

Bangkit Seandi Taroreh Muhamad Syamsul Taufik

# STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI



### STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

Penulis

Bangkit Seandi Taroreh

Muhamad Syamsul Taufik

ISBN **978-623-6404-32-4 Cetakan Pertama,** Juli 2021 iv + 82 hlm, 18.2 x 25.7 cm

Penyunting
Umi Salamah, Misbahul Munir
Desain Sampul
Mustopa
Desain Layout
Mutiara Inwar

#### Penerbit:

CV. Pustaka Learning Center Anggota IKAPI No.271/JTI/2O21

Karya Kartika Graha A.9 Malang 65132 Whatsapp 08994458885

Email: <a href="mailto:pustakalearningcenter@gmail.com">pustakalearningcenter@gmail.com</a>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang . Dilarang memperbanyak atau memindahkan Sebagian atau seluruh isi buku ini ke dalam bentuk apapun secara elektronik maupun mekanis tanpa izin Tertulis dari penulis dan Penerbit Pustaka Learning Center

#### Kata Pengantar

Dengan menyebut nama allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiratnya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tentang Mengembangkan Materi Pembelajaran dan Strategi Gaya Mengajar.

Buku ini, penulis telah menyusun dengan semaksimal mungkin dan mendapatkan bantuan dari berbagai sumber sehingga dapat memperlancar pembuatan makalah ini.

Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki makalah ini.

#### **DAFTAR ISI**

#### Kata Pengantar ~ iii Daftar Isi ~ iv

#### **BABI**

Konsep Dan Pengertian Strategi Belajar dan Pembelajaran Penjas ~ 1

#### **BABII**

Mengembangkan Strategi Pembelajaran Penjas dan Strategi Gaya Pembelajaran ~ 9

#### **BAB III**

Metode Pembelajaran Pendekatan Pembelajaran Penjas ~ 23

#### **BAB IV**

Model Pembelajaran Pendekatan Pembelajaran Penjas ~ 31

#### **BAB V**

Implementasi Keterampilan Mengajar ~ 39

#### BAB VI

Karakteristik Media dan Alat Bantu Pembelajaran ~ 48

#### **BAB VII**

Menyusun Evaluasi Dalam Startegi Pembelajaran Penjas ~ 61

Daftar Pustaka ~ 79 Biografi ~ 81

# STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

# BABI

### KONSEP DAN PENGERTIAN STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN PENJAS

#### Pendahuluan

Hakikat Belaiar dan Pembelajaran1.Pengertian Konsep BelajarBelajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, orginisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat difahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi dan guru-guru padaumumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan. Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:(1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analysis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori

penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, pembentukan pola hidup; dan (3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuian pola gerakan, dan kreatifitas. Orang dapat mengamati tingkah laku orang telah belajar setelah membandingkan sebelum belajar. Akibat belajar dari ketiga ranah ini akan makin bertambah baik. Arthur T. Jersild menyatakan bahwa belajar "modification of behavior through experience and training yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan".Belajar memiliki pandangan salah satunya pandangan dari kontruktivisme menurut Von Glaserfeld (Suparno, 2010) mengatakan gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan sebagai berikut:Pengetahuan bukanlah suatu tiruan kenyataan. Pengetahuan selali merupakan akibat dari suatu konsturksi kognitif kenyataan melalui interaksi seseorang dengan lingkungan. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman baru.Pengetahuan dalam pandangan kontruktivisme melalui interaksi merupakan konstuksi (bentukan) manusia mereka fenomena, pengalaman, dan lingkungan (Suparno, 2010) dengan obiek. Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar, untuk lebih

#### B. Pengertian Belajar

Memahami pengertian belajar berikut ini dikemukakan secara ringkas pengertian dan makna belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi.a)Belajar Menurut Pandangan SkinnerBelajar menurut pandangan B. F. Skinner (1958) dalam Sagala 2013) adalah "suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif". Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak

belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik, karena mendapatkan nilai yang baik ini, maka anak akan belajar lebih giat lagi. Nilai tersebut dapat merupakan "operant conditioning"atau penguatan (reinforcement). Menurut Skiner dalam belajar berikut: "(1) kesempatan terjadinya peristiwa yang hal-hal menimbulkan respons belajar; (2) respons si pelajar; dan (3) konsekwensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekwensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman". Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting yaitu: "(1) pemilihn stimulus yang diskriminatif; dan (2) penggunaan penguatan. Teori ini menekankan apakah guru akan meminta respons ranah kognitif atau afektif".b)Belajar Menurut Pandangan Robert M. Gagne

Balajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Robert M. Gagne (1970) dalam Sagala 2013: 17 belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, anak-anak demikian juga orang dewasa dapat membuat kembali kata-kata yang telah pernah didengar atau dipelajarinya. Seseorang dapat mengingat gambar yang pernah dilihatnya, mengingat kata-kata vang dipelajarinya, atau mengingat bagaimana cara memecahkan hitungan. Menyatakan kembali apa yang dipelajari lebih sukar daripada sekedar mengenal sesuatu kembali.Menurut Gagne ada tiga tahap dalam belajar yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi; pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, penguatan; (3) alih belajar yaitu pengisyaratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Dimyati dan Mudjiono. 1999dalam Sagala 2013).

#### C. Aspek Belajar Fase Belajar Acara Pembelajaran

Persiapan untuk belajar 1.Mengarahkan perhatian 2.Ekspektansi 3.Retrival (informasi dan keterampilan yang relevan untuk memori kerja) Menarik perhatian siswa dengan kejadian yang tidak seperti biasanya, pertanyaan atau perubahan stimulus.Memberitahu siswa mengenai tujuan belajar.Merangsang siswa agar mengingat kembali hasil belajar (apa yang telah dipelajari) sebelumnya.Pemerolehan dan unjuk perbuatan 4.Persepsi selektifatas sifat stimulus 5.Sandi simantik 6.Retrival dan respons 7.Penguatan Menyiapkan stimulus yang ielas sifatnya.Memberikan bimbingan belajar.Memunculkan perbuatan siswa.Memberikan balikan informatif Retrival dan alih belajar8.Pengisyaratan 9.Pemberlakuan secara umumMenilai perbuatan siswa.Meningkatkan retensi dan alih belajarAdaptasi dari Bell Gredler, 1991)

Delapan tipe belajar yang membentuk suatu hierarki dari paling sederhana sampai paling kompleks yakni:

- 1) belajar tanda-tanda (Signal Learning);
- 2) belajar hubungan stimulus-respons (Stimulus Response-Learning)
- 3) belajar menguasai rantai atau rangkaian hal (ChainingLearning);
- 4) belajar hubungan verbal atau asosiasi verbal (Verbal Association);
- 5) belajar membedakan atau diskriminasi (Discrimination Learning);
- 6) belajar konsep-konsep (Concept Learning);
- 7) belajar aturan atau hukum-hukum (Rule Learning); dan
- 8) belajar memecahkan masalah (Problem Solving).

#### D. Makna dan Ciri Belajar

Secara singkat dari berbagai pandangan oleh (Syamsudin Makmun, 2003) dapat dirangkumkan bahwa yang dimaksud dengan perubahan dalam konteks belajar itu dapat bersifat fungsional atau struktural, material, dan behavioral, serta keseluruhan pribadi(Gestaltatau sekurang-kurangnya multidimensional). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Hilgard dan Bower (1981) yang mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan yang merupakan hasil proses pembelajaran bukan disebabkan oleh adanya proses kedewasaan. Dalam pengkondisian klasikal proses asasi yang tercakup di dalamnya adalah pengulangan berpasangan yaitu yang dipasangkan dari suatu perangsang yang dikondisioning (yang harus dipelajari), dan satu perangsang yang tidak dikondisionir atau dipersyaratkan (berkenaan dengan penguatan).

Untuk memahami konsep belajar lebih mendalam berikut ini dikemukakan pendapat beberapa ahli yang diintrodusir oleh (Dimyati dan Mudjiono,1999) berikut ini.

Pendidikan Belajar Perkembangan 1.Pelaku Guru sebagai pelaku mendidik dan siswa yang terdidik.Siswa yang bertindak belajar atau pelajar.Siswa yang mengalami perubahan. 2.Tujuan Membantu siswa untuk menjadi pribadi yang utuh.Memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.Memperoleh perubahan mental. 3.Proses Proses interaksi sebagai faktor eksternal belajar.Internal pada diri pembelajar.Internal pada diri pembelajar. 4.Tempat Lembaga pendidikan sekolah dan luar sekolahSembarang tempat Sembarg tempat 5.Lama waktuSepanjang hayat dan sesuai jenjang lembaga. Sepanjang hayatSe panjang hayat 6.Syarat terjadiGuru memiliki kewibawaan pendidikan. Motivasi belajar kuat.Kemauan mengubah diri 7.Ukuran keberhasilanterbentuk pribadi terpelajar.Dapat memecahkan masalah.Terjadinya perubahan positif. 8.Faedah Bagi masyarakat mencerdaskan kehidupan bangsa.Bagi pebelajar mempertinggi martabat pribadi.Bagi pebelajar memperbaiki kemajuan mental. 9.Hasil Pribadi sebagai pembangun yang produktif dan kreatif.Hasil belajar sebagai dampak dan pengiring.Kemajuan ranah kognitif. afektif. pengajaran psikomotor. Adaptasi dari Monks, Knokers, Siti Rahayu (Sagala 2013).

Dari pembahasan tersebut ditegaskan bahwa ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

#### 3.Prinsip-prinsip Belajar

lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

- 1) subsumption, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki;
- 2) organizer, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali;

- 3) progressive differentiation, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik;
- 4) concolidation, yaitu sesuatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya;
- 5) integrative reconciliation, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu.

