materi tulisan.

Dalam penyelesaian buku ini, penulis mendapat arahan dan sumbangan pikiran dari nara sumber pada lokarya penulisan buku angkatan I Universitas Negeri Padang. Secara khusus disampaikan kepada Prof. Dr Akmazaki, M.Pd. dan Dr. Syahrul, M.Pd. Penulis juga dibantu oleh berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada seluruh personal yang terlibat dalam merampungkan tulisan ini. Semoga bantuan dan kritisi yang membangun, hendaknya mendapat balasan amal di sisi Allah Yang Maha Esa. Amin!

Padang, 30 April 2008

Penulis,

H. ALNEDRAL, Drs., M.Pd.

## **DAFTAR ISI**

			Halamar
KATA	A PE	NGANTAR	iv
PRAI	KAT	A	v
DAF	ΓAR	ISI	vi
BAB	I	PENDAHULUAN	
	Α.	Ide Spektrum Gaya Mengajar	1
	В.	Pengetahuan Tentang Belajar	2
	C.	Pengetahuan Tentang Pokok Bahasan	2 5
	D.	Pengetahuan Tentang Proses Mengajar	6
	E.	Issu Yang Bertentangan	10
	F.	Mengajar Dan Belajar	11
	G.	,	12
	Н.	J / -	16
		Bagian Pra-Pertemuan	16
		Bagian Saat Pertemuan	18
		Bagian Sesudah Pertemuan	18
BAB	II	PENGAJARAN PENDIDIKAN JASMANI	
	Α.	5 / 5 /	21
	В.		22
	С.	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	24
	D.	, , , , ,	27
	<i>E.</i>	5 5 , 5,	30
	F.		32
	G.	Panduan Penyusunan RPP	33
BAB	III	GAYA KOMANDO (GAYA A)	
	А.	Anatomi Gaya Komando	37
	В.	Implikasi Penggunaan Gaya Komando	38
	С.	Demostrasi	39
	D.	, ,	44
	F	lalur-lalur Pengembangan	44

BAB IV	GAYA KOMANDO (GAYA B)	
A.	Anatomi Gaya Latihan	47
В.	Aplikasi Gaya Latihan	<i>48</i>
C.	Memilih Dan Merencanakan Tugas	<i>50</i>
	Pilihan Organisasi Tugas	<i>50</i>
	Sasaran Gaya Latihan	<i>58</i>
F.	Implikasi Gaya Latihan	<i>58</i>
G.	Contoh Bentuk Tugas Gaya B	59
BAB V	GAYA RESIPROKAL (GAYA C)	
A.	Anatomi Gaya Resiprokal	67
В.	Penerapan Gaya Resprokal	70
	Bagaimana Mengenalkan Gaya Dalam Kelas	<i>72</i>
	Implikasi Gaya Resiprokal	<i>82</i>
E.	Jalur Pengembangan Gaya Resiprokal	87
BAB VI	GAYA PERIKSA SENDIRI (GAYA D)	
A.	Anatomi Gaya Periksa Sendiri	89
В.	Penerapan Gaya Periksa Sendiri	90
C.	İmplikasi Gaya Periksa Sendiri	92
D.	Sasaran Gaya Periksa Sendiri	93
BAB VII	GAYA CAKUPAN (GAYA E)	
A.	Konsep Gaya Cakupan	97
В.	Anatomi Gaya Cakupan	97
C.	Aplikasi Gaya Cakupan	98
D.	Implikasi Gaya Cakupan	<i>104</i>
E.	Jangkauan Sasaran Gaya	104
BAB VII	I GAYA PENEMUAN TERPIMPIN (GAYA F)	
A.	Contoh Penemuan Terpimpin Dalam Pendidikan	118
В.	Penerapan Penemuan Terpimpin dan Topik Yang Disarankan	133
С.	Implikasi Penemuan Terpimpin	134
D.	Sasaran Penemuan Terpimpin	<i>135</i>

## **BAB IX GAYA DIVERGEN (GAYA G)**

Α.	<i>137</i>	
В.	Saran-Saran Üntuk Tingkah-laku Verbal	147
C.	Produk Kognitif Dan Penampilan Fisik	<i>148</i>
D.	Contoh Disain Masalah	149
E.	Sasaran Gaya Divergen	155
BAB X G	GAYA INDIVIDUAL (GAYA H)	158
DAFTAR	PUSTAKA	163
DAFTAR	LAMPIRAN	
Lampirar	n 1	168
Lampirar	n 2	178
Lampirar	n 3	182

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

#### A. IDE SPEKTRUM GAYA MENGAJAR

Semenjak Pendidikan jasmani muncul pada tahun 1966, banyak kejadian-kejadian dan krisis yang telah terjadi pada pendidikan. Tahun 60-an dan awal 70-an ditandai dengan gejolak perobahan ke arah individu-individu. Perkembangan pendidikan mempunyai kemajuan yang luar biasa dari kajian materi, tujuan, kurikulum, dan metodologi pengajaran terus meningkat. Pemunculan ide-ide baru yang bergelora, teknologi baru yang berkembang, dan penelitian muthakir yang mempunyai gebrakan sungguh menakjukkan. Dari berbagai pembahasan, penelitian, dan percobaan kurikulum terfokus pada pertukaran dari beberapa tema pengajaran yang berpusat pada individu siswa, akan menyebabkan perubahan dari corak (spektrum) gaya pengajaran.

Spektrum gaya pengajaran dengan dasar filosopi dan strukturnya, berfleksi dan berpartisipasi dalam perubahan spektrum secara signifikan ke arah pengembangan 'kompetensi ranah perilaku' jalur pisik (the psychomotor domain), kognitif (the cognitive domain), emosional (the affective domain) dan social (the social domain) siswa di sekolah (Singer dan Dick, 1980). Pengembangan jalur kemampuan/ kompetensi sebagai tujuan pendidikan telah diciptakankan oleh Mosston (1981). spektrum telah mereka hadirkan kepada beratus-ratus siswa dan sudah diajarkanya kepada sejumlah pengajar (guru pendidikan jasmani) di Amerika dan di negara lain, dengan mengarah kepada kemurnian yang membentuk teori dan praktek dari masing-masing gaya mengajar dan telah memperluas spektrum

tersebut sebagai struktur yang terintergrasi dalam pengajaran pendidikan jasmani. Era sekarang yang sedang hangat-hangatnya dengan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang dirubah menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Spektrum pengajaran tersebut telah dipraktekkan dan di uji-cobakan seharihari dalam lingkungan pengajaran kelas dan tujuan-tujuan pengajaran yang tercakup pada bidang pendidikan jasmani. Beribu-ribu episode telah dilaksanakan untuk menganalisis perubahan ke arah penyempurnaan pada struktur-struktur ke arah pengetahuan yang lebih standar. Struktur pada masing-masing gaya mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan dua macam tes, teori dan praktek (*Internal consitency*) dan cara ini juga berlaku pada bidang studi pengajaran lain. Jadi spektrum pengajaran ini tidak saja bisa diterapkan pada pendidikan jasmani, tapi juga bisa diterapkan pada bidang pengajaran lain yang secara berkesenambungan. Spektrum tersebut keberadaanya dalam pendidikan jasmani mempengaruhi ragam pendidikan lain untuk termotivasi mengadakan perubahan ke arah perbaikan.

#### B. PENGETAHUAN TENTANG BELAJAR

Pada tahun 1962, suatu asosiasi untuk supervisi dan perkembangan kurikulum, merasakan tingkah-laku yang muncul, inspirasi terfokus pada konsep diri dan perkembangan diri. Asosiasi ini bekerjasama dengan para pendidik terkemuka dan para psikolok seperti (Maslow, Alpert, Rogers, Raths) yang memberikan kontribusi besar pada dimensi pertumbuhan pengetahuan manusia tentang belajar.

Fokus pertanyaan yang muncul adalah: Bagaimana anak-anak belajar? Kontribusi kerja mereka untuk proses belajar, perkembangan kognitif, kreativitas, dan suatu perkembangan pada pengetahuan dapat di jawab di dalam (Bruner, Gagne, Skinner, Guilford, Anderson, Piaget, Torrance, Bloom). Para Pakar tersebut secara umum, mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisma berubah perilaku sebagai akibat pengalaman sehingga mendapatkan kematangan. Gagne (1985) perubahan bawaan atau kemampuan yang bertahan dalam suatu priode waktu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. Bloom (1964) pendidikan jasmani menekankan ranah psikomotor/ pisik yang menyangkut aspek gerak dengan tujuan utama adalah belajar keterampilan gerak. Aspek ini bukan merupakan komponen yang berdiri sendiri, tetapi mengandung arti keterkaitan dengan komponen-komponen lain yaitu, ranah kognitif dan afektif, terutama yang berhubungan dengan keterampilan gerak.

Perubahan perilaku gerakan dalam belajar pada suatu organisma menyangkut dengan waktu, proses dan pengukuran belajar. Struktur dasar prilaku gerakan menurut Harrow (1977) di ketegorikan (1) gerakan reflex, (2) besik pergerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) kemampuan pisik, (5) keterampilan gerakan, dan (6) komunikasi yang tidak berhubungan. Dalam penelitian biasanya kita membandingkan cara organisma itu berprilaku pada waktu tes awal dengan cara organisma itu berprilaku pada tes akhir dalam suasana yang serupa. Bila perilaku dalam suasana serupa itu berbeda untuk kedua waktu itu, maka kita dapat berkesimpulan bahwa telah terjadi belajar. Sebagai contoh terjadi perubahan dalam kekuatan pisik, misalnya kemampuan pisik untuk mengangkat beban, yang terjadi sebagai suatu hasil perubahan fisiologis dalam besar otot atau efisiensi dari proses-proses sirkulasi dan respirasi. Namun, secara keseluruhan dalam belajar harus mencerminkan seluruh struktur dasar prilaku gerakan dari taksonomi menurut Harrow.

Keterampilan gerak dasar yang merupakan fondasi dalam keterampilan olahraga penting diperhatikan sebagai pengetahuan tentang belajar gerak oleh pengajar (Guru dan Pelatih). Untuk itu prinsip-prinsip mekanis, menjelaskan tujuan, variasi dari setiap keterampilan, membuat pertanyaan-pertanyaan yang penting untuk evaluasi ketika keterampilan tersebut ditampilkan lebih baik dan bermakna. Gerakan dasar yang menjadi pertimbangan waktu mengajar dalam *Teaching Team Sports* adalah (1) keterampilan dasar Lokomosi (daya gerak) yaitu, berjalan, berlari, dan melompat; (2) Keterampilan Gerakan-gerakan Kontrol Tubuh yaitu, gerakan-gerakan keseimbangan, dan gerakan-gerakan kelincahan; (3) Pola gerakan manipulatif yaitu, memegang dan membawa, menekan/mendorong, melempar dan memukul (Philipp, 1990).

Gerakan dasar yang diajarkan pada masa anak-anak adalah merupakan prilaku motorik. Menurut Mutohir dan Gusril (2004), bahwa pertumbuhan dan perkembangan disebabkan oleh terjadinya perubahan-perubahan yang ada dalam diri anak-anak. Perubahan-perubahan merupakan hasil interaksi di antara anak-anak dengan lingkungan yang mengintarinya serta karena bertambahnya usia. Perubahan berkaitan dalam ukuran bentuk, berat atau ukuran tubuh serta bagian-bagiannya. Perkembangan menggambarkan perubahan yang berkaitan dengan dengan fungsi seperti, perilaku, sikap. Kemudian, perubahan juga terjadi pada kematangan perkembangan pisik yang disertai dengan perubahan-perubahan prilaku yang bersifat anatomis dan psikologis dari organisme.

Selanjutnya dikatan Mutohir dan Gusril, secara proses kualitas perkembangan prilaku motorik pada masa anak-anak sudah mencapai tingkat gerakan efisien

terutama pola-pola gerakan dasar, tetapi belum mencapai puncak penampilan. Namun, gerakan-gerakan anak secara berangsur-angsur dihaluskan sesuai tujuan dan kebenaran gerakan, sehingga nanti mereka melanjutkan secara kontinu serta menambah hasil keterampilan mereka setelah usia remaja. Menurut Mosston proses peningkatan kualitas perkembangan prilaku motorik/gerakan disesuaikan dengan struktur, tujuan, kondisi dan standar gerakan yang harus disusun dalam jalur-jalur kemampuan yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

## C. PENGETAHUAN TENTANG POKOK BAHASAN

Pada pokok bahasan yang sangat berkontribusi adalah struktur keilmuan dan hirarki dalam pokok bahasan mengacu kepada "taksonomi variable pengajaran". Lebih rinci dapat dibaca pada (Bruner, 1964, Glaser,1976, Reigeluth dan Merril, 1983, Simon, 1969). Formulasi pokok bahasan pada taksonomi variable pengajaran menurut Reigeluth (1983) dalam Degeng (1989) Kalisifikasi variabel pengajaran menjadi tiga bagian, yaitu: (1) Kondisi pengajaran, (2) Metode pengajaran, (3) hasil pengajaran. Kondisi pengajaran adalah faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pengajaran. Metode pengajaran cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pengajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbedabeda, Sedangkan hasil pengajaran yaitu semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pengajaran di bawah kondisi pengajaran.

Simon dalam Degeng (1989) telah mengklasifikasi variable pengajaran sebagai komponen utama dari ilmu merancang *(a design science)* yaitu (1) alternative goal or regquirements, *(2) possibilities for action, (3) fixed parameters or* 

constraints. Tujuan yang ditetapkan sebagai parameter, maka Pokok bahasan merupakan sumber dalam memilih strategi mengajar yang efektif untuk melaksanakan kegiatan pengajaran. Ada beberapa pokok bahasan yang dengan mudah dapat menunjukkan strategi mengajarnya. Misalnya, betapa sukarpun mempelajari rumus kimia bagi siswa, strategi mengajarnya cukup dengan ceramah dan demonstrasi dan diiringi dengan contoh praktis, dan diakhiri dengan tes. Tetapi untuk pokok bahasan seperti: "Siswa akan tidak suka berbohong" memerlukan strategi yang rumit karena hal ini berkenaan dengan sikap yang sulit untuk dievaluasi. Demikian pula halnya dengan "penghargaan terhadap pendidikan jasmani dan kemauan untuk melakukan olahraga sepanjang hidup" Sering kejadian bahwa suatu pokok bahasan mencantumkan pendidikan jiwa demokratis, tetapi siswa tidak pernah diberi latihan untuk mendemonstrasikan sikap itu. Pelajaran Sejarah perjuangan bangsa misalnya, menuntut tumbuhnya semangat patritisme siswa. Namun, apabila strategi mengajarnya hanya menyuguhkan data-data sejarah yang harus diingat oleh siswa tanpa adanya usaha mengecek apakah siswa sudah menghayati semangat patriotism itu, sulit diharapkan pokok bahasan tersebut dapat mencapai tujuan. Untuk itu kehadiran Spektrum gaya mengajar diharapkan mampu mengatasi tujuan pengajaran pada berbagai pokok bahasan dalam pendidikan jasmani dan olahraga.

#### D. PENGETAHUAN TENTANG PROSES MENGAJAR

Pemasukan untuk mengajar-belajar dan hasil perencanaan pada model mengajar sungguh-sungguh mengesankan. Untuk kebutuhan menjawab pertanyaan

"Bagaimana saya mengajar?" secara baik. Selama tiga dekade terakhir ini, usaha untuk menjawab pertanyaan ini telah dibawa pada kontribusi berikut:

- 1. Kesimpulan pelajaran-pelajaran yang tidak bisa mengatur, bagaimana mengajar dalam suatu struktur yang masuk akal dan rasional karena "mengajar adalah suatu seni" yang juga bergantung pada guru/pengajar secara individu.
- 2. Pelajaran-pelajaran yang difokuskan kepada teori belajar sebagai sumber pengetahuan untuk perkembangan teori-teori mengajar.
- 3. Pelajaran-pelajaran yang secara garis besar terfokus pada pengertian dari kebiasaan yang sama seperti garis penuntun untuk mengajar.
- 4. Pelajaran-pelajaran yang dimulai untuk fokus pada hubungan anatara guru dan siswa. Hal ini juga menawarkan sistem untuk analisis dari proses interaksi.
- 5. Pelajaran-pelajaran yang dimulai untuk model-model mengajar dengan prosedur yang lebih kongkrit untuk kegiatan mengajar. Prosedur ini mengenalkan metode sosial, model-model yang evektif, model proses pada kelompok dan lain-lain.
- 6. Pelajaran-pelajaran yang menghubungkan kebiasaan mengajar untuk hasil belajar. (Untuk lebih jelasnya mengenai kontribusi mengajar lihat: Locke, Singer, Oxendine, Flanders, Gagne, Joyse dan Weil, Dukin dan Biddle, Hyman, Bloom, Borich, Dougherty). Untuk suatu analisis yang kuat dan tajam dari Sekolah-sekolah Negeri, pengajar, dan sibelajar, lihat Paul (Copperman's The Literacy Hoax).

Kajian ini menurut Mosston menawarkan beberapa kontribusi analisis dan kupasan dari pengajar. Diantaranya terfokus atas satu ide khusus sementara yang lainnya mengatakan bahwa "kami" tidak cukup mengetahui tentang mengajar dan

mengatakan kebutuhan untuk teori mendidik. Semua kontribusi ini mewakili aspek yang menyebar dari proses mengajar atau hal pokok yang berlawanan yang selalu ada dalam mengajar. Kontribusi yang mewakili "pendekatan yang menyebar" menawarkan variasi-variasi, ide-ide, teknik-teknik, model-model, dan pada saat alat dan model yang mana, hanya dapat menolong guru dalam cara yang terbatas dan sifat sementara. Mereka tidak menunjukkan hubungan dan pertalian antara ukuran yang beraneka ragam dari gejala kompleks seperti kebiasaan mendidik.

Kontribusi pendapat lain sebagai sumber pendekatan yang berlawanan memaksa guru/pengajar memiliki dan bergabung pada satu sekolah yang sedang digemari pada saat itu atau tertutup untuk guru yang tidak siap merumuskan pikiran dan tindakan-tindakan. Hal ini lagi-lagi hanya efek terbatas pada pengertian dan pengembangan yang memungkinkan dari kebiasaan mengajar.

Apa yang dibutuhkan oleh teori mengajar universal adalah memfokuskan pada pengajar itu sendiri seperti aspek secara khusus dan terpisah dari kebiasaan manusia. Teori secara universal ini harus ditiadakan dari seluruh segi luar dan kondisi yang selalu berpengaruh dalam realitas pendidikan. Sebagai suatu teori harus mengutamakan gambaran pilihan yang mungkin dalam kebiasaan mengajar itu sendiri. Pertama hal ini dapat menjawab pertanyaan "Apa maksudnya bahwa guru dapat bertindak dan berkata?" pikiran ini telah diketahui, dilukiskan, dan diatur dalam struktur yang spesifik. Langkah kedua dapat diambil dan diidentifikasikan secara hakiki hubungan antara tiap struktur dalam kebiasaan mengajar dan kebiasaan belajar yang sama. Disesuaikan dari "kebiasaan mengajar: Change With Dignity" Muska Mosston dan Sara Ashworth (1980). Hubungan yang hakiki ini, juga secara universal dan tersaedia untuk pengertian dari hubungan-hubungan yang

diharapkan terjadi antara guru dan siswa.

Kemudian, langakah ketiga sebaiknya diambil dan ini untuk mengidentifikasi kondisi-kondisi dan implikasi yang juga mempertinggi atau menghalangi pelaksanaan dari kebiasaan mengajar yang diberikan di dalam ruang kelas. Ini merupakan guru, kemudian siapa yang menjadi fokus, Guru merupakan inisiator, bukan sebuah kurikulum dan juga bukan seorang pelajar. Kapan seorang guru menghadapi siswa di kelas. Ini merupakan guru yang harus menjawab pertanyaan "Bagaimana saya mendidik?" ini adalah seorang guru yang harus tau bagaimana inisiatif melakukan kontak dengan siswa, guru harus tau bagaimana cara untuk menguasai kelas dan menciptakan suasana yang kondusif untuk mengajar dan berinteraksi sosial. Guru merupakan pengatur lingkungan kelas.

Diskusi-diskusi dari struktur mengajar dikaitkan dengan bagaimana cara orang belajar. Struktur mengajar meliputi acuan dan gagasan secara psikologis yang memberikan tentang penjelasan mengenai kebiasaan mengajar. Pelajaran dari struktur pokok bahasan mengenalkan sebuah percobaan untuk menghubungkan komponen-komponen pengetahuan secara logika dan mendalam. Sekarang, mari kita untuk sementara mengetahui semua tentang struktur mengajar dan struktur semua pokok bahasan (materi pelajaran). Bagaimana kita menghubungkan dua hal ini? Bagaimana seharusnya guru bersikap? Bagaimana sebaiknya mereka mengajar? Jadi semua pokok bahasan yang sarat materi dihubungkan, digabungkan, dipelajari dan dapat dimengerti serta dipahami oleh siswa.

Haruskah kita tinggalkan masalah ini dari dugaan dan tingkah-laku seseorang? Bisakah kita meninggalkannya untuk suasana hati guru secara individu atau pendapat personal? Bukankah kekurangan suatu struktur konsep yang jelas

dari mengajar menciptakan suatu jurang pemisah yang serius antara struktur pokok bahasan dan struktur belajar? Apakah cukup untuk menguraikan secara filosofis atas jasa-jasa mengajar secara individu untuk membenarkan kemungkinan itu dengan cara meneliti kembali dalam strategi yang sama, dalam memperkuat image itu sendiri, dan dalam hubungan sosial? Bukan sebaiknya kita menyarankan cara-cara operasional untuk membatasi jurang pemisah antara siswa dan pokok bahasan dan juga menyusun hubungan yang jelas dan bermanfaat yang berdasarkan pada peliputan dan intraksi dari tiga peserta utama yaitu guru, siswa dan pokok bahasan (materi pelajaran).

Suatu gaya mengajar ditetapkan oleh keputusan yang dibuat oleh guru dan sebagian dibuat oleh siswa dalam suatu episode yang diberikan jenis-jenis keputusan, menentukan proses dan konsekuwensi-konsekuwensi dari episode (peristiwa) pengajaran. Karena itu, spektrum memberikan guru satu pilihan aturan dalam sikap mengajar, yang membolehkan mereka untuk mencapai sasarannya dan lebih sering mengadakan pertemuan dengan siswa.

Suatu penemuan dan rancangan dari spektrum gaya pengajaran ini diilhami oleh Mosston adalah dari tiga observasi tentang mengajar: (1) Issu yang bertentangan, (2) mengajar dan belajar, dan (3) sikap kekhususan dan universal.

### E. ISSU YANG BERTENTANGAN

Dewasa ini, pengajaran akan diperkaya oleh ide-ide yang banyak sekali, program-program, penemuan penelitian, dan paket belajar. Di mana banyak yang mendukung hal itu, sebagian yang lain tidak, tapi semua menggambarkan tujuan yang bertentangan ---ide ini, atau ide itu bertentangan dengan orang lain.

Penyampaian setiap ide adalah suatu solusi untuk masalah pendidikan jasmani. Petunjuk Individu-individu dengan kelompok, pemecahan masalah dengan arah belajar, bermain bola dengan perkembangan aktivitas, sementara ide-ide itu adalah merupakan jalan keluar dari persoalan yang muncul. Pertentangan ini dan yang lain mempunyai kontribusi terhadap kebingungan dan tidak ada keseimbangan dalam merancang program dalam mengajar pendidikan jasmani. Tak satupun bentuk tujuan ini mengarah benar pada kondisi manusia. Kita tidak lagi "ini" atau "itu". Siswa membutuhkan pengetahuan dan perkembangan dalam semua dimensi. Suatu pertanyan muncul waktu itu, "bagaimana individu pengajar tahu, bagaimana penawaran integritas yang baik dapat disalurkan oleh setiap kontribusi tingkah laku mengajar pada setiap siswa laki-laki dan perempuan".

Observasi ini, adalah motivasi suatu penemuan dan merencanakan spektrum. Spektrum itu merupakan dasar gagasan yang tidak bertentangan dan selalu berhubungan erat sekali antara gaya-gaya yang terdapat bisa membedakan tujuan pada suatu kondisi siswa dengan kondisi yang lain.

#### F. MENGAJAR DAN BELAJAR

Bentuk observasi yang kedua mengalamatkan dirinya untuk tidak kecocokan pada keberadaan antara mengajar dan belajar. Jika orang sungguh-sungguh belajar dalam cara-cara yang berbeda atau memperlihatkan sikap yang berbeda, kemudian ini penting sekali untuk mengidentipikasikan gaya mengajar yang akan dilakukan dalam suatu cara yang disengaja, mendatangkan penerangan sikap mengajar khususnya jika setiap sikap mengajar dapat mencapai satu keterangan "sekumpulan" sasaran.

Spektrum merupakan suatu struktur mengajar yang mengidentifikasikan gaya mengajar secara khusus dalam struktur gaya dan hubungannya dengan gaya-gaya yang lain. Spektrum mengidentifikasikan prosedur pelaksanaan untuk aktivitas yang beraneka ragam dan implikasi setiap gara untuk pertumbuhan dan perkembangan pelajar dalam hal fisik, emosional, sosial, dan ranah kognitif.

Inti dari mengajar disini adalah apa yang dibicarakan guru dan apa memiliki nurani yang dalam dan mempunyai hubungan langsung dengan sikap belajar.

Oleh karena itu, spektrum mmemberikan kapasitas guru-guru untuk memilih gaya mengajar yang akan digunakan dalam mengajar dengan situasi yang sesuai. Hal ini, memberikan pengetahuan guru-guru cara untuk melakukannya dengan sebgaja. Secara umum, mengajar secara kebutuhan berubah-ubah tidak dapat menyelesaikan masalah ini.

### G. SIKAP ISTIMEWA/KHUSUS DAN UNIVERSAL

Pendekatan pada mengajar akan selalu ada keistimewaan (khusus), dugaan sementara bahwa mengajar adalah bersifat intensif, spontanitas, dan memprediksi. Hal ini sungguh-sungguh telah dihasilkan dalam memberikan lisensi bagi kebanyakan guru untuk melakukan apapun. Kemudian intuisi kebanyakan orang dan ramalan yang hanya sebagus orang-orang sebelumnya.

Dugaan ini telah dan dianjurkan oleh ungkapan (pharases) seperti "kebebasan individu", "cara saya", "melakukan kegiatan saya", "bersifat spontanitas", "mengajar secara kreatif", mengajar merupakan suatu seni dan sebagainya.

Di sini tidak ada percobaan untuk menyangkal ketidak beradaan kekuatan yang istimewa. Total dari keistimewaan seseorang adalah apa yang membuat

seseorang menjadi unik. Kumpulan dari keistimewaan seseorang, bagaimanapun juga, tidak dapat melakukan/ melayani seperti/ sebagai teori mendidik yang profesinya tidak dapat diangkat.

Keistimewaan seseorang tidak dapat melayani dasar untuk penomena mengajar dan sikap saat pertemuan mengajar. Suatu badan yang melebihi pengetahuan saat sekarang ini, keistimewaannya harus terbukti. Kemudian berikut ini dibutuhkan teori universal untuk struktur mengajar, dan kemudian apakah hal ini menjadi mungklin untuk tugas mengajar, untuk analisis pengajaran denga rasional, dan karena cara itu berguna untuk menilai kompetensi para pengajar.

Suatu teori yang universal memberikan suatu cara untuk mengidentifikasikan variasi-variasi dari peran yang diharapkan untuk guru dan siswa, serta cara mengidentifikasi ada atau tidak aksi pengajar adalah kesesuaian dengan maksud para pengajar (guru).

Sebagai gambaran ikhtisar rancangan spektrum gaya mengajar, yaitu Perilaku guru adalah sebagai titik masuk atau permulaan dari proses pembelajaran. Sebaliknya dapat dikatakan bahwa perilaku guru akan mengerahkan perilaku siswa untuk mencapai tujuan pelajaran. *Perilaku guru adalah merupakan rangkaian keputusan*, dimana setiap tindakan mengajar yang dijalankan merupakan hasil keputusan yang telah diambil sebelumnya. Keputusan yang dibuat oleh guru harus didasarkan pada pokok bahasan, organisasi, sasaran yang selanjutnya diatur dalam tiga tahap yang dinyatakan urutan mengajar dan belajar.

Pokok bahasan yang disusun dalam perangkat keputusan, yaitu tentang materi pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa. Kemudian tentang organisasi, yaitu guru menyusun keputusan tentang organisasi penyajian pengajaran itu dengan

memilih formasi-formasi yang cocok untuk materi tersebut. Sedangkan sasaran tahap urutan pengajaran (anatomi gaya mengajar), adalah: (1) tahap prapertemuan (pra-impact), (2) tahap pertemuan (impact), dan (3) Pasca pertemuan (post-impact). Untuk lebih jelasnya tiga tahap keputusan yang harus dilakukan guru, dapat diikuti uraian berikut.

Daftar 1.1. Anatomi Berbagai Gaya Mengajar

Set Keputusan	Keputusan yang dibuat tentang:			
Pra-pertemuan:	1. Ketepatan untuk episosode mengajar.			
(konten: persiapan)	2. Pilihan untuk gaya mengajar.			
(	3. Antisipasi gaya mengajar.			
	4. Siapa yang akan diajar?			
	5. Pokok Bahasan.			
	6. Dimana mengajar.			
	7. Kapan waktu mengajar.			
	a) waktu mulai, b) kecepatan irama pelajaran, c)			
	Lamanya aktifitas berlangsung, d) waktu berhenti, e)			
	waktu tenggang antara tugas-tugas, dan f) akhir			
	pelajaran pada seluruh episode,			
	8. Sikap badan,			
	9. Pakaian dan penampilan,			
	10. Berkomunikasi,			
	11. Cara menjawab pertanyaan,			
	12. Pengaturan organisasi pengajaran,			
	13. Parameter,pembatas golongan siswa,			
	14. Suasana kelas,sosial, aktif,			
	15. Evaluasi bahan dan prosedur penilaian, dan lain-lain.			

#### Pertemuan:

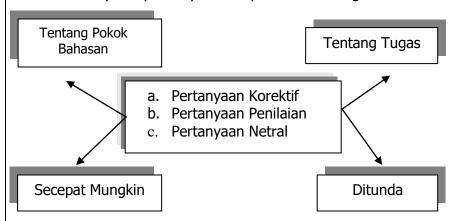
(konten pelaksanaan dan penampilan)

- Melaksanakan keputusan-keputusan pra-pertemuan (1-13 pada konten: persiapan)
- 2. Menyesuaikan keputusan-keputusan,
- 3. Lain-lain.

#### Pasca-pertemuan:

(konten:Evaluasi)

- 1. Harus melihat penampilan siswa dan mengumpulkan informasi mengenai (pengamatan, mendengar, merasakan, mencium, dan lain-lain).
- 2. Harus mengukur informasi yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan,
- 3. Pertanyaan-pertanyaan umpan balik sebagai berikut:



- 4. Seleksi penilaian gaya mengajar.
- 5. Antisipasi penilaian gaya mengajar.
- 6. Lain-lain.

<u>Sumber</u>: Muska Mosston dan Sara Ashworth, "*Teaching Behavior: Change With Dignity"* (1980).

#### H. ANATOMI BERBAGAI GAYA

Mari kita perhatikan struktur anatomi dari berbagai gaya mengajar. Anatomi ini mengidentifikasikan urutan berbagai kumpulan keputusan-keputusan yang harus dibuat dalam beberapa episode mengajar dan belajar.

Kelompok pra-pertemuan terpokus pada keputusan-keputusan yang selalu mendahului beberapa transaksi antara guru dan siswa. Pemunculan keputusan mengarah pada saat pertemuan (impact) yang memberi bukti pada pra-pertemuan.

Sekali pemunculan keputusan yang tepat diadakan, hal ini memungkinkan untuk membuat evaluasi dan keputusan umpan-balik pertemuan, kepada prapertemuan. Rangkaian keputusan-keputusan selalu terjadi tanpa memperhatikan panjangnya episode. Rangkaian ini diambil pada saat latihan diadakan, ketika seri latihan diadakan dari bermacam episode, saat memperhatikan keterampilan dilakukan dalam permainan bola, atau pada saat pertandingan permainan bola.

## **Bagian Pra-pertemuan (pra-impact)**

Pra-pertemuan adalah kegitan yang terjadi sebelum pertemuan (kegiatan pengajaran belum berlangsung) sasaran meliputi;

- 1. Sasaran pelajaran yang ingin dicapai pada setiap episode.
- 2. Pemilihan gaya mengajar sesuai dengan tuntutan siswa laki-laki dan perempuan.
- 3. Gaya belajar yang diharapkan serta realisasinya.
- 4. Siapa yang akan diajar dalam situasi kelas (kelompok, individu).
- 5. Pokok bahasan meliputi kategori-kategori keputusan sebagai berikut:
  - a) tugas meliputi penyeleksian yang objektif, apakah tugas dapat menyelesaikan tujuan/mencapai sasaran?
  - b) jumlah setiap tugas mempunyai (10 set pendek,20 push-up, ½ mil lari, dan sebagainya).
  - c) kualitas tingkat penampilan *(performance)* tugas yang ditampilkan.

- d) urutan untuk keterangan-keterangan perancanaan rangkaian gerakan.
- 6. Dimana mengajar, ---lokasi aktifitas keputusan yang ditampilkan.
- 7. Kapan mengajar, ini meliputi kategori keputusan tantang waktu, yaitu;
  - a) Waktu mulai tiap tugas (lari, lompat, lempar, dan sebagainga),
  - b) kecepatan irama pelajaran disesuaikan dengan aktivitas fisik,
  - c) Lamanya aktivitas berlangsung,
  - d) Waktu berhenti kapan diberikan pada aktivitas,
  - e) Waktu tenggang antara tugas-tugas,
  - f) Akhir pelajaran pada seluruh episode,
- 8. Sikap badan, setiap tugas di dalam pendidikan jasmani mengacu pada sikap.
- 9. Pakaian dan penampilan ---terutama pada senam/kelas dan dilapangan.
- 10. Cara menjawab pertanyaan, ---bentuk komunikasi yang digunakan, baik penjelasan, demonstrasi.
- 11. Menanggapi pertanyaan, ---pertanyaan yang bervariasi bisa timbul antara pelajar dan ditanggapi secara bervariasi pula.
- 12. Pengaturan organisasi pengajaran,
- 13. Parameter, ---pembatas golongan siswa,
- 14. Suasana kelas, ---sosial, aktif,
- 15. Evaluasi bahan dan prosedur penilaian, ---yang akan diambil setelah semua tugas penampilan yang sudah diajarkan.
- 16. Kemudian, ---bagian pra-pertemuan ini suatu struktur terbuka. Jika kategori diatas diidentifikasikan, maka masih dapat ditambah poinnya.

Keputusan 15 kategori di atas merupakan kumpulan keputusan konstitusi prapertemuan dari berbagai gaya mengajar. Semua itu merupakan keputusan yang harus dibuat secara sadar dan sengaja sebelum mengajar di kelas atau dilapangan tempat siswa belajar.

## **Bagian Saat Pertemuan (impact)**

Saat pertemuan pengambilan keputusan sebagai berikut: (1) melaksanakan keputusan-keputusan pra-pertemuan *(pra-impact)*, (2) menyesuaikan keputusan-keputusan, mungkin keputusan yang telah diambil harus diubah untuk lancarnya pelajaran dan lain-lain.