Prinsip ini hampir sama dengan prinsip sumsumption, hanya dalam prinsip integrative reconciliation menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.4.Tujuan BelajarBelajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

28suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta ketermpilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

#### E. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya. Adapun faktorfaktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain: a) Peserta didik dengan sejumlah latar belakangnya, yang mencakup: tingkat kecerdasan (intelligent quoien), bakat (aptitude), sikap (atittude), minat (interest), motivasi (motivation), keyakinan (belirf), kesadaran (consciousness), kedisiplinan (discipline), tanggung jawab (responsibility).b) Pengajar yang profesional memiliki: kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi personal, kompetensi profesional, kualifikasi pendidikan yang memadai, kesejahteraan yang memadai.c) Atmosfer pembelajaran partisipatif dan interaksi yang dimanisfestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah (multiple communication) secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan yaitu: komunikasi antara guru dengan peserta didik, komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik, komunikasi kontekstual

dan integratif antara guru, peserta didik, dan lingkungannya.d) Sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa betah dan bergairah (enthuse) untuk belajar, yang mencakup: lahan tanah (antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga), bangunan (antara lain ruangan kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivitas ekstrakurikuler), dan perlengkapan (antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran baik elektronik maupun manual). e) kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku (behavior change) peserta didik secara integral baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotor. f) lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu, dan teknologi, serta lingkungan alam sekitar, yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Lingkungan ini merupakan faktor peluang (opportunity) untuk terjadinya belajar kontekstual (contextual learning). g) atmosfer kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisifatif, demokratis, kebahagiaan dan situasional yang dapat membangun intelektual happiness), kebahagiaan emosional (emotional happines), (intelectual kebahagiaan dalam merekayasa ancaman menjadi peluang (adversity happines), dan kebahagiaan spiritual (spiritual happines). h) pembiayaan yang memadai, baik biaya rutin (recurrent budget) maupun biaya pembangunan (capital budget) yang datangnya dari pihak pemerintah, orang tua maupun stakeholderlainnya sehingga sekolah mampu melangkah maju dari sebagai pengguna dana (cost) menjadi penggali dana (revenue)

#### F. Makna Pembelajaran Secara sederhana,

istilah pembelajaran (instuction) bemakna sebagai "upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (effort) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan". Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

# BAB II

### MENGEMBANGKAN STRATEGI PEMBELAJARAN PENJAS dan STRATEGI GAYA PEMBELAJARAN

#### Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar digunakan sebagai cara untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar sebagai pemahaman tentang desain pernbelajaran. Selain itu, pengembangan bahan ajar mempertimbangkan sifat materi ajar, jumlah peserta didik, dan ketersediaan materi. Pengembangan bahan ajar mengunakan prinsip luwes. Prinsip luwes artinya dapat menerima hal-hal baru yang belum tercakup dalam isi mata pelajaran pada saat pengimplementasiannya. Prinsip luwes siswa mampu menerima hal-hal baru dalam isi mata pelajaran yang belum tercakup pada bahan ajar yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang berbasis teks, dijadikan pendidik untuk mengembangkan dan menyusun bahan ajar yang berkualitas, bervariasi, dan tetap mempertahankan aspek-aspek dasar dalam kurikulum 2013. Berbasis teks, peserta didik dituntut untuk aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Teks tersebut digunakan

oleh pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang berkualitas serta mampu menanamkan nilai-nilai moral yang baik.

Bahan ajar sebagai komponen dalam kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa. Komponen yang berperan sebagai materi pembelajaran, ketika proses pembelajaran. Materi pembelajaran tersebut disusun dalam silabus untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Materi pembelajaran terlebih duhulu dikembangkan, sehingga lengkap dan siap digunakan sebagai bahan ajar.

Guru ketika menyampaikan pembelajaran, terlebih dahulu menguasai tentang cara menyampaikan materi dengan baik. Supaya materi pembelajaran dipahami siswa, maka guru melakukan organisasi materi pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Sebagai pendidik yang profesional, guna bahan individu mempersiapkan metode, media, dan materi pembelajaran difokuskan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Ketika proses belajar mengajar, Guru mengarahkan dan membimbing siswa supaya aktif, sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Manfaat arahan dan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa untuk menguasai materi, juga memberi pemahaman dan penguasaan kepada siswa tentang tema. Manfaat bimbingan pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan masalah. Masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, memilih bahan ajar, menentukan bahan ajar, dan materi pembelajaran yang sesuai dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi.

#### A. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran (*Learning Materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa, sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangkapencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pelajaran dapat dibedakan menjadi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Materi Pengetahuan (kognitif) berhubungan dengan berbagai informasi yang harus dihafal dan didiskusikan oleh siswa, sehingga siswa dapat mengungkapkan Kembali

#### B. Sumber Materi Pembelajaran

Sumber belajar merupakan informasi/materi pelajaran yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa belajar sebagai perwujudan kurikulum. Sumber belajar dapat berupa cetakan, video, perangkat lunak/ kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan guru atau siswa. Sumber belajar juga diartikan sebagai tempat/ lingkungan sekitar, benda dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku (Abdul Majid, 2006: 170).

Sumber belajar akan bermakna bagi siswa/guru jika diorganisir melalui suatu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaat sumber belajarnya. Ada beberapa tahapan dalam mengelola sumber belajar:

- 1. Membuat daftar kebutuhan melalui identifikasi sumber dan sarana pembelajaran yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran.
- 2. Menggolongkan/ mengelompokan ketersediaan alat, bahan atau sumber belajar.
- 3. memikirkan penggunaan sumber belajar yang sudah tersedia, atau modifikasi.

#### C. Pengemasan Materi Pembelajaran

Pengemasan materi dan pesan pembelajaran melalui bahan ajar dapat dilakukan dengan berbagai cara baik itu visual, audiovisual atau cetakan. Berikut akan dijelaskan lebih rinci tentang berbagai jenis bahan ajar :

- 1. Bahan Ajar Cetak
  - a. Buku, yaitu bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Buku sebagai bahan ajar adalah buku yang beirisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.
  - b. Modul yaitu sebuah buku yang ditulis dangan tujuan agar siswa dapat belajar mandiri dengan atau tanpa guru. Modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai siswa, disajikan dengan bahasa yang baik, menarik, dll.
  - c. Lembar Kerja Siswa, yaitu lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan siswa. Lembar kegiatan ini biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas.
  - d. Foto/ Gambar, yaitu bahan ajar yang dirancang dengan baik, agar setelah melihatn gambar tersebut siswa dapat melakukan sesuatu atau menguasai kompetensi dasar yang diharapkan.

#### 2. Bahan Ajar Audio Visual

#### a. Video/film

Program video/film juga dapat digunakan sebagai bahan ajar audiovisual. Penggunaan video/film sebagai bahan ajar, haruslah didesain dengan lengkap, sehingga setelah siswa menyaksikan penanyangan video/film, siswa dapat menguasai kompetensi dasar yang diharapkan. Baik atau tidaknya sebuah film/video tergantung pada desainnya.

#### b. Orang / Nara Sumber

Orang / nara sumber dapat berfungsi sebagai bahan ajar karena orang tersebut memiliki keahlian/keterampilan tertentu yang memungkinkan siswa dapat belajar.

#### 3. Materi kognitif

Materi pengetahuan (kognitif) berhubungan dengan berbagai informassi yang harus dihafal dan didiskusikan oleh siswa, sehinga siswa dapat mengungkapkan kembali materi (dalam Wina Sanjayab:2011). Membedakan materi kognitif ada 4 macam, yaitu:

#### a) Fakta

Menurut james A. Banks (1997: 84) fakta adalah kejadian berbagai hal atau peristiwa tertentu yang pada gilirannya menjadi data mentah atau pengamatan dari ahli ilmuwan-ilmuwan sosial. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik (tunggal) baik yang telah maupun yang sedang terjadi yang dapat diuji. Contohnya pada pelajaran sejarah, peringatan hari pahlawan yaitu tanggal 10 November

#### b) Konsep

Konsep adalah abstraksi kesamaan atau keterhubungan dari sekelompok benda atau sifat. Suatu konsep memiliki bagian yang dinamakan atribut. Atribut adalah karakteristik yang dimiliki suatu konsep. Gabungan dari berbagai atribut menjadi suatu pembeda antara satu konsep dengan konsep lainnya. Contohnya pengertian ekosistem, ciri-ciri tumbuhan dan lain-lain.

#### c) Prosedur

Prosedur adalah materi pelajaran yang berhubungan dengfan kemampuan siswa untuk menjelaskan langkah-langkah sistematis tentang sesuatu. Hubungan antara dua atau lebih konsep yang sudah teruji secara empiris dinamakan generalisasi. Contohnya langlahlangkah dalam melakukan cangkok pada tanaman.

#### d) Prinsip

Materi pelajaran tentang prinsip bias berupa hasil penelitian sebuah teori yang telah dibuktikan, sehingga dapat dipercaya. Contohnya dalil phytagoras, rumus dan lain-lain.

#### 4. Afektif

Selain dari segi kognitif materi juga dari segi afektif (sikap) yaitu berhubungan dengan sikap atau tingkah laku keadaan sari diri seseorang. Materi afektif termasuk pemberian respon, penerimaan nilai, internalisasi dan lain-lain. Contohnya nilai kejujuran, kepedulian rasa sosial dan lain-lain.

#### 5. Psikomotor

Keterampilan adalah pola kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi. Kompetensi yang ingin dicapai dari keterampilan, miasalnya loncat, lari, pencak silat dan lain-lain.

- a) Keterampilan intelektual yaitu keterampilan berfikir melalui usaha menggali, menyusun dan menggunakan berbagai informas, baik berupa data, fakta, konsep ataupun prinsip dan teori.
- b) Keterampilan fisik yaitu keterampilan motoric seperti keterampilan mengoperasikan computer, keterampilan mengemudi.

Selain itu Hilda Taba (dalam Wina Sanjaya, 2011) juga mengemukakan bahwa ada 4 jenis tingkatan bahan tau materi pelajaran, yakni fakta khusus, ide-ide pokok, konsep, dan system berpikir. Fakta khusus adalah bentuk materi kurikulum yang sangat sederhana. Ide-ide pokok bias berupa prinsip atau generalisasi. Konsep menurut hilda tama lebih tinggi tingkatannya dari ide pokok, hal ini dikarenakan memahami konsep berarti memahami sesuatu yang abstrak sehingga mendorong anak untuk berfikir lebih mendalam. System berfikir berhubungan dengan kemmampuan untuk memecahkan masalah secara empiris, sistematis dan terkontrol yang kemudian dinamakan berfikir ilmiah.

### D. Tiga Bentuk kegiatan Pembelajaran dan Bahan Pembelajaran Masing-masing

 Mengajar Sebagai Fasilitator dan Mahasiswa Belajar Sendiri atau System Pembelajaran Mandiri Dalam bentuk pembelajaran ini pengajar bertindak sebagai fasilitator sedangkan mahasiswa belajar sendiri. Bentuk kegiatan pembelajaran ini disebut juga belajar mandiri (independent learning). Dalam belajar mandiri masiswa menggunakan bahan belajar yang didesain secara khusus. Peran pengajar (Tutor) dalam pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator untuk mengontrol kemajuan mahasiswa, memberi motivasi, memberi petunjuk untuk memcahkan kesulitan mahasiswa, dan menyelenggarakan tes.

Penggunaan modul dalam pembelajaran, juga perlu diperhatikan, agar materi dapat dipahami, dan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran.modul pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan PBM mempunyai ciri-ciri:

- a. Self-instructional, yang berarti bahan itu dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik karena memang disusun untuk maksud tersebut.
- b. Self-planatory power, yang berarti bahan pembelajaran itu mampu menjelaskan sendiri karena menggunakan Bahasa yang sederhana dan isi nya runtut, tersusun secara sistematik.
- c. Self-placed Learning, yang berarti peserta didik dapat mempelajari bahan pembelajaran dengan kecepatan yang sesuai dengan diri nya, tanpa perlu menunggu peserta didik lain yang lebih lambat atau merasa ketingalan dari peserta didik yang lebih cepat.
- d. Sel-contained, yang berarti bahan pembelajaran itu lengkap dengan sendiri nya sehingga peserta didik tidak perlu tergantung kepada bahan lain kecuali bila bermaksud lebih memperkaya dan memperdalam pengetahuannya.
- e. Individualized Learning Materials, yang berarti bahan pembelajaran itu didesain sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.
- f. Flexsibel and Mobole Learning Materials, yang berarti bahan pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik kapan saja, dimana saja, dalam keadaan diam, atau bergerak.
- g. Communicative and Interactive Learning Material, yang berarti bahan pembelajaran itu didesain dengan prinsip komunikasi yang efektif fan melibatkan proses interaksi dengan peserta didik yang sedah memperlajari nya.
- h. Multimedia, Computer-Based Materials, yang berarti bahan pembelajaran itu didesain berbasiskan multimedia termasuk pendayagunaan computer secara optimal bila peserta didik mempunyai akses terhadapnya.

i. Supported by Tutorial, and Study Group, yang berarti bahan itu masih mungkin membutuhkan dukungan tutorial dan kelompok belajar.

Penggunaan modul dalam pembelajaran haruslah memperhatikan kelengkapan isi dari sebuah modul. Selain itu Wina Sanjaya (2011) juga berpendapat bahwa sebuah modul itu berisi tentang :

- 1. Tujuan yang harus dicapai
- 2. Petunjuk penggunaan
- 3. Kegiatan belajar
- 4. Rangkuman materi
- 5. Tugas dan latihan
- 6. Sumber bacaan
- 7. Item-item tes
- 8. Kriteria keberhasilan
- 9. Kunci jawaban

Penggunaan bentuk kegiatam pembelajaran belajar mandiri ini mempunyai beberapa keuntungan, yaitu :

- 1). Biaya pengajarannya tidak mahal
- 2). Peserta didik dapat maju menurut kecepatan belajar masing-masing
- 3). Bahan belajar dapat di review dan direvisi secara bertahap
- 4). Peserta didik mendapat umpan balik secara teratur dalam proses belajar Disamping keuntungan tersebut, bentuk kegiatan pembelaharn ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya :
- 1. Biaya pengembangan yang dibutuhkan tinggi, dan dibutuhkan waktu yang lama
- 2. Menuntut disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki peserta didik pada umumnya dan peserta didik yang belum matang pada khususnya.
- 3. Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dan fasilitator harus terus menerus memantau proses belajar peserta didik, memberi motivasi dan konsultasi secara individual, setiap waktu peserta didik membutuhkannya.
- 1. Pelajar Sebagai Sumber Tunggal dan Mahasiswa Belajar Darinya

Bentuk kegiatan pembelajaran yang menempatkan pengajar sebagai sumber tunggal disebut pengajar konvensional, dimana guru sebagai satu-satu nya sumber belajar dan bertindak sebagai penyaji isi pelajar.

Bahan-bahan yang perlu dibuat oleh pengembang pembelajaran berbentuk:

- 1. Program pengajar berisi:
  - a. Deskripsi singkat isi belajar
  - b. Topik dan jadwal belajar untuk setiap pertemuan
  - c. Tugas-tugas
  - d. Cara pemberian nilai hasil belajar mahasiswa
- 2. Bahan-bahan transparansi, gambar, bagan. Formulir isian, dan lain-lain yang dikumpulkan atau dibagikan pada mahasiswa selama proses pengajaran berlangsung.
- 3. Strategi pembelajaran dan tes yang telah dikembangkan untuk digunakan oleh pengajar.

Pengajaran konvensional ini mempunyai beberapa kelebihandiantara nya sebagai berikut :

- 1) Efisien
- 2) Tidak mahal karena menggunakan sedikit bahan intruksional
- 3) Kegiatan intruksional mudah disesuaikan dengan keadaan mahasiswa
- 4) Pengajar Sebagai Penyaji Bahan Belajar Yang dipilihnya disingkat Pengajar, Bahan, Siswa (PBS)

Pengajar menyajikan isi pelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran yang disusunnya dengan menambah atau mengurangi materi yang ada didalam bahan belajar yang ia gunakan.

Bahan pembelajaran yang harus disiapkan oleh pengembang pembelajaran terdidi atas :

- a) Garis-garis besar program pengajaran
- b) Bahan pembelajaran yang kebetulan tersedia dilapangan, tetapi relevan dengan strategi pembelajaran yang tealh disusunnya.
- c) Tes

Ada beberapa keuntungan penggunaan PBS adalah:

- 1) Relative efisien
- 2) Kegiatan pembelajaran mudah disesuaikan dengan keadaan mahasiswa
- 3) Selain itu juga ada kekurangan penggunaan PBS adalah :
- 4) Bahan belajar yang kebetulan ada dilapngan belum tentu sesuai
- 1. Bila bahan tersebut diambilkan dari berbagai sumber, konsistennya antara bagian yang satu dengan yang lain belum tentu terjamin.
  - E. Macam Pengembangan Bahan Pembelajaran
- 1. Pengembangan Bahan Belajar Mandiri

Bahan belajar mandidi mempunyai 4 ciri pokok yaitu :

a. Mempunyai kalimat yang mampu menjelaskan sendiri

- b. Dapat dipelajari oleh mahasiswa, sesuai dengan kecepatan belajar masingmasing
- c. Dapat dipelajari oleh mahasiswa menurut waktu dan tempat yang dipilihnya.
- d. Mampu membuat mahasiswa aktif melakukan sesuatu pada saat belajar, seperti mengerjakan latihan, tes, atau kegiatan praktik
- 2. Pengembangan Bahan Pengajaran Konevnsional

Satu-satu nya bahan yang diberikan kepada mahasiswa adalah program pengajaran. Untuk menyusun program pengajaran tersebut ada beberapa langkah yang dapat membantu pengembangan belajar, anatara lain:

- a. Menukis deskripsi singkat isi pelajaran
- b. Menulis topik jadwal pelajaran
- c. Menyusun tugas dan jadwal penyelesaiannya yang diharapkan dilakukam oleh mahasiswa
- d. Menyusun cara pemberian nilai hasil pelaksanaan tugas dan tes
- 3. Pengembangan Bahan PBS (Pengajar, Bahan, Siswa)

Berikut langkah-langkah yang dapat digunakan oleh pengembang pembelajaran dalam mengembangkan bahan PBS :

- a. Memilih dan mengumulakn bahan pembelajaran yeng kebetulan tersedia dilapangan dan relevan dengan isi pelajaran yang tercantum dalam strategi pembelajaran
- b. Menyusun bahan tersebut sesuai dengan urutan pada urutan U (uraian) yang terdapat dalam strategi pembelajaran
- c. Mengidentifikasi Bahan-bahan yang tidak diperoleh dari lapangan untuk ditutup dengan menyajikan pengajar
- d. Menyusun program pengajaran
- e. Menyusun petunjuk cara menggunakan bahan permbelajaran yang dibagika kepada mahasiswa
- f. Menyusun bahan lain yang berupa transparansi, gambar, bagan, dan semacam nya.

#### E. Strategi Gaya Mengajar

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

tersebut dianggap target untuk kebebasan pencapaian kemampuan (kompetensi) individu dalam proses strategi pembelajaran yang disebut juga sebagai *strategi gaya mengajar* .

#### 1. Pengertian Gaya Mengajar

#### a. Gaya

Secara bahasa istilah gaya dalam bahasa Inggris disebut *style*, yang berarti corak, mode atau gaya (Desmita, 2012:145). Sedangkan gaya yang dimaksudkan dalam hal ini adalah ragam, sikap dan gerakan.

#### b. Mengajar

Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik atau murid di sekolah (Oemar Hamalik, 2013:44). Mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar (Sardiman, 2012: 48).

Mengajar merupakan kegiatan di mana keterlibatan individu anak didik mutlak adanya. Apabila tidak ada anak didik atau objek didik, siapa yang diajar. Hal ini perlu sekali disadari guru agar tidak terjadi kesalahan tafsir terhadap kegiatan pengajaran. Karena itu, belajar dan mengajar merupakan istilah yang sudah baku dan menyatu dalam konsep pengajaran atau pendidikan. Menurut Nana Sudjana (1991) dalam Pupuh dan Sobry (2014:9) sama halnya dengan belajar, mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhknan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya adalah proses memberikan bimbingan dan bantuan pada anak didik dalam melakukan proses.

#### c. Gaya Mengajar

Mengajar pada hakikatnya bermaksud mengantar siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam praktek, perilaku mengajar yang dipertunjukan guru sangat beraneka ragam, meskipun maksudnya sama. Aneka ragam perilaku guru mengajar ini jika ditelusuri akan diperoleh gambaran tentang pola umum interaksi antara guru, isi, atau materi pembelajarandan siswa. Menurut Lapp (1975) dalam Sumiadi dan Asra (2009:74) pola umum ini oleh Dianne Lapp dan kawan-kawan diistilahkan dengan "Gaya Mengajar" atau *Teaching Style* (Lapp dkk, 1975:1).

#### 2. Macam-macam Gaya Mengajar

#### a. Gaya Mengajar Klasik

Guru dengan gaya mengajar klasik masih menerapkan konsepsi sebagai satu-satunya cara belajar dengan berbagai konsekuensi yang diterimanya. Guru masih mendominasi kelas dengan tanpa memberi kesempatan pada siswa untuk aktif, sehingga akan menghambat perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Gaya mengajar klasik tidak sepenuhnya disalahkan saat kondisi kelas mengharuskan seorang guru berbuat demikian, yaitu kondisi kelas yang mayoritas siswanya pasif. Dalam pembelajaran klasik, peran guru sangat dominan, karena dia harus menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus ahli (expert) pada bidang pelajaran yang diampunya. Dalam model pembelajaran seperti ini, siswa cenderun bersikap pasif (hanya menerima materi pembelajaran).

#### b. Gaya Mengajar Personalisasi

Pembelajaran personalisasi dilakukan berdasarkan atas minat, dan pola perkembangan siswa. pengalaman, mental Dominasi pembelajaran ada di tangan siswa, dimana siswa dipandang sebagai suatu pribadi. Guru yang menerapkan gaya mengajar personalisasi menjadi salah satu kunci keberhasilan pencapaian prestasi belajar siswa. Guru tidak hanya memberikan materi pelajaran untuk membuat siswa lebih pandai, melainkan agar siswa menjadi dirinya lebih pandai. Guru dengan gaya megajar personalisasi ini akan selalu meningkatkan belajar siswa dan senantiasa memandang siswa seperti dirinya sendiri. Guru tidak dapat memaksakan siswa untuk menjadi sama dengan gurunya, karena siswa tersebut mempunyai minat, bakat, dan kecenderungan masing-masing.