## **Bagian Sesudah Pertemuan (post-impact)**

Pengambilan keputusan pada Sesudah-pertemuan *(post-impact)* dilakukan mungkin saja selama atau sesudah pelajaran berlangsung. Menilai penampilan atau umpan-balik yang diberikan dapat dilakukan selama atau sesudah pelaksanaan tugas-tugas untuk pelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada paska-pertemuan, yaitu:

- harus melihat penampilan siswa dan mengumpulkan keterangan-keterangan mengenai hal itu.
- 2. Harus mengukur informasi yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan.
- 3. Pertanyaan-pertanyaan umpan-balik sebagai berikut:
  - a) segera sesudah respon dilakukan, orang yang bergerak menerima dari berbagai sumber, --pengamat luar (guru, teman siswa) yang mengamati hasil akhir (bola yamg ditembak masuk keranjang, gol yang tidak masuk), --seringkali selama kegiatan berlangsung ada umpan-balik

- interinsik, yang berasal dari petunjuk kinestetik, yang mengisaratkan kepada orang yang bergerak tentang bagaimana rasanya,
- b) Umpan-balik diperlukan untuk menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam melaksanakan gerakan-gerakan yang direncanakan.
- c) Umpan-balik sangat penting karena jumlah informasi yang diperoleh dan dipakai, yang berasal dari umpan balik dapat membantu untuk menentukan apakah rencana motorik yang dipakai baik atau tidak.
- d) Pertanyaan korektif, yaitu perilaku verbal dari guru, ini dipakai apabila terlihat kekeliruan dan respon perilaku tidak benar. Korektif ini meliputi keterangan mengenai kekeliruan serta bagaimana memperbaikinya. Sebagai contoh passing pada permainan bolavoli, misalnya kesalahan sikap kaki tidak ditekuk pada waktu passing dilakukan, maka untuk memperbaikinya adalah sipelaku sebelum menyentuh bola yang akan di passing terlebih dahulu siswa disuruh menyentuh lantai, kemudian secara sama-sama berdiri pada saat mendorong bola yang di passing.
- e) Pertanyaan penilaian, yaitu mencakup kata-kata bagus, bagus sekali, kurang. Kata-kta ini memberikan penilaian positif atau negatif terhadap penampilan siswa. Ada konotasi tertentu mengenai siswa. Harus dimasukkan dalam umpan balik yang bersifat koleksi supaya ada gunanya bagi siswa. Pertanyaan seperti "pekerjaan bagus" tidak memberikan apa-apa bagi siswa apa yang benar.
- f) Pertanyaan netral, yaitu untuk memberikan gambaran dan fakta mengenai tampilan. Tidak menyatakan apa yang benar atau salah dalam penampilan.

- 4. Penilaian gaya mengajar yang telah ditampilkan,
- 5. Penilaian belajar atau suatu kemajuan siswa.

Sebelum kita mulai dengan gaya pertama, aba-aba gaya, mari kata mengingat bahwa spektrum secara konsepnya diambil dalam gagasan yang tidak bertentangan, yaitu pelaksanaan setiap gaya, saat digunakan waktu selama priode yang dilakukan, sebelum dicoba setiap gaya bisa diseleksi.

Ini menunjukkan bahwa dalam mengajar-belajar, tak satupun gaya yang lebih baik atau superior dari yang lainnya. Tak satupun gaya yang bisa mencapai semua sasaran yang banyak terdapat dalam lapangan pendidikan jasmani. Setiap gaya disaat terbaik hanya dapat mencapai porsi tujuan tertentu. Hal ini, sebagai proporsi dari spektrum gaya mengajar untuk kekhususan dari setiap gaya dan mengenal hubungan itu sendiri dengan yang lainnya.

Tujuan yang paling hebat dari spektrum gaya mengajar yaitu untuk mengenalkan guru-guru dengan teori yang diintegrasikan mengajar yang dapat mengatur menguasai mereka untuk menjadi lebih fleksibel, lebih cakap, dan lebih tenang dalam mengajar.

#### BAB II

#### PENGAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

#### A. STRATEGI GAYA MENGAJAR

Keberhasilan implementasi dari setiap model kurikulum sangat bergantung pada proses pengajaran yang menapsirkan desain itu ke dalam tindakan. Model kurikulum merumuskan apa yang harus diajarkan dan apa tujuan dari program itu? Rencana pengajaran menetapkan bagaimana proses mengajar harus dilakukan. Tidak boleh dilupakan bahwa proses pengajaran 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. Namun, secara pasti kita tidak dapat mengatakan, strategi mengajar yang satu lebih baik (efektif) dari strategi mengajar lain pada tujuan tertentu.

Menurut Mosston (1980) strategi mengajar dirancang dalam berbagai corak (spektrum) yang disebutnya *spektrum gaya mengajar*. Masing-masing gaya berurutan A-H mempunyai nilai yang lebih besar ditandai pada cara mengajar kreatif yang bertingkat. Kreatif tersebut dianggap target untuk kebebasan pencapaian kemampuan individu dalam proses strategi pengajaran yang disebut juga sebagai "Strategi Gaya Mengajar". Sebenarnya hal tersebut merupakan konsep yang berdasarkan pada perbedaan gaya yang satu dengan yang lain dalam merealisasikan pengajaran. Menurut Jewett dan Bain (1985) Keefektifan dari berbagai macam gaya mengajar itu bermacammacam, bergantung kepada tujuan yang akan dicapai, jenis tugas pengajaran, dan karakteristik siswa.

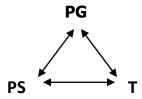
Penerapan spektrum gaya mengajar ini, selain di Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Fakultas Ilmu Keolahragaan, juga dapat diberikan pada siswa Sekolah Dasar (SD) untuk struktur episode belajar dan pengajaran. Pola pengelolaan stimulus dalam belajar mengacu pada pola yang dimulai dari semua keputusan dalam belajar berada di tangan guru dan secara berangsurangsur beralih tugas kepada siswa. Cara yang demikian dapat juga disebut sebagai serangkaian hubungan yang berkesinambungan antara guru dan siswa dalam proses pengajaran. Gaya ini tidak saja sebagai sumber inspirasi, tetapi juga sebagai perifikasi yang dibutuhkan sebagai teori dan praktek pengajaran pendidikan jasmani. 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 mengajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah.

#### **B. PERILAKU GURU DAN SISWA**

Untuk mencapai sasaran (tujuan) yang optimal dalam proses pengajaran perlu adanya strategi dalam metode disini disebut "*Spektrum Gaya Mengajar*" yang diterapkan guru dalam mengajar agar terjadi interaksi pengajaran. Pilihan metode biasanya didasarkan pada kondisi belajar seperti: (1) kebutuhan siswa, (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 pengajaran adalah sebagai

parameter efek interaksi antara hubungan teori pengajaran preskriptif dan teori belajar deskriptif.

Interaksi antara guru dan siswa mencerminkan prilaku (efek) mengajar dan belajar pada kondisi tertentu. Apabila merencanakan pengajaran dalam berbagai gaya mengajar hendaknya tercipta interaksi perilaku siswa dan perilaku guru, serta berpengaruh untuk mencapai sasaran belajar. Adapun hubungan perilaku yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.1** <u>Interaksi Antara Guru Dan Siswa Dalam Proses Pengajaran Olahraga</u> *Keterangan :* PG = Perilaku Guru, PS = Perilaku Siswa, T = Tujuan

Menurut Mosston perilaku guru adalah sebagai titik masuk atau permulaan dari proses pembelajaran. Sebaliknya dapat dikatakan bahwa perilaku guru akan mengerahkan perilaku siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. perilaku guru merupakan rangkaian keputusan, dimana setiap tindakan mengajar yang dijalankan merupakan hasil keputusan yang telah diambil sebelumnya. Keputusan yang dibuat oleh guru harus didasarkan pada *pokok bahasan, organisasi, sasaran* yang selanjutnya diatur dalam tiga tahap *strategi* yang dinyatakan sebagai urutan proses pengajaran.

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 pengajaran yang akan diberikan oleh guru kepada siswa berupa media pengajaran, menyediakan

informasi atau bahan-bahan yang cocok untuk materi seperti; buku, lembaran kerja, handout, latihan dan tes yang diperlukan. Kemudian tentang *strategi pengelolaan pengajaran*, yaitu guru menyusun keputusan tentang startegi penyajian pembelajaran yang berkaitan dengan penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan siswa, memotivasi dan kontrol belajar (evaluasi).

Berdasarkan interaksi perilaku guru dan siswa dengan deskriptif hasil pembelajaran sebagai sasaran belajar, maka Mosston merancang tahap urutan pengajaran (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 guru harus merancangnya dengan baik, agar spektrum gaya mengajar yang dipersiapkan untuk berbagai tingkat dan situasi yang berkembang dalam mengajar pendidikan jasmani dapat dioperasionalkan.

#### C. SUSUNAN SPEKTRUM GAYA MENGAJAR

Dikatakan oleh Mosston (1981), bahwa susunan gaya tersusun dalam dua kelompok gaya mengajar. Adapun kelompok gaya tersebut sebagai berikut: A— E , F-H dan I—J. Kelompok-kelompok gaya ini berbeda dari yang dalam hal perilaku guru, perilaku siswa dan tujuan yang ingin dicapai. Gaya mengajar A-E berhubungan dengan penampilan dan pertemuan kegitan-kegiatan yang telah dikenal dan semua gaya ini diperkarsai oleh guru dalam keputusannya. Menurut Ahmad (1989), sebelum siswa memiliki kesadaran sendiri/ mereka perlu mula-mula dibimbing, diarahakan, baru kemudian dilepas berfungsi sendiri, inilah yang 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-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-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-H adalah: (1) penampilan pengetahuan dan keterampilan yang masih baru bagi siswa, (2) pokok bahasan beraneka ragam yang menyangkut konsep, strategi, 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 guru, perilaku siswa, dan tujuantujuan 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 diagram berikut:

Α	В	С	D	Е	F	G	Н	??

Gambar 2.2. Kelompok Anatomi Gaya Mengajar

<u>Keterangan:</u> <u>Gaya A</u> adalah gaya komando *(the command style)* 

<u>Gaya B</u> adalah gaya latihan (the practice style)

Gaya C adalah gaya resi prokal (the reciprocal style)

Gaya D adalah gaya periksa sendiri (the self-check style)

<u>Gaya E</u> 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 diperkarsai siswa (pemahaman A – E dan F – H)

Gaya J (?) adalah gaya mengajar sendiri (aplikasi A – H)

#### D. BEDA SETIAP SPEKTRUM GAYA MENGAJAR

## 1. Gaya Komando (A)

Guru membuat semua keputusan, menjelaskan dan mendemonstrasikan gerakan dan siswa mencontohnya. Di bawah aba-aba guru, siswa diperintah mempraktekkan apa yang ditirunya. Siswa hanya beraksi apabila diperintah guru, sedangkan guru

menilai keberhasilan siswa menurut sejauh mana siswa dapat meniru medol itu dengan seksama.

## 2. Gaya Latihan (B)

Guru menjelaskan dan mendemostrasikan suatu model gerakan dan Kepada siswa diberikan waktu untuk melaksanakan tugas secara perorangan atau melakukan gerakan menurut kecepatannya sendiri-sendiri, sedangkan guru mendatangi siswa 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 siswa mengingat apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya.

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

Guru menjelaskan dan mendemostrasikan suatu tugas yang harus dipelajari sebagai tolok ukur penampilan gerakan yang diberikan kapada siswa. Selama kegiatan berlangsung siswa diorganisir berpasangan (siswa 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.

## 4. Gaya Periksa Sendiri (D)

Guru mendesain dan menyajikan suatu tugas dengan sejumlah tingkat kesukaran. Siswa sendiri yang harus memutuskan untuk memelihara memulai dari tingkat kesulitan yang sama. 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.

## 5. Gaya Cakupan (E)

Guru mendesain dan menyajikan suatu tugas yang disusun dengan drajat kesukaran yang berbeda. Siswa menentukan sendiri tingkatnya dalam tugas. Tingkattingkat 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 guru membimbing siswa untuk menemukan keterampilan yang sebelumnya telah ditentukan konsep terpilih melalui tanya jawab, tapi belum diketahui oleh siswa. Guru memfokuskan pertanyaan-pertanyaan kearah tujuan khusus pengajaran, dengan memakai kunci-kunci jawaban. Pertanyaan yang berisi sikuens dari

langkah-langkah kecil yang berangsur-angsur mengarah kepada respon yang diharapkan dari siswa. Pada tiap langakah, guru mengajukan pertanyaan, memberikan penguatan atas jawaban siswa. 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)

Siswa memberi tanggapan divergen untuk pemecahan suatu masalah (dipakai penyelesaian masalah) dengan lebih satu jalan keluar yang tersedia. Tidak dicari jawaban/tanggapan tunggal yang tepat. Guru mendesain dan menjelaskan suatu masalah yang relevan dengan untuk pokok bahasan dan dengan kesiapan serta pengalaman siswa. Siswa mengidentifikasi respon alternatif terhadap masalah itu dan mengevaluasi responnya menurut kelayakannya dalam pemecahan masalah.

# 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–G. Guru memegang peran membantu dengan jalan mengajukan pertanyaan supaya siswa merasa lebih jelas dalam masalahnya.

# 9. Gaya Diperkarsai Oleh Siswa (I)

Apabila siswa 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, meng-cek dan konsultasi dengan guru. Kemampuan siswa disini diharapkan hampir mendekati prilaku guru sungguhan.

# 10. Gaya Mengajar Sendiri (J)

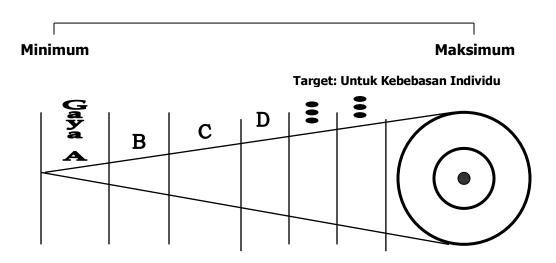
Aplikasi dari gaya diperkarsai oleh siswa sudah dianggap mafan, maka untuk semua keputusan penerapan mengajar disiapkan sendiri dan mengajarkannya sendiri. Guru hanya mengawasi cara siswa mengambil keputusan perilaku yang bersifat peranan guru, diperankan oleh siswa yang bersifat sebagai siswa.

#### E. JALUR PENGEMBANGAN UTAMA GAYA MENGAJAR

 Konsep dasar dari spektrum tidak terlepas dari dugaan-dugaan yang pro dan kontra. Itulah sebabnya masing-masing gaya mengajar mencapai tujuan-tujuan khusus pada masing-masing gaya mengajar, jadi tidaklah ada gaya mengajar dengan sendirinya yang baik dan yang paling baik, masing-masing ada kelebihan dan kekurangan.

Perkemkembangan ini di dalam konsep spektrum sebagai suatu skema dari kontribusi yang terintegrasi dari seluruh gaya pengajaran adalah perubahan yang terutama semenjak edisi pertama diterbitkan, dimana spektrum divisualisasikan sebagai berikut:

# **Teori Limit**



**Gambar 2-3.** <u>Visualisasi Spektrum Gaya Mengajar</u>

Konsep awal ini menandai suatu nilai yang kecil dari *gaya A*. Masing-masing gaya yang berurutan mempunyai nilai yang lebih besar ditandai pada cara mengajar kreatif yang bertingkat. Kreatif tersebut dianggap target untuk kebebasan pencapaian kemampuan individu. Sebenarnya hal tersebut merupakan konsep yang berdasarkan pada perbedaan gaya yang satu dengan yang lain. Bertahun-tahun eksperimen dan ide-ide penelitian telah mewarnai kearah perbaikan pada setiap pelaksanaan gaya mengajar: Jadi realisasi perbedaan dari aplikasi gaya merupakan sebagai dasar pengembangan ilmu pengajaran.

- 2. Struktur spektrum, menghadirkan teori universal pengajaran dan tidaklah terlepas dari kelemahan (keanehan-keanehan).
- 3. Anatomi dari bermacam-macam gaya telah diperluas dan menkontribusikan kejelasan anatomi masing-masing gaya.

- 4. Perbedaan anatara masing-masing gaya lebih jelas.
- 5. Seksi-seksi pemakaian dan implikasi masing-masing gaya memaparkan pengatahuan baru tentang spektrum.
- 6. Komentar pada tingkah laku verbal dicantukan dalam analisa masing-masing gaya dan implikasi psikologi masing-masing gaya.
- 7. Contoh tujuan pengajaran mengikuti struktur gaya selangkah demi selangkah.
- 8. Tujuan dari spektrum gaya mengajar adalah membekali guru dengan alternatifalternatif pengetahuan dalam pengajaran tingkahlaku dan interaksi yang membaur antara guru mempertujukkan kepada siswa.
- 9. Beberapa dari terminologi telah diubah menjajidi lebih cocok dengan perkembangan spektrum dewasa ini.
- 10. Beberapa konsep, istilah, gambar, dan medel telah diadopsi dari buku '*Teaching Physical Education'*: *by* Muska Mosston.

## F. TANGGUNGJAWAB PENGAJARAN

Tugas sehari-hari seorang guru dalam menjalankan proses pengajaran di sekolah tidak hanya sebatas menguasai strategi penyampaian pengajaran saja . Namun, Tanggung-jawab sebagai penyelenggara pendidikan juga dituntut mampu melaksanakan evaluasi, penguasaan keterampilan materi pengajaran, dan melaporkan secara administrasi hasil proses pengajaran yang dilaksanakan kepada atasan kepala sekolah. Sering para orang tua siswa menyatakan proses belajar anaknya tidak sesuai dengan tuntutan kompetensi yang dimiliki anaknya, peningkatan kemampuan anak tidak signifikan dengan biaya pendidikan yang dikeluarkan. Untuk menepis isu yang

demikian, maka seorang guru dituntut untuk bertanggungjawab dalam hal keefektifan hasil belajar siswa disekolah.

Untuk mengefektifkan hasil pengajaran, guru harus mampu menggunakan pendekatan berbasis kompetensi yang menuntut sertifikasi kinerja guru. Menurut Singer dan Dick (1980) gambaran kompetensi guru adalah: (1) Kemampuan dan metoda yang digunakan untuk menilai prestasi harus di depan umum dan uraian yang jelas, (2) Penekanan harus menggambarkan target kompetensi yang diharapkan. (3) Penekanan harus mencapai kemajuan para siswa di atas rata-rata individu. (4) Penekanan harus mengijinkan para siswa untuk memilih dari dua atau lebih jalan berbeda dari kompetensi dasar.

Mengingat pengembangan program berbasis kompetensi agak sulit, karena banyak yang dipertimbangkan, mengidentifikasi kemampuan bagi guru bukanlah mudah. Untuk mengetahui tingkat ketegasan yang harus digunakan dan prosedur memperkirakan kompetensi, maka sekarang untuk menjaga mutu pendidikan Pemerintah menerbitkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Meskipun demikian, pengalaman membangun suatu program yang berbasiskan kompetensi untuk pelatihan guru dan implementasi yang langsung di sekolah dapat dijadikan sebagai tanggungjawab untuk sumber daya yang memiliki sertifikasi guru. Hal ini digunakan dalam bidang pendidikan, yaitu menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dalam konsep pengembangan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyebutkan, bahwa

satuan pendidikan dasar dan menengah dapat mengembangkan kurikulum dengan standar yang lebih tinggi dari Standar Isi sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Untuk memenuhi tuntutan pengembangan tersebut, dikembangkan Standar kompetensi dan kompetensi dasar (Lihat Lampiran 1) menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian (Lihat Lampiran 2).

#### G. PANDUAN PENYUSUNAN RPP

Merancang tahap urutan pengajaran (dalam anatomi gaya mengajar), pada tahap pra-pertemuan *(pra-impact)*, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) sebagai implementasi kurikulum yang memuat berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar (Lihat KTSP SD, SMP dan SMA). Langkah-langkah penyusunan RPP disadur dari RPP mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah DEPDIKNAS, 2006) adalah sebagai berikut:

- a) **Mencantumkan identitas**; nama sekolah, nama pelajaran, kelas/semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, dan alokasi waktu.
- b) **Mencantumkan Tujuan Pembelajaran;** Tujuan pengajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan/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.

- c) **Mencantumkan Materi Pengajaran;** materi pengajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Materi pengajaran dikembangkan dengan mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus.
- d) **Mencantumkan metode Pengajaran;** Metode dapat diartikan sebagai benarbenar metode, tapi dapat pula diartikan sebagai model, atau pendekatan pengajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan /atau strategi gaya yang dipilih.
- e) Mencantumkan Langkah-langkah Kegiatan Pengajaran; Untuk mencapai suatu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan menutup. Akan tetapi, dimungkinkan dalam seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model yang dipilih. Kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan.
- f) **Menentukan Sumber Belajar;** 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, dalam RPP harus dicantumkan judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu.

g) **Mencantumkan penilaian;** Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrument, dan 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, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubric penilaian.

Contoh RPP sebagai implementasi kurikulum berbasis kompetensi yang sekarang diberi nama "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)" dan rubrik penilaian dapat dilihat pada halaman Lampiran.

.

#### **BAB III**

# **GAYA KOMANDO (GAYA A)**

#### A. ANATOMI GAYA KOMANDO

Gaya komando atau perintah, semua keputusan diambil oleh guru (T) baik pelaksanaan pra-pertemuan (*Pra-impact*), dalam pertemuan (*impact*), maupun pasca-pertemuan (*post impact*). Gaya ini merupakan karakteristik guru membuat keputusan pada anatomi gaya. Itu berarti bahwa peran guru adalah membuat semua keputusan sebelum pengajaran dimulai sampai seperangkap setelah pembelajaran. Peran siswa adalah menampilkan, mengikuti, dan mematuhinya.

Inti sari dari gaya komando adalah hubungan segera dan langsung antara rangsangan yang diberikan oleh guru dapat direspon langsung oleh yang siswa. Setiap gerakan yang ditampilkan melalui demonstrasi yang diberikan oleh guru, kemudian setiap keputusan mengenai lokasi, postur, waktu mulai, bentuk dan irama, waktu berhenti, durasi, dan interval dibuat oleh guru. Perilaku dan keputusan secara sistematis digambarkan dalam spektrum awal pada Gambar 3.1.

	_		
		A	 
Pra-pertemuan	:	(T)	
Dalam pertemuan	:	<b>(T)</b>	
Pasca-pertemuan	:	<b>(T)</b>	

**Gambar 3.1** <u>Anatomi Gaya Mengajar Komando (T peran dalam perangkat yang diberikan, guru membuat semua keputusan dalam masing-masing tiga perangkat)</u>

#### B. IMPLIKASI PENGGUNAAN GAYA KOMANDO

Terdapat bebrapa implikasi dalam penngunaan gayakomando antara lain:

(1) standar penampilan sudah mantap dan pada umumnya satu model untuk satu tugas (2) pokok pelajaran dipelajari secara meniru (imitasi) dan mengingat melalui penampilan. (3) pkok bahasan dipilih-pilih menjadi bagian-bagian yang dapat ditampilkan oleh guru agar bisa ditiru siswa, (4) tidak ada perbedaan individual; diharapkan semua menirukan model yang disajikan guru.

# 1. Menyusun Pelajaran Gaya Komando

Pada pra-pertemuan keputusan-keputusan yang harus dibuat oleh guru adalah: (1) Pokok bahasan, (2) tugas-tugas untuk siswa, (3) organisasi pelajaran, (4) lain-lain yang berhubungan dengan persiapan mengajar; seperti alat-alat olahraga serta kondisi siswa.

Penyusunan semua keputusan selama pertemuan berlangsung yang akan dibuat oleh guru adalah : (1) penjelasan peranan guru dan siswa. (2) penyampaian pokok bahasan. (3) penjelasan prosedur organisasi; regu (kelompok) , penempatan dalam wilayah kegiatan , perintah yang harus diikuti. (4) urutan kegiatan antara lain ; peragaan , penjelasan , pelaksanaan , penilaian.

Keputusan yang ditentukan oleh guru pada pasca-pertemuan adalah : (1) umpan balik kepada siswa, (2) sasarannya ; guru memberikan banyak waktu untuk pelaksaan tugas-tugas gerakan.

# 2. Unsur-Unsur Khas Dalam Pelajaran Gaya Komando

Khas yang mendasari yang perlu ada dalam gaya komando adalah:

- 1. Semua keputusan dibuat oleh guru (seperti gambar 3.1),
- 2. Menuruti peutnjuk dan melksanakan tugas adalah merupakan kegiatan utama dari siswa,
- 3. Menghasilkan tingkatkegiatan yang tinggi,
- 4. Dapat membuat siswa terasa terlibat dan termotivasi,
- 5. Mengembangkan perilaku berdisiplin karena harus mentaati prosedur yang telah ditetapkan oleh guru dalam pembelajaran.

# C. DEMONSTRASI

Demonstrasi (peragaan) atau memberikan penjelasan khusus itu penting dalam kegiatan pengajaran pendidikan jasmani dengan gaya komando.

Peragaan kegiatan aktivitas jasmani dilakukan oleh penampilan yang baik akan memiliki pengajaran yang berarti terhadap pengamatan dan memiliki implikasi psikologis untuk siswa. Demonstrasi yang baik itu memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- 1. Memberikan gambaran yang bersifat jelas dari kegiatan.
- 2. Untuk tujuan kesuksesan tingkat ini dapat memberikan motiovasi siswa berpotensi dalam pembelajaran.
- 3. Dapat mengesankan siswa dengan kehalusan gerakan, kemudahan dan keberhasilan, koordinasi gerkan manusia. Seseorang harus berdiri tanpa bernapas pada keterampilan putaran menari atau seorang pesenam.
- 4. Memberikan fisualisasi dari bagian kegiatan dari aktivitas gerakan.
- 5. Dapat menunjukan serangkaian atau urutan gerakan yang ditampilkan dalam sebuah demonstrasi.

- 6. Semua kegiatan yang dibutuhkan terlihat efisien untuk "ditampilkan dan memberitahu", kemudian mengingatkan siswa untuk mengenang pembelajaran.
- 7. Bisa menghemat waktu, pada penjelasan yang terlalu panjang, terlalu menjenuhkan atau tidak jelas. Peragaan dari seluruh cerita dapat dengan cepat.
- 8. Dapat memfokuskan pada hasil penampilan yang tepat sebagaimana dalam contoh penampilan seorang pemain polo air, seorang ahli kelereng atau seorang penembak jitu.
- 9. mmMemberikan kepada siswa standar pertimbangan "benar" atau "salah".
- Memperkuat posisi seseorang yang menampilkan sebagai ahlinya atau yang berwenang untuk itu.
- 11. Dapat menggambarkan perhatian siswa secara detil bentuk dan pentingnya kegiatan tersebut (posisi tangan di atas pegangan raket tenis, posisi kaki waktu membendung lawan dan sisi belakang lebih rendah pada henstan).
- 12. Dapat menunjukkan posisi mulai yang tepat pada olahraga (star dilintasan atletik, posisi servis dalam tenis lapangan, dan keseimbangan pada permainan ski).
- 13. Dapat mengilustrasikat hakekat gerakan kepada suatu tujuan (step langkah waktu melompat, gerakan lengan dalam servis bola voli, gerakan maju pada anggar).
- 14. Menciptakan rasa mengagumi dan memberikan motivasi yang kuat untuk belajar.
- 15. Dapat memberikan inspirasi suatu rasa terhadap gerakan manusia.

# 16. Dapat mempengaruhi persepsi sibelajar (siswa).

Bagi anak-anak penganutnya membutuhkan tampilan yang lebih standar, pembenaran adalah alat yang penting, pengawasan, evaluasi dan prestasi; hal ini konsisten dengan definisi dari gaya komando. Keharusan mengajar, cara pandang dibebaskan dalam aksi demonstrasi. Ketika guru sedang mengilustrasikan, siswa harus memperhatikan/ mengamati. Mengulangi demonstrasi yang ditampilkan guru merupakjan pernyataan perintah untuk siswa dalam proses pembelajaran, dan itu merupakan kontrol belajar untuk siswa. Penampilan siswa yang menyimpang dari gerakan standar yang diberikan guru adalah sebagai masukan evalusi untuk pengajar. Prosedur evaluasi bagi guru biasanya membantu siswa dan memotivasi siswa, menjaga disiplin yang menyimpang dalam penggunaan gaya komando.

Demonstrasi bukanlah hal yang unik pada kajian pendidikan jasmani. Guru matematika sangat sering melakukan demostrasi untuk solusi pada siswanya; guru fisika juga melakukan hal yang sama. Instruktur bahasa Inggris memperagakan keringanan estetis ketika mereka merasakan dan guru pelajaran sosial mendemonstrasikan pengetahuan masalah politik dan sosial dalam kewarganegaraan kita. Kesemua sikap tingkahlaku pembelajaran ini dirancang untuk mencapai tujuan yang telah digambarkan secara spesifik.

Dapat dikatakan bahwa demonstrasi dengan baik, maka pembelajaran siswa dapat diterima menghasilkan yang baik. Ini merupakan jenis pembelajaran yang khusus dan menempati posisi yang penting pada suatu sekolah. Sia-sia saja biografi dari buku-buku metode dalam pendidikan jasmani. Secara praktis semuanya menggunakan langkah ("quadrivium") sebagai berikut:

## Langkah 1. Demonstrasi

Langkah 2. Penjelasan

Langkah 3. Pelaksanaan

Langkah 4. Evaluasi

Penting dicatat bahwa pengaruh demonstrasi adalah sebagian besar eksternal. Siswa adalah penerima pasif dari semua kekuatan matrik rangsangan dan mempengaruhinya; semua siswa harus benar-benar menerima dan berusaha melebihi penampilannya. Penerimaan dan persaingan kelihatan menjadi tujuan pembelajaran, sebagaimana yang digambarkan oleh gaya komando. Fokus standarnya berada pada guru dan penampilan yang diulangi oleh siswa (siswa sebagai imitasi gerakan).

Kapankah proses stimuli-respon berfungsi denga baik, apabila seseorang dapat menunjukkan gambaran-gambaran ciri berikut dalam sebuah episode yang diberikan:

- 1. Pola organisasi dilakukan dengan baik. Ketika perintah tersebut menggariskan dalam bentuk geometrik dikeluarkan, respon secara praktis segera muncul.
- 2. Ketika perhatian dibutuhkan, disana (pada rangka perintah dari asumsi-asumsi sikap ini mengacu sebagai disiplin yang baik).
- 3. Berbagai perintah untuk gerakan untuk mengikuti (secara langsung dalam banyak hal) oleh respon fisik yang ditampilkan apakah dalam suatu bunyi atau secara individu, secara utamanya tergantung kepada kealamiah kegiatan atau cara rutin yang mana kegiatan ini telah dilakukan.
- 4. Seorang guru yang cermat akan menawarkan sekelompok atau memberikan koreksi individu. Ini sering dilakukan dengan menghentikan sebagai kelas (rangsangan, "pegang itu" "berhenti"!. Meniup peluit atau memakai tanda-

tanda lainnya. Respon yang diharapkan; kelas menghentikan kegiatan!) kemudian guru mengidentifikasi kesalahan tersebut, menyatakan koreksi dan kemudian memberikan perintah untuk merangkum kegiatan.

5. Ketika episode berakhir, guru perintah kegiatan dihentikan. Kemudian mengikuti beberapa jenis formasi tertentu dari upacara akhir pembelajaran, seorang pengarah, sebuah pengumuman mengenai hasil belajar, menyatakan persiapan pelajaran berikutnya atau sejenisnya.

Gambaran kelima episode tersebut, lebih dekat kepada respon siswa terhadap stimulan guru, (dalam waktu dan ketepatan) lebih sempurna episode tersebut. Kelebihan episode adalah kedekatan pada ketepatan sebagai substansi validitas dari asumsi yang mendasari medel komando tersebut. Timbal-balik, semakin kuat kepercayaan guru dalam asumsi-asumsi ini semakin sempurna pelaksanaan dari episode yang diajarkan dalam gaya ini.

Asumsi utama demonstrasi diikuti juga dengan harapan peningkatan dan pertumbuhan sepanjang jalur perkembangan. Perkembangan fisik akan terjadi sebagai sebuah hasil dari kesuksesan partisipasi pada kegiatan yang sedang berlangsung oleh guru. Kekuatiran sosial akan dihasilkan dari sibelajar atau siswa terhadap peraturan dan spesifikasi-spesifikasi yang dikenalkan oleh guru. Pertumbuhan emosional akan terjadi sebuah hasil penerimaan penempatan individu tersebut dari peranannya sebagai anggota sebuah kelompok sebagaimana yang dilihat dan diuji oleh guru. Perkembangan kognitif diangkat semenjak penerimaan siswa tersebut dari apa yang ditawarkan guru dan penampilannya dari apa yang diminta guru tujuannya menghendaki beberapa pelibatan kognitif dan pemahaman dari apa yang diinginkan oleh guru.

Kerangka kerja ini kelihatannya menjadi agak "murni dan sempurna" dalam bentuknya; mungkin ini tidak ada dalam pengalaman aktual. Bagaimana pun, hanya ketika sebuah kerangka kerja lengkap secara teoritis mudah dibayangkan apakah itu menjadi mungkin untuk memahami fungsinya, konstruksi dan pembatasannya.

## D. KEOBYEKTIFAN GAYA KOMANDO

Salah satu kentribusi kemampuan spektrum gaya untuk mengenal keobyektifan yang dapat memberikan reaksi oleh berbagai gaya. Merubah sturuktur berbagai gaya ditentukan oleh keobyektifannya. Adapun seleksi yang ikut menentukan keobyektifan gaya komando adalah : (1) respon langsung terhadap petunjuk yang diberikan, (2) ketepatan dan kecermatan respon, (3) mereproduksi model, (4) penampilan yang sama atau seragam, (5) mengawasi standar yang telah ditentukan, (6) pengawasan pengamanan, (7) peningkatan semangat kelompok, (8) penggunaan waktu secara efesien, (9) memperhatikan tingkat estetika, dan (10) meneruskan kegiatan dan tradisi kaltural.

## E. JALUR-JALUR PERKEMBANGAN

Pertumbuhan individu dirasa menjalani berbagai jalur pengambangan, maka timbul pertanyaan yang berkaitan diantara bebrapa gaya mengajar. Posisi jalur perkembangan mana siswa berada?. Dalam contoh berikut, ada empat jalur pengembanganyang dijalani siswa selama mengikuti pembelajaran. Jalur perkembangan tersebut adalah: (1) jalur pengembangan pisik, (2) jalur pengembangan sosial, (3) jalur pengembangan emosional, dan (4) jalur pengembangan kognitif. Perilaku individu siswa akan memperoleh jalur-jalur itu

mulai dari minimum menuju kearah maksimum. Pengembangan dari tiap-tiap jalur dapat dilihat pada Gambar 3.2 berikut.

	A		
		Independen	
Minim	um <del>←</del>		► Maksimum
Jalur pisik	X		
Jalur sosial	X		
Jalur emosional	x		
Jalur kognitif	x		

**Gambar 3.2** <u>Jalur Pengembangan Selama Masa Pembelajaran Gaya Komando</u>

Kenyamanan jalur pengembangan ini, bahwa tidak semua komponen jalur bisa sama ditingkatkan melalui gaya komando akan tetapi ada perbedaan kecendrungan jalur itu meningkat dengan pesat selama mengikuti pengajaran akan ditempatkan pada jalur menuju maksimum. Sebaliknya ada individu-individu yang tidak dapat menerima keputusan yang dibuat untuk mereka oleh orang lain. Jalur pengembangan mereka akan ditempatkan pada jalur yang minimum.