#### c. Gaya Mengajar Teknologis

Guru menerapkan gaya mengajar teknologis sering menjadi bahan perbincangan yang tidak pernah selesai. Argumentasinya bahwa setiap guru

dengan gaya mengajar tersebut mempunyai watak yang berbeda-beda, kaku, moderat dan fleksibel. Gaya ini mensyaratkan seorang guru untuk berpegang pada berbagai sumber media yan tersedia. Guru mengajar dengan memerhatikan kesiapan siswa dan selalu memberikan stimulun untuk mampu menjawab segala persoalan yang dihadapi. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari pengetahuan yang sesuai

dengan minat masing-masing, sehingga memberi banyak manfaat pada diri siswa.

#### d. Gaya Mengajar Interaksional

Dalam pembelajaran interaksional, peran guru sangat dominan. Guru dan siswa berupaya memodifikasi berbagai ide atau ilmu yang dipelajari untuk mencari bentuk baru berdasarkan kajian yang dipelajari. Guru dengan gaya mengajar interaksional lebih mengedepankan dialog dengan siswa sebagai bentuk interaksi yang dinamis. Guru dan siswa atau siswa dengan siswa saling ketergantungan, artinya mereka sama-sama menjadi subjek pembelajaran, dan tidak ada yang dianggap paling baik atau paling jelek.

#### 3. Karakteristik Gaya Mengajar

Gaya mengajar guru dalam proses pembelajaran berbeda-beda antar satu dengan yang lainnya. Karakteristik guru dalam mengajar dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- 1. Karakteristik gaya mengajar guru yang positif
  - a. Menguasai materi pelajaran secara mendalam
  - b. Mempunyai wawasan luas
  - c. Komunikatif
  - d. Dialogis
  - e. Menggabungkan teori dan praktik
  - f. Bertahap
  - g. Mempunyai variasi pendekatan
  - h. Tidak memalingkan meteri pelajaran
  - i. Tidak terlalu menekan dan memaksa
- 2. Karakteristik gaya mengajar guru yang negative
  - a. Duduk diatas meja ketika mengajar
  - b. Mengajar sambil merokok
  - c. Mengajar sambil main hp
  - d. Tidur sewaktu mengajar
  - e. Menganggap diri paling pandai
  - f. Mengajar secara monoton
  - g. Sering bolos mengajar
  - h. Tidak disiplin
  - i. Berpakaian tidak rapi
  - j. Membiarkan murid saling menyontek

Dari karakter-karakter diatas setiap guru tidak mungkin memiliki semua karakter positif dan begitu pula sebaliknya tidak semua guru memilki karakter yang negatif. Ada guru yang memiliki sebagian dari karakter yang positif yang sering nampak pada tingkah lakunya ketika proses pembelajaran tetapi sesekali menunjukan karakter negatifnya, maka siswa sebagai orang yang memberi perhatian penuh pada guru akan menyimpulkan guru tersebut berkarakter positif karena yang sering nampak pada guru tersebut adalah halhal yang positif, begitu pula sebaliknya.

#### F. Kesimpulan

Bahan atau materi pelajaran (*Learning Materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa, sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangkapencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pelajaran dapat dibedakan menjadi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Mengajar merupakan kegiatan di mana keterlibatan individu anak didik mutlak adanya. Apabila tidak ada anak didik atau objek didik, siapa yang diajar. Hal ini perlu sekali disadari guru agar tidak terjadi kesalahan tafsir terhadap kegiatan pengajaran. Karena itu, belajar dan mengajar merupakan istilah yang sudah baku dan menyatu dalam konsep pengajaran atau pendidikan.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

## BAB III

## METODE PEMBELAJARAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PENJAS

#### Pendahuluan

Metode merupakan langkah strategis yang dipersiapkan pendidik untuk melakukan suatu proses pembelajaran, dengan adanya beberapa metode maka proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan yang utama. Peran guru adalah menciptakan serangkaian metode yang saling berkaitan yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan siswa yang menjadi tujuannya. Pengaturan metode dalam pengajaran adalah bagian dari kegiatan manajemen pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Untuk mewujudkan manajemen kelas di sekolah dasar, seorang guru harus kreatif dalam menciptakan berbagai macam metode untuk mendukung meningkatnya intensitas pembelajaran siswa dan mempunyai pengaruh positif terhadap pencapaian tujuan pengajaran.

Keberadaan guru bagi suatu bangsa amatlah penting terlebih bagi keberlangsungan hidup bangsa ditengah-tengah lintasan perjalanan jaman dengan perubahan serta pergeseran nilai yang bervariasi. Hal ini membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya.

Dalam pelaksanaannya, guru dituntut memiliki berbagai keterampilan mengajar, memilih dan menyesuaikan metode mengajar yang tepat serta kemampuan melaksanakan evaluasi yang baik.

Sesuai dengan tuntutan perubahan, maka guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam penyesuaian-penyesuaian dengan kebutuhan perubahan tersebut. Perubahan dalam kurikulum diantaranya menuntut guru untuk dapat mempersiapkan, melaksanakan dan menyelesaikan berbagai kebutuhan dalam proses pembelajaran.

#### A. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa latin, metodos yang artinya "jalan atau cara". Akan tetapi menurut Robert Ulich, istilah metode berasal dari bahasa Yunani: meta ton odon, yang artinya brlangsung menurut cara yang benar (to proceed according to the right way). Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah "cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan". Dengan kata lain adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Sedang bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai "jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainya". Berangkat dari pembahasan metode di atas, bila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digaris bawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Adapun defenisi metode pembelajaran antara lain:

- a. Menurut Biggs (1991) Metode Pembelajaran adalah Cara cara untuk menajikan bahan bahan Pembelajaran kepada Siswa siswi untuk tercapainyatujuan yang telah ditetapkan.
- b. Menurut Adrian (2004) Metode Pembelajaran adalah ilmu yang mempelajari cara cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling beriteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam artian tujuan pengajaran tercapai.

Sehingga berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara, model, atau serangkaian bentuk kegiatan belajar yang diterapkan pendidik kepada anak

<u>didiknya</u> guna meningkatkan motivasi belajar si terdidik guna tercapainya tujuan pengajaran.

#### B. Pengertian Metode Pengajaran Penjas

Metode berasal dari bahasa Latin "Meta" dan "Hodos". Meta artinya jauh (melampaui), Hodos artinya jalan (cara). Metode adalah cara-cara mencapai tujuan. Sedangkan pengertian mengajar menurut Arifin (1978) mengajar adalah mendefinisikan bahwa suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Sedangklan Nasution (1986) berpendapat bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Namun menurut Biggs (1991), seorang pakar psikologi membagi konsep mengajar menjadi tiga macam pengertian yaitu:

- 1. Pengertian Kuantitatif dimana mengajar diartikan sebagai the transmission of knowledge, yakni penularan pengetahuan. Dalam hal ini guru hanya perlu menguasai pengetahuan bidang studinya dan menyampaikan kepada siswa dengan sebai-baiknya. Masalah berhasil atau tidaknya siswa bukan tanggung jawab pengajar.
- 2. Pengertian institusional yaitu mengajar berarti . the efficient orchestration of teaching skills, yakni penataan segala kemampuan mengajar secara efisien. Dalam hal ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar terhadap siswa yang memiliki berbagai macam tipe belajar serta berbeda bakat , kemampuan dan kebutuhannya.
- 3. Pengertian kualitatif dimana mengajar diartikan sebagai the facilitation of learning, yaitu upaya membantu memudahkan kegiatan belajar siswa mencari makna dan pemahamannya sendiri.

Dari definisi-definisi mengajar dari para pakar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga terjadi proses belajar dan tujuan pengajaran tercaqpai. Sedangkan pengertian pendidikan jasmani menurut Depdiknas (2003) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler,

perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Metode mengajar merupakan pedoman cara khusus untuk penyampaian maetri pembelajaran untuk struktur episode belajar atau pembelajaran. Menurut Mosston (1986) mengajar adalah serangkaian hubungan yang berkesinambungan antar guru dan siswa yaitu :

- 1. Mencoba mencapai keserasian anatara apa yang diniatkan dengan apa yang sebenarnya terjadi. Maksud = perbuatan.
- 2. Masalah yang tentang metode mengajar.
- 3. Kita juga dapat mengatasi kecenderungan pribadi seseorang guru.
- 4. Mengajar-Belajar-Tujuan
- 5. Perilaku guru sebagai titik masuk

Suatu pendekatan terhadap siswa untu mencapai sasaran yang ingin dicapai guru harsu berdasarkan pilihanya atas beberapa hal yaitu :

- 1) kemampuan guru
- 2) kebutuhan siswa
- 3) besarnya kelas
- 4) alat dan fasilitas yang tersedia
- 5) media yang ada
- 6) tujuan yang ingin dicapai
- 7) materi yang dipelajari
- 8) lingkungannya

Dapat dinyatakan bahawa perilaku guru akan mengarahkan pewerlikanu siswa untuk mencapai tujuan pelajaran. Dari definisi-definisi metode dan mengajar yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa pengertian metode mengajar penjas adalah cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam proses pembelajaran jasmani melalui aktivivitas jasmani dan pembelajaran jasmani sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai. Agar tujuan pengajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar.

#### C. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Secara garis besar metode yang sering di gunakan dalam pembelajaran orang dewasa antara lain:

#### 1. Ceramah dan Tanya jawab;

Dalam metode ceramah proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru umumnya didominasi dengan cara ceramah.

Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar.". Berdasarkan pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa metode ceramah merupakan metode yang sudah sejak lama digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang bersifat konvesional atau pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Metode ceramah pada umumnya digunakan karena sudah menjadi kebiasaan dalam suaan pembalajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah.

#### 2. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan penyajian materi melalui pemecahan masalah, atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Suatu diskusi dinilai menunjang keaktifan siswa bila diskusi itu melibatkan semua anggota diskusi dan menghasilkan suatu pemecahan masalah. Jika metode ini dikelola dengan baik, antusiasme siswa untuk terlibat dalam forum ini sangat tinggi. Tata caranya adalah sebagai berikut: harus ada pimpinan diskusi, topik yang menjadi bahan diskusi harus jelas dan menarik, peserta diskusi dapat menerima dan memberi, dan suasana diskusi tanpa tekanan.

Tujuan penggunaan metode diskusi dalam kegiatan pembelajaran seperti yang diungkapkan Killen (1998) adalah " tujuan utama metode ini adalah untuk memecahakan suatau permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengatahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan."