Pada gaya komando, siswa terlibat secara utuh pada corak operasional kognitif. Pada kapasitas manusia, bahwa peran operasional kognitif utama dalam model ini disebut memori. Jika kita pertimbangkan peran kognitif tersebut yang berpartisipasi membandingkan dan mengkontraskan, mengelompokkan, menghipotesiskan, menemukan dan lain sebagainya. Dalam gaya komando siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam operasional gaya, maka penempatan mereka itu pada jalur kognitif menuju minimum.

Dalam merencanakan episode untuk kegiatan harian, mingguan, unit belajar, selidiki dengan teliti tujuan yang hendak dicapai. Kemudian lihat bagian-bagian bagan kegiatan yang menghendaki penampilan yang baik. Gaya komando akan membawa dua persamaan aktivitas dan tujuannya. Pilih dari bagian kegiatan yang bersifat kondusif. Pengaruh luar atau sosial, biasanya rangsangan luar dan tanggapan spontan maka gunakan demonstrasi untuk keefisienan pengajaran, tidak sebagai sebuah simbol kewenangan dan hukuman.

Penggunaan gaya komando tersebut dalam sebuah sikap yang semangat dapat menciptakan motivasi untuk ikut serta dan penghargaan prestasi yang besar.

Sekarang kita mengetahui struktur gaya komando, prosedurnya, dan beberapa perlengkapannya, pertunjukan apa yang akan terjadi? Seperti apa bentuknya?

#### **BAB IV**

# **GAYA LATIHAN (GAYA B)**

#### A. ANATOMI GAYA LATIHAN

Dalam mengenal gaya dan waktu perencanaan spektrum gaya yang mengharuskan pertukaran keputusan. Dengan adanya perubahan tersebut, akan menjadikan perubahan yang spesifik tugas dari guru ke siswa. Perubahan ini terjadi pada saat pertemuan (impact), perubahan keputusan yang dibuat oleh siswa dalam proses tersebut adalah : (1) sikap (posture), (2) Lokasi (location), (3) urutan pelaksaan tugas (order of tasks), (4) waktu untuk memulai tugas (starting timer per task), (5) langkah dan irana ( pace and rhythm), (6) jarak waktu (interval), (7) waktu selesai tugas (stopping timer or task), (8) pakaian dan penampilan (attire and appearearance), (9) mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk klasifikasi (initiating questions for clacyfication).

Keputusan dalam pra-pertemuan dan pasca-pertemuan tetap seperti anatomi gaya komando yaitu guru membuat keputusan (T), dan pada gaya ini, siswa (L) menjalankan sembilan kategori keputusan melalui tugas-tugas yang dirancang oleh guru. Gaya latihan ada beberapa perubahan keputusan selama pertemuan berlangsung dari guru ke siswa. Pergeseran keputusan ini memberikan peranan dan perangkat tanggung-jawab yang baru kepada siswa. Untuk lebih jelasnya perubahan-perubahan perilaku itu dapat dilihat dalam uraian anatomi gaya berikut ini. Hal ini akan dapat dilihat pada gambar 3.1 anatomi gaya berikut.

Dalam anatomi gaya ini peran guru pada pra-pertemuan dan pasca pertemuan semua menjadi keputusannya. Sedangkan pada pertemuan (impact set) keputusan guru dipindahkan ke siswa meliputi yang sembilan kategori di atas. Siswa

dalam gaya ini menampilkan tugas dan kehadiran guru selama kegiatan pertemuan membina kesembilan keputusan yang harus dicapai oleh siswa. Perubahan keputusan ini menunjukkan permulaan proses individual, yang menarik antara perbedaan guru dan siswa adalah tidak diharuskan memberi perintah pada setiap gerakan tugas atau aktivitas. Siswa mempunyai untuk bekerja sendiri, memberi balikan secara pribadi kepada siswa, memiliki kesempatan untuk meningkatkan interaksi individual dengan setiap siswa, dan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan diri dengan peranan baru mereka.

Peran guru dalam pasca-impact adalah sebagai pengamat penampilan dan memberikan umpat-balik kepada siswa.

		A	В	-
Pra-pertemuan	:	(T)	(T)	_
Dalam pertemuan	:	(T) —	► (L)	
Pasca-pertemuan	:	(T)	(T)	

**Gambar 4.1** Anatomi Gaya Latihan

#### **B. APLIKASI GAYA LATIHAN**

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 pendidikan jasmani, 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 aktifitas 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?

Dalam merencanakan pelajaran perlu diperhitungkan komponen-komponen yang ikut menjunjung kelancaran pengajaran 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.

## C. MEMILIH DAN MERENCANAKAN TUGAS

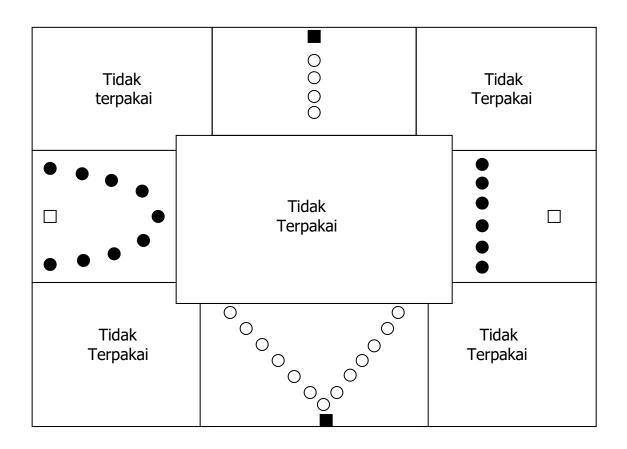
Lembaran tugas atau kartu tugas dibuat untuk meningkatkan efesiensi pelajaran gaya latihan. Ini dapat didesaian untuk ditempelkan di dinding atau dibuat untuk masing-masing siswa. Fungsi dari kertas tugas tersebut adalah : (1) membantu siswa untuk mengingat tugasnya (apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukan). (2) mengurangi pengulangan pelajaran oleh guru, (3) mengajar siswa tentang bagaimana mengikuti tanggungjwag tertulis untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. (4) mengurangi kesempatan mengabaikan peragaan dan penjelasan oleh siswa, dan kemudian guru harus menyisihkan waktu untuk mengulangi penjelasan yang telah diberikan. memanipulasi siswa secara demikian akan mengurangi interaksi guru dalam meningkatkan tanggungjawab siswa, guru mengarahkan perhatian siswa kepada keterangan di dalam lembaran tugas dan pada tugas-tugas lain yang harus dilakukan.

Dalam mendesain tugas-tugas yang disampaikan kepada siswa, lembaran tugas tersebut harus jelas dan mencakup beberapa hal: (1) berisi keterangan yang diperlukan mengenai apa yang akan harus dilakukan dan bagaimana melakukannya, dengan berfokus kepada tugas, (2) merinci tugas-tugas khusus, (3) menyatakan kemyataan yang tegas, yaitu ulangan, jarak, lamanya, dan sebagainya, (4) memberi arah pada siswa dalam melaksanakan tugas, (5) kriteria yang didasarkan atas hasil yang dapat diketahui dan dilihat oleh siswa.

#### D. PILIHAN ORGANISASI TUGAS

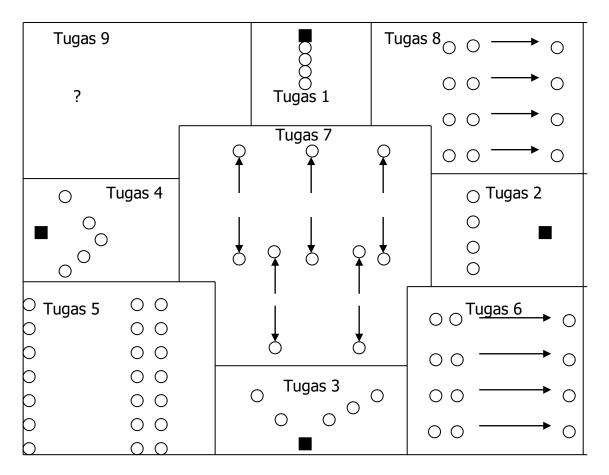
Penetapan organisasi latihan dalam gaya ini, ada tiga bentuk latihan dibaginya oleh Mosston, pertama bentuk paralel Bars, kedua bentuk keseimbangan

Baams, dan bentuk ketiga Sporadis (permainan tiba-tiba) dalam pemberian tugas. Ketiga bentuk pemilihan tersebut dapat dilakukan berdasarkan tempat, dan alat. Secara umum, dapat dilihat pada gambar 4.2. berikut ini.



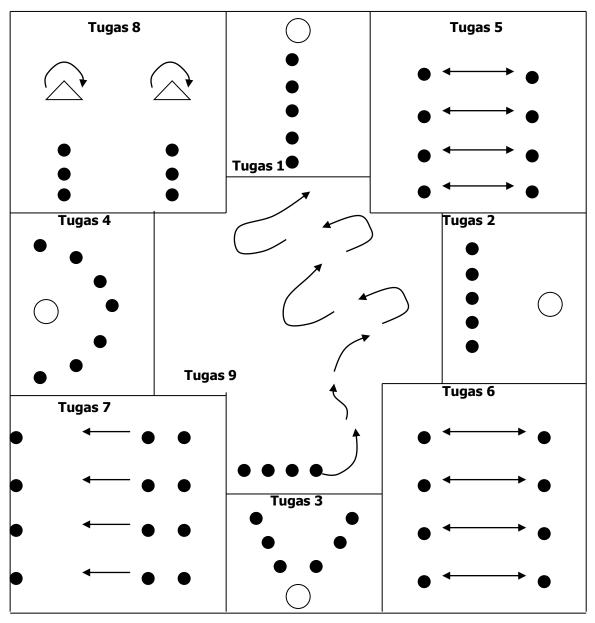
Gambar 4.2 Basketball: Susunan dan Tempat Organisasi

Dalam Gambar 4.3. malah menganjurkan organisasi pembelajaran itu teruji. Cara ini sering memberikan peluang kepada semua siswa untuk terlibat latihan keterampilan khusus dalam bermain bola basket. Ada sembilan tugas dirancang untuk menghadirkan berbagai aspek keterampilan menembak dan kelompok kecil yang disirkuitkan mengerjakan tugas satu ke tugas yang lain dengan memakai interval waktu. Semakin banyak kesempatan keterlibatan siswa mengikuti unit latihan, akan dapat meningkatkan perkembangan belajar siswa.



Gambar 4.3 Organisasi Sederhana Berdasarkan Tempat

Agar dapat bermain basket dengan baik, seseorang harus belajar untuk menembak, menggiring, melewati lawan membawa bola dalam berbagai rintangan, membuat kerepotan lawan, dan sebagainya. Masing-masing keterampilan ini dibuat tugas tertentu untuk dilatihkan kepada siswa. Gambar 4.4. menawarkan suatu organisasi ruang untuk mengakomodasi tugas dengan waktu bersamaan sedemikian rupa dan efisien meningkatkan kemampuan. Prosedur dan organisasi ini sukses dilaksanakan dalam "circuit training", dalam seksi-seksi pelatihan dan tes kesegaran jasmani. Mengapa tidak menggunakan kelas pendidikan jasmani sehingga yang lebih banyak orang-orang dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi aktivitas? Cara yang serupa dapat diadaptasikan dengan bala basket, sepak bola, hoki, atau beberapa permainan lainnya.



<u>Keterangan</u>: Tugas 1 - 4. latihan shooting

Tugas 5 – 6. latihan passing

Tugas 7. latihan passing ke dinding

Tugas8. latihan dribelTugas9. Dribel ziz-zak

Gambar 4.4 Bola basket: Organisasi Tempat Dari Bermacam Tugas

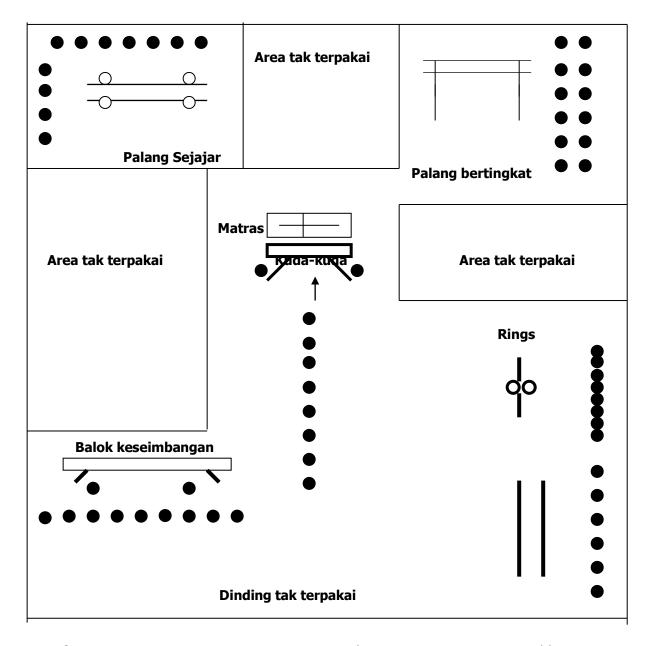
Sebelum anlaisis dan alternatif sama di tawarkan olahraga senam adalah diperlukan untuk mengidentifikasi kerangka olahraga senam dalam kaitannya dengan peralatan pisik kepada perangkat kegiatan itu. Seseorang harus kembangkan kualitas ketangkasan, keseimbangan, kelenturan, kekuatan, dan pengalaman terhadap penggunaan perangkat kegiatan. Ini tentu berlaku bagi orang baru disekolah kami. Oleh karena itu, sejalan dengan tugas siswa dari peralatan keperalatan, siswa menginginkan duduk sebentar sambil menunggu giliran peralatan berikutnya, dapat dan akan menambah perkembangan pergerakan yang akan membantu untuk memperoleh peningkatan.

Di sini adalah kesempatan terbaik untuk mengembangkan berbagai tugas. Sebagai contoh, beberapa siswa dibolehkan kerja intensif dalam latihan pus-up berteman dalam rangka mengembangkan macam kekuatan yang diperlukan untuk mendukung kegiatan tubuh lebih mudah pada palang sejajar untuk senam alat. Para siswa harus melibatkan pengembangan gerakannya ini, sebagai pengganti mereka duduk istirahat dekat palang sejajar senam yang tidak melakukan apapun.

Satu lagi komentar sebelum usulan yang diagramatik untuk alternatif ditawarkan: suatu pengalaman untuk guru bisa terjadi dalam mengukur pemborosan waktu yang nyata terjadi pada pengatutaran yang tradisional dalam unit kelas besar waktu olahraga senam. Memilih dua atau tiga siswa, lanjutkan pelajaran mereka, dan catat waktu yang tepat dalam kegiatan pasif dan sedang bergek pada peralatan (piranti). Kamu akan menemukan bahwa kebanyakan dari waktu kegiatan siswa digunakan untuk duduk sambil menunggu giliran memakai peralatan. Hal ini sungguh-sungguh meminta perhatian suatu alternatif pengaturan.

Di sekolah dengan kelas yang besar banyak ditemukan ruangan tak terpakai diruangan olahraga. Pada Gambar 4.5 ditunjukkan bahawa para siswa dikelompokkan menurut banyaknya peralatan olahraga senam. Dengan sejumlah besar siswa dan sedikit jumlah jenis peralatan. Pertambahan pengalaman kurang,

dan pengembangan kelincahan, keseimbangan, kekuatan, dan lain-lain tidak signifikan. Oleh karena itu, pengalaman jarang terjadi pada peralatan. Banyak siswa tidak hanya sebagai pemain sandiwara, tetapi miskin penampilan teknik olahraga



**Gambar 4.5** Senam: OrganisasiTempat Peralatan yang Biasa Menunjukkan Bagian yang tak terpakai

senam tapi juga kurang prasyarat pisik untuk aktivitas itu ---mereka kekurangan kekuatan, fleksibelitas, daya tahan untuk mengejar sukses dalam olaharaga senam.

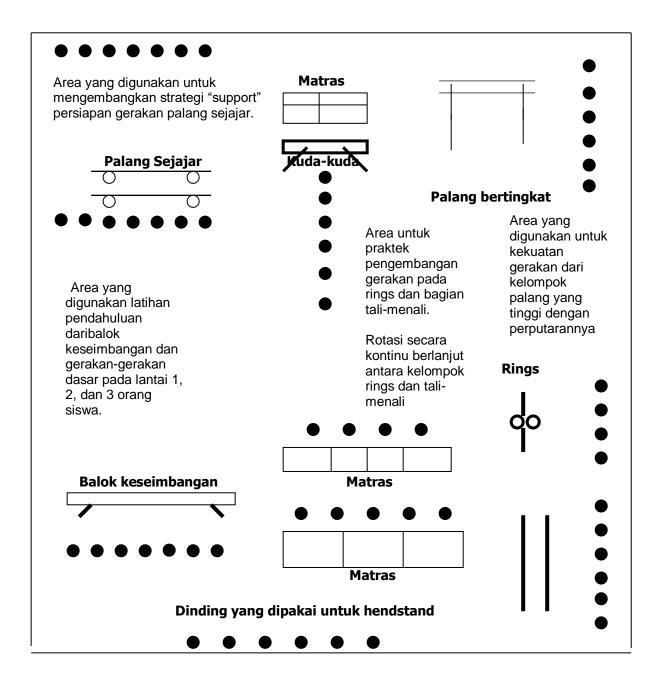
Kemudian, kapan pengembangan tidak signifikan, dan kapan pelajaran tidak berlangsung, sikap siswa kearah aktivitas tertentu adalah negatif, netrel, atau paling baik.

Dengan menggunakan ruang yang kosong di atas lantai dan dinding, anda harus menambahkan peralatan kepada program anda. Berikan kelas dengan suatu program berbagai tugas yang relevan dalam aktivitas unit olahraga senam dan siswa anda akan disibukkan dengan mengembangkan kualitas teknik yang diperlukan olahraga senam. Adalah penting, untuk menjelaskan kepada siswa tentang koneksi diantara variasi tugas di atas lantai, pengembangan badan, dan aplikasinya untuk pencapaian lebih baik pada peralatan/peranti, itu sangat menolong, sebagai contoh, siswa menyadari bahwa bahwa berbagai pus-up dan berbagai aktivitas pendukung bermainan yang penting bagi pengembangan otot bahu, lengan, dan dada, pengembangan ini penting untuk pencapaian senam palang sejajar yang mayoritas menggunakan, bahu, tangan, dan menolak sebagai senjata vital. Demikian juga dengan permainan lain, seperti gelang-gelang tinggi, kuda-kuda lompat dan lain sebagainya.

Semua aktivitas tambahan bisa dilakukan secara kelas reguler dengan menggunakan alternatif perencanaan itu, dan urutan waktu aktivitas. Keuntungan pengaturan seperti itu adalah cukup berkesan, sebab siswa yang paling lemah justru dapat menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam program.

Gambar 4.6 mempertunjukkan suatu contoh alternatif pengaturan hubungan tempat peralatan. Seorang guru dianjurkan membuat perencanaan denah tugas, dengan menempelkan tugas pada papan pengumuman diberbagai ruangan, sehingga siswa mempunyai suatu pemandu untuk tugas. Dengan demikian akan

mengefisienkan waktu dan informasi tidak berulang. Keadaan demikian, guru akan bebas bergerek, mengamati, dan memberikan umpan balik.



Gambar 4.6 Senam--- OrganisasiTempat Peralatan suatu Alternatif

Untuk memilih bentuk latihan seperti contoh gambar tugas dalam permainan bola basket di atas, harus dilihat dari segi episiensi, efektivitas, waktu, alat yang digunakan. Semua unsur yang menunjang terlaksananya pemberian tugas dalam pengajaran jasmani perlu diperhitungkan agar prestesi belajar anak meningkat.

### **E. SASARAN GAYA LATIHAN**

Sasaran gaya latihan berbeda dari sasaran gaya komando, dalam hubungannya dengan perilaku guru dan perilaku siswa. Sasaran yang berhubungan dengan tugas penampilan siswa adalah: (1) Berlatih dengan tugas-tugas yang telah diberikan sebagaimana yang telah didemonstrasikan dan dijelaskan. (2) memperagakan atau mendemonstrasikan tugas penampilan yang diberikan. (3) lamanya waktu latihan berkaitan dengan kecakapan penampilan yang diperoleh siswa. (4) Memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang hasil (balikan) yang diberikan guru dalam berbagai bentuk.

#### F. IMPLIKASI GAYA LATIHAN

Dalam gaya mengajar latihan dijelaskan oleh Mosston (1981:22-67), bahwa gaya mengajar latihan berbeda dengan gaya komando terutama perubahan tugas dalam pertemuan. Dimana siswa bergerak sesuai dengan petunjuk tuga-tugas yang disusun oleh guru dalam pelaksanaannya, yaitu siswa harus : mengenal/mengetahui yang diharapkan dari kelas, menerima pemberian tugas, membuat keputusan sambil menjelaskan tugas, dan menerima balikan *(feedback)*. Untuk kelancara tugas guru menyediakan waktu dalam mengatur : (1) kapan dimulai latihan, (2) kapan berhenti, (3) waktu sela antara tugas-tugas satu dengan

lainnya. Dalam kegiatan pengorganisasian pengajaran guru akan mengatur siklus kegiatannya sebagai berikut :

- (1) penyampaian tugas dari guru (peragaan atau penjelasan),
- (2) pelaksanaan tugas oleh siswa,
- (3) pengamatan dan penilaian oleh guru (feedback)

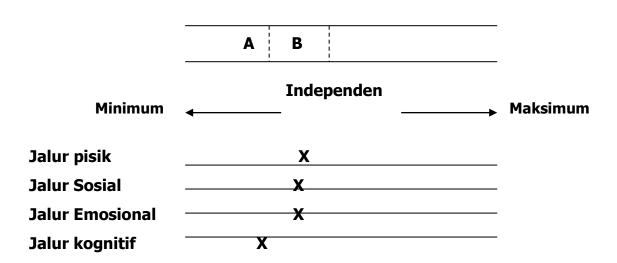
gaya latihan merupakan pemindahan keputusan oleh guru, maka bagi siswa situasi yang baru diterimanya, yaitu perubahan dari perintah ke latihan. Untuk itu siswa perlu memahami peran mereka dan itu harus diyakini oleh guru, perubahan menimbulkan keterangan dan kadang-kadang ketidak pastian, jadi harus diusahakan agar siswa merasa enak dengan tanggungjawab mereka. Gaya latihan mungkin perlu dimulai memakai satu tugas saja dan menambah waktu bagi siswa untuk mengambil keputusan dalam beberapa jam pelajaran. Dengan demikian mereka berkesempatan untuk mengadaptasikan diri dengan peranan guru mereka.

# Jalur-Jalur Pengembangan Latihan

Kita tahu gaya latihan, perilaku guru dan perilaku siswa dan tujuan yang hendak dicapai, waktu yang ini hendak tercapai, waktu gaya ini sedang berlangsung. Apa yang dapat kita lakukan tentang posisi siswa dari jalur-jalur Pengembangan ?

Sekali lagi jika kita menggunakan kebebasan (indenpenden) sebagai kriteria untuk menghubungkan gaya terhadap jalur jalur perkembangan. Kita dapat mengkombinasikan sebagai berikut : 1) dalam gaya latihan siswa lebih bebas membuat keputusan berkenaan dengan penampilan fisik ; selanjutnya, posisi pada jalur ini bergerak sedikit lebih jauh dari minimum. Seseorang berargument bahwa,

oleh karna siswa berlatih pada dirinya sendiri, tidak menunggu komando dari guru pada setiap gerakan, terdapat sedikit tentang perkembangan fisik. 2) Pergerakan pada tingkat ini, keputusan terhadap siswa membuat situasi baru pada kontak sosial di dalam kelas, siswa-siswa dapat memilih lokasi dekat atau jauh bersama teman, dengan demikian posisi jalur ini bergerak agak lebih jauh dari minimum. Lihat gambar 4.7



Gambar 4.7. Jalur Perkembangan Selama Masa Pembelajaran Gaya Latihan

3) Ketika perkembangan sosial dan fisik berlangsung, asumsi bisa dibuat, bahwa perasan posisi yang baru dapat memberikan kontribusi terhadap diri sendiri. Lebih jelas lagi posisi emosional bergerak dari minimum. 4) terdapat sedikit pada jalur kognitif disebabkan siswa harus mengingat dan menuruti deskripsi tugas yang diberikan oleh guru. Tebtu saja, terdapat sedikit perubahan menjahui posisi minimum, hal ini disebabkan oleh pencakupan oleh sembilan keputusan yang dibuat oleh siswa.

Gaya latihan mulai dari " proses peralihan tanggungjawab guru kepada siswa secara berangsur-angsur". Guru belajar juga menindahkan sembilan keputusan kepada siswa dan mempercayai siswa untuk membuat mereka merasa senag atau serasi dengan situasi demikian. Siswa dilengkapi dengan kesempatan untuk mempraktekkan keputusan ini ketika mengajarkan tugas. Tentu saja realitas baru dalam hubungan guru dan siswa sedang berhubungan, sesuatu realitas untuk mengundang siswa berpartisipasi dalam bertanggung jawab dan kebebasan diberikan oleh gaya.

Adapun kumpulan selanjutnya yang diberikan kepada siswa? Gaya apa lagi yang masih membuat realitas antara guru dan siswa?.

# **G. CONTOH BENTUK TUGAS GAYA B**

Pada bagian berikut ini diberikan contoh dalam fariasi kegiatan. Sebagai catatan penunjukan gaya di samping kanan atas pada lembaran tugas. Untuk mengindikasikan gaya B tersebut dapat dilihat pada lembaran tugas tentang cabang olehraga permainan, senam atletik, renang, dan lain-lain.

# **Gambar 4-8** Contoh Tugas Senam lantai

Nama	 Gaya A B C D
Kelas	 Set tugas #
Tanggal	

# Senam lantai - Rolling Ke depan

# Untuk siswa:

Praktek berguling kedepan sebanyak 10 kali

# Roling ke depan.

- 1. Bungkukkan pinggang tangan nenapak kelantai, angkat pinggul kepala diturunkan kelantai.
- 2. Tempatkan pundak dan punggung dilantai dan kaki mendorong kedepan seiring dengan gerakan pinggul ke depan.
- 3. Dorong dari tangan ketika bahu membentur lantai.
- 4. segera tangan menjangkau kedepan sambil memegang tulang kering.
- 5. Kembali berputar seperti jongkok.
- 6. Kembali keposisi berdiri.

Gaiiib	dar 4-9 Conton Tugas Bolavoli					
Nama Kelas				aya A et tuc		C D
Tangga	اد		J	et tug	jas #	
rangga	Bolavoli – I	Dukulan da	n car	vic		
Untuk		ukulali ua	11 361	VIS		
Tiap ga diperolo	Dalam tugas berikut ini dituntut ada ambar ini menggambarkan perubal eh.	-				
	Tugas-tugas		Cata	tan S	et #	Umpan Balik Guru
A.	Memukul Bola		1	2	3	•
sec tert 2. Ger seb deti 3. Pela kak 4. San diba 5. Ber sec mas	nlah angka melalui pukulan atas cara teratrur setiap set debgan pukulan atas buka.  rakan ini dilakukan di tempat, di panyak tiga set, masing-masing 10X cik istirahat antara set.  aksanaan pukulan diatas, tetapi berakanan pukulan diatas, tetapi berakanan diatas, tetapi berakan diatas dilakukan di temma dengan diatas, tetapi posisi beratasi oleh satu tempat.  Irdiri dibelakang garis 10 feet merara teratur ke dinding, sebanyak sing-masing 10X, dicatat hasil yang da jarak garis sat feet sampai 10 feet ma dengan nomor empat, perlakua tt.	laksanakan dengan 15 perdiri dua pat. adan tidak nukul bola k tiga set g diperoleh				
<ol> <li>Dar ling set</li> <li>san seb</li> </ol>	Servis Bawah ri garis 10 feet servis dilakukan gkaran, setiap pukulan dicatat, dila masing-masing 10X. na dengan pertama. Dari garis 10 f pelah kanan garis dan servis dilaku lingkar.	kukan tiga eet berdiri				
	Garis 10					

3. Sama dengan urutan ke dua, tetapi berdiri dikiri

Garis 10

garis.

# Gambar 4-10 Contoh Tugas Bola Basket

Nama	 Gaya A B C D
Kelas	 Set tugas #
Tanggal	

# **Bola Basket – Tembakan dan menggiring**

Untuk siswa:

Laksanakan tugas masing-masing berikut sesuai program (tembakan dan menggiring bola). Silakan diceklis setiap tugas yang dilakukan.

Tugas-tugas	Catatan Set #	Umpan-balik Guru
<ol> <li>A. Menembak</li> <li>Set tembakan pada garis terlarang 25 kali.</li> <li>Set tembakan pada 45° sedut sebelah kiri 25 kali.</li> <li>Set tembakan pada 45° sedut sebelah kanan 25 kali.</li> <li>tembakan satu tangan pada garis terlarang 25 kali.</li> <li>tembakan satu tangan pada sebelah kanan 15 kali.</li> <li>tembakan satu tangan pada sebelah kiri 15 kali.</li> <li>Tembakan melompat dari tengah, kiri dan kanan, tidak boleh melewati garis terlarang 15 kali</li> <li>Mengulangi tugas no 7 dengan menambah jarak.</li> </ol>		
<ol> <li>Menggiring</li> <li>tangan kanan —gerakan luwes 6 kali.</li> <li>tangan kiri —gerakan luwes 6 kali.</li> <li>Berputar disekitar pimpinan kelompok 10 kali.</li> <li>Menggiring menyamping —gerakan luwes 6 kali.</li> <li>Menggiring mundur —gerakan luwes 6 kali.</li> <li>Menggiring zig-zag disekitar area diberi rintangan 10 kali pada 4 area.</li> </ol>		

# **Gambar 4-11** Contoh Tugas Bola Basket

Nama	 Gaya A B C D
Kelas	 Set tugas #
Tanggal	
	Bola Basket – Tembakan

Untuk siswa:

Dalam mengembangkan tembakan yang lebih baik ada beberapa aspek penting berikut ini:

Tugas	Banyak	Ha	atan asil	Umpan-balik Guru
		Set 1	Set 2	Guiu
	2 / 1 4 2 1			
1. Set tembakan pada garis terlarang	2 s/d 10 set			
2. Set tembakan pada 45° garis terlarang sebelah kanan	2 s/d 10 set			
3. Set tembakan pada 45° garis terlarang	2 s/d 10 set			
sebelah kiri 4. Ullangi tugas no3 dan 4 pilihan	2 s/d 5 set			
samping kiri dan kanan.				
5. Set tembakan pada 30° sebelah kanan	2 s/d 5 set			
6. Set tembakan pada 30° sebelah kiri	2 s/d 5 set			
7. Set tembakan pada 10° sebelah kanan	2 s/d 5 set			
8. Set tembakan pada 10° sebelah kanan	2 s/d 5 set			
9. Kombinasi Set tembakan pada 10°	2 s/d 5 set			
sebelah kanan dan kiri, samping kanan				
dan kiri.				
10. Dari pusat belakang menuju keranjang	2 s/d 5 set			
11. Pada 45° dari garis belakang kanan	2 s/d 5 set			
menuju keranjang (reng basket)	2 s/d 5 set			
12. Pada 45° dari garis belakang kiri	2 5/U 3 SEL			
menuju keranjang (reng basket).	2 s/d 5 set			
13. Pada 20° dari samping belakang kiri menuju keranjang (reng basket).	2 3, 4 3 360			
14. Pada 20° dari samping belakang kanan	2 s/d 5 set			
menuju keranjang (reng basket).	2 3/u 3 3et			
15. mengulangi tugas no 11 2 yards diluar	2 s/d 10 set			
garis terlarang.	,			
16. Coba melakukan sebanyak mungkin	2 kali			
diluar garis terlarang selama 60 detik	istirahat 30			
dengan teman yang menyajikan bola.	detik.			
17. Coba lakukan dengan lay-ups,	2 kali			
sebanyak 60 detik,	istirahat 30			
	detik.			

# **Gambar 4-12** Contoh Tugas Olahraga Senam

Nama		Gaya A B C D	
Kelas	•••••	Set tugas #	
Tanggal			

# Olahraga Senam - Roll Kedepan

# Untuk siswa:

Tugas praktek masing-masing ditawarkan berikut ini. Silakan diceklis setiap tugas yang dilakukan.

	Tugas-tugas		Catatan Set #			#	Umpan Balik Guru
	A. Variasi Roll Kedepan						
1.	Roll kedepan secara enteng 5 kali.						
2.	Roll kedepan, satu kaki dibengkok dan yang lain						
_	diluruskan 5 kali.						
3.	Roll kedepan, kedua kaki sama-sama dibengkok dan diluruskan 5 kali.						
4.	Roll kedepan, kedua kaki sama-sama diluruskan						
	dan sama dibuka 5 kali.						
5.	Roll kedepan, kedua kaki sama-sama diluruskan,						
6	satu kaki gerakan sebelum yang lain 5 kali.						
0.	Roll kedepan, lutut membentuk 90° dari engle 5 kali.						
	engle <b>3 kun</b> .						
	B. Roll Kebelakang						
1.	Mengulangi gerakan secara detil No. 1 gerakan						
	kebelakang.						
2.	Mengulangi gerakan secara detil No. 2 gerakan						
2	kebelakang.						
٥.	Mengulangi gerakan secara detil No. 4 gerakan kebelakang.						
4.	Mengulangi gerakan secara detil No. 4 gerakan						
	kebelakang dan berakhir dengan kaki yang sama-						
	sama.						
	C. Kombinasi						
	C. Kombinasi						
1.	Roll kombinasi no. 2 dan no 9 dengan ulangan 3 kali.						
2.	Lakukan roll kedepan dengan komplek dan						
	kebelakang.						
3.	Lakukan 2 kali roll kedepan dengan komplek dan						
4	2 kali roll kebelakang. Bergantian kedepan dan kebelakang dengan kaki						
۳.	lurus dan berbagai arah.						

#### **BAB V**

# **GAYA RESIPROKAL (GAYA C)**

#### A. ANATOMI GAYA RESIPROKAL

Salah satu faktor yang mempengaruhi pengajaran dan perbaikan dalam melakukan tugas-tugas motorik adalah pengetahuan mengenai hasil yang akan diperoleh. Semakin cepat siswa mengetahui bagaimana peristiwanya dalam melakukan tugas tersebut, semakin besar kemungkinan mencapai prestasi yang diharapkan. Karena itu rasio (perbandingan) optimum yang akan memberikan umpan-balik langsung adalah satu guru untuk satu siswa. Jadi bagaimana guru tersebut menghadapi keadaan dalam pelajaran pendidikan jasmani? Gaya ini, yaitu gaya resiprokal memberikan organisasi kelas tertentu yang dapat memberikan keadaan seperti ini. Kelas tersebut disusun berpasangan dan setiap anggota pasangan memiliki peran tertentu dalamproses umpan balik. Suatu anggota ditunjuk sebagai pelaku (d), dan satu lagi ditunjuk sebagi pengamat (o).

Peran pelaku (d) adalah menjalankan tugas dan membuat sembilan keputusan, sebagaimana dalam gaya latihan.

Peran pengamat (o) adalah memberikan umpan balik kepada pelaku berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh guru. Umpan balik ini berlangsung selama pelaksanaan tugas atau setelah pelaksanaan tugas tersebut.

Hubungan khusus antara kedua pasangan ini berlanjut sampai pelaku menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan kemudian kedua pasangan tersebut berganti peran. Pelaku menjadi pengamat dan pengamat menjadi pelaku serta melaksanakan tugas yang diberikan. Satu "siklus" penuh dalam gaya ini terjadi bila

kedua pasangan tersebut telah mendapatkan kesempatan menjalankan kedua peran tersebut, dengan demikian gaya ini dinamakan gaya resiprokal (bergantian).

Peran guru adalah: (1) Membuat keputusan pra-pertemuan, (2) Memberikan tugas dan kriteria kepada siswa, (3) Mengamati pelaksanaan tugas pelaku dan pengamat, dan (4) Memberikan bimbingan kepada pengamat. Perubahan keputusan dalam gaya C ini di Gambarkan dalam diagram 5.1

	A	В	С	
Pra-pertemuan	<b>(T)</b>	<b>(T)</b>	<b>(T)</b>	
Dalam pertemuan	(T)	—→ (L)	(D)	
Pasca-pertemuan	<b>(T)</b>	(T)	<b>(0)</b>	

Gambar 5.1 Anatomi Gaya Resiprokal

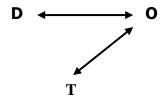
Dalam gaya C, pada saat pertemuan pelaku membuat sejumlah keputusan dan pengamat membuat sejumlah pada saat pasca-pertemuan. Perubahan keputusan terjadi pada saat pasca-pertemuan.

# 1. Jalur Komunikasi

Hubungan di atara ketiga peran ini memerlukan jalur komunikasi tertentu. Karena inti dari gaya ini adalah hubungan baru antara pelaku dan pengamat, jalur komunikasi utama adalah antara kedua partisipan sebagai berikut:

$$D \longleftrightarrow O$$

Pemgamat memberikan umpan-balik kepada pelaku, dan bila diperlukan pelaku berkomunikasi dengan pengamat. Peran guru adalah memastikan bahwa pengamat melaksanakan perannya; dengan demikian jalur komunikasi selanjutnya adalah antara guru dan pengamat. Guru tidak berkumunikasi dengan pelaku, agar guru tidak mengambil alih peran pengamat.



Komentar; Ini mungkin salah satu dari keterampilan yang paling sulit untuk dipelajari. Memang sulit berada dekat pelaku dan mengamati pelaksanaan tugas yang benar atau mengamati suatu kesalahan dan menahan diri agar tidak memberikan umpan-balik kepadanya. Pada mulanya, sulit untuk tetap berada dalam struktur gaya tersebut dan berkomunikasi hanya dengan pengamat. Anda harus menghargai keputusan yang diserahkan kepada pengamat pada tahap pasca-pertemuan.

# 2. Spesifikasi Peran Pengamat

Agar pengamat dapat melakukan peran pada tahap pasca-pertemuan dan membuat keputusan yang tepat ia harus mengikuti langkah-langkah berikut:

- Terima kriteri pelaksanaan tugas yang benar dari guru. (biasanya dilakukan dengan menggunakan kartu kriteria).
- 2. Amati pelaksanaan tugas pelaku.
- 3. Bandingkan pelaksanaan tugas tersebut dengan kriteria yang telah ditetapkan.

- 4. Simpulkanlah apakah pelaksanaan tugas tersebut benar atau tidak benar.
- 5. Bicarakan hasil yang telah diperoleh dengan pelaku, biasanya setelah tugas tersebut dilaksanakan. (Sangat mustahil bagi pelaku untuk mendengarkan dan menerima umpan-balik yang diberikan selama pelaksanaan suatu tugas pisik).

Kelima lankah di atas, dalam urusan seperti ini, tidak hanya penting bagi siswa. yang berperan menilai pelaksanaan tugas, tapi juga tidak dapat dipisahkan dalam proses ini. Sebelum pelak sanaan tugas dapat dilakukan, siswa harus memiliki kriteria yang jelas, sebagai modal pelaksanaan tugas yang diharapkan. Dalam gaya ini, guru memberikan model ini dengan membuat kartu kriteria.

Bila kriterianya sudah diketahui, langkah selanjutnya dalam urutan tersebut adalah mengamati pelaksanakan tugas dan mengumpulkan data mengenai pelaksanaan tugas pelaku. Pada langkah selanjutnya, pengamat membandingkan pelaksanaantugas tersebut dengan kriteria yang telah ditetapkan. Ini memberikan informasi kepada pengamat mengenai "kebenaran" pelaksanaan tugas pelaku. Pada tahap inilah pengamat siap untuk membicarakan hasil yang diperolehnya dengan pelaku dan memberikan umpan-balik yang sesuai. (Kelima langkah ini, dalam urutan ini, selalu digunakan bila guru memberikan umpan-balik. Sebenarnya, bila langkah tersebut tidak diikuti sebagaimana mestinya, umpan-balik yang diberikan tidak akna akurat).

#### B. PENERAPAN GAYA

Bagi sebagian besar siswa, gaya ini adalah gaya baru. Sebenarnya, ini adalah gaya pertama yang sangat berbeda dengan gaya yang biasa mereka gunakan.

Banyak siswa yang pernah menggunakan Gaya A dan B dalam berbagai bentuk dan dalam berbagai keadaan. Mereka mungkin belum mengetahui keputusan atau peran tertentu, tapi pengalaman "umum" tersebut telah mendekati kegiatan yang telah tersirat dalam dua gaya pertama tersebut. Gaya Resiprokal (Gaya C) menciptakan suatu kenyataan yang baru sama sekali dalam kelas pendidikan jasmani. Kenyataan memberikan umpan-balik langsung dan tepat kepada seorang siswa dan menerima umpan-balik dari seorang siswa menimbulkan suatu iklim sosial dan psikologis yang berbeda di dalam kelas.

Perubahan keputusan pada tahap pasca-pertemuan memberikan dua pesan yang jelas kepada siswa:

- "Guru mempercayai saya untuk mengamati rekan-rekan saya dan memberikan umpan-balik kepada mereka."
- 2. "Beban tanggung jawab yang lebih besar adalah pada saya. Saya harus mengamati dengan akurat, menggunakan kriteria dengan jujur, dan memberikan penilaian secara objektif."

Tantangan yang dihadapi oleh guru adalah memberikan kepercayaan yang lebih besar kepada siswa dan kesabaran untuk menunggu perkembangan mereka dalam menggunakan gaya resiprokal tersebut.

# **Deskripsi Satu Episode**

Pada mulanya, bila seorang guru memperkenalkan Gaya C, ia menjelaskan gagasan-gagasan mengenai gaya timbal-balik kepada seluruh siswa, termasuk perlunya umpan-balik langsung untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan.

Seluruh siswa memahami peran rekan-rekan siswa lainnya dalam memberikan umpan balik dan aspek baru dari penggunaan kartu kriteria untuk umpan balik yang jelas dan objektif. Sebenarnya, inilah yang membedakan Gaya C dengan suatu kegiatan yang dilakukan berpasangan, di mana umpan-balik yang umum, tidak jelas, dan sering membingungkan diberikan oleh kedua pasangan, terutama oleh pasangan yang menjadi pelaksana yang "lebih baik". Pilihan seperti ini jelas dapat digunakan oleh guru tapi ini jelas berbeda dengan gaya timbal-balik. Bekerjasama dengan seorang pasangan secara umum biasanya menimbulkan suatu hubungan atasan-bawahan disertai dengan persamaan aspek sosial dan psikologisnya. Namun demikian dalam Gaya C, kedua pasangan memiliki peran yang sama karena adanya kriteria dan pengertian peran pelaku dan pengamat. Karena itu, gaya ini harus dijelaskan dengan tujuan dan semangat bersama.

Siswa umumnya menghargai kesamaan peran dan biasanya melaksanakannya dengan benar dan senang. Kadang-kadang, pelaksana tugas lebih baik yang telah dipuji secara berlebihan yang tidak sabar dalam menggunakan Gaya C. karena salah satu dari inti gaya ini adalah perkembangan sosial, semua siswa harus mengalami manfaat dari episode-episode yang diajarkan dengan gaya ini.

#### C. MENGENALKAN GAYA DALAM KELAS

Pengenalan gaya ini dilakukan dengan urutan berikut:

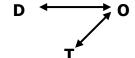
1. Identifikasi ketiga pihak.

O D T

- Jelaskan peran pelaku yaitu melaksanakan tugas dan membuat sembilan keputusan Gaya B.
- 3. Jelaskan peran pengamat lima langkah dan komunikasinya dengan guru.
- 4. Identifikasi jalur komunikasi antara pelaku dan pengamat.



5. Identivikasi peran guru dan komunikasinya dengan pengamat.



- 6. Harus dinyatakan bahwa bila ada kemungkinan bahaya dan cidera, guru akan turun tangan dan menjaga keselamatan siswa.
- 7. Tanyakan apakah ada pernyataan yang perlu dijelaskan mengenai peran tersebut.
- 8. Tanyakan tugas yang harus dilakukan. Sebagaimana sebelumnya, ini dapat dilakukan secara lisan, dengan peragaan, atau keduanya. (Sebuah lembaran tugas, seperti dalam Gaya B, memudahkan siswa mengingat rincian tugas tersebut).
- 9. Berikan lembaran kriteria. Jelaskan poin-poin pentingnya, yaitu rincian dari pelaksanaan tugas yang harus diperhatikan oleh pengamat. Perlihatkan kepada siswa lembaran kriteria yang ada di tangan anda, saat anda menjelaskan setiap poin.
- 10. Persilakan siswa mengajukan pertanyaan yang perlu dijelaskan mengenai tugas dan atau kriteria.
- 11. Tentukan parameter lokasi, bila diperlukan.

- 12. Jelaskan parameter waktu untuk episode tersebut. Ini mencakup waktu bagi kedua pasangan dalam menjalankan kedua peran. Artinya mereka harus belajar untuk efisien dalam menggunakan waktu dan memastikan bahwa setiap orang akan menyelesaikan tugas tersebut.
- 13. Sekarang berikan petunjuk logistik mengenai:
  - a. Bahan dan peralatan.
  - b. Susunan pasangan.
- 14. Tentukan tempat yang jelas untuk lembaran tugas dan lembaran kriteria di beberapa gedung olahraga, lapangan permainan, kolam dan lain-lain. Hal ini akan memberikan informasi bagi setiap siswa. Anada dapat memutuskan untuk menempatkan lembaran tugas dan lembaran kriteria ini dekat peralatan yang akan digunakan selama episode tertentu.
- 15. Selanjutnya dimintalah siswa anda untuk memilih pasangan mereka, tentukan siapa yang akan menjadi pelaku dan pengamat terlebih dahulu, dan mulailah kegiatan tersebut, bila mereka sudah siap.

Sekali lagi, perkiraan untuk episode ini harus jelas. Siswa mengetahui peran baru dan apa keputusan tambahan yang dilimpahkan kepada mereka. Mereka tahu apa yang dapat diperkirakan dari guru.

Sekarang, mundur dan perhatikan mereka dalam membuat keputusan ini. Pasangan akan dipilih, pasangan tersebut akan menyebar ke lokasi-lokasi yang telah dipilih, pasangan tersebut akan menyebar ke lokasi-lokasi yang telah dipilih oleh pelaku, dan dalam hitungan menit seluruh siswa akan mendapatkan peran dan melaksanakan tugas.

Sangat menyenangkan bila memperhatikan siswa yang memahmi konsep gaya ini dan dapat menjalankan tanggung-jawab yang terdapat dalam keputusan yang dilimpahkan kepada mereka dalam gaya C. Sebagai ketentuan, suatu kelas yang dapat melaksanakan tugas dengan baik dalam gaya B, setelah memahami dua karakteristik gaya B (pelaksanaan tugas perorangan dan umpan-balik tertutup yang diberikan guru), akan dapat berpindah ke Gaya C dengan mudah dan cepat.

Saat tugas dilaksanakan oleh pelaku dan umpat-balik diberikan oleh pengamat, guru dapat menjalankan perannya berkomunikasi dengan setiap pengamat dan memastikan apakah pengamat melaksanakan peran mereka dengan benar.

# Sasaran Gaya Resiprokal

Sasaran gaya resiprokal ini berhubungan dengan tugas dan peran siswa adalah: (1) Tugas (pokok bahasan), yaitu a) memberi keputusan untuk latihan berulang kali dengan seorang pengamat (O), b) siswa menerima umpan-balik langsung, c) sebagai pengamat, siswa memperoleh pengetahuan mengenai penampilan tugas. (2) peran siswa, a) memberi dan menerima umpan-balik, b) mengamati penampilan teman, membandingkan dan mempertentengkan dengan kriteria yang ada, menyampaikan hasilnya kepada pelaku (D), c) menumbuhkan, kesabaran dan toleransi terhadap kawan, d) memberikan umpan-balik.

#### Pelaksanaan gaya Resiprokal

Dalam pelaksanaan gaya resiprokal ada tuntutan bagi guru *(T)* dan pengamat *(O)* . tuntutan tersebut adalah : (1) guru harus menggeser umpan-balik

kepada siswa yang ditugasi sebagai pengamat, (2) pengajar harus bersifat positif dan memberi umpan balik, (3) pelaku harus belajar menerima umpan-balik dari teman sebaya ini memerlukan adanya rasa percaya diri sesama teman sebaya.

Keputusan-keputusan yang terdapat dalam gaya ini adalah: (1) sebelum pertemuan, geru menambahkan lembaran desain kriteria kepada pengamat untuk dipakai sebagai acuan pengamat, (2) selama pertemuan; a) guru menjelaskan peran-peran baru dari pelaku (D) , dan pengamat (O), b) bukan dengan guru, c) jelaskan bahwa peranan pengamat adalah untuk menyampaikan umpan-balik berdasarkan kriteria yang terdapat dalam lembaran yang diberikan. (3) sesudah pertemuan ; a) menerima lembaran kriteria, b) mengamati penampilan pelaku, c) membandingkan dan mempertentangkan penampilan dengan kriteria yang menyimpulkan apakah penampilan benar diberikan, d) atau salah, menyampaikan hal-hal mengenai penampilan kepada pelaku. (4) peranan guru adalah ; a) menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pengamat, b) berkomunikasi dengan pengamat saja, ini memungkinkan saling timbulnya percaya antara pelaku dan pengamat, komunikasi dengan pelaku akan mengurangi peranan pengamat. (5) pada pergantian peran. (6) proses pemilihan patner dan pemantauan keberhasilan proses adalah penting. (7) guru bebas untuk mengamati banyak siswa selama pelajaran berlangsung.

Pemilihan pokok bahasan ada dua hal yang perlu diperhitungkan adalah:

(1) menentukan garis-garis pedoman untuk perilaku pengamat. (2) memperhitungkan lima bagian pokok dalam lembaran kriteria antara lain: a) uraian khusus mengenai tugas (termasuk pembagian tugas secara berurutan), b) hal-hal yang khusus harus dicari selama penampilan ( kesulitan yang potensial), c)

gambar atau sketsa untuk melukiskan tugas, d) contoh-contoh perilaku perbal untuk dipakai sebagai unpan balik, e) meningkatkan peranan pengamat (apabila siswa telah memahami gaya ini, bagian ini bisa dihapuskan).

# Pertimbangan-Pertimbangan Khusus Gaya Resiprokal

Dalam proses pengajaran berlangsung perlu dipertimbangkan adalah interaksi antara guru dan pengamat. Adapun pertimbangan tersebut, yaitu:

- Pengamat harus dianjurkan untuk berkomunikasi menurut kriteria yang sudah disusun,
- 2. Peastikan bahwa pengamat memberikan umpan-balik yang akurat serta berhubungan dengan kriteria, yakni; a) sering kali pengamat terlalu kritis dan harus belajar mengikuti kriteria yang telah ditentukan, b) guru perlu menekan tanggungjawab positif dari pengamat, c) guru perlu membantu pelaku dan pengamat untuk berkomunikasi.
- 3. Pada akhir beberapa pelajaran pertama dengan menggunakan gaya C, guru harus meninjau kembali penampilan para pengamat dan menekan perubahan-perubahan yang perlu diadakan dalam prilaku mereka.
- 4. Teknik untuk mengatur kelas dalam pasang-pasangan atau kelompok kecil.
- 5. Dalam beberapa pelajaran pertama dengan menggunakan gaya C ini sasarannya akan memerlukan pemusatan perhatian pada penerimaan siswa terhadap peranan waktu dan pengamat.
- 6. Kelompok kecil terdiri dari lebih dari dua orang juga dapat memakai gaya ini, dengan cacatan ; a) dalam kelompok-kelompok memungkinkan adanya pencacat, pemberi nilai atau pengawas. b) peranan pelaku dan pengamat

tidak berubah, tetapi setiap siswa dalam kelompok lebih besar menerima peran-peran ini secara bergantian. c) kekurangan peralatan, ruang atau jumlah siswa yang besar menyebabkan perlunya penggunaan lebih dari dua siswa dalam khasus ini.

## **Lembaran Kriteria Tugas**

Suatu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan suatu episode dalam gaya C adalah lembaran kriteria tugas (kartu kriteria). Kartu ini menentukan parameter untuk tingkahlaku pengamat, memberikan informasi yang akurat kepada pelaku mengenai pelaksanaan tugasnya, dan memberikan landasan yang kongkrit kepada guru untuk berinteraksi dengan pengamat. Contoh lembaran kriteria tugas dalam permainan tenis (pukulan *forehand*) seperti Gambar 5-2.

Lembaran kriteria tugas terdiri dari lima bagian: (1) Uraian rinci mengenai tugas yaitu merupakan uraian mengenai pelaksanaan tugas yang benar dan digunakan oleh pengamat sebagi kriteria. (2) Poin-poin penting yang harus diperhatikan selama pelaksanaan tugas, yaitu kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan tugas yang diketahui oleh guru dari pengalaman sebelumnya. Ini dimasukkan bila hanya diperlukan. (3) Contoh komunikasi lisan yang akan digunakan sebagai umpan-balik. (4) Pernyataan mengenai peran pengamat, yaitu digunakan pada beberapa episode pertama dalkam gaya C. Bila siswa sudah memperlihatkan tingkah-laku yang benar, pernyataan ini tidak perlu lagi dimasukkan dalam lembaran tugas/kriteria. (5) Bila memungkinkan, buat qambar atau sketsa untuk menjelaskan tugas.

# Umpan-balik lisan yang dapat diberikan:

- 1. Apakah anda memegang raket sejajar dengan tinggi panggul?
- 2. Anda telah memindahkan bobot badan dengan benar.
- 3. Anda tidak menunggu bola sampai sejajar dengan kaki depan.
- 4. Posisi pergelangan tangan dan lengan anda sudah benar.

## Informasi lembaran tugas:

- 1. Di sudut kiri atas ada tempat untuk mendapatkan informasi umum. Ini berguna untuk keperluan logistik.
- 2. Di tengah halaman atas, sebutkan kegiatan dan tugas tertentu. Bila lembaran tugas/kriteria sudah terkumpul, anda akan lebih mudah menyimpannya dengan rapi.
- 3. Di sudut kanan atas, anda melihat tanda gaya A, B, C, dan D. Gaya C diberikan tanda lingkaran, ini menunjukkan bahwa lembaran tugas/kriteria ini akan digunakan untuk episode gaya C. Tanda lainnya juga diberikan karena lembaran ini juga dapat digunakan untuk gaya A, B, dan D. Tugasnya tetap sama, dan kriteria pelaksanaan tugas yang benar akan tetap sama. Yang berubah sesuai dengan gaya yang digunakan adalah peran pembuat keputusan.
- 4. Tugas dinyatakan sebagai suatu pernyataan umum mengenai apa yang harus dilakukan.
- 5. Peringatan bagi pengamat selalu dapat membantu, terutama dalam beberapa episode pertama dalam gaya ini. Saran lisan mengenai umpan-balik dapat

- diberikan dan ditambahkan di sini beserta peringatan bagi pengamat, ataupun pada bagian akhir lembaran kriteria.
- 6. Seluruh informasi yang diberikan menggambarkan spesifikasi tugas yang akan dilaksanakan. Uraian tugas ini menjadi kriteria.
- 7. Tempat yang tersedia untuk mencatat hasil terdiri dari kolom untuk pelaku 1 dan pelaku 2. Dalam hal ini, masing-masing disertai tempat untuk mencatat hasil dua set dari 10 bola (ini tentu bisa bervariasi). Acc. Yang merupakan singkatan dari "selesai" dan n,t. yang merupakan singkatan "waktu yang dibutuhkan". Di sini juga terdapat pilihan lain seperti "ya", "tidak" atau simbol lain yang telah disepakati dan dipahami oleh guru dan siswa.

# **Gambar 5-2** Contoh Tugas Lembaran Kriteria Tenis

Nama	 Gaya A B C D
Kelas	
Tanggal	
Pasangan	

Olahraga Tenis – Pukulan *Forehand* 

#### Pelaku:

- 1. Menggunakan pokulan Forehand untuk memantulkan dan memukul bola 10 kali melintasi net, sebagaimana yang diperagakan dalam gambar.
- 2. Berganti posisi ke seberang net, menerima bola dan memukul 10 kali lagi melintasi net.

# Pengamat:

- 1. Mengamati pelaksanaan tugas tersebut, menggunakan kriteria (di bawah) untuk menganalisa tugas tersebut, dan memberikan umpan balik kepada pelaku.
- 2. Pada akhir dari 10 kali pukulan, mencatat hasilnya.
- 3. Setelah selesai tugas tersebut, berganti peran.

<sup>\*</sup>Acc = Selesai dan \*n.t = Waktu yang dibutuhkan

	, ,			Pelaku 1				Pelaku 2			
		Se	t 1	Se	t 2	Se	t 1	Se	t 2		
	Tugas-tugas/kriteria	A CC	n. t	A CC	n. t	A CC	n. t	A CC	n. t		
1.	Berdiri pada sisi kiri mengarah ke net, dengan bobot badan bertumpu pada kaki kanan (bila kidal lakukan sebalikknya).										
2.	Ayun raket ke belakang sampai kira-kira setinggi pinggul, setelah anda melemparkan bola ke atas. Arahkan pandangan pada bola.										
3.											
4.	Perhatikan bola sampai terpukul oleh raket. Bengkokkan lutut sedikit searah gerakan memukul.										
5.	Raket menyentuh bola sewaktu raket sejajar dengan kari depan.										
6.	Keraskan pergelangan tangan dan ayunkan raket dengan seluruh lengan dari pundak.										
7.	Putar badan sehingga pundak dan pinggul menghap net sebagai gerakan lanjutan.										
8.	Lanjutkan dengan raket ke atas dan kedepan searah dengan pukulan.										

#### D. IMPLIKASI GAYA RESIPROKAL

Sebagaimana dua gaya sebelumnya, gaya ini juga menimbulkan implikasi yang mempengaruhi guru, siswa, dan rancangan materi pelajaran. Implikasi gaya C sebagai berikut:

- Guru menerima proses sosialisasi antara pengamat dan pelaku sebagai tujuan yang diharapkan dalam pendidikan.
- 2. Guru mengakui pentingnya mengajari siswa bagaimana memberikan umpan balik yang tepat dan objektif.
- 3. Guru dapat melimpahkan wewenang memberikan umpan balik kepada siswa selama episode dalam gaya ini.
- 4. Guru dapat mempelajari tingkahlaku yang mengharuskan dia menahan diri agar tidak melakukan komunikasi langsung dengan pelaksanaan tugas (pelaku).
- 5. Guru mau memmanfaatkan waktu yang diperlukan siswa untuk mempelajari peran baru ini dalam membuat keputusan tambahan dalam gaya ini.
- 6. Guru mau mengembangkan keterampilannya selain gaya A dan B.
- 7. Guru percaya bahwa siswa mampu membuat keputusan tambahan yang dilimpahkan kepada mereka.
- 8. Siswa dapat menjalankan peran bergantian dan membuat keputusan tambahan.
- 9. Siswa dapat melihat dan menerima guru dalam peran yang berbeda dengan peran yang terdapat dalam gaya A dan B. Poin khusus ini patut dijelaskan. Siswa yang telah terbiasa dengan gaya A dan B, atau kegiatan pengajaran yang serupa di mana guru selalu menjadi sumber penilaian dan umpan balik,

cenderung kembali mendatangi guru untuk mendapatkan umpan balik atau untuk mendapatkan penjelasan mengenai informasi yang diberikan oleh pengamat. Ini sangat dapat dipahami. Anak-anak biasanya merasa sangat nyaman bila berdekatan dengan gurunya. Mereka sangat menginginkan umpan baliknya. Umapan balik "korektif" sangat dihargai, karena mereka tahu bahwa respon yang dikoreksi akan mendapatkan umpan balik yang "berharga". Peralihan keputusan umpan balik (pasca-pertemuan) kepada seorang rekan mengubah "keseimbangan kekuasaan" selama episude tersebut sehingga menimbulkan suasana sosial-emosional yang berbeda. Gaya C mengajarkan kepada guru dapat mengalihkan wewenang tersebut selama satu episode dan dalam jangka waktu tertentu (beberapa episode), sebagaian besar siswa belajar menerima umpan balik dari rekan-rekannya.

10. Siswa dapat memanfaatkan waktu dalam belajar dan dalam hubungan timbal-balik tanpa guru yang selalu hadir. Gaya C menimbulkan implikasi terhadap dua bidang yang menjadi ciri khas gaya C: a) teknik penentuan pasangan, b) "resiko".

#### **Teknik Penentuan Pasangan**

Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk mebagi siswa menjadi sejumlah pasangan. Sebagian diantaranya adalah:

- Mengumpulkan siswa dalam satu barisan dan membagi siswa menjadi duadua.
- 2. Menurut abjad.
- 3. Guru memilih pasangan.

- 4. Siswa sendiri yang memilih pasangannya (pilih sendiri).
- 5. Penentuan pasangan menurut tinggi badan.
- 6. Penentuan pasangan menurut berat badan.
- 7. Membentuk pasangan dengan orang yang ada disebelah.
- 8. Dan banyak cara lainnya, Aapakah anda tahu salah satunya?

Masing-masing dsari teknik ini dapat digunakan untuk keperluan tertentu. Tapi untuk keperluan gaya C, yang mengembangkan komunikasi antara pelaku dan pengamat, teknik yang paling tepat adalah pemilihan yang dilakukan sendiri oleh siswa. Asumsinya adalah biasanya orang lebih suka bekerja sama dengan orang yang dikenalnya, orang yang mereka sukai. Ribuan episode dalam gaya ini telah membuktikan asumsi ini.

Pada mulanya, ketika siswa memilih pasangan yang mereka inginkan untuk bekerja sama, episode dimulai lebih cepat dan berlangsung secara lebih produktif. Secara emosional, lebih enak memberikan umpan balik dari orang yang disukai dan dipercaya.

Tujuan utama yang akan dicapai dalam beberapa episode adalah tingkah laku yang benar dalam peran sebagai pelaku dan pengamat. Ini adalah fokus dari episode-episode awal. Pemilihan sendiri pasangan dapat mencapai tujuan ini lebih cepat dan lebih aman dengan sedikit komplik sosial-emosional. Bila pasangan ditentukan dengan teknik yang lain, perselisihan diantara dua anggota pasangan akan menghambat keberhasilan awal episode dalam gaya ini. Guru terlebih dahulu harus menyelesaikan komplik tersebut dan kemudian memainkan peran dalam pergantian keputusan baru. Biasanya cara ini tidak dapat dilakukan! Pasangan yang dimulai dengan komplik biasanya menolak untuk melanjutkan gaya ini. Bila

pengalaman pertama dalam gaya ini negatif dan tidak menyenangkan, siswa biasanya menolak untuk barpartisipasi dalam gaya ini. Sering kali perasaan negatif tersebut berdampak pada kegiatan yang dilakukan. Misalnya, siswa yang diperkenalkan dengan gaya C melalui kegiatan jungkir-balik dan mendapatkan pengalaman negatif dalam gaya tersebut biasanya akan mengatakan, "saya tidak suka jungkir-balik".

Karena itu, perlu diciptakan kondisi yang paling mendukung keberhasilan memperkenalkan gaya tersebut, dengan menerapkan teknik penemuan pasangan yang tepat. Setelah beberapa episode, bila guru memastikan bila semua peserta sudah terampil dalam peran sebagai pelaku dan pengamat, pada permulaan episode selanjutnya guru dapat mengemukakan, "sekarang setelah anda mengetahui peran dan keputusan dalam gaya C, untuk episode hari ini, pilih pasangan baru!" pasangan baru tersebut dapat dipertahankan selama satu, dua, tiga episode dan kemudian dilakukan pemilihan pasangan baru lagi.

Barangkali salah satu hasil yang paling menonjol dari prosedur ini adalah peningkatan toleransi sosial dan komunikasi diantara semua siswa. Anda benarbenar dapat melihat perkembangan kesabaran dan toleransi baik dalam menerima maupun memberikan umpan balik. Memang, mencapai tingkah laku suasana sosialemosional ini sambil belajar melakukan tugas secara efektif merupakan suatu perkembangan yang luar biasa bagi guru dan siswa.

# "Resiko" dalam Gaya C

Ketika siswa dikelompokkan dengan tujuan "bekerjasama", berbagai kecelakaan bisa terjadi. Selalu ada kemungkinan terjadinya komplik. Sebagian dari resiko yang mungkin terjadi adalah:

- 1. Pengamat memberikan umpan-balik yang tidak tepat.
- 2. Pengamat menggunakan kata-kata yang kasar saat berkomunikasi dengan pelaku.
- 3. Pengamat tidak mau memberikan umpan-balik.
- 4. Pelaku menolak menerima umpan balik dari pengamat.
- 5. Bisakah anda memperkirakan komplik lainnya?

Karena peran guru adalah berkeliling dari satu pasangan ke pasangan lain dan "memantau" tingkah laku pengamat, guru dapat mendeteksi bahaya relatif cepat dan mengambil langkah yang diperlukan untuk menanggulanginya. Cara menanggulangi empat resiko, pertama adalah dengan mengingatkan siswa pada peran yang harus mereka jalankan. Percakapan tersebut bisa seperti berikut ini:

Guru kepada pengamat (atau pelaku); "Apakah anda tahu peran anda dalam gaya C?"

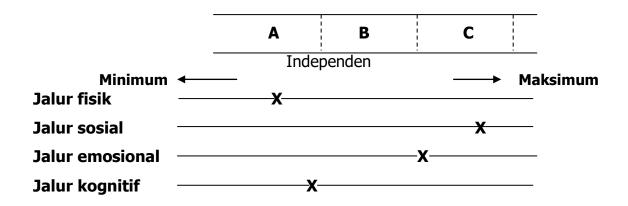
Siswa hanya memiliki dua pilihan: pertama, mengatakan "tidak!", kedua mengatakan "ya!". Bila jawabannya "tidak!", guru dapat mengulang kembali peran tersebut bersama pengamat (atau pelaku) dan kemudian mengatakan, "coba kamu lakukan peran itu!". Peringatan mengenai tingkah laku tertentu yang diharapkan ini dan kedekatan guru biasanya dapat *menanggulangi resiko* tersebut. Bila jawaban siswa adalah "ya". Guru melanjutkan, "Apa peran anda dalam gaya ini?". Bila siswa

mengulangi peran tersebut, guru melanjutkan, "itu benar, coba anda lakukan peran anda".

Kesimpulan adalah bahwa langkah penanggulangan penyimpangan bukanlah suatu teguran dan tindakan ini juga tidak berisikan pernyataan yang mengurangi; sebaliknya, langkah tersebut dimaksudkan untuk tingkah laku tertentu dalam parameter peran tertentu.

#### E. JALUR PENGEMBANGAN GAYA RESIPROKAL

Realitas dari gaya Resiprokal, posisi manakah bagi siswa pada jalur-jalur ini berkembang?



Gambar 5.3 Jalur Pengembangan Selama Masa Pengajaran

Jika kebebasan merupakan kriteria untuk mengembangkan jalur perkembangan kompetensi, kita dapat menghipotesiskan sebagai berikut : (1) pada jalur perkembangan fisik, posisi siswa pada gaya B (2) posisi pada jalur perkembangan sosial bergerak ke arah maksimum, pelaksanaan peran resiprokal pada gaya ini dan keterlibatan dalam dimensi sosial seperti yang digambarkan sebelumnya membuat kondisi untuk interaksi sosial yang lebih besar dari dua gaya

sebelumnya. (3) ketika perkembangan sosial ini berkembang terhadap perasaan positif yang baru tentang diri seseorang. Dengan demikian posisi jalur pekembangan emosional bergerak lebih dekat kepada maksimum. Disini disugestikan bahwa kemampuan untuk menawarkan umpan balik yang objektif terhadap seseorang teman dan kemampuan untuk menerima dan kemampuan untuk menawarkan interaksi tingkat sosial, hal ini mengakibatkan pergeseran jalur emosional mendekati maksimum. (4) terdapat perubahan kecil dalam posisi jalur kognitif. Posisi bergerak lebih jauh dari minimum, diakibatkan oleh keterlibatan observer dalam beberapa operasi kognitif, seperti perbandingan dan perbedaan nyata terhadap kriteria dan mengambil kesimpulan.

Gaya resiprokal tetap berlanjut "peroses peralihan tanggungjawab antara guru dan siswa". Gaya ini melengkapi siswa debgab kesempatan untuk membuat pasca-pertemuan, tentu saja membuat realitas baru hubungan siswa dan guru, suatu realitas yang memandang siswa untuk berpartisipasi dalam suatu kebebasan untuk bertanggungjawab yang ditawar oleh keputusan baru yang diberikan kepada mereka. Keputusan itu juga suatu relitas baru bagi guru yang telah belajar untuk memberikan keputusan pasca-pertemuan suatu sumber kekuatan untuk siswa yang sedang berkembang.

Kemudian, apakah keputusan selanjutnya yang diserahkan kepada siswa?

Gaya manakah selanjutnya pada spektrum yang membuat realitas lain dalam hubungan guru dan siswa?

#### **BAB VI**

# **GAYA PERIKSA SENDIRI (GAYA D)**

#### A. ANATOMI GAYA PERIKSA SENDIRI

Dalam gaya ini, keputusan-keputusan dibuat seperti dalam "gaya latihan (gaya B)", dan kemudian membuat keputusan sesudah pertemuan (pascapertemuan), untuk diri mereka sendiri (Self-Check). Siswa menyamakan dan membandingkan penampilannya dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh guru dalam set tugas. Kemudian mempraktekkan sendiri, serta juga bisa memakai kriteria tugas gaya C, dan menawarkan umpan balik kepada diri siswa sendiri tentang pencapaian tujuan pembelajaran pada pasca-pertemuan.

	A	В	С	D	
Pra-pertemuan	(T)	<b>(T)</b>	<b>(T)</b>	(T)	
Dalam-pertemuan	(T)	→ (L)	(D)	(L)	
Pasca-pertemuan	<b>(T)</b>	(T) —	<b>→</b> (0)—	→ (L)	

**Gambar 6.3** Anatomi Gaya Periksa Sendiri *(Self Check)* 

Seperti yang telah kita ketahui tentang anatomi gaya D, guru dapat membuat pengertian tentang gaya. Peran guru adalah membuat semua keputusan pada prapertemuan dan menata ketegori pokok bahasan. Guru memberikan pengertian yang mendasar tentang gaya. Siswa mengembangkan "sembilan keputusan" yang dibuat seperti dalam "Gaya B" untuk mengerjakan tugas dan masing-masing siswa membuat keputusan tentang dirinya pada akhir pertemuan (pasca-pertemuan).

Dalam gaya periksa sendiri *(self check)*, lebih banyak keputusan yang digeser kesiswa. Kepada siswa diberikan keputusan sesudah pertemuan, untuk menilai penampilannya.