#### 3. Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan mengahasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Metoda Tanya Jawab akan menjadi efektif bila materi yang menjadi topik bahasan menarik, menantang dan memiliki nilai aplikasi tinggi. Pertanyaan yang diajukan berpariasi, meliputi pertanyaan tertutup (pertanyaan yang jawabannya hanya satu kemungkinan) dan pertanyaan terbuka (pertanyaan dengan banyak kemungkinan jawaban), serta disajikan dengan cara yang menarik.

Jadi, metode tanya jawab adalah interaksi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan komunikasi verbal, yaitu dengan memberikan siswa pertanyaan untuk dijawab, di samping itu juga memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru.

#### 4. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara mengajar atau penyajian materi melalui penugasan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan. Pemberian tugas dapat secara individual atau kelompok. Pemberian tugas untuk setiap siswa atau kelompok dapat sama dan dapat pula berbeda.

#### 5. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya.

#### 6. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, benda, atau cara kerja suatu produk teknologi yang sedang dipelajari. Demontrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan.

#### 7. Metode Tutorial/Bimbingan

Metode tutorial adalah suatu proses pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan yang diberikan/dilakukan oleh guru kepada siswa baik secara perorangan atau kelompok kecil siswa. Disamping metoda yang lain, dalam pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar, metoda ini banyak sekali digunakan, khususnya pada saat siswa sudah terlibat dalam kerja kelompok.

#### 8. Metode Problem Solving (Pemecahan Masalah)

Metode problem solving (metode pemecahan masalah) merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan suatu permasalahan, yang kemudian dicari penyelasainnya dengan dimulai dari mencari data sampai pada kesimpulan.

#### D. Metode Mengajar Pendidikan Jasmani

Dalam pendidikan jasmani ada beberapa macam metode yang digunakan dalam pembelajarannya antara lain :

#### 1. Gaya Komando

Dalam gaya komando ini guru penjas harus aktif karena penjelasan, penyampaian materi diberikan oleh guru penjas itu sendiri. Dalam gaya komando dari pra pertemuan, dalam pertemuan dan pasca pertemuan keputusan semua diambil oleh guru penjas.

Unsur-Unsur Khas Gaya Komando:

- a) Semua keputusan dibuat oleh guru
- b) Menuruti petunjuk dan melaksanakan tugas
- c) merupakan kegiatan utama siswa
- d) Menghasilkan tingkat kegiatan yang tinggi
- e) Dapat membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi
- f) Mengembangkan perilaku disiplin
- 2. Gaya latihan

Dalam gaya latihan siswa diberikan waktu untuk melaksanakan tugas secara perorangan dan guru memberi umpan balik kepada semua siswa secara perorangan.

Peranan Guru Penjas:

- a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri
- b) Memberi balikan secara individual
- c) Meningkatkan interaksi kepada individu
- d) Memberi kesempatan kepada siswa dalam penyesuaian diri
- 3. Gaya Resiprokal

Gaya resiprokal memberikan kesempatan kepada teman sebaya, untuk memberikan umpan balik. Peranan ini memungkinkan:

- a) Peningkatan interaksi sosial antar siswa
- b) Umpan balik langsung
- c) Jadi dalam gaya ini antar siswa bisa saling mengoreksi.
- 4. Gaya Cakupan atau Inklusi

Dalam gaya ini guru memberi tingkatan / level kemampuan kepada siswa, sehingga siswa dapat memilih gerakan sesuai kemampuannya.

# 5. Gaya Konvergen dan Divergen

Dalam gaya konvergen guru cukup memberikan perintah / intruksi dalam melakukan teknik gerakan dan siswa melakukan sesuai sepengetahuannya. Contoh : Bagaimana cara melakukan passing menggunakan kaki bagian luar dalam sepak bola/lakukan. Dalam gaya divergen siswa dituntut kreativ karena guru hanya memberi intruksi / perintah dan siswa melakukan.Contoh : Buatlah bentuk latihan menggunakan tali untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

#### E. Manfaat Metode Pembelajaran di Sekolah atau Madrasah

Metode-metode pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik, baik dalam proses belajar dan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari, bahkan untuk hari esok. Sehubungan dengan itu, Omar Muhammad Al-Thoumy Al-Saibany mengatakan bahwa kegunaan metodologi pendidikan Islam adalah sebagai berikut:

- 1. Menolong siswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan, terutama berpikir ilmiah dan sikap dalm satu kesatuan.
- 2. Membiasakan pelajar berpikir sehat, rajin, sabar, dan <u>teliti dalam menuntut</u> ilmu.
- 3. Memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
- 4. Menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, komunikatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Dengan demikian, keberadaan metodologi pembelajaran menunjukkan pentingnya metode dalam sistem pengajaran. Tujuan dan materi yang baik tanpa didukung dengan metode penyampaian yang baik dapat menghasilkan yang tidak baik. Atas dasar itu, pendidikan agama Islam sangat memperhatikan terhadap masalah metodologi pembelajaran ini. Sebagaimana hadits nabi, yang artinya sebagai berikut:

"Bagi segala sesuatu itu ada caranya (metodenya). Dan metode masuk surga, adalah ilmu" (H.R. Dailami).

## F. Kesimpulan

metode pembelajaran adalah cara, model, atau serangkaian bentuk kegiatan belajar yang diterapkan pendidik kepada anak didiknya guna meningkatkan motivasi belajar si terdidik guna tercapainya tujuan pengajaran. Metode-metode pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik, baik dalam proses belajar dan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari, bahkan untuk hari esok. Karena keterbatasan ilmu, waktu dan juga halaman makalah ini sehingga tidak dapat dikatakan sempurna ataupun lengkap, untuk itu kepada rekan-rekan kami menyarankan untuk mencari refernsi tambahan melalui media baik itu media cetak maupun elektronik.

# BAB IV

# MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PENJAS

#### Pendahuluan

Pengertian Pengalaman Belajar Merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan aspek penting dalam perncanaan pembelajaran. Merancang pembelajaran belajar pada hakekatnya menyusun skenario pembelajaran sebagai pedoman guru dan siswa dalam melaksan peoses pembelajaran. Pengalaman belajar adalah sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetisi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Untuk merancang dan mengambangkan pengalaman belajar siswa, perlu memepertimbangkan hal-hal berikut:

# a) Sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai

Untuk merumuskan tujuan yang berada dalam domain kognitif, maka pengalaman bekahar dapat dirancang hanya dengan mendengarkan atau membaca. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam domain afektif maupun psikomotor tentunya berbeda lagi.

# b) Ketersediaan sumber belajar

Karakteristik siswa yang harus dipertimbangkan antara lain minat, bakat, kecendrungan gaya belajar, dan kemampuan dasar siswa.

Pengambangan pengalaman belajar menurut guru untuk kreatif dan inovatif sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajar dengan gaya dan

karakteristik belajar siswa. Beberapa hal yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan belajar siswa diantaranya adalah:

- 1) Memberikan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa
- 3) Meberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan
- 4) Meberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukan
- 5) Meberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan memberikan bimbingan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan
- 6) Membantu siswa dalam menari kesimpulan

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar, sedangkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung akan sangat bermanfaat karena siswa mengalami sendiri sehinga kemungkinan salahan persepsi akan dapat dihindari. Namun demikian, kenyataannya tidak semua bahan pembelajaran dapat disajikan secara langsung sehingga diperlukan alat atau media dalam proses pembelajaran.

# A. Ide Umum Tentang Pengalaman Belajar

Belajar adalah perubahan perilaku sebagai fungsi pengalaman, dimana didalam mencakup perubahan-perubahan afekti, motorik, dan kognitif yang dihasilkan pleh sebab lain. Albert Bandura (1969) menjelaskan sistem pengendalian perilaku belajar adalah pengendaian prilaku sebagai fungsi pengalaman. Mejelaskan juga sistem pengendalian perilaku, stimulus control, perilaku yang muncul dibawah pengendalian stimulus eksternal seperti bensin, bernafas, dan mengedipkan mata. Outcome Control, perilaku yang dilakukan untuk mencapai hasilnya, berorientasi pada hasil yang akan dicapai. Symbolic Control, perilaku yang diarahkan oleh kata-kata yang dirumuskan, atau diarahkan oleh antisipasi yang diimajinasikan dari nhasil yang akan dihasilkan. Beberapa ide umum tentang pengalaman belajar:

- 1. Keterlibatan dalam pengalaman belajar merupakan pengaruh yang amat penting terhadap pembelajaran.
- 2. Suasana yang bebas dan penuh kepercayaan akan mununjang kehendak peserta didik untuk mau melakukan tugas sekalipun mengundang risiko.

- 3. Pengaruh strategi yang mendalam dapat dipergunakan namun sangat tergantung pada beberapa aspek, misalnya usia, kematangan, kepercayaan dan penghargaan terhadap orang lain.
- 4. Beberapa teknis yang disajikan cebderung untuk memberikan beberapa gagasan atau ide mengenai bagaimana pengajar dapat melibatkan peserta didik secara emosional. Dqalam hal ini reperensi atau mata pelajaran yang diberikan sama tergantung pada peserta didik, pelajaran tertentu, pengajaran atau guru lingkungan.
- 5. Terdapat banyak sekali pengaruh pengaruh yang dapat dipelajari sebaik mungkin dengan beberapa model yaitu pengajar atau guru yang dalam berbagai hal menyatukan pengaruh, sedangkan para perserta didik berusaha mencoba menurunnya.

#### B. Pentingannya Pengalaman Belajar

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan, contohnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak mau menjadi mau dan lain sebagainya. Namun demikian tidak semua perubahan pasti merupakan peristiwa belajar. Sedangkan yang dimaksud perubahan dalam belajar adalah perubahan yang relatif, konstan, dan berbekas. Dalam hal ini pengalaman pengalaman yang sering kita lalui dapat memberikan dan mengajarkan kita hal hal yang berarti dalam hidup.

Dengan adanya kemajuan sains dan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dimamfaatkan untuk mempermudah siswa mencapai pengalaman belajar yang optimal. Anak anak sekarang menginginkan hal hal yang baru yang menarik dan menantang pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang benar benar membelajarkan siswa, semakin siswa terlibat aktif dalam pembelajaran akan semakin berkualitas hasil belajar siswa. Jadi siswa tidak sekedar datang, duduk, mencatat, dan pulang tanpa ada pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang diberikan guru sangat penting demi perserta didik agar perserta didik dapat memiliki kompetisi dasar.

Ada dua hal yang dapat membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa yaitu dengan penggunaan multi metode dan multi media yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan kemampuan sekolah.