#### **B. PENERAPAN GAYA**

Gaya ini memungkinkan siswa menjadi lebih mandiri dalam melaksanakan tugasnya. Keputusan dari gaya latihan dipertahankan, dan keputusan tentang penilaian dalam gaya resiprokal bergeser dari mengamati teman sebaya ke mengamati diri sendiri. Adapun penerapan yang dijalani dalam gaya ini adalah: (1) dalam gaya ini, siswa menjalankan tugasnya dengan menyamakan dan membandingkan dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh guru. Hal ini merupakan tanggungjawab baru bagi siswa, untuk menganalisis dan menilai tugasnya. (2) keputusan sebelum pertemuan. Guru membuat keputusan dan menyusun lembaran kriteria. (3) keputusan saat pertemuan berlangsung ; a) menjelaskan tujuan gaya ini kepada kelas, b) menjelaskan peranan siswa dan tekanan penilaian diri. c) menjelaskan peranan guru, d) menjelaskan tugas dan logistik, e) tuntutan parameter-parameternya. (4) keputusan sesudah pertemuan, peran guru disini adalah : a) mengawasi pelaksanaan tugas yang dilakukan oleh siswa, b) mengawasi penggunaan lembaran kriteria, c) mengadakan pembicaraan secara perseorangan mengenai kecakapan dan ketepetan dalam menggunakan proses pelaksanaan sendiri. d) di akhir pertemuan, berikan umpan balik secara umum.

#### 1. Peranan Siswa

Peranan siswa adalah: (1) Siswa menilai penampilan sendiri. (2) Siswa menerapkan kriteria untuk memperbaiki penampilannya. (3) Siswa belajar bersikap objektif terhadap penampilannya. (4) Siswa menerima keterbatasannya, (5) Siswa membuat keputusan baru dalam bagian pembelajaran, selama dan sesudah pertemuan.

# 2. Memilih Dan Menyusun Pokok Bahasan

Tidak semua tugas dalam pendidikan jasmani yang cocok untuk gaya ini. Tugas-tugas yang tidak cocok, yaitu apabila pusat perhatian diarahkan kepada tugas dan tugas akhir, yakni pada posisi badan dan postur yang harus diamati (pengetahuan tentang penampilan), maka tugas ini tidak cocok, misalnya : a) senam, b) menelam, c) menari (beberapa komponen), d) apabila umpan-balik diperlukan berasal dari sumber luar, maka gaya mengajar ini tidak cocok.

Kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan pengetahuan tentang hasil dari gerakan (pengetahuan tentang hasil) akan lebih cocok dengan gaya mengajar ini (*shooting* dalam bola basket, tugas yang menyangkut jarak dan kecermatan atau proyeksi yang dapat diamati seperti penempatan servis tenis, tendangan ke gawang, dan lai-lain).

# 3. Pertimbangan-pertimbangan Mengenai Gaya

Interaksi verbal guru kepada siswa harus mencerminkan maksud dari penilaian diri tentang : (1) tentukan apakah siswa dapat menyamakan dan membandingkan penampilannya dengan kriteria, (2) membantu siswa untuk melihat

ketidak sesuaian yang terjadi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, (3) arahkan keputusan-keputusan siswa dengan menunjuk kepada kriteria.

## 4. Memilih Desain Tugas

Dlam mendesain tugas ada dua pilihan yaitu : (a) guru bisa memilih tugas untuk semuanya, atau guru mendisain tugas yang berbeda-beda, menyediakan berbagai tugas. Dengan menyediakan tugas yang berbeda untuk memenuhi perbedaan individual dalam tingkat penampilan siswa. (b) lembaran kriteria unutk gaya latihan dapat juga dipakai unutk gaya periksa ini.

#### C. IMPLIKASI GAYA PERIKSA SENDIRI

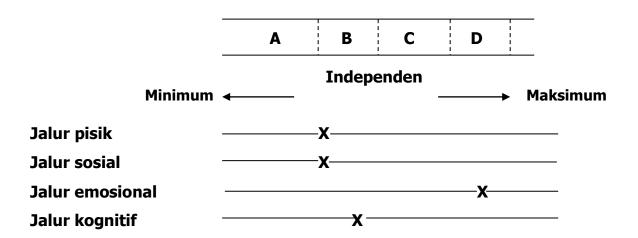
- 1. Guru mendorong kemandirian siswa
- 2. Guru menggiring siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk memantau diri sendiri.
- 3. Guru mempercayai siswa.
- 4. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berpusat pada proses periksa sendiri dan pelaksanaan tugas.
- 5. siswa belajar sendiri.
- 6. siswa mengenali keterbatasan, keberhasilan dan kegagalannya sendiri
- 7. Siswa memaki umpan balik dari periksa sendiri untuk berusaha memperbaikinya.

#### D. SASARAN GAYA PERIKSA SENDIRI

Sasaran berdasarkan tujuan-tujuan gaya ini digunakan adalah : (1) Siswa mengembangkan pengalamannya secara diri sendiri yang dimulai dari gaya B; (2) mereka belajar untuk mengamati penampilan mereka sendiri; (3) mereka belajar untu menggunakan kriteria unutk memperbaiki penampilan mereka sendiri; (4) mereka belajar untuk jujur dan objektif terhadap penampilan mereka sendiri. (5) mereka belajar tentang perbedaan-perbedaan dan keterbatasan mereka; (6) mereka belajar lebih bebas dari guru yang semata-mata sumber balikan *(peedback)*. (7) mereka belajar lebih efisien tentang penggunaan waktu yang dimulai dari gaya B dan C. (8) terdapat lebih individual dari gay sebelumnya, siswa-siswa membuat keputusan secara individual tentang mereka sendiri didalam set pertemuan dan pasca-pertemuan. (9) apakah anda mengidentifikasi tujuan-tujuan lain yang dicapai dalam gaya ini.

# 1. Jalur-Jalur Pengembangan Gaya Periksa Sendiri

Itu sama sekali menarik untuk dihipotesiskan, posisi dari siswa pada jalur pengembangan dalam gaya ini: Pada jalur perkembangan fisik posisi adalah sama terhadap gaya B. posisi pada jalur sosial bergerak menuju minimum. Siswa dalam gaya ini, tentu saja "bekerja sendiri". Penampilan individu dan tingkat lebih tinggi untuk kebebasan dalam cek-sendiri tidak melengkapi untuk interaksi sosial dengan teman-teman dan mengurangi kebutuhan untuk berhubungan dengan guru.



**Gambar 6.2** Jalur Pengembangan Selama Masa Pembelajaran

Hal ini dinyatakan bahwa seseorang mencapi sesuatu tingkat kesenangan dalam gaya ini pada kecepatan yang berbeda. Terdapat orang-orang yang terdapat menangani tuntutan individualisasi, kebebasan secara inplisit dalam gaya ini, dan ada orang membutuhkan waktu untuk mencapai tingkat ini. Seseorang guru dapat belajar suatu hal yang besar tentang siswanya dengan memperhatikan mereka mempraktekkan gaya dan mempelajari gaya ini. Posisi pada jalur emosional dapat bergerak menuju maksimum bagi siswa tersebut yang sangat senang dengan keadaan yang lebih bebas bagi ketahanan episode belajar.

Posisi pada jalur kognitif tetap sama pada gaya C. Siswa tetap terlibat dalam perbandingan dan penkontrasan terhadap kriteria dan menarik kesimpulan.

Tiga lembaran tugas berikut adalah contoh dari desain jenis gaya D. perhatikan, bahwa siswa dapat menilai siswanya pada setiap langkah. Contoh keempat *(the back-up cercle)* bukanlah contoh yang tepat pada gaya ini. Tugas ini membutuhkan gerakan kontinu, dan oleh karna itu siswa dapat melihat langkah selama kegiatan berlangsung Gaya C adalah lebih cocok disini.

Ketika anda memilih tujuan untuk gaya D, pikirkanlah dan pertimbangkanlah masalah ini, itu akan mencegah perbedaan antara pemakaian diri sendiri oleh siswa dan penilaian anda ketika anda mengamati penampilan.

# **Gambar 6-3** Contoh Lembaran Kriteria Tugas Squash

Nama		Gaya A B C D
Kelas	***************************************	
Tanggal	***************************************	

# Olahraga Squash - Pukulan lob tinggi

Tugas

: Latihan pukulan lob tinggi pada sasaran 10 kali pada kotak kanan dan 10 kali pada kotak kiri.

Catat urutan berikut, atau pada posisi tugas. Setelah penampilan berakhir, periksa langkah pada setiap kriteria.

	Pukulan kes	sasaran Kotak
Tugas-tugas/kriteria	Sisi kanan	Sisi Kiri
<ul> <li>Posisi mulai</li> <li>1. Berdiri dekat mungkin pada pusat "T", dengan salah satu kaki pada garis kotak servis</li> <li>2. Pegang raket rendah dan batas bahu kiri pantulkan bola kedinding.</li> </ul>		
Mengayun		
1. Lambungkan bola ke atas sekitar 2 inchi, didepan badan.		
2. Kuatkan pegangan tangan. Ayaunkan lengan sampai menyentuh bola didepan badan setinggi lutut.		
3. kontak poin di bawah bola sehingga ke kiri atas.		
Gerakan lanjutan		
1. Raket, lengan dan bahu mengikuti bola, gerakan berkelanjutan panjang dan tinggi.		
2. Pantulan bola ke dinding setinggi mungkin. Mempenyai ketinggian, mempengaruhi sudut dari gerakan itu.		
3. Bola jatuh tegah lurus pada panjang lapangan.		

#### **BAB VII**

# **GAYA CAKUPAN (GAYA E)**

#### A. KONSEP GAYA CAKUPAN

Gaya mengajar cakupan ("inklusion") memperkenalkan berbagai tingkat tugas. Sementara gaya komando (gaya A) sampai gaya periksa sendiri (gaya D) menunjukkan suatu standar tunggal dari penampilan, maka gaya cakupan memberikan konsep tugas yang sama dengan tingkatan yang berbeda-beda. Dalam gaya ini, siswa didorong untuk menentukan tingkat penampilannya dalam pokok bahasan.

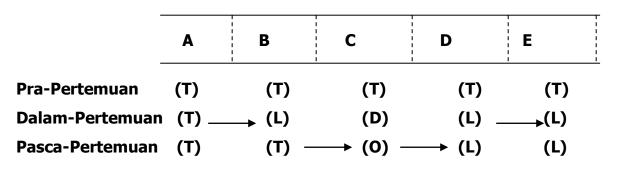
Suatu konsep disain tugas yang dibuat oleh guru pada pra-pertemuan yang berbeda tingkatannya. Contoh seperti berikut; memegang tali diantara dua siswa yang berdiri dengan ketinggian mulai dari lantai dan tanya siswa anda untuk mengambil beberapa langkah-langkah serta melompat di atasnya. Beri kesempatan kepada mereka semua. Lakukan dengan berulang kali, lalu naikkan beberapa inci kemudian suruh ulangi. Apakah semuanya sukses? Setelah tali dinaikkan berulang kali, tentu ada yang bisa dan ada yang tidak sukses melakukannya. Inilah yang mendasari konsepsi gaya cakupan (gaya E).

Tujuan yang dapat dicapai pada gaya ini adalah:

- 1. Inklusi total siswa-siswa.
- 2. realitas mengakomodasi perbedaan individual.
- 3. suatu kesempatan dimana seseorang memasuki aktivitas.
- 4. suatu kesempatan untuk mengambil suatu langkah mundur untuk sukses dalam aktivitas.

#### **B. ANATOMI GAYA CAKUPAN**

Keputusan-keptusan yang dibuat oleh gaya ini sama dengan keputusan yang dibuat sebelumnya pada pra-pertemuan. Hanya saja, keputusan itu ditambah dalam aspek tingkatan/ kemampuan siswa yang mencocokkan dengan dirinya sendiri. Siswa membuat keputusan (L) pada pertemuan dan pasca-pertemuan serta membuat penilaian tentang pencapaiannya (seperti gaya D). Anatomi gaya ditayangkan, seperti pada gambar 7-1 berikut.



**Gambar 7.1** <u>Anatomi Gaya Cakupan</u>

#### C. APLIKASI GAYA CAKUPAN

# 1. Peranan Guru Dalam Gaya Cakupan

Peran guru dalam tiga anatomi gaya ini adalah : a) membuat keputusankeputusan pra-pertemuan, b) harus merencanakan seperangkat tugas dalam berbagai tingkat kesulitan, yang disesuaikan dengan perbedaan individu dan yang memungkinkan siswa unutk beranjak dari tugas yang mudah ke tugas yang sulit.

# 2. Keputusan-keputusan Siswa

terdapat beberapa keputusan yang harus ditentukanoleh siswa, yaitu : a) memilih tugas yang telah tersedia, b) melakukan penapsiran sendiri dan memilih tugas awalnya, c) siswa mencoba tugasnya, d) sekarang siswa menentukan untuk mengulang; memilih tugas yang lebih sulit atau yang lebih mudah, berdasarkan hasil atau tidak adanya tugas awal, e) mencoba tugas berikutnya, f) siswa menilai/penapsiran hasil-hasilnya, dan g) proses dilanjutkan sendiri oleh siswa.

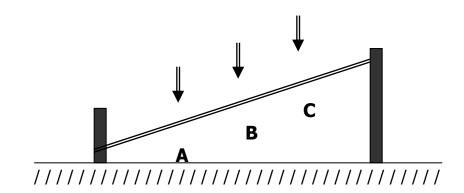
Suatu contoh yang menggambarkan ciri dari gaya ini dapat pada penggunaan tali untuk melompat. Jika tali direntangkan setinggi satu meter dari tanah, dan setiap siswa diminta untuk melompatinya, maka semua akan berhasil. Akan tetapi keberhasilan ini tidak diperoleh semua siswa dengan tingkat kesulitan yang sama. Sebagian siswa dapat melompatinya dengan mudah, sedangkan sebagian lagi harus mengasah kemampuannya untuk dapat melompatinya. Bila ketinggian tali tadi dinaikkan, maka kesulitan dalam tugas akan meningkat dan akhirnya akan menyebabkan makin sedikit jumlah siswa yang akan berhasil dalam penampilan. Ini berarti kita telah memberikan suatu standar tunggal bagi semua siswa, dan banyak siswa yang akan dikeluarkan dengan menaikkan tingkat kesulitan dari tugas tersebut.

Sekarang, jika tali tadi dibentangkan miring dan para siswa diperintahkan untuk melompat, para siswa akan menyebarkan diri disepanjang rentangan tali pada berbagai ketinggian (lihat Gambar 7.2). Hal ini akan memungkinkan para siswa untuk menyesuaikan kemampuannya dengan ketinggian tali.

#### 3. Mendisain Program Individu

Konsep Tingkat Kesukaran (TK)

Merancang tingkat kesukaran tugas lihat seperti Gambar 7.2. Derajat tingkat kesukaran tugas yang sama disediakan dengan gradasi ketinggian yang berbeda. Tugas untuk melompat di atas tali dalam cara tertentu, dengan mengabaikan ketinggiannya. Variasi yang terjadi menentukan derajat tingkat kesukaran tugas.



Gambar 7-2. Rentangan Pilihan Tugas Gaya E

Antara poin A, B dan C mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Titik B lebih tinggi dibanding titik A, oleh karena itu memerlukan energi lebih untuk melompat ke atas, hal tersebut sama terhadap titik C yang menuntut kemampuan pisik yang lebih tinggi dari titik B.

Derajat tingkat kesukaran tugas pada hakekatnya dihubungkan dengan diri siswa sendiri dalam menetapkan kemampuannya. Siswa berkopentisi melawan pilihannya dalam tingkat kesukaran tugas tersebut.

# 4. Identifikasi Faktor Yang Menentukan Tingkat Kesukaran (TK)

Berikut ini contoh memasukkan bola basket ke dalam keranjang. Tugas di sini tidaklah bermain sesuai peraturan bala basket dalam atruran pertandingan, melainkan kita sedang berusaha untuk mengambil aktivitas tertentu dalam

memasukkan bola kedalam keranjang dan mengidentifikasi faktor instrinsik yang mungkin dapat mempengaruhi derajat tingkat kesukaran tugas.

- 1. Jarak, Jarak adalah suatu faktor instrinsik yang mempengaruhi derajat tingkat kesukaran dalam mengelindingkan bola. Dimana lebih sukar untuk memasukkan bola ketika jarak meningkat dan lebih sedikit sulit seperti jarak berkurang. Ada batas jarak minimal ketika kita mendekati posisi di bawah keranjang, di mana yang ditembak menjadi terus meningkat lebih sulit. Maka, liputan antara titik jarak minimal dan ke maksinal menawarkan tingkat kesukaran didalam memasukkan bola ke dalam keranjang. Pilihan jarak yang berbeda dapat ditandai pada lantai, sehingga siswa dapat membuat suatu keputusan tentang "titik masukan".
- 2. Ketinggian Ring basket.
- Diameter lintasan bola, bermacam-macam garis tengah menciptakan kondisi yang berbeda untuk melakukan tembakan bola dengan sukses kedalam keranjang.
- 4. Ukuran bola,
- 5. Berat bola.
- 6. sudut tembakan bola, posisi disekitar ring basket dari mana melakukan mungkin menawarkan derajat tingkat kesukaran berbeda.
- 7. Dapatkah anda berfikir tentang faktor lain?

Masing-masing gaya mempunyai kelebihan tersendiri dalam mencapai sasaran cukup tergambar jelas dalam bidang pendidikan jasmani. Manapun aktivitas distandarisasi (dengan gaya memadai) yang sesuai jika sasaran menjangkau standar. Ketika sasaran memastikan para siswa dapat menjangkau standar tertentu,

jelas saja aktivitas dirancang (prisip horizontal) dan gaya yang sesuai harus dipakai. Sesungguhnya gaya A, B, C, dan D menuntut siswa belajar standar tunggal di samping resiko yang dihadapi.

Dalam gaya E mengundang siswa untuk mulai dengan sukses. Kesempatan untuk berhasil sebagai titik masuk dan pada penampilan berikut memastikan keikut sertaan yang berlanjut. Tak seorang pun siswa yang tidak melakukan aktivis dengan menerapkan gaya ini.

## **5.** Mendisain Program

Berikut contoh kartu tugas dan perencanaan program individu meliputi tugas banyak siswa, masing-masing dengan berbagai tingkat kesukaran.

Contoh 1 : Kartu Tugas

Deskripsi Tugas	Faktor	Level 1	Level 2	Level 3
Lakukan tembakan 10 kali di depan keranjang	Jarak dari keranjang	Didepan garis terlarang	Dari garis terlarang	Dibelakang garis terlarang

Contoh 2 : Program Individu

Deskripsi Tugas	Faktor	Level 1	Level 2	Level 3
Lakukan tembakan sebanyak 10 kali di depan keranjang.	Jarak dari keranjang	Didepan garis terlarang	Dari garis terlarang	2-3 kaki Dibelakang garis terlarang
2. Lakukan tembakan ("Hook shot") sebanyak 10 kali di depan keranjang				
3. Lakukan tembakan di				

atas kepala sebanyak 10 kali di depan keranjang		
4. Lakukan tembakan satu tangan sebanyak 10 kali di depan keranjang		 
5. Lain-lain		

Contoh 3 : Kartu Tugas

Deskripsi Tugas	Faktor	Level 1	Level 2	Level 3
Lakukan Past-chest pada garis biru dan menyentuh target pada dinding ulangi 10 kali	Ukran targe	Target besar	Target menengah	Target kecil

Contoh 4 : Program Individu

	Deskripsi Tugas	Faktor	Level 1	Level 2	Level 3
1.	Lakukan Past-chest di atas sebanyak 10 kali di depan keranjang.	Ukran targe	Target besar	Target menengah	Target kecil
2.	Pantulkan bola dari garis biru sehingga menyentuh target pada dinding sebanyak 10 kali				
3.	Dengan dua tangan pass lewat dari garis biru di atas.				
4.	Lain-lain				

## 6. Pelaksanaan Gaya Cakupan

Langkah atau urutan pelaksanaan gaya cakupan (inklusi) adalah: (1) menjelaskan gaya ini kepada siswa, suatu demonstrsi dengan menggunakan tali

yang miring akan memberikan ilustrasi yang sangat baik, (2) siswa disuruh memulai. (3) amati dan memberikan waktu bagi siswa untuk melakukannya (4) memberi umpan balik kepada siswa tentang peranan siswa dalam pengambilan keputusan, dan bukan penampilan tugas, yakni; a) tanyakan bagaimana mereka memilih tugastugas ini, b) fokuskan perhatian pada penggunaan umpan-balik yang metral, agar siswa dapat mengambil keputusan tentang tingkat tugas yang sesuai dengan kemampuannya, c) amati kesalahan-kesalahan dalam penampilan isiswa dan kriteria untuk penampilan dalam tugasnya.

#### D. IMPLIKASI GAYA CAKUPAN

Gaya ini dapat memberikan implikasi dalam beberapa situasi mengajar olahraga di sekolah antara lain: (1) salah satu keuntungan yang sangat penting dari gaya ini adalah memperhatikan perbedaan individu, dan memperhatikan kemungkinan untuk lebih maju dan berhasil. (2) memungkinkan siswa untuk melihat ketidak sesuaian antara aspirasi atau pengetahuan mereka dengan kenyataan. Mereka akan belajar untuk mengurangi kesenjangan antara kedua hal ini. (3) fokus perhatian ditunjukkan kepada individu dan apa yang dapat dilakukannya dari pada membandingkannya dengan yang lain. (4) siswa mengembangkan konsep mereka sendiri, yang berkaitan dengan penampilan fisik.

#### E. JANGKAUAN SASARAN GAYA

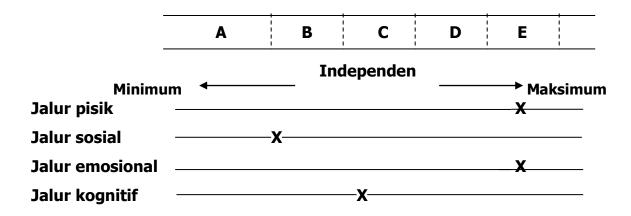
Gaya ini mempunyai sasaran berbagai berikut : (1) melibatkan semua siswa, (2) penyesuaian terhadap perbedaan individu, (3) memberi kesempatan untuk memulai sesuai dengan kemampuan sendiri, (4) memberi kesempatan untuk mulai

bekerja dengan tugas yang ringan ke tugas yang berat, sesuai dengan tingkat kemampuan tiap siswa, (5) belajar melihat hubungan antara kemampuan untuk merasakan dan tugas apa yang dapat dilakukan oleh siswa, dan (6) individualisasi dimungkinkan karena melihat diantara alternatif tingkat tugas yang telah disediakan.

## 1. Jalur- jalur Perkembangan Gaya Cakupan

Marilah kita sekarang membahas hubungan antara realitas gaya E dan jalurjalur perhubungan. Dimanakah seseorang sebaiknya ditempatkan pada setiap jalur.

Pada jalur pisik, posisi langkah menuju maksimum. Pertanyaan sekarang, apakah kebebasan siswa dalam pembinaan keputusan kira-kira mengembangkan fisik siswa ? Jawabannya, baik kebebasan episode E didesain untuk maksud ini. Siswa- siswa membuat keputusan dalam subjek materi.



**Gambar 7.3** Jalur Pengembangan Selama Masa Pembelajaran

Sejak gaya ini didesain untuk menungkatkan individu dalam mana setiap individual siswa belajar untuk mencapai sendiri keputusan dan pilihan secara bebas sendiri, dalam program individual, posisi pada jalur <u>sosial</u> adalah <u>menuju minimum</u>.

Siswa tidak harus membuat keputusan sosial selama kegiatan ini sebab terganggu keputusan orang lain. Tingkah laku ini tidak dapat diterima dalam gaya ini.

Posisi <u>Jalur emosional mendekati maksimum</u>, sama dengan gaya D, sebab realitas membuat keputusan tentang kesuksesan seseorang dalam mengerjakan tugas membawa suatu rasa konsep diri dengan cocok. Tekanan dan kecemasan dikurangi, sukses dalam pelaksanaan adalah lebih sering, dan <u>perasaan</u> tentang diri sendiri lebih <u>positif.</u>

Posisis dalam jalur kognitifberaksi sedikit bebgerak menuju maksimum,karena siswa harus terlibat dalam membandingkan dan menkontraskan terhadap kriteria, seseorang (kemampuan dan aspirasi) lebih baik dari pada kriteria eksternal (disiapkan oleh guru). Proses keputusan boleh membutuhkan keterlibatan kognitif yang lebih besar, seseorang tentu lebih besar pada gaya ini untuk keterlibatan.

Ini adalah realitas baru untuk guru dan siswa. Apakah selanjutnya bentuk gaya yang lebih baik? Keputusan apa yang akan diberikan sekarang untuk mengetahui tingkah laku belajar yang masih berbeda?

## 2. Memilih dan Merancang Pokok Bahasan

#### (1). Tentang Konsep tingkat kesulitan

Tugas-tugas yang dipilih harus dimulai dari yang sederhana ke yang lebih unik. Tiap tugas mempunyai tingkat kesulitan yang ditambahkan.

#### (2). Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan

Jika kita menggunakan shooting dalam bola basket sebagai contoh, maka beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan adalah: a) rentangan jarak dari minimum ke maksimum, b) tingginya ring basket, c) ukuran lingkaran dan ukuran bola, d) sudut tembakan, dan e) lain-lain.

## (3). Kisi-Kisi Faktor

Berikut ini kisi-kisi faktor yang dapat dipakai sebagai alat untuk mengnalisis tugas-tugas dalam menentukan tingkat kesulitan. Secara singkat kisi-kisi faktor tersebut dapat diilustrasikan pada Gambar 7-4 berikut ini.

#### Kisi-Kisi

Nama tugas : mengidentivikasi rentangan tugas

(dapat menggunakan konsep tertutup dan terbuka)

Faktor-faktor Eksternal Rentangan: Jumlah Ulangan: Waktu Faktor – faktor Intrinsik : 2M - 10M Jarak : 4M – 6M Tinggi Berat : berat, sedang, ringan ukuran alat : kecil, biasa ukuran sasaran: 15 Cm, 30 Cm, 45 Cm, : cepat, sedang, lambat kecepatan postur, posisi : atas tangan, bawah tangan

**Gambar 7-4.** Kisi-Kisi faktor tugas

#### **BAB VIII**

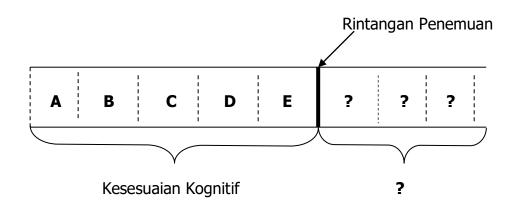
### **GAYA PENEMUAN TERPIMPIN (GAYA F)**

Pada gaya sebelumnya, Siswa diberikan gerakan sesuai dengan tiga jalur pengembangan, yaitu pisik, sosial, dan emosional. Jalur gerakan yang keempat, jalur kognitif agak terbatas. Hal ini disebabkan karena gaya-gaya sebelumnya siswa disuruh untuk menampilkan dan mempraktekkan apa yang diperintahkan oleh guru.

Hubungan siswa dengan pokok materi dilakukan melalui respon terhadap perintah guru atau siswa merespon dengan mempraktekkan tugas-tugas tertentu yang dirancang oleh guru. 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). Kekususan 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 siswa diminta untuk melebihi data yang diberikan, tugas yang dirancang menemukan untuk diri sendiri. Siswa 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.

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



**Gambar 8.1.** 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 8.1). 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 siswa melewati rintangan penemuan itu? Aapa yang harus dilakukan dan dikatakan dan apa seharusnya yang tidak dilakukan dan dikatakan oleh guru untuk memulai dan mempertahankan minat dalam proses penemuan?

Teori ketidakcocokan, Festinger (1957) 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

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 pengajaran. 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. Dalam 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.

Kemudian, dengan menggunakan sebagai kegiatan pisik dan dengan tingkah laku verbal yang spesifik, anda melibatkan siswa penemuan sedikit. Mereka tidak hanya sedikit mengetahui tentang lompat galah, tetapi juga mengerti peran setiap posisi dalam konsep khusus ---keterbatasan.

Sering disekolah-sekolah melakukan demonstrasi dalam pertemuan dan pada acara Televisi pendidikan CBS "Shape-UP", kita memakai ilustrasi perbedaan individu dalam kemampuan pisik dan rancangan kesempatan untuk semua dalam kegiatan yang sama. Aktivitas pilihan adalah lompat tinggi:

- Langkah 1 : Perintahkan dua orang siswa memegang tali untuk lompat tinggi. Tanpa terkecuali mereka memegang tali secara horizontal pada ketinggian yang ditentukan (misalnya setinggi pinggul).
- Langkah 2 : Perintahkan sekelompok siswa untuk melompat. Sebelumnya anda bisa menyuruh si pemegang tali untuk mengurangi ketinggian agar setiap siswa dapat melompatinya.
- Langkah 3 : Setelah semuanya melewati ketinggian tersebut, tanyakan "Apa yang harus kita lakukan sekarang?" "naikkan" adalah jawabannya ---selalu! (keberhasilan lompatan yang pertama memotivasi mereka untuk melanjutkan).
- Langkah 4 : Perintahkan si pemegang tali untuk menaikkan sedikit, lompatan dilanjutkan.
- Langkah 5: "Sekarang bagaimana?" "naikkan siswa menanggapi.
- Langkah 6 : Menaikkan tali dua atau tiga kali libih tinggi akan menciptakan suasana baru, kenyataan baru, beberapa anak tidak akan mampu melewati ketinggian tersebut. Biasanya anak-anak disini akan tersisih dari

lompatan dan hanya beberapa saja yang akan berlanjut; akan ada pengurangan peserta terus menerus. Realisasi perbedaan individu akan tampak; rencana untuk kesempatan bagi semua siswa belum terlaksana.

Langkah 7: Hentikan lompatan dan tanya siswa, "Apa yang bisa kita lakukan terhadap tali ini agar tidak seorangpun yang akan tersisih?" biasanya satu atau dua solusi berikut akan disampaikan siswa: a) pegang tali lebih tinggi di kedua ujungnya dan biarkan bagian tengah rendah, b) miringkan talinya! Pegang tali lebih tinggi pada ujung yang satu dan rendahkan diujung yang lainnya!

Solusi diberikan sebagai pilihan dalam lompat tinggi. Keduanya memberikan kesempatan kepada semua pelompat untuk terlibat, untuk berhasil. Masing-masing bisa menentukan ketinggiannya dan melanjutkan pada tingkat berikutnya. Tak seorangpun siswa yang perlu dikeluarkan.

Lompat tinggi jenis ini mempunyai implikasi terhadap konsep dari setiap pelompat, bagi peran dan posisinya dalam kelompok, dan juga untuk semua kumpulan nilai-nilai baru dalam pendidikan jasmani. Contoh ini berfokus pada proses penemuan ---penemuan suatu konsep yang tercermin dalam gerakan. Contoh yang sama juga bisa dirancang dengan berfokus pada ketegori-kategori yang disebut di atas ---prinsip, hubungan dan sebagainya. Ikatan antara kesadaran dan gerakan harus ditentukan dengan hati-hati, dan gaya-gaya pengajaran harus dirancang untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran siswa mempelajari dengan proses heuristik.

Bagimana seseorang mencapai gaya pengajaran ini? Apa yang bisa dilakukan oleh guru olahraga untuk menciptakan *iklim heuristik* di dalam kelas dan menuntun siswa kepada dan melewati jalan penemuan.

Gaya pengajaran pertama yang memasukkan konsep penemuan dikenal sebagai penemuan terpimpin. Contoh sederhana dari proses ini ditampilkan di awal bab ini. Beberapa contoh lain yang akan diberikan dalam berbagai kegiatan olahraga setelah membahas apa yang terlibat dalam tingkah laku pengajaran jenis ini dan deskripsi susunan penemuan terpimpin.

Perbedaan yang mendasar antara penemuan terpimpin dan gaya-gaya sebelumnya adalah bahwa dalam penemuan terpimpin guru tidak pernah mengatakan jawaban! Jawaban langsung diserahkan kepada siswa pada proses ketidakcocokan kognitif menuju penyelidikan dan berakhir dengan pemunculan temuan.

Jika prinsip ini dipahami, maka beberapa penyesuaian diperlukan untuk mengimplementasikan gaya pengajaran ini. Pertama guru harus membuat penyesuaian bahasa /linguistik. Dari pada menggunakan kata seru,. Seseorang lebih memilih untuk menggunakan kata tanya. Ada perbedaan yang sangat besar antara kata seru dan kata tanya, khususnya apabila digunakan oleh seorang guru. Kata seru bermakna wewenang, sesuatu untuk diterima, kemungkinan tanpa pertanyaan. Pertanyaan disisi lain, mempunyai sekumpulan makna yang berbeda sepenuhnya bagi siswa, dan sejumlah reaksi yang berbeda mungkin muncul sebagai berikut:

- 1. Siswa mempelajari bahwa guru tertarik dengan apa yang harus mereka katakan.
- 2. Siswa mempelajari bahwa mereka diharapkan memberikan jawaban.

- 3. Perkiraan bahwa untuk menjawab perlu pemahaman terhadap pertanyaan.

  Orang harus memperhatikan untuk mendengar dan memahami pertanyaan.
- Jika pertanyaan sesuai (kita akan membahas masalah kesesuaian berikutnya),
   maka siswa mulai terlibat secara aktif dengan guru.
- 5. Keterlibatan ini biasanya adalah hasil dari ketidakcocokan kognitif yang ditimbulkan oleh pertanyaan.
- 6. Proses kognitif telah dimulai. Siswa diharuskan menjawab.

Semua ini muncul sebagai akibat dari penyesuaian terhadap tingkah laku kebahasaan/linguistik guru.

Penyesuaian berikutnya, sama pentingnya dengan pilihan dan pengaruh, yaitu emosi. Guru harus menunggu jawaban dari siswa. Orang memerlukan kesabaran yang besar dan ketenangan untuk menciptakan dua aura penerimaan apa yang dikatakan dan dilakukan siswa. Peryataan setuju, aggukan kepala "ya" setiap persetujuan disertai dengan cara santai adalah unsur terpenting dalam tingkah laku guru yang menggunakan penemuan terpimpin. Siswa adalah fokusnya, dan dia harus terkesan agar proses ini berkelanjutan dan berkesinambungan. Keputusan guru untuk mencoba penyesuaian dua tingkahlaku ini menunjukkan waktu yang sebenarnya dalam mengajar. Mungkin guru perlu melewati rintangan emosional untuk membantu siswa melewati rintangan penemuan.

Menurut pengamatan banyak guru yang tidak bisa bersifat seperti ini. Disatu sisi karena adanya filosofi mengenai aturan dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) yang menghalangi mereka perlu membuat penyesuaian. Di sisi lain karena masalah image diri yang memerintah setiap orang untuk tegas setiap saat dan menjadi fokus

proses tersebut. Di lain hal, penemuan terpimpin tidak bisa digunakan dan siswa akan dirugikan oleh gaya pengajaran seperti ini.

Kebiasaan menunggu respon (jawaban verbal atau respon gerak), menyatakan iklim yang sesuai dan menawarkan persetujuan sesuai dengan teori penguatan pengajaran yang ditemukan pada prinsip rangsangan ---respon --- penguatan. Teori ini mempunyai pengaruh yang hebat terhadap keberghasilan belajar karena rangsangan diatur dan dirancang agar menghasilkan respon tertentu, supaya berhasil. Hal ini menggantikan proses pemikiran terpusat. Jika keberhasilan dihargai, siswa diyakinkan dan termotivasi untuk melanjutkan, menerima rangsangan berikutnya (pertanyaan, masalah atau perintah untuk melakukan sesuatu). Rangsangan untuk berikutnya ini dirancang untuk mendapatkan pengajaran tertentu ---sangat teliti, ekonomis (dalam istilah kognitif efisiensi), dan dihubungkan dengan tujuan tertentu. Dalam penemuan terpmpin yang sebenarnya dan sempurna, tidak ada kegagalan. Kelebihan dan kekuatan gaya pengajaran ini dapat dikenali oleh setiap orang yang menggunakannya.

Kognitif ekonomi dalam menuntun siswa untuk memahami sesuatu fenomena, melihat hubungan, termasuk sistem, sangatlah mengagumkan. Pada kenyataannya siswa mengembangkan jawabannya sendiri, menemukan respon, mencerminkan dimensi khusus dari data internal, yang menciptakan hubungan lebih dekat antara siswa dan pokok masalah.

Kemudian dasar teori dan asumsi ini, apa yang seharusnya menjadi susunan kebiasaan mengajar yang menghasilkan pengajaran seperti ini? Apa susunan gaya penemuan terpimpin?

## **Anatomi Gaya Penemuan Terpimpin**

A B C D E F ?	?	?	?	F	E	D		С		В		A
---------------	---	---	---	---	---	---	--	---	--	---	--	---

Pra-pertemuan (T) (T) (T) (T) (T) (T)

Pertemuan (T) 
$$\rightarrow$$
 (L) (D) (L)  $\rightarrow$  (L/T)

Post-Pertemuan (T) (T)  $\rightarrow$  (O)  $\rightarrow$  (L) (L)  $\rightarrow$  (T/L)

**Gambar 8.2** Anatomi Gaya Penemuan Terpimpin

Dalam susunan gaya F, guru membuat keputusan sebagai berikut:

- 1. Putusan pada Pra-pertemuan yang dibuat oleh guru akan memusatkan perhatian pada pengembangan pertanyaan secara cermat, yang akan mengarahkan siswa kepada penemuan informasi yang bersifat khusus.
- 2. Selama pertemuan berlangsung, siswa membuat keputusan yang menyangkut pokok materi, dalam usaha mencari jawaban dari pertenyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- 3. Pada pasca-pertemuan, guru mengukuhkan atau mengarahkan kembali jawaban siswa terhadap pertanyaan yang telah diajukan.

# A. CONTOH PENEMUAN TERPIMPIN DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN BIDANG TERKAIT

Contoh 1.
Unit Pragmen Pertanyaan Dalam Sepak Bola

Pokok materi Tujuan Khusus	Sepak Bola Menemukan kegunaan tendangan ujung kaki (toe- kick) dalam tendangan jauh dan melayang tinggi.
• Pertanyaan 1	<ul> <li>Apakah jenis tendangan yang diperlukan ketika kamu ingin mengoper bola kepada pemain yang berada jauh darimu?</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	"tendangan panjang" (tanggapan; "benar")
• Pertanyaan 2	<ul> <li>Seandainya ada pemain dari kubu lawan antara kamu dan anggota tim kamu?</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	Maka bola harus melayang tinggi ("benar" kata guru)
• Pertanyaan 3	Dimana seharusnya kekuatan dihasilkan kaki untuk menendang bola agar terangkat dari tanah?
Jawaban yang diharapkan	Lambat dan tepat ("ya", tanggapan guru).
• Pertanyaan 4	<ul> <li>Bagian kaki mana yang bisa mencapai bagian terendah bola dengan aman tanpa diganggu oleh arah dan waktu berlari?</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	Ujung jari kaki ("sangat bagus", guru merespon "mari kita cobakan")

Mari dianalisis proses berikut! Proses intraksi singkat antara pernyataan dan tanggapan menghasilkan akibat yang tak bisa dielakkan dan bersifat umum. Dia akan selalu bekerja karena ada hubungan intrinsik (logis, jika diharapkan) antara pertanyaan dan jawaban dalam hal yang menyangkut tujuan yang ditetapkan ----

tendangan tinggi dengan ujung kaki. Pertanyaan tambahan sering kali diperlukan karena umur siswa, tingkat pemahaman kata dan sebagainya. Bagaimanapun juga struktur urutan tetap sama. Guru akan menemukan bahwa setelah beberapa pengalaman dalam menggunakan urutan yang diberikan proses ini akan lebih baik dan berhasil. Seseorang bisa melihat mengapa dua penyesuaian tingkahlaku yang dinyatakan pada awal bab ini penting untuk mencapai perkembangan kesadaran terikat ---gerakan. Kesamaan tujuan pisik mengunakan jari kaki untuk tendangan melayang tinggi dapat dilaksanakan dengan menunjukkan dan mengemukakan. Siswa akan mempelajari tendangan tinggi seperti yang ditujukan dan dikemukakan guru. Siswa akan mengamati dan mengulangi dalam tindakan; tetapi pengertian hubungan, pengertian terhadap "mengapa", sangat penting untuk kualitas belajar yang tinggi, akan hilang dari seluruh pengalaman.

Sekarang, mari pahami aspek teknis urutan rancangan. Pertanyaan mana yang muncul pertama kali? Yang kedua? Seperti aturan ibujari, seseorang harus memulai dari yang umum ke khusus dan menghubungkan setiap pernyataan pada tujuan khusus gerakan. Tujuan tendangan tinggi dan panjang adalah untuk mengoper bola kepada pemain yang jauh. Jadi dengan menunjukkan kepada siswa dua pemain yang terpisah jauh, perlunya tendangan jauh menjadi jelas. Sekarang benar bahwa seseorang dapat menghasilkan dua jenis tendangan panjang ---satu bergulir ditanah dan lainnya tendangan melayang tinggi. Dalam pertandingan yang sebenarnya tendangan melayang tinggi digunakan untuk melampaui kepala lawan, sehingga guru memperkenalkan keadaan ini dalam bentuk pertanyaan no.2 yang menyarankan perlunya melambungkan bola ke udara. Untuk mekanika kekuatan sederhana (yang berada dalam dunia pengalaman anak) ---Jika kamu ingin

melambungkan bola ke udara kamu harus memberikan kekuatan pada bagian bawah bola mengarah naik. Karena itu, pertanyaan no. 3 dan kesesuaiannya, pertanyaan yang tidak dapat dielakkan. Pertanyaan berikutnya hampir mengikuti sendiri ---anda harus menggunakan kaki bagian tertentu untuk menghadapi keadaan yang terbentuk pada respon sebelumnya dimana ujungkaki berguna sekali.

Berikut beberapa keuntungan yang diperoleh dari proses ini:

- Siswa mempelajari respon pisik seperti yang direncanakan oleh guru dalam pelajaran sepakbola.
- 2. Siswa mempelajari antara layangan bola dan kakinya, mekanika belum sempurna yang terlibat, dan tepat tendangan dalam taktik sepakbola.
- 3. Siswa mempelajari bahwa dia bisa menemukan hal-hal ini sendiri.
- 4. Psikologis pembelajaran percaya bahwa apabila proses ini diterapkan dengan teratur dan bertujuan, siswa akan mencapai titik beratnya sendiri kapanpun situasi baru muncul, siswa mampu menyerah terimakan proses penemuan dan pemikiran ini.

Keunggulan penemuan terpimpin jelas terlihat ketika mengajar siswa baru. Paling menarik menerapkan gaya ini kepada siswa yang tidak tahu apa-apa mengenai pokok materi. Mereka menanggapi hampir dengan tidak mengganggu urutan petunjuk dan respon. Mereka tidak disesatkan oleh sebagian pengetahuan atau pengalaman buruk dari rincian pergerakan. Belajar jadi menyegarkan, bersih dan mengalir (lancar).

Contoh 2.
Unit Pragmen Pertanyaan Dalam Tolak Peluru

Pokok materi	Tolak peluru
Tujuan Khusus	Menemukan cara berdiri untuk tolak peluru.
• Pertanyaan 1	<ul> <li>Apakah tujuan utama menolak peluru dalam perlombaan?</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	Untuk menolakkannya sejauh mungkin.
• Pertanyaan 2	Apa yang dibutuhkan supaya jarak tolakan jauh?
Jawaban yang diharapkan	Kekuatan, daya (respon guru: "Benar") Apa lagi?
• Pertanyaan 3	Apa lagi?
Jawaban yang diharapkan	Kecepatan ("Bagus", kata guru).
• Pertanyaan 4	Dalam keseluruhan gerak menolak peluru itu, dimana seharusnya daya dan kecepatan itu mencapai puncaknya?
Jawaban yang diharapkan	Pada saat melepaskan ("Benar", guru merespon).
• Pertanyaan 5	Dimana titik minimum kekuatan dan kecepatan itu?
Jawaban yang diharapkan	Pada posisi star yang tetap ("Benar", guru merespon).
• Pertanyaan 6	<ul> <li>Untuk memperoleh kekuatan dan kecepatan maksimum pada saat melepaskan, berapa jauh titik ini seharusnya dari posisi star?</li> </ul>

Jawaban yang diharapkan

Sejauh mungkin ("Benar").

Komentar Guru

Ini adalah rasional dari posisi star yang dewasa ini digunakan oleh para juara tolak peluru. Aapabila jawaban terhadap pertanyaan no. 6 belum siap untuk diajukan, langkah tambahan dapat ditempuh; "Untuk memperoleh mementum yang maksimum, apakah tubuh harus bergerak jauh atau dekat?", lalu "Berapa jauh?" Dari sini respon fisikal dipancing.

• Pertanyaan 7

 Apabila titik lepas berada didepan tubuh kamu, bagaimana seharusnya posisi star kamu yang memenuhi persyaratan jawaban no. 6?

Jawaban yang diharapkan

(Di sisni siswa boleh berdiri kangkang lebar dengan peluru diletakkan di atas bahu. Persyaratan keseimbangan menjadi jelas, dan posisi berdiri kangkang biasanya mereka usulkan. Jika jawaban belum juga muncul, anda dapat bertanya "Apakah kamu cukup seimbang?", dan tunggulah suatu respon baru. Namun, beberapa diantara mereka mungkin mengetahui konsep "jarak maksimum" dari sudut melepaskan dan mencoba merentangkan tangan yang memang perlu; di sini anda harus intervensi dengan pertanyaan lain).

Pertanyaan 8

 Karena peluru itu agak berat, dapatkah hanya tangan yang melakukan pekerjaan itu, atau Apakah harus dibantu oleh tubuh?

Jawaban yang diharapkan	Harus dibantu oleh tubuh (Siswa sudah merasakan beratnya peluru dan betapa kakunya memegang peluru dengan tangan terlentang).
• Pertanyaan 9	Di mana kamu sebaiknya menempatkan peluru itu supaya mendapatkan tolakan yang maksimal dari tubuh?
Jawaban yang diharapkan	Di atas bahu ("Benar").
• Pertanyaan 10	Untuk menghasilkan momentum yang maksimal, haruskah kamu menempatkan berat badan pada kedua kaki?
Jawaban yang diharapkan	Tidak, Pada kaki yang di belakang ("Benar")
• Pertanyaan 11	Bagaimana posisi kaki supaya memperoleh tolakan yang maksimum?
Jawaban yang diharapkan	Sedikit bengkok ("ya").
• Pertanyaan 12	Sekarang, bagaimana posisi togok supaya memenuhi kondisi tersebut tadi?
Jawaban yang diharapkan	Sedikit condong (dan berpikir) ke arah kaki belakang ("Betul").
Komentar Guru	Bagus. Apakah posisi ini merupakan posisi awal yang kita kehendaki dalam tolak peluru?

Prosedur yang sebenarnya mungkin menakutkan bagi para guru yang belum mengetahui; tapi mereka harus menggunakannya. Apabila dalam penyesuaian awal lebih banyak menghindari kesulita-kesulitan dan pengertian, guru akan termotivasi untuk mencoba kebaikan situasi gaya ini dimanapun.

Urutan yang dikembangkan mengikuti prinsip yang sama dengan contoh sebelummnya. Rintangan terbesar selalu adalah "Apa pertanyaan pertama saya?". Pertama tujuan tolak peluru jadi jelas, langkah-langkah terhadap penyesuaian tujuan sedikit jelas dan saling berkaitan. Kenyataannya, struktur instrinsik tolak peluru jadi jelas bagi siswa dan guru. Sebenarnya kita melanjutkan proses belajarmengajar dengan bergerak kebelakang, dengan menyelidiki kembali gerakan dan posisi dari hasil akhir (tolakan) kepada posisi awal (tolakan). Hal ini mengingatkan seseorang pada teknik yang digunakan untuk menemukan jalan yang simpang-siur antara titik A dan B. Orang sering memulai dari target dan kembali ke belakang pada titik awal.

Terlihat, bahwa kita telah menemukan teknik bagaimana menyusun proses penemuan terpimpin. Polya (1957) dalam Mosston, menyimpulkan sebagai berikut: "Ada beberapa hal dalam metode yang pasti tidak dangkal (tidak berbobot). Ada kesulitan psikologis tertentu dalam berbalik, menjauhi tujuan, bekerja mundur, tidak mengikuti jalan yang benar menuju akhir yang diharapkan. Ketika kita menemukan urutan pelaksanaan yang sesuai, pikiran kita harus berjalan dalam urutan yang merupakan pengulangan yang tepat dari keterampilan yang sebenarnya. Ada suatu ketidaksukaan psikologis terhadap pengulangan urutan ini yang sedikit menghalangi siswa yang mampu memahami metode tersebut jika tidak ditampilkan dengan hati-

hati. Karena tidak memerlukan kepintaran untuk menyelesaikan masalah nyata pengulangan kerja; setiap orang bisa melakukannya dengan perasaan yang biasa. Kita berpatok kepada hasil akhir, membayangkan posisi akhir yang disenangi. Dari posisi awal yang bagaimana kita bisa melakukannya? Lumrah saja untuk menanyakan hal ini, dan dalam bertanya kita bekerja mundur".

Contoh 3.

Unit Pragmen Pertanyaa	an Dalam Pengembangan gerak, tari, senam
Pokok materi	Pengembangan gerak, tari, senam
Tujuan Khusus	Menemukan pengaruh bidai penyangga dan pusat grafitasi terhadap keseimbangan (pelajaran ini telah sukses diajarkan berkali-kali pada kelas 3-5.
• Pertanyaan 1	<ul> <li>Apakah yang kamu ketahui tentang keseimbangan?</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	"Jawaban diberikan dalam bentuk gerak; disini tidak diperlukan tanggapan verbal" Beberapa siswa akan berada pada beragam posisi keseimbangan, dan beberapa bergerak miring, yang menuntut tingkat keseimbangan dari pada biasanya. Kesempatan adalah bahwa semua siswa akan mempunyai tanggapan yang menggambarkan masalah keseimbangan
• Pertanyaan 2	<ul> <li>Bisakah anda berada pada keseimbangan maksimal?</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	Biasanya tanggapan beragam. Beberapa siswa beranggapan beragam posisi tegak lurus, yang lain beranggapan posisi lebih rendah seperti yang dilihatnya dalam sepak bola, gulat atau dalam berbagai senam ketangkasan. Maka perlu untuk mengulangi pertanyaan.
• Pertanyaan 3	<ul> <li>Apakah ini posisimu yang paling seimbang? (Guru perlu mecek pelaksanaannya dengan sedikit mendorong tiap anak dan kemudian mengembalikan ke posisi seimbang). Dalam jangka waktu yang relatif pendek beberapa anak akan</li> </ul>

dekat ke tanah dalam berbagai posisi keseimbangan yang sangat rendah. Yang lainnya mungkin terjatuh dilantai (Ini merupakan posisi yang paling sulit untuk kembali dengan dorongan ringan).

Pertanyaan 4

 "Bisakah sekarang anda berada pada posisi sedikit kurang seimbang?"

Jawaban yang diharapkan

Kebanyakan atau semua siswa akan menanggapi posisi baru dengan mengurangi ukuran balok. Hal ini sering diselesaikan dengan memindahkan satu tangan sebagai menyangga, mengangkat kepala kepala dalam posisi telentang, atau berguling kesatu sisi dari posisi telentang.

• Pertanyaan 5

 "Sekarang bisakah anda bergerak ke posisi baru yang masih kurang seimbang?"

Jawaban yang diharapkan

Sekarang adalah proses gerakan. Semua siswa akan menaggapi posisi pada daerah yang kurang berhubungan diantara tubuh dan lantai. Beberapa siswa akan mulai bangkit dari lantai. Dengan dua atau tiga langkah lebih. Keseimbangan berkurang, semua siswa akan berada pada posisi yang lebih tinggi mendekati titik minimum yang berhubungan antara tubuh dan lantai (lanjutkan pertanyaan 6,7,8)

• Pertanyaan 6

"Bisakah anda sekarang berada pada posisi yang paling tidak seimbang?"

Jawaban yang diharapkan

Kebanyakan siswa berdiri pada ujung satu kaki, yang lain mengangkat lengannya, kadang kala ada yang berpendapat berdiri pada satu tangan atau pada satu jari.

Dalam beberapa hal, dengan menggunakan gerakan, mereka memberikan jawaban yang benar dan menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi keseimbangan. Mereka menemukan hal itu rendah, posisi tumpuan lebar adalah lebih seimbang dari tinggi dan posisi tumpuan kecil.

Sebenarnya ini sudah cukup. Konsep dipahami melalui pengguaan gerakan. Pengungkapan prinsip-prinsip tidaklah penting. Bagaimanapun juga, jika guru merasa bahwa pengungkapan kesimpulan diperlukan, guru bisa menanyakan, "Apakah perbedaan antara posisi yang paling seimbang dengan posisi yang kurang seimbang?" "Apa yang menyebabkan demikian?" Jawaban yang benar sudah tersedia untuk siswa. Siswa bisa belajar menemukan tidak hanya gerakan baru (dan ragamnya), tetapi juga prinsip yang menyatuakan mereka ke dalam satu konsep.

#### Contoh 4.

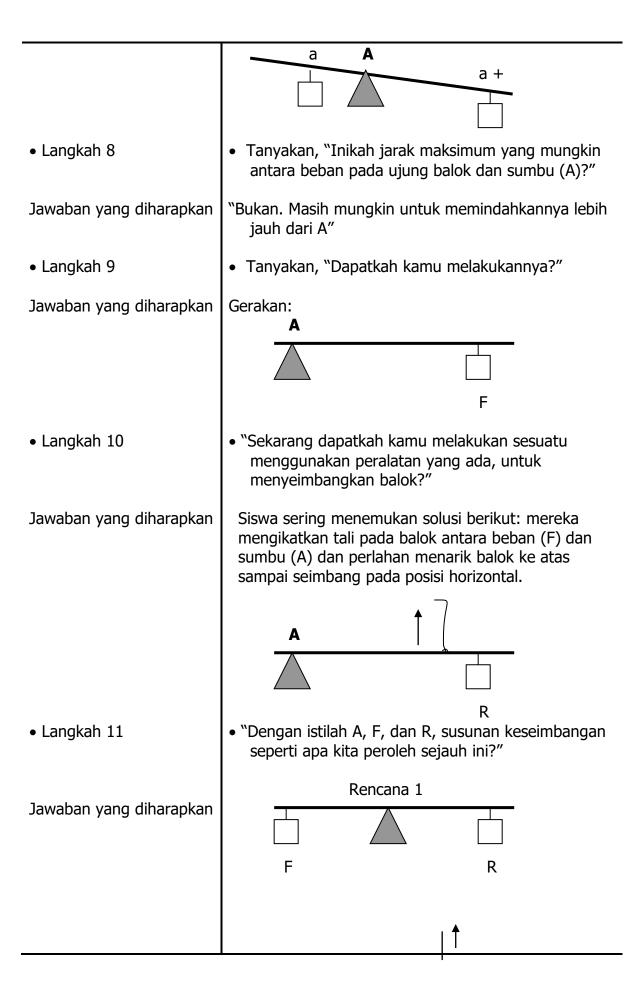
Pengajaran klasik dalam penemuan terpimpin pada bidang yang berhubungan yaitu siswa mengikuti proses pengajaran menemukan tiga kelompok pengungkit dan peran sumbu, kekuatan lengan, resitensi lengan dalam operasional pengungkit di tiap kelas.

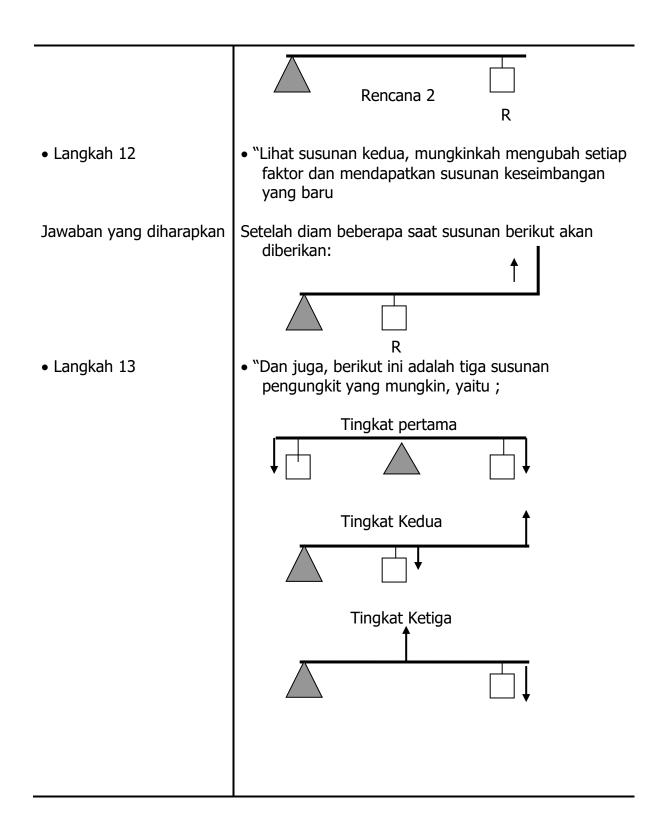
Pelajaran ini seringkali digunakan dalam kelas kinesiologi. Untuk memahami hubungan antara ketiga kelompok pengungkit dan tenaga otot, siswa harus melihat dengan jelas dengan komponen-konponen tiap kelas dan penggabungan ke dalam satu sistem pengungkit. Metode hapalan dan ingatan semata jarang menghasilkan kemampuan untuk mengembangkan pandangan pada kondisi baru dan menerapkannya pada tingkat analisis yang sesuai. Kegunaan penemuan terpimpin telah terbukti paling sukses bagi semua siswa. Kesuksesan dalam memahami dan menerapkan juga kinesiologi membuat pil yang sedikit lebih manis untuk ditelan.

Peralatan yang diperlukan dalam pembelajaran ini yaitu potongan papan, balok persegi standat dan bidang penyeimbang yang digunakan dalam kelas fisika. Dua beban yang sama (50-100 Kg), dua buah pengantung beban, dan seutas tali pelengkap rangkaian.

Unit Pragmen langkah-l	angkah dan Pernyataan
• Langkah 1	Letakkan potongan tongkat di atas bidang penyeimbang dalam posisi seimbang!
• Langkah 2	Tanyakan, "Bagaimana kita bisa mengatur keseimbangan?"
Jawaban yang diharapkan	"Dorong satu sisi ke bawah atau ke atas!" ("benar")
• Langkah 3	Tanyakan, "Bisakah kita melakukan hal yang sama dengan menggunakan beban?" Seseorang siswa biasanya meletakkan salah satu beban pada satu sisi balok persegi. ("bagus")
• Langkah 4	Tanyakan, "Bisakah kamu menyeimbangkan papan jungkat jungkit sekarang?"
Jawaban yang diharapkan	Siswa yang lain akan meletakkan beban yang satunya pada posisi balok persegi.
• Langkah 5	Tanyakan, "Faktor-faktor apa yang terlibat dalam menjaga keseimbangan?"
Jawaban yang diharapkan	"Beban yang sama pada jarak yang sama dari sumbu A"  a A a
	F R
• Langkah 6	<ul> <li>Tanyakan, "Faktor mana yang bisa mengubah keseimbangan sekarang?"</li> </ul>
Jawaban yang diharapkan	"Jarak atau beban dari sumbu" (Salah seorang siswa disuruh melakukannya dengan memindahkan salah satu beban).
• Langkah 7	Tanyakan, "Seberapa jauh kamu bisa memindahkannya?"

Jawaban yang diharapkan "Sampai ke ujung balok persegi".





Langkah berikutnya adalah menghubungkan gerak otot dengan mengidentifikasi kerangka sendi sebagai sumbu, berat tungkai dan lengan sebagi daya tahan (R) dan dorongan otot sebagai gaya (F); ini relatif membedakan siswa menghubungkan prinsip pengungkit dengan bagian tubuh tertentu yang terlibat dalam gerakan tertentu. Hal ini juga diajarkan dalam penemuan terpimpin.

Bruner dalam Mosston (1981), dengan menganalisis kelebihan proses penemuan, menyatakan bahwa ingatan sangat meningkat ketika siswa menemukan sesuatu sendiri. Tentu saja mempelajari pengungkit dalam penemuan terpimpin menghapalkan fenomena ini dan menerapkannya dalam periode waktu yang lama.

Kenyataannya, pelajaran ini diajarkan pada anak-anak berumur 8-8,5 tahun, yang memahami hubungan, yang dikehendaki dan setelah satu tahun mampu menghasilkan tiga susunan yang tepat yang ditemukan dalam permainan jungkat jungkit sebelummnya.

Sebelum kita menyimpulkan bab penemuan terpimpin, mari kita coba untuk mengembangkan catatan "topik" atau tahap-tahap berbagai kegiatan yang mungkin berguna untuk diajarkan dalam penemuan terpimpin. Pertama kali pilih sebuah topik dan kembangkan pengajaran dalam penemuan terpadu, tidak harus pembelajaran panjang, melainkan satu yang mempergunakan cukup waktu.

Pemahaman penting untuk kesuksesan kegiatan pisik, 15 menit penemuan terpimpin (jika dilakukan dengan frekuensi tertentu) akan membangun iklim belajar yang baru di dalam kelas atau suatu iklim kognitif sebagaimana disarankan pada awal bab ini untuk meminta partiisipasi belajar yang penuh, siswa perlu digerakkan dari "wilayah persetujuan kognitif" ke wilayak kedtidakcocokan kognitif dan kemudian melewati rintangan penemuan. Hal ini akan mempercepat proses penyelidikan dan menuntun kepada penemuan.

Setelah anada mengajarkan pelajaran ini, coba untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan rintangan-rintangan ayang muncul selama belajar. Jika anda bisa

mengidentifikasi kejanggalan-kejanggalan, anda bisa mengulanginya kembali. Urutan petunjuk atau pertanyaan dan melakukan penyesuaian. Periksa lagi untuk melihat apakah langkah anda sesuai dengan pengembangan pokok materi yang dipelajari. Coba analisa respon siswa mengenai petunjuk tertentu, coba lihat mengapa siswa tidak memberikan respon yang diharapkan. Apakah langkahnya kurang jelas? Aapakah anda menggunakan kata-kata yang mengandung arti yang berbeda? Apakah petunjuk anda lebih menentukan kepada dua atau lebih pilihan daripada satu yang benar? Apakah langkahnya terlalu luas? Apakah anda memerlukan lebih banyak pertanyaan tambahan.

Setelah menjawab semua pertanyaan ini anda akan mampu memperkenalkan modifikasi yang penting dalam petunjuk tunggal yang khusus seperti halnya dalam petunjuk yang berurutan.

Kembali kepada pokok materi senam dan cobakan di kelas lainnya. Pengalaman dan pengamatan guru-guru yang menggunakan penemuan terpimpin menunjukkan bahwa setelah beberapa usaha diikuti oleh analisa proses, seseorang bisa menjadi lebih pandai dalam penggunaan gaya ini. Awali sedikit. Pertama menggantikan satu episode dalam satu tahap dari satu kegiatan. Kemudian anda bisa beralih ke episode lainnya dengan penemuan terpimpin. Pada akhirnya anda menyadari bahwa anda lebih ahli dalam gaya ini. Anda perlu menentukan kapan menggunakan penemuan terpimpin dan mengenali kekuatan anda dalamgaya ini dihubungkan dengan berbagai bidang dalam pokok materi.

#### B. PENERAPAN PENEMUAN TERPIMPIN DAN TOPIK YANG DISARANKAN

Dalam menyusun pertanyaan bagi siswa, guru harus mengenali prinsip, gagasan atau konsep yang akan ditemukan. Kemudian guru menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan dibawa siswa ke rangkaian tanggapan yang menuju kepada gagasan tersebut. Untuk itu perlu pertanyaan disusun sedemikian, sehingga akhirnya pertanyaan bisa dijawab dengan konsep yang benar.

Dalam situasi mengajar yang sesungguhnya, guru harus mengikuti prosedur berikut : a) menyampaikan pertanyaan sesuai dengan susunan, b) beri untuk jawaban dari siswa, c) berikan umpan balik (netral atau menilai) yang membenarkan jawaban yang benar atau mengarahkannya lagi, d) ajukan pertanyaan berikutnya, dan, f) bersikap sabar menerima.

Pada saat merencanakan pelajaran yang perlu adalah :a) mengenali pokok bahasan yang khusus, b) menentukan urutan langkah-langkah (pertanyaan dan petunjuk) menuju ke hasil akhir.

- setiap langkah didasarkan atas jawaban sebelumnya.
- Perlu mengharapkan kemungkinan jawaban yang akan diberikan oleh siswa, dan mengarahkan kembali jawaban yang tidak tepat.

Pada jawaban yang tidak benar yang harus dilakukan adalah : a) ulangi pertanyaan/petunjuk. Kalau masih ada ajukan pertanyaan lain yang menguatkan/menjabarkan, b) beri siswa waktu untuk memikirkan jawabanya.

Topik yang disarankan untuk diajarkan dengan penemuan terpimpin adalah:
(1) senam, (2) Perkembangan gerak, (3) Bolabasket, (4) renang, (5) sepakbola, (6)
Bolavoli, (7) Panahan, (8) gulat, (9) tari medern, (10) dan olahraga permainan lainnya.

Pokok materi sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

- 1. Jenis informasi yang perlu ditemukan adalah : konsep, prinsip, kaidah, hubungan, bagaimana, mengapa, dan batasan-batasan.
- 2. Topik tidak boleh diketahui oleh siswa sebelumnya, kalau tidak, siswa tidak akan menemukan penemuan.
- 3. Episode-episode dari gaya ini bisa dipakai untuk gaya lain. Bisa juga dipakai untuk waktu memberi umpan balik kepada masing-masing siswa.
- 4. Yang paling baik adalah episode yang pendek.
- 5. Ada baiknya menyusun pertanyaan-pertanyaan tersebut sedemikian rupa, sehingga siswa harus mengerjakan jawaban secara fisik. Dengan demikian, siswa bisa memakai gerakan sebagai media penemuan.

#### C. IMPLIKASI PENEMUAN TERPIMPIN

Penggunaan gaya ini menunjukkan bahwa:

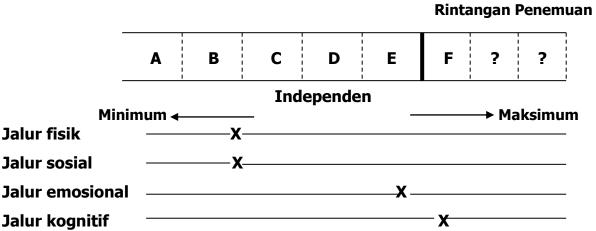
- 1. Guru mau dan mampu menjalani rintangan penemuan.
- Guru mau untuk meluangkan waktu untuk mempelajari susunan kegiatan dan merangkai rancangan pertanyaan (petunjuk) yang sesuai.
- 3. Guru mau mengambil kesempatan dan menguji ketidaktahuan. Lagi pula gaya A aman untuk guru; tugas-tugas dirancang dan diperuntukkan untuk siswa dalam cara berbeda, dan peran siswa adalah mengikuti. Tanggungjawab penampilan perlu bagi siswa. Dalam penemuan terpimpin, tanggungjawab ada pada guru dan juga mendisain pertanyaan yang benar dan mendatangkan tanggapan yang benar. Sehingga penampilan siswa sangat berhubungan dengan penampilan guru.

- 4. Guru mempercayai kemampuan kognitif siswa.
- 5. Guru mau menunggu respon dan meski lebih lama jika siswa memerlukan beberapa waktu lebih dari yang harapkan untuk menemukan jawaban.
- 6. Siswa mampu ikut serta dalam rangkaian penemuan kecil yang membawa kepada penemuan konsep.

#### D. SASARAN GAYA PENEMUAN TERPIMPIN

Sasaran dari gaya ini adalah: (1) melibatkan siswa dalam proses penemuan yang konvergen. (2) mengembangkan hubungan yang serasi dan tepat antara jawaban siswa dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru, (3) mengembangkan keterampilan untuk menemukan jawaban yang berurut, yang akan menuju kepada penemuan suatu konsep, (4) mengembangkan kesabaran guru dan siswa, karena sifat sabar sangat diperlukan dalam proses penemuan, (5) Dapatkah anda menemukan sasaran tambahan yang bisa diajarkan dengan penemuan terpimpin?

Jalur-jalur pengembangan gaya F (penemuan terpimpin)



**Gambar 8.3** <u>Jalur Pengembangan Selama Masa Pembelajaran</u>

Pada jalur pisik, siswa tidak bebas pada stimuli khusus dari guru. Oleh karena itu kebebasan adalah kriteria bagi penempatan pada jalur perkembangan, dalam kasus ini siswa akan ditempatkan menuju minimum.

Hal yang sama diaplikasikan kepada jalur sosial disebabkan siswa adalah begitu "erat" hubungan dengan guru, terdapat kebebasan minimal untuk kontak sosial dengan siswa lainnya.

Penempatan emosional menuju kearah maksimum, karena siswa adalah sukses dalam setiap langkah penemuan, dalam mana gilirannya membuat rasa positif dalam pelaksanaan penyelesaian tugas.

Perubahan signipikan terjadi dalam posisi pada jalur kognitif. Keikut sertaan dalam operasi tertentu dan pelintasan dari halangan penemuan menempatkan siswa menuju maksimum pada gambar ini.

Baiklah? Anda telah menjalani jalan panjang semenjak gaya komando; anda telah melengkapi siswa dengan beberapa realitas alternatif. Anda telah melihat setiap gaya mempunyai tempatnya tersendiri dalam program pendidikan pisik (olahraga). Adakah interaktif untuk anda, mengingat bahwa spektrum didasarkan pada gagasan yang tidak berlawanan, yaitu reaksi pada setiap gaya pengajaran itu dapat menghasikan sesuatu kumpulan tujuan tertentu yang gagasan lainnya tidak dapat melaksanakan. Alasan anda untuk memilih suatu gaya tertentu untuk dipakai dalam suatu episode yang diberikan adalah tujuan spesifik yang anda ingin capai selama waktu pengajaran ini.

Sekarang anda telah mengatasi hambatan penemuan, apakah selanjutnya membuat realitas lainnya, suatu realitas yang berbeda dari yang didapat dengan penemuan yang dipimpin?

#### **BAB IX**

## **GAYA DIVERGEN (GAYA G)**

Gaya pengajaran divergen merupakan suatu bentuk pemecahan masalah. Dalam gaya ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan mengenai suatu tugas yang khusus dalam pokok bahasan. Gaya ini memungkinkan jawaban-jawaban beraneka ragam *(divergent)* atau jawaban pilihan. Ini berbeda dengan gaya terpimpin, yang pertanyaan-pertanyaannya hanya disusun untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang konvergen.