#### 1. Multimetode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Berikut ini disajikan beberapa metode

pembelajaran yang biasa digunakan demi mengimplementasikan strategi pembelajaran sehingga terbentuk pengalaman belajar bagi siswa, yaitu;

- a) Metode Ceramah merupakan metode yang biasa digunakan oleh setiap guru. Dalam metode ini guru biasanya merasa belum puas mana kala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah.
- b) Metode Demonstrasi adalah metode penyajian pembelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret
- c) Metode Diskusi merupakan metode pembelajaranyang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama meode ini adalah suatu memecahkan suatu permasalahan, mejawab pertanyaa, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen,1998).

#### 2. multimedia

Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan seperti radio, televisi, koran, majalah, buku atau lcd dan sebagainya.Komputer dapat diprogramkan untuk dimamfaatkan dalam potensi mengajar dengan tiga cara yaitu;

- a) Tutorial Dalam hal ini program menuntut komputer untuk berbuat sebagai seorang tutor yang memimpin siswa melalui urutan materi yang mereka harapkan menjadi pokok pengertian
- b) Simulasi Bentuk kedua pengajaran dengan komputer ialah untuk simulasi pada suatu keadaan khusus atau sistem dimana siswa dapat beriteraksi
- c) Pengelolaan data Rowtree (roestiyah, 2001.) menuliskan bahwa dalam hal ini komputer digunakan sebagai suatu penelitian sejumlah data yang luas atau memanipulasi data dengan kecepatan yang tinggi

Jadi dengan ketersediaan metode dan media yang dapat menunjang berlangsung nya proses pembelajaran menyebabkan guru dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kompetensi dasar siswa.

#### C. Pandangan guru terhadap pengalaman belajar

Sejuimlah penelitian mengungkapkan bahwa terdapat kaitannya yang erat antara pandangan tentang sains tentang belajar dan tentang mengajar.

- 1. Pandangan tentang sains Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, terungkap bahwa sains kebanyakan mahasiswa calon guru adalah sekumpulan pengetahuan atau body of knowledge, dimana sains berisi kumpulan pakta hasil observasi dan penelitian yang menjelaskan apah, mengapah, dan bagaimana suatu penomena terjadi
- 2. Pandangan tentang belajar Faktor lain mempengaruhi pandangan guru terhadap pengalaman belajar yaitu pandangan guru terhadap belajar
- 3. Pandangan tentang mengajar Walaupun jumlah penelitian tentang konsevsi mahasiswa calon guru tentang mengajar sains belum banyak dilakukan namun penelitian yang dilakukan oleh aguirre dkk (1990) dan ari widodo mengungkapkan bahwa peran guru sebagai sumber informasi dan, pengetahuan merupakan peran yang banyak disebutkan oleh guru dan mahasiswa
- **4.** Pandangan guru tentang sains, belajar dan mengajar ternyata saling berkaitan satu sma lain. oleh karena itu, banyak guru yang mengajar dengan metode berceramah sebab bagi mereka sains adalah sekumpulan pengetahuan yang harus ditransfer kepada siswa.

#### D. Cara merumuskan pengalaman belajar yang sesuai

Untuk merumuskan pengalaman belajar guru hendaknya memperhatikan beberapa faktor antara lain:

# 1.Karakterristik konsep yang diajarkan

Karakteristik konsep yang dimaksud adalah tuntutan dan tuntunan yang sudah melekat untuk tiap konsep. Sebagai contoh, konsep sebagai contoh konsep evaluasi yang berarti perubahan secara perlahan lahan dalam waktu yang sangat lama, memberikan petunjuk bahwa pengalaman belajar yang paling tepay dengan mengobservasi dan menganalisis bukti bukti evaluasi.

#### 2.Kesiapan siswa

Faktor kedua yang harus diperhatikan dalam memilih pengalaman belajar adalah kesiapan siswa. Guru hendaknya mempertimbangkan kesiapan siswa dan memperhatikan tingkat perkembangan, terutama perkembangan kognitif.

# 3. Fasilitas yang tersedia

Faktor ke tiga yang juga penting dipertimbangkan guru adalah ketersediaan alat guru tentunya tidak bisa merancang alat suatu kegiatan yang akan menggunakan alat atau bahan yang tidak dapat diperolehnya. Misalnya guru yang mengajar disekolah yang terletak disuatu pegunungan jauh dari laut

dan tidak mempunyai awetan ganggang laut, tentunya ditak tepat apabila guru tersebut merancang pengalaman belajar siswa dengan obserfasi langsumg terhadap ganggang air laut

#### E. Macam-macam Model Pendekatan Penjas

#### 1. Pendekatan Reflektif

Pengertian pendekatan reflektif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berusaha mengkontruksi antara pengalaman riil siswa dengan apa yang akan dipelajari siswa. Contoh pendekatan reflektif dalam pendidikan jasmani dan olahraga

- a. Dalam perencanaan, guru membuat RPP berkala tidak langsung satu semester atau satu tahun. RPP yang akan datang direfleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Dalam pelaksanaan, guru mengaitkan materi yang telah dipelajari minggu lalu dengan minggu sekarang. Misalnya minggu lalu siswa diberikan materi tentang bola kecil maka minggu ini siswa mempraktekkan bola kecil seperti kasti, kasti ini juga dikaitkan dengan pengalaman siswa dalam permainan kasti dikampungnya.

#### 2. Pendekatan Modifikasi Olahraga

a. Pengertian pendekatan modifikasi olahraga

Pendekatan modifikasi olahraga adalah pendekatan pembelajaran yang mengupayakan adanya analisis dan pengembangan dalam pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan dan kondisi siswa terutama sarana dan prasarana yang ada guna mencapai tujuan pembelajaran olahraga. Contoh pendekatan modifikasi olahraga dalam pendidikan jasmani dan olahraga Guru memodifikasi penyampaian materi pendidikan jasmani dan olahraga menggunakan permainan pada kelas rendah. Dikarenakan siswa kelas rendah berada dalam tahap bermain. Dengan demikian maka pembelajaran akan berjalan menyenangkan.

#### 3. Pendekatan Berbasisi Masalah

Pengertian pendekatan berbasis masalah Pendekatan berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk beranalisis melalui latihan, kemudian memecahkan masalah yang ada dengan mengacu pada dunia nyata siswa. Contoh pendekatan berbasis masalah dalam pendidikan jasmani dan olahraga

1) Dalam pembelajaran materi renang siswa melakukan latihan berulangulang. Latihan pertama tenggelam, latihan kedua bisa bertahan di air.

- Latihan ketiga siswa mampu berenang dan latihan berikutnya siswa sudah mampu menerapkan gaya dalam berenang.
- 2) Dalam contoh penerapan tersebut, guru mencoba memberikan sebuah tantangan kemudian siswa diharuskan untuk memecahkan masalah yang ada. Dengan siswa mengacu pada latihan-latihan yang sudah dilakukan akhirnya siswa mampu berenang.

## 4. Pendekatan Inquiry & discovery

Pendekatan inquiry adalah sebuah pendekatan dimana siswa melakukan sendiri yang kemudian siswa mampu menemukan konsep sendiri. Sedangkan discovery adalah bimbingan atau dorongan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Jadi, pendekatan inquiry dan discovery adalah sebuah pendekatan yang memungkinkan siswa menemukan konsep sendiri dengan bimbingan guru, namun guru tidak terlibat penuh dalam pembelajaran dimana siswa merupakan kunci dari keberhasilan pembelajaran. Contoh pendekatan inquiry dan discovery dalam pendidikan jasmani dan olahraga

Dalam pembelajaran olahraga dengan materi atletik, sebagai contoh adalah lari, siswa lari mengelilingi sebuah lapangan. Putaran pertama siswa lari dengan diam dengan kecepatan konstan dan mampu bertahan sedangkan dalam putaran kedua siswa lari sambil berbicara dengan kecepatan yang berubah ubah dan siswa merasa lelah. Dari contoh tersebut sudah tertanam dalam siswa sebuah konsep bahwa dalam berlari nafas dan kecepatan harus diatur, maka guru mendorong atau memperdalam konsep siswa tentang hal tersebut.

## 5. Pendekatan Partisipatorik

Pendekatan partisipatorik adalah sebuah pendekatan dimana siswa merupakan subjek pembelajaran dan guru menjadi fasilitator penentu keberhasilan belajar. Contoh pendekatan partisipatorik dalam pendidikan jasmani dan olahraga

Dalam pembelajaran materi senam, pertama guru sebagai fasilitator mencontohkan gerakan tanpa musik kemudian siswa menirukan satu gerakan dengan hitungan 2x8. Kemudian dengan diiringi musik siswa menerapkan gerakan yang telah didapatkan dari guru.

# 6. Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang saling berinteraksi satu sama lain dan tergantung pada ahli dalam kelompok. Contoh pendekatan kooperatif dalam pendidikan jasmani dan olahraga.

Dalam pembelajaran olahraga materi bola besar sebagai contohnya sepakbola, dalam pertandingan sepakbola tidak ada siswa yang menggiring bola sendiri namun saling memberikan umpan bola pada setiap pemain dalam timnya, adanya umpan dari anggota tim ke anggota tim lainnya ini merupakan salah satu adanya saling interaksi satu sama lain. Dengan siasat atau strategi maka ada seorang ahli yang diberikan kesempatan untuk menggiring bola sampai pada gawang. Tidak semua bermain didepan untuk berebut menggiring bola sampai digawang, namun ada penjaga gawang, ada pemain belakang dan ada yang didepan. Semua saling bekerjasama satu dengan yang lainnya dalam satu tim.

#### 7. Pendekatan Berbasis Proyek

Pendekatan berbasis proyek adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan merupakan pendekatan contekstual learning and teaching dimana terdapat kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kehidupan nyata siswa. Contoh pendekatan berbasis proyek dalam pendidikan jasmani dan olahraga

Dalam pembelajaran olahraga siswa tidak hanya dihadapkan pada materi secara tekstual semata, namun setelah mendapatkan materi singkat siswa mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan materi tersebut dalam konteks yang nyata sebagai contoh setelah guru menerangkan materi tentang peraturan lempar lembing kemudian siswa mencoba untuk lepar lembing.

#### 8. Pendekatan Scaffolding

Pendekatan scaffolding adalah pendekatan dalam pembelajaran yang berkesinambungan dan berkelanjutan yang memungkinkan siswa memiliki kemampuan baru dengan cara guru pertama memberikan bantuan kepada siswa, kemudian guru mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukannya sendiri. Contoh pendekatan scaffolding dalam pendidikan jasmani dan olahraga

Dalam pembelajaran olahraga materi renang, pertama guru menjaga siswa dikolam, kemudian guru mulai mengatur siasat dengan memberikan bantuan pelampung pada siswa tanpa adanya guru dikolam, kemudian guru mengurangi bantuan dengan cara siswa berenang tanpa guru dan tanpa pelampung namun guru tetap mengawasi siswa.