Gaya ini disusun sedemikian rupa sehingga suatu masalah, pertanyaan atau situasi yang dihadapkan kepada siswa akan memerlukan pemecahan. Rangsangan-rangsangan yang diberikan akan membimbing siswa untuk mencari pemecahan atau jawaban secara individual.

**Anatomi Gaya Divergen** 

<u>-</u>								
_	A	В	С	D	E	F	G	?
Pra-pertemuan	<b>(T)</b>		<b>(T)</b>	(T)	<b>(T)</b>	(T)	<b>(T)</b>	
Pertemuan	<b>(T)</b> →	(L)	(D)	(L)—	<b>▶ (L)</b>	( <u>L</u> T)_	<b>→(L)</b>	
Post-pertemuan	<b>(T)</b>	<b>(T)→</b>	(0)→	(L)	(L)→		<b>►</b> ( <u>L</u> )	
Gambar 9.1	L <u>Ana</u>	tomi Gay	a Diverg	<u>en</u>				

## 1. Pra-pertemuan

Guru membuat tiga keputusan utama:

a) pokok bahasan umum,

- b) pokok bahasan khusus yang berpusat pada episode,
- c) menyusun masalah khusus untuk memperoleh jawaban ganda dan pemecahan yang divergen.

## 2. Saat Pertemuan

- a) siswa menentukan jawaban dari masalah,
- b) dalam perangkat selama pertemuan berlangsung ini, siswa mengambil keputusam-keputusan yang menyangkut hal-hal yang khusus dalam pokok bahasan, yang menanggapi masalah yang diajukan oleh guru.

#### 3. Pasca-Pertemuan

- a) siswa menilai pemecahan yang telah ditemukan.
- b) Pemeriksaan (veripikasi) mencakup membandingkan pemecahan dengan masalah yang dirumuskan oleh guru.

#### A. RELEVANSI DENGAN MASALAH

Semua permaslahan yang diperkenalkan kepada siswa harus mempunyai hubungan yang relevan anatara proses dengan perkembangan siswa. Ada tiga tingkatan yang relevan yaitu:

- 1. Relevan permasalahan dengan pokok bahasan.
- 2. Relevan permasalahan dengan kesiapan dan pengalaman kelompok.
- 3. Relevan permasalahan dengan kesiapan dan pengalaman individu.

Beberapa keterampilan dapat ditemukan, Keterampilan dalam pendidikan jasmani akan terjadi dalam berbagai hal yang pada umumnya diberitahukan kepada siswa di dalam ruangan olahraga. Sebagai contoh: (1) Dapat menemukan jalan atau

pasingkan bola dari pemain A ke pemain B. (2) Dalam olahraga senam, siswa menemukan tiga roll kedepan yang berbeda yang ditanggapi pada masalah yang dirancang. (3) Di dalam kuda-kuda lompat, suatu penampilan atau secara kelompok mencerminkan gerak yang refleks merubah gerakan pusat garavitasi yang dapat ditemukan melalui pemecahan masalah. (4) Dapat menemukan pendaratan kaki dalam lompat jauh. (5) Dapat menemukan dorongan peran tubuh dipermukaan air waktu berenang.

Semua pergerakan yang dilakukan dalam beberapa gerakan hubungannya dapat ditemukan siswa sebagai konsekwensi mereka. Ada gerakan dengan susah dikerjakan, tarian, sports, atau area lain yang berdiri sendiri serta terisolasi! Di dalam gaya mengajar lain, guru mungkin memilih untuk menjelaskan atau mempertunjukkan ada macam hubungan antara dua atau lebih gerakan. Di dalam gaya ini, permasalahan dapat dirancang untuk menyempurnakan hubungan itu. Contoh hubungan yang dapat ditemukan adalah:

- Seseorang siswa dapat menemukan hubungan antara berbagai bagian badan dan bola pada sepakbola untuk menghentikan bola, atau hubungan yang mungkin antara badan dan bola untuk kepentingan jalannya bola dalam berbagai kondisi.
- 2. Dalam olahraga senam, seseorang dapat menemukan hubungan antara badan dan peralatan dalam membentuk kodisi tertentu. Seseorang dapat menemukan hubungan antara posisi ektrimitas dan balok keseimbangan dalam berbagai kodisi kecepatan, ketinggian, dan irama gerakan.
- 3. Seseorang dapat menemukan hubungan antara kepala dan badan dalam berbagai situasi pada berbagai cabang olahraga.

- 4. Seseorang dapat menemukan hubungan antara suatu instrumen olahraga (raket, dayung, papan seluncur, sepatu roda, dan lain-lain) dengan badan dalam berbagai media (air, udara, suhu, rintangan alam dan lain-lain).
- Seseorang dapat menemukan hubungan antara dua peserta di dalam suatu permainan.
- Seseorang dapat menemukan hubungan antara dirinya (sebagai anggota suatu regu) dan regu lain.
- 7. Seseorang dapat menemukan hubungan antara regu satu tim dan lawan dalam hubungan berbagai aspek strategi atau taktik permainan.

Pilihan dan kebenaran dapat ditemukan. Ini merupakan suatu kategori yang memerlukan keterlibatan teori yang lebih dibandingkan orang-orang yang sebelumnya menjawab pertanyaan seperti: Mana yang menjadi lebih baik? Yang mana terbaik? Yang mana lebih terbaik dari dua kemungkinan? Mana yang terburuk? Apakah solusi ini sesuai? Apakah lompatan ini lebih efisien?

Jawaban nyata atau solusi dapat diperoleh ketika semua kriteria diketahui. Jika guru memberi kriteria (ketentuan melalui kinesiologi untuk mendukung episiensi pilihan masalah) kemudian semua siswa harus menggunakan informasi ini untuk menemukan jawaban lebih lanjut. Seorang guru yang mahir dapat mendasain permasalahan yang dapat membantu siswa menemukan macam informasi kebutuhan tertentu (kriteria untuk sipenilai).

- a. Pilihan dapat menemukan strategi permainan.
- b. Pilihan dapat menemukan pegangan untuk olahraga gulat
- c. Pilihan dapat menemukan kesamaan dalam berenang (dengan memberi kode aesthetic sebagai kriteria).

d. Pilihan dapat menemukan posisi badan yang manapun dalam permainan atau menggunakan peralatan untuk menentang lawan (kriteria didasarkan baik pada aturan kinesiologi maupun pengamatan nilai-nilai 'aesthetic').

Batasan (*limits*) dapat ditentukan. Kategori ini berkaitan dengan minimum dan maksimum, paling tinggi, paling rendah dan seterusnya. Itu merupakan ketepatan pilihan kuantitatif, contoh sebelumnya kebanyakan pilihan kualitatif.

Konsep dapat ditemukan. Masing-masing aktivitas mencerminkan konsep atau dibangun beberapa konsep melalui peta konsep. Sebagai contoh, pengembangan membangun gerakan adalah suatu konsep yang menjelaskan pendekatan tertentu kepada pengembangan, ketangkasan, keseimbangan, kelenturan, dan kekuatan. Bola basket, Sepak bola, dan olahraga yang lain didasarkan kepada konsep yang berhubungan dengan menyerang dan bertahan. Konsep yang lain dapat ditemukan siswa. Proses penemuan dapat mengungkap konsep baru namun tidak diketahui oleh pelatih dan guru.

Variasi (kualitatif dan kuantitatif) dapat ditemukan kenyataannya pada tiaptiap pergerakan, permainan, dan cabang olahraga.

Enam kategori yang dapat dikemukan sebagai pemandu untuk merancang masalah berbagai aktivitas. Secara operasional permasalahan harus dirancang sedemikian rupa, sehingga solusi permasalahan terpecahkan yaitu : 1). Beberapa keterampilan, 2) hubungan, 3) pilihan dan ketepatan, 4) batas (limits), 5) konsep, dan 6) variasi.

Tentu saja, mengembangkan permasalahan yang relevan untuk masingmasing kategori yang memerlukan pengertian yang mendalam kepada struktur pokok bahasan. Berikut contoh aktivitas berhubungan dengan pemeriksaan dan penemuan (inquiry and discovery) dalam enam kategori.

## Sepak Bola

Tendangan, mengumpan, menggiring, mengkop (heading), dan seterusnya yang mendasari dalam sepak bola. Menemukan di dalam menggiring bola, harus berbuat apa ketika lawan berdiri dimuka kamu, apa yang akan dilakukan dengan bola ketika seseorang mencegat kamu (keuntungan yang didapat), sebagai dasar untuk contoh dalam kategori hubungan ini adalah memperhatikan hubungan keadaan pemain, bola, dan lawan.

Kadang-kadang ketika lawan menghadang, pemain mungkin punya beberapa kemungkinan menghindari lawan. Suatu pilihan mungkin dibuat antara tendangan menyamping atau menendang ke arah pemain depan. Ini merupakan suatu permasalahan dalam pilihan. Pemain dapat menemukan tendangan yang lebih disukai dalam situasi yang diberi bola.

Di dalam sepak bola, pemain dapat menemukan batas dari tendangan yang berbeda, mempercepat menggiring, jarak kepala, dan semacamnya. Ini adalah batas penampilan; ada juga batas lain yaitu membatasi semua kategori sebelumnya. Seseorang dapat menemukan batas solusi yang terikat oleh satu set aturan. Pengaturan W di dalam sepak bola menggambarkan suatu konsep pengaturan pemain yang memberikan strategi untuk dilaksanakan.

#### Senam

Di dalam olahraga senam siswa dapat menemukan posisi, roll kedepan, spring, memutar, berdiri dengan tangan dan seterusnya. Kegiatan yang demikian merupakan kategori keterampilan mengguling (rolling).

Hubungan dapat ditemukan dalam senam, hubungan antara dua bagian badan di dalam roll tertentu, hubungan badan rata dengan tanah, diudara, dan seterusnya.

Batas berbagai kemungkinan tubuh dalam pelaksanaan kegiatan dapat ditemukan. Apakah merupakan batas kelengkapan badan atau perhatian pelaksanaan yang aman dalam pendalaman suatu keterampilan mengguling. Gerak putar dapat menghadirkan suatu konsep dalam mengguling. Permasalahan dapat dirancang untuk meransang konsep penemuan gerak putar ini, tentang bagaimana macam gerak putar.

Temukan variasi yang meransang di dalam senam dan berbagai kemungkinan variasi tak ada akhirnya dalam aspek orang banyak berguling.

Solusi itu rangkaian permasalahan, pada setiap aktivitas dan olahraga, pada salah satu dari enam kategori menciptakan keterlibatan teori kuantitas tinggi dan bermutu.

Selama keterlibatan siswa semacam ini, tidaklah hanya terbenam sepenuhnya dalam proses belajar melalui penemuan, dia kembangkan pengertian yang mendalam ke dalam struktur pokok bahasan (materi).

Secara operasiuonal, jika anda ingin kembangkan permasalahan untuk memecahkan pokok materi yang ditentukan, anda dapat meneliti aktivitas menurut yang diusulkan dalam enam kategori dan kemudian kembangkan rangkaian permasalahan pada setiap kategori.

Suatu cara yang logis dan nyaman lebih dahulu desain masalah relevan untuk memutuskan komponen pokok materi. Dalam banyak kasus struktur pokok suatu aktivitas dan olahraga nampak rapi dan logis. Anda dapat tanyakan diri anda, "Apa yang pertama kali kita ketahui di dalam penggunaan palang sejajar dalam olahraga senam?" Kapan saja seseorang minta seorang kelompok siswa, "Apa pertanyaan pertama?" tanpa alternatif jawabannya adalah "Bagaimana kita mendapatkan terpasang? Tentu saja, bagaimana mendapatkan palang sejajar pada area permasalahan yang pertama. Itu sungguh relevan kepada pokok materi. Orang tidak bisa benar-benar belajar untuk melaksanakan palang sejajar.

Mendesain masalah yang berhubungan dengan struktur kategori dan variabel pokok materi dapat dianalisa berdasarkan: 1) pemilihan berbagai bigian-bagian peralatan yang membantu, 2) pemilihan berbagai posisibadan yang dapat digerkkan pada palang sejajar (senam), dan 3). Pilih macam pergerakan untuk digunakan dalam proses menaikkan badan ke atas palang sejajar.

Secara ringkas mendesain masalah melibatkan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1. Identifikasi pokok materi (senam, sepak bola, tarian modern, dan lain-lain).
- 2. Idenditifikasi area spesifik dalam pokok materi (balok paralel, keuntungan bola diserang, dapatkan kemajuan).
- Identifikasi kategori area (keterampilan, hubungan, pilihan, batas, konsep, dan variasi).

4. Identifikasi "variabel" aktivitas yang akan bertindak sebagai fokus untuk desain masalah (apakah itu bagian dari peralatan, bagian dari badan, macam pergerakan?) Empat langka-langkah ini akan menetapkan parameter, batas untuk masalah.

#### 5. Desain masalah

Pokok Bahasan : senam

Sub pokok : Palang sejajar

Kategori	Keterampilan	Hubungan	Batas	Konsep	Variasi
Variabel					
Bagian Peralatan					
Posisi Badan					
Macam gerakan					

Gambar 9.2 Contoh Skema mendesain masalah dengan langkah yang tepat

Langkah 1 : Identifikasi pokok materi, di dalam contoh adalah olahraga senam.

Langkah 2 : Identifikasi area spesifik, contoh palang sejajar.

Langkah 3: Identifikasi kategori yang akan menjadi fokus peristiwa, contoh variasi.

Langkah 4 : Mari kita katakan variabel menjadi bagian dari peralatan. Sekarang tempatkan suatu tanda menunjukkan bahwa kamu berniat untuk mendesain suatu masalah atau permasalahan yang akan menimbulkan variasi ketika pelajar saling berhubungan dengan bagian perlatan.

Langkah 5 : Sekarang kamu siap untuk mengdesain masalah yang berbunyi seperti ini: Apa mungkin dilakukan tiga variasi untuk menaiki palang sejajar (senam)?

Ketika siswa berhadapan dengan masalah ini, dia mengetahui tugas yaitu:

- a. Untuk mendesain tiga variasi pada palang sejajar.
- b. Untuk melaksanakan variasi yang dirancang pada ujung palang sejajar.

Kategori	Keterampilan	Hubungan	Batas	Konsep	Variasi
Variabel					
Bagian Peralatan					Х
Posisi Badan					Х
Macam gerakan					

**Gambar 9.3** Contoh Skema mendesain masalah variasi pada Palang Sejajar

Langkah berikutnya melibatkan yang lain yaitu posisi badan. Tujuan mendesain masalah yang mana akan menimbulkan penemuan variasi ketika terjadi hubungan bagian tertentu dari peralatan dengan posisi badan. Contoh masalah yang saling berhubungan dalam tiga aspek: Tiga variasi apa yang mungkin dilakukan pada ujung palang sejajar dan dari posisi sudut memulai melakukan (memulai hal itu perhatikan posisi yang tradisional).

Desain ini lebih lanjut menggambarkan "parameter" masalah. Menggambarkan fokus yang lain untuk peristiwa berikut. Menyerukan siswa untuk mendesain variasi menaiki ujung palang sejajar, tetapi waktu ini pertimbangan posisi mulai yang berbeda. Suatu penemuan yang lebih kaya akan jelas ketika siswa diminta untuk mendesain posisi mulai yang berbeda untuk masing-masing ketiga solusi.

Tiap-tiap aktivitas dapat dilihat, sebagai petunjuk untuk menganalisis masalah di dalam pendidikan jasmani melalui enam kategori dan tiga variabel. Peran anda sebagai guru adalah:

- Membuat keputusan tentang sasaran peristiwa belajar (apakah siswa akan menemukan?).
- 2. Identivikasi sel-sel yang akan menjadi fokus peristiwa (secara rinci di dalam kategori dan variabel yang melibatkan siswa?).
- Disain masalah khusus yang akan menimbulkan penemuan dan menjangkau sasaran belajar.

#### B. SARAN-SARAN UNTUK TINGKAH-LAKU VERBAL

- mula-mula, mungkin perlu meyakinkan siswa bahwa gagasan pemecahan mereka akan diterima. Seringkali siswa telah terbiasa dengan mereka diberi tahu tentang apa yang harus mereka lakukan, dan tidak diperkenankan untuk menemukan sendiri jawaban-jawaban mereka.
- 2. Pada waktu siswa bekerja mencari pemecahan, guru harus mengawasi dan menunggu untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk menyusun jawaban-jawaban mereka.
  - a) Umpan-balik harus membimbing siswa kepada masalah untuk menentukan jawaban yang tepat.
  - b) Guru harus menahan diri untuk tidak memilih jawaban-jawaban tertentu sebagai contoh. Hal ini akan mendorong penjiblakan dan bukan pemecahan masalah secara individual.

#### C. PRODUK KOGNITIF DAN PENAMPILAN PISIK

Deskripsi dari proses paparan teori dan praktek mempolakan antara hasil kognitif dan respon pisik. Kadang-kadang dalam lapangan olahraga pembatasan memaksakan kepada proses pada dua hal ini yaitu:

 Pembatasan pisik, kadang-kadang pelajar dapat mendesain alternatif suatu masalah tetapi tidak bisa melaksanakannya atau bebera diantara mereka.
 Maka, kita mempunyai situasi dimana proses teori sedang berfungsi dan produktif, sebagai kapasitas pisik mempunyai batasan-batasan, penampilan mempunyai rentangan. Suatu kenyataan ini yang harus diterima oleh siswa dan mirip guru, itu memerlukan pengenalan gep anata keduanya.

Suatu arah untuk menangani dilema potensi adalah untuk menanya siswa mengidentifikasi dua solusi. Suatu set solusi yang terkait dengan hasil kapasitas kognitif seseorang. Kedua solusi akan terkait memilih dari yang pertama yang mana siswa benar-benar tepat menampilkan.

Sebagai variasi, siswa dapat meminta bantuan pada seseorang yang lebih trampil untuk melaksanakan dan memverifikasi solusi yang dia tidak bisa melakukannya. Identifikasi ini dikenal mengurangi proses. Ini merupakan pengurangan dari solusi kognitif yang mungkin kepada pencapaian solusi yang bisa diterima.

2. Pembatasan budaya, pembatasan ini dikenal masyarakat dengan "ketentuan-ketentuan bermain" aturan selalu menggambarkan "melakukan" dan "tidak melakukan"; mereka menggambarkan batas untuk melakukan aktivitas tertentu. Pendidikan jasmani, diperlukan untuk membedakan antara dua kodisi yaitu:

a. Kondisi dimana seluruh struktur aktivitas tergantung pada aturan yang disetujui. Contoh manapun olahraga yang dimainkan secara nasional maupun internasional jatuh masuk kategori ini. Manapun jalur dan susunan acara olahraga atletik dalam nasional atau kompetisi internasional masuk kategori ini. Manapun petunjuk tari mengakui untuk mencerminkan kategori ini.

Sekarang, manapun permasalahan yang merancang suatu aktivitas harus mempertimbangkan dengan seksama aturan yang mengurus aktivitas itu. Walaupun banyak alternatif, tidak semuanya bisa diterima lagi, kita lihat disini proses pengurangan, pengurangan dari solusi kognitif mungkin kesolusi pencaian bisa diterima.

b. Kondisi dimana tujuan aktivitas bukanlah untuk bersaing melawan masingmasing yang lain dalam satu set aturan, tetapi bersaing melawan batas pengetahuan. Tujuan penemuan adalah menyelidiki yang tidak dikenal, untuk mendorong di luar batasan yang dibentuk. Perluasan perasaan dan pemeriksaan dapat dari setiap siswa dalam pendidikan jasmani. Menjaga kemungkinan gerakan yang tidak berlawanan, guru pendidikan jasmani bisa merencanakan aktivitas dalam kondisi-kondisi untuk ---kondisi latihan dan menyempurnakan yang sudah diketahu, dan kondisi untuk menemukan dan pengalaman yang baru.

#### D. CONTOH DISAIN MASALAH

Masing-masing guru harus memutuskan permasalahan antara struktur pokok materi dan relevansinya terhadap siswa. Ketika suatu rangkaian permasalahan dalam aktivitas diperkenalkan ke individu dalam kelompok, masing-masing mereka dapat membuang permasalahan yang tidak membangkitkan minat atau menghadapi tantangannya dan hanya memilih menciptakan "disonasi kognitif' dan perlu untuk memecahkannya. Ini adalah mencapai tingkatan individualisasi yang baru dalam mengajar.

## Pemecahan Masalah Pada Balok Keseimbangan

Fase 1- Berhasil Menaiki.

- 1. Semua bagian badan digunakan untuk menaiki balok keseimbangan.
- 2. Bagian mana yang tidak bisa digunakan?
- 3. Apa ukuran maksimum bagian badan yang dapat digunakan untuk sampai kepuncak pada waktu yang sama?
- 4. Untuk puncak yang sama (yang satu?), apa ukuran minimum yang diperlukan?
- 5. Satu bagian badan kurang dari maksimum?
- 6. dua bagian kurang dari maksimum?
- 7. Jumlah lain lebih sedikit.
- 8. Satu bagian dari badan lebih dari minimum?
- 9. Dapatkah anda menyentuh balok dengan area badan yang maksimum?
- 10. Dapatkah anda menyentuh balok dengan area badan yang minimum? catatan: Sepuluh solusi untuk tiap orang siswa dalam balok keseimbangan. Adalah aman untuk berasumsi bahwa ketika dua atau lebih solusi siswa dihadirkan, banyak solusi yang berbeda akan sangat meningkat. Kita mencapai beberapa tujuan:
  - 1). Kwantitas pada pokok bahasan meningkat.

- Mutu ketinggian menjadi jelas seperti pelajar melihat solusi yang berbeda untuk memecahkan permasalahan.
- 3). Proses kognitif dalam tindakan.
- 4). Individualisasi dalam proses.
- 5). Penguatan (penerimaan solusi dalam proses).

Dapatkah anda memikirkan jalan lain pada pertanyaan tentang puncak? Apa yang anda tukarkan dalam pertanyaan anda? Pertanyaan lain "Apa yang tercepat untuk mencapai puncak"? Apa mungkin tidak salah dalam bergerak lambat di atas balok?

Apa anda dapat menggunakan sebagai dimensi berbeda untuk alternatif?

Coba untuk mendisain permasalahan berikut seperti "foci" (dengan puncak sebelummnya).

- 1. Mendekati sudut tolak.
- 2. Mendekati jalan (berjalan, berlari, meloncat, dan sebagainya).
- 3. Postur badan berbeda (dari kepala ke kaki).
- 4. Arah gerakan badan (ke depan, menyamping, mundur, dan lain-lain).
- 5. Kombinasi gerakan yang di atas.

#### Fase 2- Posisi pada balok.

- 1. Apakah tepat empat posisi vertikal yang mungkin pada balok?
- 2. Apa ada tiga posisi berbeda selain dari vertikal?
- 3. Lebih dari tiga?.
- 4. Apakah tepat untuk keseimbangan keseluruhan badan adalah horizontal kecuali satu bagian yang vertikal?

- 5. Apa dua kenungkinan untuk menyeimbang dengan dua bagian badan dalam posisi vertikal? Dengan tiga bagian vertikal?
- 6. Disain empat posisi berbeda dengan tiga poin yang berhubungan antara badan dan balok.
- 7. Apa tepat melakukan seperti no 6 tanpa menggunakan salah satu bagian kembar (kaki, lenghan) dari badan?
- 8. Tinjau ulang posisi dan rubah posisi kepala. Ubah posisi tangan anda yang lebar.
- 9. Apa tepat posisi badan dibungkukkan untuk keseimbangan balok?
- 10. Dapatkah posisi dibungkukkan diterapkan pada posisi manapun dalam no. 1-8.
- 11. Adakah area lain yang tepat difokuskan untuk mendisain permasalahan yang akan diperoleh lebih dan posisi berbeda pada balok keseimbangan?

Dapatkah anda menggambarkan gejolak perbedaan-pemeriksaan-penemuan jika anda berkata seperti berikut ini:

- Dapatkah anda menemukan salah satu puncak yang dapat secara langsung mendorong ke arah posisi manapun?
- 2. Puncak mana yang mendorong ke arah jumlah posisi maksimum?
- 3. Puncak mana yang mendorong ke arah jumlah posisi minimum?
- 4. Puncak mana yang memimpin lebih siap kepada posisi vertikal?
- 5. Puncak mana yang memimpin lebih siap kepada posisi horizontal?
- 6. Puncak mana yang mendorong ke arah posisi yang belum disebut? Dapatkah anda mengidentifikasi posisi itu?

- 7. Dapatkah anda mengidentifikasi puncak yang akan memerlukan suatu tambahan yang menghubungkan pergerakan untuk menjangkau posisi yang vertikal? Posisi horizontal? Yang lain?
- 8. Puncak mana yang menghubungkan dengan cepat posisi yang mana? Paling pelan-pelan? Di tengah?
- 9. Puncak mana yang menghubungkan posisi menghadap kebalikan arah?
- 10. Di dalam jalan lain dapatkah puncak dihubungkan dengan satu posisi?

## Fase 3- Satu gerakan.

- 1. Pilih posisi sebelumnya, bagian badan dalam posisi ini hanya dapat dibuat dalam suatu pergerakan kecil? Suatu pergerakan lebih besar? Pergerakan yang palaing besar tanpa menghalangi keseimbangan?
- 2. Bagian badan yang mana, dalam posisi terpilih, akan mengganggu keseimbangan perlangkahan jika rentangan maksimum?
- 3. Dengan arah gerakan yang maksimum pada bagian badan yang ditoleansii oleh keseimbangan keseluruhan badan?
- 4. Di dalam pemilihan posisi, mencoba rentangan yang maksimum dan menemukan bagian badan yang akan menyebabkan ketidak seimbangan dengan gerak lambat? Gerakan cepat? Gerakan paling cepat?
- 5. Adakah berbagai kemungkinan dalam masing-masing posisi sebelumnya?
- 6. Apa kemungkinan jalan lain untuk menyelidiki gerakan minimal dalam posisi ditentukan?

Kemungkinan untuk menciptakan lebih permasalahan dalam hubungan dengan tahap pergerakan tunggal dengan memfokuskan pada berbagai kemungkinan:

- 1. Perubahan arah (atas, bawah, melingkar, dan lain-lain).
- 2. Perubahan ukuran pergerakan (kecil, besar, dan lain-lain).
- 3. Perubahan kecepatan.
- 4. Perubahan intensitas (Lambat, tinggi).
- 5. lain-lain.

### Fase 4- Pergerakan Lain pada balok.

- Pilih satu posisi yang anda temukan, dan menemukan posisi pergerakan yang dapat diaktifkan.
- 2. Dapat beberapa dilaksanakan dari posisi lain?
- 3. Apa dua jalan digunaklan mengaktifkan pergerakan untuk pindah dari titik A ke Titik B pada balok?
- 4. Dapatkah pergerakan ini dikelompokkan di bawah beberapa judul biasa?
- 5. Dapatkah pergerakan ini dilakukan dengan perubahan sedikit pada posisi pusat gravitasi (lebih tinggi, lebih rendah, lain-lain)?
- 6. Apa dua jalan yang mengkin berjalan terus sepanjang balaok (dalam arah manapun) penggunaan dua pergerakan alternatif yang berbeda?
- 7. Tambahkan posisi yang sebelumnya setelah kedua pergerakan bertukar-tukar.
- 8. Tambahkan dua putaran pada ujung masing-masing pergerakan ini.
- 9. Apa tiga posisi mula dengan pusat gravitasi dari satu yang dapat berjalan terus?

- 10. Yang sama dengan pusat gravitasi lebih rendah?
- 11. Memeriksa arah berbeda untuk temukan dasar minimum yang anda perlukan untuk bergerak sepanjang balok.
- 12. Aapa dasar maksimum (poin maksimum menghubungi antara badan dan balok) anda dapat meningkatkan dan masih bergerak sepanjang balok.
- 13. Apa mungkin untuk bergerak sepanjang balok dengan dua poin menghubungi selain dari dua kaki? Tiga poin menghubungi? Empat? Lima? Lebih? Disain dua pilihan untuk masing-masing pertanyaan.
- 14. Selain bergerak dengan poin-poin kotak, mendisain dua perubahan postur.
- 15. Apa dua pergerakan akan membuat badan nampak lebih panjang? Lebih pendek? Lebih tiunggi? Putara? Lurus?.

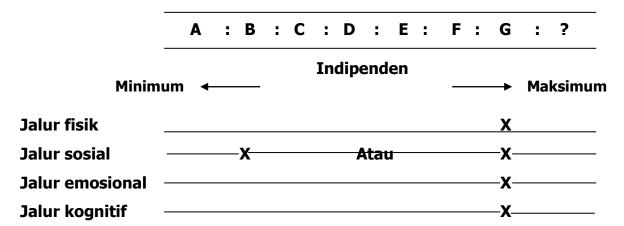
Apakah mungkin untuk melanjutkan, barangkali terus menerus, dalam perancangan permasalahan menyertakan panampilan pada balok tunggal-senam.

#### E. SASARAN GAYA DIVERGEN

- Untuk membuka kapasitas kognitif guru dalam menyusun masalah dalam materi pokok yang diajarkan.
- 2. Untuk membuka kapasitas kognitif siswa dalam penemuan pemecahan ganda terhadap problem apa saja dalam problem pendidikan Jasmani (olahraga).
- 3. Untuk mengembangkan pemahaman dalam struktur aktivitas dan menemukan variasi yang mungkin dalam strukturnya.
- 4. Untuk mencapai tingkat kemampuan efektif "yang memperbolehkan" guru dan siswa untuk melewati respon yang bisa diterima, melawan respon konvensional.

5. Untuk mengembangkan kemampuan menilai pemecahan dan mengorganisasikan mereka untuk keperluan spesipik.

## **Jalur Pengembangan Gaya Divergen**



Gambar 9.4 Jalur Pengembangan Selama Masa Pengajaran

Pada jalur perkembangan pisik, penempatan siswa adalah menuju minimum. Ini disebabkan karena, pada gaya ini, siswa adalah sangan indevendent dalam membuat keputusan tentang respon dan perkembangan pisiknya. (Kebebasan adalah kriteria untuk penempatan jalur).

Pada jalur kognitif, hal yang penting dari gaya ini siswa ditempatkan menuju maksimum, karena struktur dari gaya ini menghimbau siswa untuk independent dalam menghasilkan gagasan. Sesungguhnya tidak ada gaya lainnya pada spektrum melengkapi siswa dengan kesempatan yang tepat untuk membahas gagasan divergent, untuk menemukan alternatif, untuk membuka bebera kemampuan kreatifnya.

Pada jalur emosional, siswa ditempatkan menuju maksimum karena hanya ketika siswa sanggup untuk mengurangi gangguan apektif, dia sanggup untuk lebih bebas untuk memproduksi gagasan divergent. Pada jalur sosial, terdapat dua kemungkinan kondisi. Jika siswa terlibat secara individual dalam menghasilkan pemecahan, maka proses penemuan adalah bersifat pribadi; dengan demikian, keadaan minimum mensosialisasikan kontak. Jadi, proses dari penemuan dilaksanakan dengan patner dengan pertukaran gagasan, maka penempatan pada jalur ini adalah menuju maksimum.

Sekarang sampailah pada waktu menyimpulkan diskusi kita pada gaya G. gunakanlah beberapa tingkat frekuensi, jika anda ingin siswa anda menjadi mahir dalam proses pertemuan. Eksperimen lanjut dan analisis lanjut secara kontinu untuk mengembangkan gagasan baru, hubungan baru, dan pandangan baru. Karena itu desain produksi dipergent, itu tidak dapat berakhir, keindahan dari penemuan adalah kapasitas itu juga untuk mencapai ketidak terbatasan.

#### **BAB X**

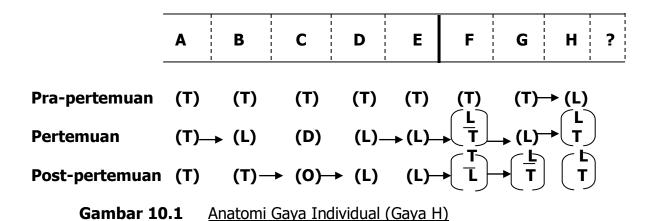
## **GAYA INDIVIDUAL (GAYA H)**

Gaya H merupan lanjutan dari gaya f dan G. gaya F peranannya menggambarkan ketergantungan respon siswa yang diberikan guru melalui pertanyaan, kunci pemecahan masalah yang diberikan. Respon khusus pada tiaptiap langkah proses menuntun discovery bagi siswa. Pada G hasil tingkah laku yang berada menggambarkan kebebasan yang tidak terikat. Ketergantungan pada guru akan berkurang. Setiap pemecahan pada siswa tidaklah mebutuhkan stimulus yang terpisah/berbeda dari guru, sedangkan respon pada siswa berbeda-beda. Kenyataan pada struktur dari corak G masih kelihatan sekali perbedaan siswa dan guru. Hal ini disebabkan oleh gurulah satu-satunya yang merancang pertanyaan (problem). Stimulus dari guru pada gaya G, siswa lebih bebas menguasai gerak yang berbeda, tetapi gurulah yang mencetuskan/melahirkan masalah kea rah yang berbeda.

Gaya H lahirnya melalui proses F dan G atau lanjutan F dan G adalah gaya H. pada gaya ini siswa yang menentukan dan merancang masalah. Langkah ini dapat berlaku apabila siswa telah berpengalaman menempuh gaya dari A sampai G. hal tersebut berlaku pada siswa yang tidak hanya siap dengan perkembangan tantangan penemuan, tetapi telah mendapat ilmu pengetahuan pada langkah sebelumnya. Jadi langkah ini hanya dapat digunakan terhadap individu, apabila dia siap mengawali langkah ini. Gaya H bisanya tidak dapat dilakukan pada semua kelas dalam waktu yang bersamaan. Ia hanya dapat dilakukan bila siswa telah mampu melakukan semua tindakan selama satu periode dengan sikap yang tenang (kosentrasi).

Gaya H tidak tergantung lagi pada stimulus guru. Siswa telah dapat melakukan apa yang akan diinginkannya sendiri. Metode ini berlaku pada suatu pendekatan yang berdisiplin yang tinggi dalam mengembangkan kavasitas siswa-siswa secara individu gaya ini merupakan contoh dari cara yang sistematis untuk menguji ide, dari suatu isu, hubungan diantara bagian-bagian dan urutan-urutan yang mungkin. Hal itu menuntut siswa-siswa untuk mengetahui beberapa fakta-fakta agar sanggup untuk mengenal kategori-kategori, dan menggabungkannya dalam proses analisa dan kemudian membentuk 'skemata'.

Gaya ini membutuhkan suatu gabungan keterampilan-keterampilan, berupa kognitif dan fisik (yang dipelajari) pada gaya sebelumnya. Untuk menggungkapkan proses yang sulit ini harus disadari bahwa ide yang spontan dan tindakan yang bermunculan secara rendom. Keterampilan-keterampilan tersebut akan selalu ada keterkaitannya anatara gaya H dengan yang lain.