# BAB V

# IMPLEMENTASI KETERAMPILAN MENGAJAR

#### Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif diperlukan berbagai keterampilan yaiyu keterampilan mengajar dalam hal mebelajarkan. Keterampilan mengajar atau membelajarkan merupakan kompetensi pedagogik yang cukup kompleks karena merupakan integritas dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.Persepsi ( Perception ) yang berarti penglihatan, keyakinan, dan dapat dilihat atau dimengerti. Persepsi terjadi karena adanya stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar, sehingga individu dapat makna dan menafsirkan sesuatu hal. Slameto (2010) menjelaskan bahwa "Persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui presepsi, manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya, hubungan ini dilakukan dengan indera yaitu, pendengaran, peraba dan penciuman". Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa presepsi adalah suatu proses pemberian makna yang dilakukan secara sadar berupa tanggapan atau pendapat individu terhadap suatu objek atau peristiwa yang diterima melalui alat indera.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Keterampilan merupakan "Kecakapan untuk menyelesikan tugas" Sedangkan mengajar adalah "melatih". DeQueliy dan Gazali (Slameto,2010) mendefinisikan mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat

dan tepat. Definisi di negara-negara yang sudah maju bahwa "teaching is the guidance of learning". Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar. Alvin W.Howard (slameto, 2010) berpendapat bahwa mengajar adalah suatu akktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseprang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals (citacita), appreciation(penghargaan) dan knowledge.

Berdasarkan pengertian tersebut maka yang dimaksud dengan keterampilan mengajar guru adalah seperangkat kemampuan atau kecakapan guru dalam melatih atau membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan. Jadi, persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru adalah penilaian berupa tanggapan atau pendapat siswa terhadap kemampuan atau kecakapan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

#### A. Macam-macam Keterampilan Mengajar Guru

#### 1. Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya adalah suatu pengajaran itu sendiri, sebab pada umumnya guru dalam pengajaran melibatkan/ menggunakan tanya jawab. Bertanya merupakan suatu unsur yang selalu ada dalam proses komunikasi, termasuk dalam komunikasi pembelajaran. Keterampilan bertanya merupakan ucapan atau pertanyaan yang dilontarkan guru sebagai stimulus untuk memunculkan atau menumbuhkan jawaban (respon) dari peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, bertanya memainkan peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tepat akan memberikn dampak positif terhadap siswa, yaitu:

- a) Meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar mengajar.
- b) Membangkitkan minat dan rassa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah yang sedang dibahas.
- c) Mengembangkan pola dan cara belajar aktif dari siswa berfikir itu sendiri sesungguhnya adalah bertanya.
- d) Menuntun proses berfikir siswa sebab pertanyaan yang baik akan membantu siswa agar dapat menentukan jawaban yang baik.
- e) Memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.
- 2. Dasar-dasar pertanyaan yang baik
  - a) Jelas dan mudah dimengerti oleh siswa
  - b) Berikan informasi yang cukup untuk untuk menjawab pertanyaan
  - c) Difokuskan pada suatu permasalahan atau tugas tertentu

- d) Berikan waktu yang cukup kepada anak untuk berfikir sebelum menjawab pertanyaan
- e) Berikan respon yang ramah dan menyenangkan sehingga timbul keberanian siswa untuk menjawab atau bertanya.
- f) Tununlah jawaban siswa sehingga mereka dapat menemukan sendiri jawaban yang benar
- 3. Jenis-jenis pertanyaan yang baik Jenis pertanyaan menurut Taksonomi Bloom
  - a) Pertanyaan pengetahuan (recall question atau knowlagde question),
  - b) Pertanyaan pemahaman (conprehention question),
  - c) Pertanyaan penerapan (application question),
  - d) Pertanyaan sintetis (synthesis question), dan
  - e) Pertanyaan evaluasi (evaluation question).
- 4. Hal-hal yang perlu diperhatikan

Kehangatan dan keantusiansan untuk menigkatkan partisipasi siwa dalam pross belajar mengjar, guru perlu menunjukan sikap baik pada waktu mengjukan pertanyaan maupun ketika menerima jawaban siswa. Sikap dan cara guru termasuk suara, ekspresi wajah, gerakan, dan posisi badan menampakan ada atau tidaknya kehangatan dan keantusiasan saat berlangsungnya pembelajaran. Kebiasaan yang perlu dihindari guru:

- a) Menjawab pertanyaan sendiri
- b) Mengulang jawaban siswa Mengulang pertanyaan sendiri
- c) Mengajukan pertanyaan dengan jawaban serentak
- d) Menentukan siswa yang harus menjawab sebelum bertanya
- e) Mengajukan pertanyaan ganda
- 5. Keterampilan bertanya di bedakan atas :
  - a) Keterampilan bertanya dasar. Keterampilan bertanya dasar mempunyai beberapa komponen dasar yang perlu diterapkan dalam mengajukan segala jenis pertanyaan. Komponen-komponen yang di maksud adalah: Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan, pemindah giliran, penyebaran, pemberian waktu berpikir dan pemberian tuntunan.
  - b) Keterampilan bertanya lanjut. Keterampilan bertanya lanjut merupakan lanjutan dari keterampilan bertanya dasar yang lebih mengutamakan usaha mengembangkan kemampuan berpikir siswa, memperbesar partisipasi dan mendorong siswa agar dapat berinisiatif sendiri. Keterampilan bertanya lanjut di bentuk di atas landasan penguasaan

komponen-komponen bertanya dasar. Karena itu, semua komponen bertanya dasar masih dipakai dalam penerapan keterampilan bertanya lanjut. Adapun komponen-komponen bertanya lanjut itu adalah : Pengubahan susunan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan, Pengaturan urutan pertanyaan, Penggunaan pertanyaan pelacak dan peningkatan terjadinya interaksi

#### 6. Keterampilan Memberikan Penguatan

Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non-verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Penguatan juga merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya tingkah laku tersebut.

- a. Tujuan pemberian penguatan Penguatan mempunyai pengaruh yang berupa sikap positif terhadap proses belajar siswa dan bertujuan sebagai berikut:
  - a) Meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran
  - b) Merangsang dan meningkatkan motivasi belajr siswa
  - c) Meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif

# b. Jenis-jenis Penguatan

- Penguatan verbal, Penguatan verbal biasanya diungkapkan dengan menggunakan kata-kata pujian, penghargaan, persetujuan dan sebagainya.
- 2) Penguatan non-verbal, Penguatan non-verbal terdiri dari penguatan gerak isyarat, penguatan pendekatan, penguatan dengan sentuhan (contact), penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, penguatan berupa simbol atau benda dan penguatan tak penuh (partial).
- 3) Prinsip Penggunaan Penguatan Penggunaan penguatan secara efektif harus memperhatikan tiga hal, yaitu kehangatan dan keantusiasan, kebermaknaan, dan menghindari penggunaan respons yang negatif.

#### 7. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi pembelajaran yang ditujukan untuk mengatasi kejenuhan siswa,

sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi.

#### a. Tujuan dan Manfaat

- 1) Untuk menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspekaspek belajar mengajar yang relevan.
- 2) Untuk memberikan kesempatan bagi berkembangnya bakat ingin mengetahui dan menyelidiki pada siswa tentang hal-hal baru.
- 3) Untuk menumpuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik.
- 4) Guna memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenanginya.

# b. Prinsip Pengunaan Variasi

- 1) Variasi hendaknya digunakan dengan suatu maksud tertentu yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Variasi harus digunakan secara berkesinambungan sehingga tidak akan merusak perhatian siswa dan tidak menganggu pelajaran.
- 3) Direncanakan secara baik dan secara eksplisit dicantumkan dalam rencana pelajaran atau satuan pelajaran

# c. Komponen-komponen Keterampilan Mengadakan Variasi

- 1) Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan sebagai proses perubahan dalam pengajaran, yang dapat di kelompokkan ke dalam tiga kelompok atau komponen, yaitu:
- 2) Variasi dalam cara mengajar guru, Variasi dalam cara mengajar guru meliputi : penggunaan variasi suara (teacher voice), Pemusatan perhatian siswa (focusing), kesenyapan atau kebisuan guru (teacher silence), mengadakan kontak pandang dan gerak (eye contact and movement), gerakan badan mimik, dan pergantian posisi guru dalam kelas dan gerak guru (teachers movement).
- 3) Variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran. Media dan alat pengajaran bila ditunjau dari indera yang digunakan dapat digolongkan ke dalam tiga bagian, yakni dapat didengar, dilihat, dan diraba. Adapun variasi penggunaan alat antara lain adalah sebagai berikut: variasi alat atau bahan yang dapat dilihat (visual aids), variasi alat atau bahan yang dapat diraba (motorik), dan variasi alat atau bahan yang dapat diraba (motorik), dan variasi alat atau bahan yang dapat dilihat dan diraba (audio visual aids).

4) Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa. Pola interaksi guru dengan murid dalam kegiatan belajar mengajar sangat beraneka ragam coraknya, mulai dari kegiatan yang didominasi oleh guru sampai kegiatan sendiri yang dilakukan anak. Penggunaan yariasi pola interaksi dimaksudkan agar tidak menimbulkan kebosanan, kejemuan, serta untuk menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan. Adapun jenis pola interaksi (gaya interaksi) dapat digambarkan sebagai berikut:a (a) Pola guru-murid, yakni komunikasi sebagai aksi (satu arah) (b). Pola guru-murid-guru, yakni ada balikan (feedback) bagi guru, tidak ada interaksi antarsiswa (komunikasi sebagai interaksi) (c). Pola guru-murid-murid, yakni ada balikan bagi guru, siswa saling belajar satu sama lain. (d). Pola guru-murid, muridguru, murid-murid. Interaksi optimal antara guru dengan murid dan antara murid dengan murid (komunikasi sebagai transaksi, multiarah) (e). Pola melingkar, dimana setiap siswa mendapat giliran untuk mengemukakan sambutan atau jawaban, tidak diperkenankan berbicara dua kali apabila setiap siswa belum mendapat giliran.

# 4. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematik untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan.

## a. Tujuan Memberikan Penjelasan

- 1) Membimbing murid untuk mendapatkan dan memahami hukum, dalil, fakta, definisi, dan prinsip secara objektif dan bernalar.
- 2) Melibatkan murid untuk berfikir dengan memecahkan masalah masalah atau pertanyaan.
- 3) Untuk mendapatkan balikan dari murid mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahpahaman mereka.
- 4) Membimbing murid untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam pemecahan masalah.

#### b. Komponen-komponen keterampilan menjelaskan

Secara garis besar komponen-komponen keterampilan menjelaskan terbagi dua, yaitu : (1). Merencanakan, mencakup penganalisaan masalah

secara keseluruhan, penentuan jenis hubungan yang ada diantara unsur-unsur yang dikaitkan dengan penggunaan hukum, rumus, atau generalisasi yang sesuai dengan hubungan yang telah ditentukan. (2). Penyajian suatu penjelasan, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut : kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan balikan.