Pada pertama kali dari urutan ini, pada set pra-pertemuan berpindah dari guru ke siswa, operasionalnya hal ini berarti :

- Siswa mengawali partisipasinya pada langkah ini dengan mengatakan 'saya siap bertindak menemukan masalah sendiri'. Hal ini menjadikan kesiapan siswa. Namun, tidaklah keseluruhan siswa siap dalam waktu bersamaan.
- 2. Siswalah yang mengambil keputusan pada saat pra-pertemuan.
- 3. Pada saat pertemuan siswa yang melakukan tindakan untuk menemukan dan melakukan gerakan yang berkaitan dengan masalah-masalah yang dikemukakan pada pra-pertemuan. Dalam hal ini peranan siswa sama perannya saat pertemuan pada gaya G (menemukan dan memecahkan masalah). Peranan siswa pada saat pertemuan memeriksa secara berkala dan mengemukakan pada guru tentang tindakannya pada saat pertemuan. Peranan guru pada saat pertemuan hanya mendengarkan, mengamati, bertanya dan meminta penjelasan serta memperhatikan sungguh-sungguh yang tidak dilakukan. Guru berperan sebagai motivator.
- 4. Pada pasca-pertemuan siswa melakukan semua tindakan penilaian aktivitas yang dilakukan pada saat pertemuan. Penilaiaan ini dilakukan sesuai dengan kriteria dan prosedur penilaian yang ditetapkan sebelum pertemuan. Semua ini dilakukan oleh siswa secara individu. mengamati, bertanya dan meminta penjelasan serta memperhatikan sungguh-sungguh yang tidak dilakukan. Guru berperan sebagai motivator.
- 5. Pada pasca-pertemuan siswa melakukan semua tindakan penilaian aktivitas yang dilakukan pada saat pertemuan. Penilaiaan ini dilakukan sesuai dengan kriteria dan prosedur penilaian yang ditetapkan sebelum pertemuan. Semua ini dilakukan oleh siswa secara individu. Peran guru adalah memotivasi, mendengarkan siswa dan mengamati pemecahan yang dilakukan siswa dengan

gerakan dan perbedaan gerak yang nampak oleh guru akan dimintakan penjelasannya, siswa hendaklah dapat mengidentivikasi hal ini. Guru tidak memberikan keputusan tentang penilaian.

Pada pengajaran olahraga, produk akhir dari *discovery* mengujutkan penilaian penampilan atau penyajian dalam dokumen tertulis, model lisan dan penampilan fisik secara tepat dari sebagian atau seluruh penemuan.

Sekarang kita lihat contoh, bagaimana siswa menerapkan gaya individual ini:

### 1. <u>Pra-pertemuan</u>

- a). Siswa membuat keputusan tentang pemilihan materi pelajaran secara keseluruhan.
- b). Siswa membuat keputusan tentang pemilihan materi dalam topik yang khusus dari keseluruhan materi tersebut.
- c). Siswa membuat keputusan tentang kemungkinan untuk melakukan penemuan topik tersebut.
- d). Siswa memutuskan tentang peralatan yang diperluhkan untuk mengembangkan topik tersebut.
- e). Siswa memutuskan untuk membuat pertanyaan dan mendisain masalah yang akan dipecahkan sesuai topik tersebut.
- f). Siswa membuat keputusan tentang waktu pelaksanaan, meliputi rencana evaluasi proses program serta kesimpulan. Evaluasi dilakukan setelah pertemuan.

#### 2. <u>Pra-pertemuan</u>

a). Siswa mulai merespon setiap permasalahan mulai eksperimen dan penemuan berbagai cara untuk memecahkan masalah.

- b). Siswa mengorganisasi penemuan ke dalam kategori-kategori yang diperlukan oleh setiap topik.
- c). Selama eksperimen dilakukan, siswa membuat keputusan dalam membentuk masalah, mengulangi bentuk urutan, mencek validitas topik.

### 3. Pasca-Pertemuan

- a). Keputusan dibuat setiap saat oleh siswa dengan memperifikasi responyang ditampilkan.
- b). Selama proses siswa mencatat kesimpulan dalam organisasi dengan menuliskan hasil yang berhubungan antara masalah dan kategori kesimpulan.
- C). Pada kesimpulan proses ini siswa membentuk bagian-bagian program. Kemudian akan dipresentasikan siswa kepada guru, pada saat yang sama juga disampaikan kepada temannya dalam kelompok dan kelompok lainnya (peers and guests).

#### **KEPUSTAKAAN**

- Abelson, Philip H. et al. "Creativity and Learning". *Daedalus* (Journal of the American Academy of Arts and Sciences) (Cambridge, Mass.), 1965.
- Abercrombie, M.L. Johnson. *The Anatomy of judgment*. New York: Basic Books, Inc., Publishers, 1960.
- Allport, Gordon W. *Bicoming*. New Haven: Yale University Press, 1955.
- Anderson, Richard C. "Learning in Discussion: A Resume of Authoritarian-Democratic Studies," *Harvard Educational Review XXIX* (1959): 201-15.
- ———, and Anderson, R. M. "Transfer of Originality Training," *Journal of Educatianal Psychology* vol. 54 no. 6 (1963): 300-04.
- Anderson, Richard C.. and Ausubel, David P., eds. *Reading in the Psychology of Cognition*. New York: Holt, Rinehart & Winston, Inc., 1065.
- Andrews, Glaydys. *Physical Education For Today's Boys and Girls*. Boston: Allyn & Bacon, Inc., 1960.
- Ashton-Warner, Sylvia. *Teacher*. New York: Bantam Books, Inc., 1963.
- Atkin, Miron J., and karplus, Robert. "Discovery or invention?" *The Science Teacher* XXIX (1962): 45-69.
- Ausubel, David P. "Creativity, General Creative Abilities, and the Creative individual," *Psychology in the Schools* I (1964): 344-47
- Berkson, I. B. *Education Faces the Future*. New York: Harper & Row, Publishers, 1943
- Bloom, Benjamin S. ed. *Taxonomy of Educational Objectives (Handbook I: Cognitive Domain)*. New York: David McKay Co., Inc., 1956.
- ————, *Human Characteristics and School Learning*. New York: McGraw-Hill Book Co., 1976.
- Borich, Gary D. The Appraisal of teaching: Conceps and Process. Reading, Mass.: Addison-Wesley Publishing Co., 1977.
- Brehn, J. W., and Cohen A. R. *Exploration in Cognitive Dissonance*. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1962.
- Brown, Geoge I., "Asecon Study in the Teaching of Creativity," *Harvard Educational Review* vol. 35 No. 1 (Winter 1965) 39-54.

Bruner, Jerome S. "The Act of Discovery," Harvard Educational Review XXXI (1961): 21-23. -----, "Needed: A Theory of Instruction," Educational Leadership XX (1963): 523-532. -----, On Knowing: Essays for the Left Hand. Cambridge, Mass.: Harvard Univercity Press. 1962. -----, The Process Education. New York: Random House, Inc. 1963. -----, Goodnow, J.J.; and Austin, G. A. *A Study of Thingking*. New York: john Wiley & Sons. Inc. 1960. Bukh, Neils. *Primary Gymnastics*, 6<sup>th</sup> ed. London: Methuen & Co., Ltd., 1941. Carin A., and Sund, R. B. *Teaching Science Through Discovery*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Books, Inc., 1964. Childs, John L. *Education and Morals*. New York: Appleton-Century & Appleton-Cen tury-Crofts, Inc 1950. Christian, Roger W."Guides to Programmed Learning," Harvard Business Review, November-December 1962. Collins, Barry E. and Guetzkow, Harold. A Social Psychology of Group Processes for Decision-Making, New York: john Wiley & Sons. Inc. 1964. Comperman, Paul. The Literacy Hoax. New York: William Morrow & Co., Inc., 1978. Cowell, C.C. Scientific Foundations of Physical Education. New York: Harper & Row, Publishers, 1953. Cretty, Bryant J. Movement Behavior and Motor Learning. Philadelphia: Lea & Febiger, 1964. David, Elwood C., and Willis, Earl L. Tower Better Teaching in Physical Education. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, Inc., 1961. Dewey, john. Democracy and Education. New York: The Macmillan Company, 1916. -----, Experience and Education. New York: Collier Books, 1963. -----, How we Think. Boston: D. C. Heath & Company, 1933.

- Diem, Lisilott. *Who Can?* Trans. Whit an intro. By H.Steinhous. Frankfurt am Main, Germany: W. Limpert, Inc. 1957.
- Dougherty, Neil J., and Bonanno, Dianne. *Contemporary Approaches to the Teaching of Physical Education.* Minneapolis: Burgess Publishing Co., 1979.
- Dunkin, Michael J., and Biddle, Bruce J. *The Study of Teaching*. New York: Holt Rinehart & Wiston, Inc., 1974.
- Festinger, Leon. *The Theory of Coqnitive Dissonance*. Evanston, III.: Row, Peterson, 1957.
- Flanders, Ned A. "Analyzing Teacher Behavior," *Educatiuonal Leadership*, XIX (1961) 173-80.
- -----, *Analyzing Teacher Behavior*. Reading, Mass.: Addision-Wesley Publihing Co.. 1970.
- Fleischman, Edwin A. *The Demensions of Physical Fitness.* (Technical Report No.4, Office of Naval Research, Departemen of Industrial Administration and Departemen of Psychology, Yale University). New Heaven, Conn., 1962
- Ford, G. W., and Pugno, L., eds. *The Structure of Knowledge and the Curriculum.* Chicago: Rand McNally & Co., 1964.
- Friedlander, Bernard Z. " A Psychologist's Second Thoughts on Concepts, Curiosity, and Discovery in Theaching and Learning," *Harvard Educational review* vol.35 no.1 (Winter 1965): 18-38.
- Gage, N, L. "Toward a cognitive Theory of Teaching," *Teachers College Record* LXV (1964): 408-12.
- -----, Thecher Effetiveness and Teacher Educatian: The Search for a Scientific Basis. Polo Alto: Pacific Books, Publihers, 1972.
- Gagne, Robert M. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Wioston, Inc., 1965.
- -----, and Brown, L. T. "Some Factors in the Programming of Conceptual Learning," *Journal of Experimental Psychology* LXII (1961): 313-21.
- Hallman, Ralph J. "Can Creatifity Be Tought?" Educational Theory XIV (1964): 15-23.
- Halsey, Elizabeth, *Inquiry and Invention in Physical Education*. Philadephia: Lea & Febiger, 1964.

- Inhelder, Barbel and Piaget, Jean. *The Growth of Logical Thingking from Childhood to Adolescince*. New York: Basic Books, Inc., Publishers, 1958.
- Katona, George. *Organizing and Memorizing*. New York: Columbia University Press, 1949.
- Kubie, Lawrence S. *Neurotic Distortion of the Creative Process*. New york: The Noonday Press, 1961.
- Maslawa, Abraham H. *Towerd A Psychology of Being. Princeton*, N. J.: Van Nostrand Co., Inc., 1962.
- Mosston, Muska. *Developmental Movement*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Books, Inc., 1965.
- Nash, J.B., ed. *Interprestation of Physical Education*, vol I: Mind-Body Relationship New York: A. S. Barnes & Co., Inc., 1931.
- -----, *Physical Education: Interprestation and Objectives.* New york: A. S. Barnes & Co., Inc., 1948
- Oxendine, Joseph B. *Psychology of Motor Learning*. New York: Appleton-Century-Croft, 1968.
- Polya, G. How to Solve it. Garden City, N. Y.: Doubleday & Company, Inc., 1957.
- Sanborn, M. A., and Hartman, BG. Issues in Physical Education. Philadephia: Lea & Febiger, 1964.
- Singer, Robert N. Motor Learning and Human Performance: An Application to Physical Education Skill. New York: The Macmillan Co., 1968.
- Smith. Othanel B. "A Conceptual Analysis of Instructional Behavior," Journal of Teacher Education XIV (1963): 294-98.
- -----, "The Need for Logic in Methods Course," Theory into Practice III (1964) 5-7.
- Vannier, M., and Fait, H. F. *Teaching Physical Education in Secondary Schools*. Philadephia: W B. Saunders Co., 1964.
- Vannier, M., and Foster M. *Teaching Physical Education in Elementary Schools*. Philadephia: W B. Saunders Co., 1963.
- Weston, Athur. *The Making of American Physical Education*. New Your: Appleton Century & Appleton-Century-Crofts, 1962.
- Woodruff, Asahel D. "The Uses of Concepts in Teaching and Learning." *Journal of Teacher Education* XV (1964): 81-97.

- -----Tambahan Daftar Pustaka
- Alnedral, *Spektrum Gaya Mengajar Pendidikan Jasmani*, Panitia Seminar Jurusan Pendidikan Kepelatihan FPOK IKIP Padang, 1995.
- Alnedral, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Program Hibah Kompetisi AI Jurusan Pendidikan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, 2004.
- Ahmad, Rusli. *Perencanaan dan Desain Kurikulum Dalam Pendidikan Jasmani*. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan: Jakarta, 1989.
- Depertemen Pendidikan Nasional. *Kurikulum 2004 SMA: Pedoman Pengembangan Silabus Dan Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani.* Jakarta: Dirjen PENDASMEN dan Direktorat Pendidikan Menengah umum, 2003.
- Depertemen Pendidikan Nasional. *Panduan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).* Jakarta: Dirjen PENDASMEN dan Direktorat Pembina Sekolah Menengah Pertama, 2006.
- Dongherty, J. nail dan Diane Bonano. *Contemporary Approaches to the Teaching of Physical Education*. Mineapolis: Buygess Publishing Company, 1979.
- Gagne, Robert M. *The Conditions of Learning*. And Theory of Instruction. Jepan: Holt, Rinehart & Wioston, Inc., 1985.
- Harrow, Anita J. A Taxonomy of Physical Education. New York: David Mc. Kay, 1977.
- Mosston, Muska. *Teaching Physical Education*. Columbus, Ohio: Charles E. Merril Publishing Company (1981).
- Mutohir, Toho Cholik dan Gusril. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depertemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Rahantoknam, B. E. *Strategi Instruksional Dalam Pendidikan Olahraga*. Jakarta: FPS IKIP Jakarta, 1981.
- Singer, R. N. dan Water Dick. *Teaching Physical Education A Systems Approach*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1980.
- Philip, Joan A. and Jerry D. Wilkerson. *Teaching Team Sports: A Coeducational Approach.* Champaign, Illinois: Human Kinetics Books, 1990.

# DAFTAR Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs Kelas VII, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar			
Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)			
	1.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan koordinasi yang baik , serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan **)			
	1.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar atletik serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan. **)			
	1.4 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan olahraga bela diri dengan koordinasi yang baik serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri **)			
Mempraktikkan latihan kebugaran jasmani , dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	2.1 Mempraktikkan jenis latihan kekuatan dan daya tahan otot serta nilai disiplin dan tanggung jawab			
	2.2 Mempraktikkan latihan daya tahan jantung dan paru-paru , serta nilai disiplin dan tanggung jawab			
Mempraktikkan senam dasar dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	3.1 Mempraktikkan senam dasar dengan bentuk latihan keseimbangan bertumpu pada kaki , serta nilai disiplin, keberanian, dan tanggung jawab			
	3.2 Mempraktikkan senam dasar dengan bentuk latihan keseimbangan bertumpu selain kaki serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab			
4 Mempraktikkan senam irama tanpa alat , dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	4.1 Mempraktikkan teknik dasar senam irama tanpa alat, gerak langkah kaki mengikuti irama , serta nilai disiplin, estetika, toleransi dan keluwesan			

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	4.2 Mempraktikkan teknik dasar senam irama tanpa alat, gerak mengayun satu lengan mengikuti irama , serta nilai kedisiplinan, estetika, toleransi dan keluwesan
5. Mempraktikkan sebagian teknik dasar renang gaya dada , dan nilai-nilai yang terkandung	5.1 Mempraktikkan teknik dasar gerakan kaki renang gaya dada serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
didalamnya*)	5.2 Mempraktikkan teknik dasar gerakan lengan renang gaya dada serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
	5.3 Mempraktikkan teknik dasar gerakan kaki, gerakan lengan, dan pernapasan gaya dada serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
6. Mempraktikkan perkemahan dan dasar-dasar penyelamatan di lingkungan sekolah , dan nilainilai yang terkandung didalamnya***)	6.1 Mempraktikkan pemilihan tempat yang tepat untuk mendirikan tenda perkemahan, mempraktikkan teknik dasar pemasangan tenda untuk perkemahan di lingkungan sekolah secara beregu , serta nilai kerjasama, tanggung jawab dan tenggang rasa
	6.2 Mempraktikkan penyelamatan dan P3K terhadap jenis luka ringan serta nilai kerja sama, tanggung jawab dan tenggang rasa
7. Menerapkan budaya hidup sehat	7.1 Memahami pola makan sehat
	7.2 Memahami perlunya keseimbangan gizi

# Kelas VII, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
8. Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	8.1 Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola besar beregu lanjutan serta nilai kerja sama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman dan keberanian**)
	8.2 Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola kecil beregu dan perorangan , serta nilai kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan**)
	8.3 Mempraktikkan teknik dasar perorangan lanjutan atletik , serta nilai disiplin, semangat, sportifitas, percaya diri dan kejujuran**)
	8.4 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga perorangan beladiri lanjutan serta

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	nilai kerjasama, kejujuran, percaya diri dan menghormati lawan**)
<ol> <li>Mempraktikkan latihan kebugaran jasmani dan nilai- nilai yang terkandung</li> </ol>	9.1 Mempraktikkan jenis latihan untuk kelentukan dan keseimbangan serta nilai disiplin dan tanggung jawab
didalamnya	9.2 Mempraktikkan jenis latihan kecepatan dan kelincahan serta nilai disiplin dan tanggung jawab
10. Mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	10.1 Mempraktikkan teknik dasar gerak guling depan serta nilai kedisiplinan, keberanian, tanggung jawab
	10.2 Mempraktikkan teknik dasar guling belakang serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab
11. Mempraktikkan senam irama tanpa alat dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	11.1 Mempraktikkan teknik dasar senam irama tanpa alat gerak mengayun dua lengan mengikuti irama , serta nilai disiplin, estetika toleransi dan keluwesan
	11.2 Mempraktikkan teknik dasar senam irama tanpa alat dengan melangkah dan mengayun , serta nilai disiplin, estetika, toleransi dan keluwesan
12. Mempraktikkan teknik dasar renang gaya bebas , dan nilai- nilai yang terkandung di	12.1 Mempraktikkan koordinasi gerakan kaki dan lengan renang gaya bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
dalamnya*)	12.2 Mempraktikkan koordinasi gerakan lengan dan pernapasan renang gaya bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
	12.3 Mempraktikkan koordinasi renang gaya bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
13. Menerapkan budaya hidup sehat	13.1 Memahami berbagai penyakit menular seksual (PMS)
	13.2 Memahami cara menghindari penyakit menular seksual

## Kelas VIII, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar			
Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya	1.1 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya dini, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)			
	1.2 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)			
	1.3 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan olahraga atletik lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan **)			
	1.4 Mempraktikkan teknik dasar salah salah satu permainan olahraga bela diri lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri **)			
Mempraktikkan latihan kebugaran dalam bentuk latihan sirkuit dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	2.1 Mempraktikkan latihan kekuatan dan daya tahan anggota badan bagian atas dengan sistem sirkuit serta nilai disiplin dan tanggung jawab			
	2.2 Mempraktikkan latihan kekuatan dan daya tahan anggauta badan bagian bawah dengan sistem sirkuit serta nilai disiplin dan tanggung jawab			
3. Mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	3.1 Mempraktikkan teknik dasar senam lantai meroda berdasarkan konsep yang serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggung jawab			
	3.2 Mempraktikkan teknik dasar senam lantai guling lenting serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggung jawab			
4. Mempraktikkan senam irama dengan alat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	4.1 Mempraktikkan teknik dasar senam irama menggunakan tongkat atau simpai dengan gerakan mengayun dan memutar ke berbagai arah serta nilai disiplin, toleransi			

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar		
	dan estetika		
	4.2 Mempraktikkan kombinasi gerakan mengayun/memutar ke berbagai arah dengan gerak melangkah serta nilai disiplin,toleransi, keluwesan gerak, dan estetika		
5. Mempraktikkan teknik dasar renang gaya bebas dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya*)	5.1 Mempraktikkan teknik dasar gerakan kaki renang gaya bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan		
	5.2 Mempraktikkan teknik dasar gerakan lengan renang gaya bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan		
	5.3 Mempraktikkan teknik dasar pernapasan renang gaya bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan		
6. Menerapkan budaya hidup sehat	6.1 Mengenal bahaya seks bebas		
	6.2 Menolak budaya seks bebas		

## Kelas VIII, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
7. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan mlai- nilai yang terkandung di dalamnya	7.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	7.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	7.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar lanjutan atletik dengan koordinasi yang baik serta nilai percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	7.4 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan olahraga bela

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	diri lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri**)
8. Mempraktikkan latihan kebugaran dalam bentuk latihan sirkuit dan nilai-nilai yang terkandung di	8.1 Mempraktikkan latihan kecepatan dan kelincahan anggota badan bagian atas serta nilai disiplin dan tanggung jawab
dalamnya	8.2 Mempraktikkan latihan kecepatan dan kelincahan anggota badan bagian bawah serta nilai disiplin dan tanggung jawab
9. Mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	9.1 Mempraktikkan rangkaian teknik dasar gerak meroda dan guling depan serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab
	9.2 Mempraktikkan rangkaian teknik dasar guling depan dan guling lenting serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab.
10. Mempraktikkan senam irama dengan alat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	10.1 Mempraktikkan variasi gerakan mengayun ke berbagai arah serta nilai disiplin, toleransi dan keluwesan gerak
	10.2 Mempraktikkan variasi gerakan memutar ke berbagai arah serta nilai disiplin, toleransi dan keluwesan
11. Mempraktikkan teknik dasar renang gaya dada dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya*)	11.1 Mempraktikkan koordinasi teknik dasar meluncur lanjutan, gerakan kaki dan lengan renang gaya dada dalam jarak tertentu serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
	11.2 Mempraktikkan koordinasi teknik dasar pernapasan renang gaya dada serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
12. Mempraktikkan penjelajahan di sekitar sekolah dan nilai-nilai yang	12.1 Mendiskripsikan perencanaan kegiatan penjelajahan secara sederhana
terkandung didalamnya***)	12.2 Mempraktikkan keterampilan penjelajahan di sekitar sekolah serta nilai kerjasama, toleransi, tolong menolong, etika, memperhatikan keselamatan dan kebersihan lingkungan
13. Menerapkan budaya hidup sehat	13.1 Memahami berbagai penyakit menular yang bersumber dari lingkungan tidak sehat
	13.2 Memahami cara menghindari penyakit menular yang bersumber dari lingkungan tidak sehat

# **Kelas IX, Semester 1**

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
Mempraktikkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya	1.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan konsisten serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan dan bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	1.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan konsisten serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	1.3 Mempraktikkan teknik dasar atletik lanjutan serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	1.4 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan olahraga bela diri lanjutan dengan konsisten serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri **)
Mempraktikkan jenis latihan beban dengan alat sederhana untuk	2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis latihan yang sesuai dengan kebutuhan
meningkatkan kebugaran dan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya	2.2 Mempraktikkan latihan kekuatan, kecepatan, daya tahan dan kelentukan untuk kebugaran jasmani sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan alat sederhana serta nilai semangat, tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri
3. Mempraktikkan rangkaian gerak senam lantai dengan gerakan yang benar dan nilai-nilai yang	3.1 Mempraktikkan rangkaian senam lantai tanpa alat serta nilai percaya diri, kerja sama, disiplin, keberanian, dan keselamatan
terkandung di dalamnya	3.2 Mempraktikkan beberapa rangkaian senam lantai , serta nilai keberanian, kedisiplinan, keluwesan dan estetika
4. Mempraktikkan rangkaian gerak teknik senam irama tanpa dan dengan alat serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	4.1 Mempraktikkan rangkaian aktivitas ritmik tanpa alat dengan koordinasi gerak yang baik serta nilai disiplin, toleransi, keluwesan dan estetika
	4.2 Mempraktikkan rangkaian aktivitas ritmik berirama menggunakan alat dengan koordinasi gerak serta nilai disiplin,

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
	toleransi, keluwesan, dan estetika
5. Mempraktikkan teknik dasar renang gaya punggung dan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya*)	5.1 Mempraktikkan teknik dasar gerakan kaki renang gaya punggung serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
	5.2 Mempraktikkan teknik dasar gerakan lengan renang gaya punggung serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
	5.3 Mempraktikkan teknik dasar pernapasan renang gaya punggung serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
6. Mempraktikkan dasar-dasar penjelajahan di alam bebas dan	6.1 Mempraktikkan rencana kegiatan penjelajahan
nilai-nilai yang terkandung didalamnya***)	6.2 Mempraktikkan berbagai keterampilan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam aktivitas penjelajahan di alam bebas serta nilai kerjasama, disiplin, keselamatan, kebersihan, dan etika
7. Menerapkan budaya hidup sehat	7.1 Memahami berbagai bahaya kebakaran
	7.2 Memahami cara menghindari bahaya kebakaran

# Kelas IX, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
8. Mengembangkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	8.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan tepat dan lancar serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)
	8.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan tepat dan lancar serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, berbagi tempat dan peralatan**)
	8.3 Mempraktikkan teknik dasar atletik lanjutan serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, keselamatan, berbagi tempat dan peralatan**)
	8.4 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan olahraga bela diri lanjutan dengan tepat dan lancar serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri**)
9. Mempraktikkan tes kebugaran jasmani secara sederhana	9.1 Mempraktikkan tes kesegaran jasmani secara sederhana
	9.2 Menginterpretasi secara sederhana hasil tes dalam menentukan derajat kebugaran
10. Mempraktikkan rangkaian gerak senam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	10.1 Mempraktikkan rangkaian senam lantai tanpa alat serta nilai percaya diri, kerja sama, tanggung jawab, menghargai teman
	10.2 Mempraktikkan rangkaian senam lantai dengan alat serta nilai percaya diri dan disiplin
11. Mempraktikkan senam irama dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	11.1 Mempraktikkan kombinasi gerak berirama tanpa alat dengan koordinasi yang benar serta nilai disiplin, toleransi, keluwesan dan estetika
	11.2 Mempraktikkan gerak rangkaian senam irama menggunakan alat dengan koordinasi serta nilai kedisiplinan, toleransi, keluwesan, dan estetika
12. Mempraktikkan kecakapan teknik dasar gaya renang dan nilaii- nilai	12.1 Mempraktikkan koordinasi teknik dasar meluncur, gerakan kaki dan lengan, renang

Standar Kompetensi		Kompetensi Dasar
yang terkandung di dalamnya*)		gaya bebas dalam jarak tertentu serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
	   	Mempraktikkan koordinasi teknik dasar meluncur, gerakan kaki, lengan dan pernapasan, renang gaya bebas dalam jarak tertentu serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
13. Mempraktikkan keterampilan dasar penjelajahan, dan penyelamatan aktivitas di alam bebas dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya***)	[	Mempraktikkan perencanaan dasar-dasar kegiatan menjelajah alam bebas serta nilai kerjasama, toleransi, tolong menolong, pengambilan keputusan dalam kelompok.
	!	Mempraktikkan keterampilan dasar penyelamatan penjelajahan di alam bebas serta nilai kerjasama, toleransi, tolong menolong, keputusan dalam kelompok
14. Menerapkan budaya hidup sehat	14.1	Memahami berbagai bahaya bencana alam
		Memahami cara menghadapi berbagai bencana alam

## Keterangan:

- 1. \*) Diajarkan sebagai kegiatan pilihan, disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah
  - \*\*) Materi pilihan, disesuaikan dengan fasilitas dan peralatan yang tersedia
  - \*\*\*) Diajarkan sebagai kegiatan yang dapat dilakukan dalam semester 1 dan atau semester 2
- 2. Untuk pembinaan peserta didik yang berminat terhadap salah satu atau beberapa cabang tertentu dapat dilakukan melalui kegiatan ekstra kurikuler.

Sumber: *Panduan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).* Depertemen Pendidikan Nasional, 2006.

#### LAMPIRAN 2

## RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP)

SMP/MTs :.....

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas/ Semester : VII (tujuh) / 1 (satu)

Standar kompetensi : Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan

olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar : Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan

olahraga beregu bola besar dengan baik, dan nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan bersedia berbagi tempat dan peralatan (disesuaikan dengan fasilitas dan peralatan

yang tersedia).

Indikator : 1. Melakukan pasing atas dan pasing bawah dalam

permainan bolavoli.

2. Bermain bolavoli dengan peraturan yang

dimodifikasi.

Alokasi Waktu : 4 x 2 x 40 menit (4 x pertemuan)

## A. Tujuan Pengajaran

- a. Siswa dapat melakukan pasing atas dan pasing bawah dalam permainan bolavoli.
- b. Siswa dapat bermain bolavoli dengan baik menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

## B. Materi Pengajaran

Permainan bolavoli:

- Pasing atas dan pasing bawah dalam permainan bola voli.
- Bermain bolavoli menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

#### C. Metode Pengajaran

- Demonstrasi melalui (gaya latihan).
- Cakupan (inclusive).
- Timbal-balik (reciprocal).
- Belajar tuntas (gaya individual)

#### D. Langkah-langkah Kegiatan Pengajaran

- 1. Pertemuan I dan II
  - Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan.

- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pengajaran.
- Pasing atas dan pasing bawah secara berpasangan dan kelompok.
- Bermain bolavoli dengan peraturan yang dimodifikasi secara kelompok.
- Penguluran/pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi proses pengajaran, berdoa dan bubar.

#### 2. Pertemuan III dan IV

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pengajaran.
- Pasing atas dan pasing bawah secara berpasangan dan kelompok.
- Bermain bolavoli dengan peraturan yang dimodifikasi secara kelompok.
- Penguluran/pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi proses pengajaran, berdoa dan bubar.

### E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Bola
- Net
- Tiang
- Buku ajar dan buku teks.

#### F. Penilaian

#### 1. Teknik Penilaian:

Tes unjuk kerja (psikomotor):

Lakukan teknik dasar pasing atas dan pasing bawah

#### Keterangan:

Berikan penilaian terhadap kualitas unjuk kerja peserta ujian, dengan rentangan nilai antara 1 sampai dengan 4.

• Pengamatan sikap (Apektif):

Mainkan permainan bolavoli dengan peraturan yang telah dimodifikasi. Taati aturan permainan, kerjasama dengan teman satu tim dan tunjukkan prilaku sportif.

#### Keterangan:

Berikan tanda cek ( $\sqrt{}$ ) pada kolom yang telah disediakan, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan, tiap prilaku yang di cek ( $\sqrt{}$ ) mendapat nilai 1.

## Kuis/ embedded test (konitif):

Jawaban secara lisan atau peragakan dengan baik, pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep gerak permaian bolavoli.

# Keterangan:

Berikan penilaian terhadap kualitas jawaban peserta ujian, dengan rentangan nilai antara 1 sampai dengan 4

@ Nilai akhir yang diperoleh siswa =

Nilai tes unjuk kerja + nilai observasi + nilai kuis

### 2. Rubrik Penilaian

## RUBRIK PENILAIAN UNJUK KERJA TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLAVOLI

ASPEK YANG DINILAI		KUALITAS GERAK			
	ASPER TAING DINILAI		2	3	4
1.	Posisi awal tangan untuk melakukan pasing atas, di depan atas dahi dengan jari-jari direnggangkan				
2.	Posisi awal kaki untuk melakukan pasing atas dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan				
3.	Gerakan lengan melakukan pasing atas mendorong bola ke depan atas diikuti tumit, lutut dan pinggul naik				
4.	Posisi awal lengan untuk melakukan pasing bawah lurus dan rapat				
5.	Posisi awal kaki untuk melakukan pasing bawah dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan				
6.	Gerakan lengan melakukan pasing bawah mendorong bola ke depan atas diikuti tumit, lutut dan pinggul naik				
	Jumlah SKOR MAKCIMAL 24				
	JUMLAH SKOR MAKSIMAL = 24				

# RUBRIK PENILAIAN PERILAKU DALAM PERMAINAN BOLAVOLI

	PERILAKU YANG DIHARAPKAN	<b>CEK (√</b> )
1.	Bekerjasama dengan teman satu tim untuk membangun serangan	
2.	Mentaati peraturan	
3.	Menghormati wasit	
4.	Menunjukkan sikap sungguh-sungguh dalam bermain	
	JUMLAH	
	JUMLAH SKOR MAKSIMAL = 4	

# RUBRIK PENILAIAN PEMAHAMAN KONSEP GERAK DALAM PERMAINAN BOLAVOLI

ASPEK YANG DINILAI		KUALITAS JAWABAN			
	ASPER YANG DINILAI		2	3	4
1.	Bagaimana posisi kaki dan tungkai kamu saat melakukan pasing atas?				
2.	Dimana perkenaan bola yang benar pada tangan, saat melakukan pasing bawah?				
3.	Bagaimana posisi tangan yang benar pada saat melakukan pasing atas?				
	Tumlah				
	Jumlah				
i	JUMLAH SKOR MAKSIMAL = 12				

MENGETAHUI, KEPALA SEKOLAH	GURU MATA PELAJARAN

#### LAMPIRAN 3

#### DAFTAR STANDAR KOMPETENSI KELULUSAN

## Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD/MI

- Mempraktekkan gerak dasar lari, lompat, dan jalan dalam permainan sederhana serta nilai-nilai dasar sportivitas seperti kejujuran, kerjasama, dan lain-lain
- Mempraktekkan gerak ritmik meliputi senam pagi, senam kesegaran jasmani (SKJ), dan aerobik
- 3. Mempraktekkan gerak ketangkasan seperti ketangkasan dengan dan tanpa alat, serta senam lantai
- 4. Mempraktekkan gerak dasar renang dalam berbagai gaya serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya
- 5. Mempraktekkan latihan kebugaran dalam bentuk meningkatkan daya tahan kekuatan otot, kelenturan serta koordinasi otot
- 6. Mempraktekkan berbagai keterampilan gerak dalam kegiatan penjelajahan di luar sekolah seperti perkemahan, piknik, dan lain-lain
- 7. Memahami budaya hidup sehat dalam bentuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengenal makanan sehat, mengenal berbagai penyakit dan pencegahannya serta menghindarkan diri dari narkoba

### Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs

- 1. Mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan, olahraga serta atletik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya
- 2. Mempraktekkan senam lantai dan irama dengan alat dan tanpa alat
- 3. Mempraktekkan teknik renang dengan gaya dada, gaya bebas, dan gaya punggung
- 4. Mempraktekkan teknik kebugaran dengan jenis latihan beban menggunakan

alat sederhana

5. Mempraktekkan kegiatan-kegiatan di luar kelas seperti melakukan perkemahan,

penjelajahan alam sekitar dan piknik

6. Memahami budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari seperti perawatan

tubuh serta lingkungan, mengenal berbagai penyakit dan cara pencegahannya

serta menjauhi narkoba.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA/MA

1. Mempraktekkan keterampilan permainan dan olahraga dengan menggunakan

peraturan

2. Mempraktekkan rangkaian senam lantai dan irama serta nilai-nilai yang

terkandung di dalamnya

3. Mempraktekkan pengembangan mekanik sikap tubuh, kebugaran jasnani serta

aktivitas lainnya

4. Mempraktekkan gerak ritmik yang meliputi senam pagi, senam aerobik, dan

aktivitas lainnya

5. Mempraktekkan kegiatan dalam air seperti renang, permainan di air dan

keselamatan di air

6. Mempraktekkan kegiatan-kegiatn di luar kelas seperti melakukan perkemahan,

penjelajahan alam sekitar, mendaki gunung, dan lain-lain

7. Memahami budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari seperti perawatan

tubuh serta lingkungan yang sehat, mengenal berbagai penyakit dan cara

mencegahnya serta menghindari narkoba dan HIV.

Sumber: Panduan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Depertemen

Pendidikan Nasional, 2006.

-----

183