## 5. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran (set induction) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan prokondusi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Sedangkan menutup pelajaran (closure) ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Usaha menutup pelajaran itu dimaksudkan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

Komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan melalui berbagai usaha, dan membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Komponen keterampilan menutup pelajaran meliputi: meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, dan mengevaluasi.

# 6. Keterampilan Membibing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta membina kemampuan berkomunikasi termasuk di dalamnya keterampilan berbahasa.

- a. Komponen-komponen keterampilan membimbing diskusi
  - 1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topic diskusi
  - 2) memperluas masalah atau urutan pendapat
  - 3) menganalisis pandangan siswa

- 4) meningkatkan urunan pikir siswa
- 5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi
- 6) menutup diskusi

#### 7. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain kegiatan-kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar, misalnya penghentian tingkah laku siswa yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian ganjaran bagi ketepatan waktu penyelesaian tugas oleh siswa, atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam melaksanakan keterampilan mengelola kelas maka perlu diperhatikan komponen-komponen keterampilan, antara lain:

Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (bersifat preventif).. Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan pelajaran serta kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan hal-hal seperti keterampilan menunjukkan sikap tanggap, member perhatian, memusatkan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, menegur dan member penguatan.

Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal. Keterampilan ini berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal. Apabila terdapat siswa yang menimbulkan gangguan yang berulangulang walaupun guru telah menggunakan tingkah laku dan respon yang sesuai, guru dapat meminta bantuan kepada kepala sekolah, konselor sekolah, atau orang tua siswa.

Dalam usaha mengelola kelas secara efektif ada sejumlah kekeliruan yang harus dihindari oleh guru, yaitu sebagai berikut: (1) campur tangan yang berlebihan (teachers instruction). (2). kesenyapan (fade away) (3).

ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan (stop and stars) (4). penyimpangan (digression) (5). bertele-tele (overdwelling)

8. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan

Secara fisik bentuk pengajaran ini ialah berjumlah terbatas, yaitu berkisar antara 3-8 orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan. Pengajaran kelompok kecil dan perseorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa.

Komponen keterampilan yang digunakan adalah: keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan mengorganisasi, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar dan keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Diharapkan setelah menguasai delapan keterampilan mengajar yang telah dijelaskan di atas dapat bermanfaat untuk mahasiswa calon guru sehingga dapat membina dan mengembangkan keterampilan-keterampilan tertentu mahasiswa calon guru dalam mengajar. Keterampilan mengajar yang esensial secara terkontrol dapat dilatihkan, diperoleh balikan (feed back) yang cepat dan tepat, penguasaan komponen keterampilan mengajar secara lebih baik, dapat memusatkan perhatian secara khusus kepada komponen keterampilan yang objektif dan dikembangkannya pola observasi yang sistematis dan objektif.

# BAB VI

# KARAKTERISTIK MEDIA DAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN

#### Pendahuluan

Dalam tahun-tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan ini bahwa pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (teacher centered), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (student centered). Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Jadi, siswa atau pembelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud (menurut Arsyad, 2002) adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi ajar (berupa buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis), dan berbagai sumber belajar serta fasilitas (OHP, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat-pusat sumber belajar, termasuk alam sekitar).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, lebih jauh perlu dibahas tentang arti, posisi, fungsi, klasifikasi, dan karakteristik beberapa jenis media, untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman sebelum menggunakan atau mungkin memproduksi media pembelajaran.

#### Strategi Belajar dan Pembelajaran

Bisa membedakan dari berbagai jenis media pembelajaran Bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaranMengetahui dan memahami ciri khas atau karakteristik media pembelajaran Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media. Menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak):

- 1. Media audio
- 2. Media cetak
- 3. Media visual diam
- 4. Media visual gerak
- 5. Media audio semi gerak
- 6. Media visual semi gerak
- 7. Media audio visual diam
- 8. Media audio visual gerak

Berdasarkan kompleks suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak/radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan/kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan/buku teks, telepon, CAI). Henrich, dkk menggolongkan:

- 1. Media yang tidak diproyeksikan
- 2. Media yang diproyeksikan
- 3. Media audio
- 4. Media video
- 5. Media berbasis komputer
- 6. Multi media kit.

Pada makalah ini, media akan diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual.

#### A. Media Visual

- Media yang tidak diproyeksikan 1) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
- 2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- 3) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:

Dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urut-urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut;

#### 1. Ciri distributif,

yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Berdasarkan uraian sebelumnya, ternyata bahwa karakteristik media, klasifikasi media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Banyak ahli, seperti Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, dan Kemp, telah melakukan pengelompokan atau membuat taksonomi mengenai media pembelajaran. Dari sekian pengelompokan

tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio), dan media permainan-simulasi. Arsyad (2002) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut akan dibahas dalam uraian selanjutnya.

#### 1. Media grafis.

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbul-simbul visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki adalah: bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbul-simbul verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

#### 1. Media audio

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbul-simbul auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, imajinasi mengembangkan daya dan merangsang partisipasi aktif dapat mengatasi masalah pendengarnya, kekurangan sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

#### 1. Media proyeksi diam.

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan

dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini adalah: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek -obyek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan obyek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistik, dapat diulangulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan.

#### 1. Media permainan dan simulasi.

Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbedabeda, semuanya dapat dikelompkkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 1990). Ciri atau karakteristik dari media ini adalah: melibatkan pebelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pebelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pebelajar, mampu mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

#### B. Jenis-Jenis Peralatan Media

Media pembelajaran banyak ragamnya. Misalnya media audio, visual, ataupun audio visual aids. Untuk lebih jelasnya, akan dijelaskan beberapa pendapat mengenai jenis media pembelajaran yang biasa digunalkan dalam media pembelajaran. Rowentree mengelompokan media pembelajaran menjadi lima macam dan disebut Modes, yaitu: realita, victorial, symbol tertulis rekaman suara, dan interaksi insani (Uus ruswandi dan badrudin, 2008).

Dengan melihat perkembangan teknologi, Seels dan Glasgow (1990) dalam (uus ruswandi dan badrudin, 2008). Mengelompokan jenis media dalam dua kata luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional mencakup:

- 1) Visual diam yang di proyeksikan: proyeks opakue (tak tembus pandang ), proyeksi operhead, slids, film srips.
- 2) Visual yang tidak di proyeksikan : gambar, foster, foto, chart, graphic, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio: ragaman piringan, pita kaset, reel cartridge.
- 4) Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), multi image.
- 5) Visual dinamis yang di proyeksikan : film, televise, video.
- 6) Cetak: buku teks, modul, teks yang terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas atau (handout).
- 7) Permainan, teka-teki: silumasi, permainan papan.
- 8) Realita :model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka). Adapun media mutakhir meliputi :
- a. Media berbasis telekominikasi : Telkomferen, kuliah jarak jauh,
- b. Media berbasis mikro prosesor : computer assisted, instruction, permainan computer, system tutor intelligent, interaktiv, hyper media, kompact (video) disc.

#### 1. Interaksi insani

Media ini merupakan kominikasi langsung antara dua orang atau lebih. Dalam komunikasi tersebut kehadiran sesuatu pihak secara sadar atau tidak sadar mempengaruhi perilaku lainnya. Kehadiran guru mempengaruhi perilaku siswa. Interaksi insani dapat berlangsung melalui komunikasi verbal atau non verbal. Komunikasi yang bersifat verbal memegang peranan penting terutama dalam aspek perkembangan kognitif siswa. Untuk mengembangkan segi-segi afektif, bentuk-bentuk komunikasi seperti, perilaku, penampilan fisik, roman muka, gerak-gerik, sikap dan lain-lain memegang peran penting sebagai contoh-contoh nayata intensitas interaksi insani dalam berbagai metode mengajar tidak selalu sama. Intensitas insani dalam mengajar metode ceramah lebih rendah dibandingkan dengan metode diskusi, permainan, simulasi, sosio drama, dan lain-lain.

#### 2. Realita

Merupakan bentuk perangsang nyata, seperti orang-orang, binatang, benda-benda, peristiwa dan sebagainya yang diambil dari siswa. Dalam interaksi insani siswa berkomunikasi dengan orang-orang, sedangkan dalam realita orang-orang tersebut hanya menjadi objek pengamatan, objek studi siswa.

Media realia sering juga dikatakan benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misalnya untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

#### 3. Pictorial

Media ini merupakan media yang berbentuk variasi gambar dan diagram nyata ataupun symbol, bergerak atau tidak, dibuat diatas kertas, film, kaset, disket dan media lainnya. Media pictorial mempunyai keuntungan karena hampir semua bentuk, ukuran, kecepatan, benda, makhluk dan peristiwa dapat disajikan dalam media ini. Penyajiannya juga dapat bervariasi dari bentuk yang paling sederhana, seperti sketsa, dan bagan sampai dengan yang cukup sempurna seperti film yang bergerak, berwarna dan bersuara, atau bentuk-bentuk animasi yang disajkan dalam video atau computer.

#### 4. Symbol tertulis

Symbol tertulis merupakan media penyajian informasi yang paling umum, tetapi tetap efektif. Ada beberapa macam benntuk media symbol tertulis, seperti buku teks, buku paket, paket program belajar, modul, dan majalah-majalah. Penulisan symbol-simbol tertulis biasanya dilengkapi dengan media pictorial seperti gambar-gambar, bagan, grafik dan sebagainya.

#### 5. Rekaman suara

Berbagai bentuk informasi dapat disampaikan kepada anak dalam bentuk rekaman suara. Rekaman suara dapat disajikan secara tersendiri atau digabung dengan media pictorial. Penggunaan rekaman suara tanpa gambar dalam pengajaran bahasa yang cukup evektif.

(Uus Ruswandi dan Badrudin, 2008) mengemukaka bahwa kenis media yang lazim dipakai dalam proses belajar mengajar khususnya di indonesia sebagai berikut :

a) Media grafis, Media ini merupaka media visual yang dapat menyampaikan pesan berupa symbol-simbol komunikasi visual. Secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasika atau menghiasa fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak di grafiskan. Beberapa jenis media ini diantaranya: gambar atau fhoto, sketsa, diagram, bagan (chart), grafik

- (graphs), kartun, poster, peta/globe, papan planel (planel board), papan bulletin (bulletin board).
- b) Media audio, media ini menitik beratkan pada indera pendengaran. Ada beberapa jenis yang termasuk dalam media audio ini, yaitu : radio, alat perekam pita magnetic (tepe recorder), piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambanglambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio dan alat perekam pita magnetik.
- c) Media proyeks atau media visual. Istilah lain media ini yaitu still proyected, medium yang memiliki persamaan dengan media grafis, terutama berkaitan dengan teknis, penyajian yang lebih menitikberatkan media visual. Perbedaannya adalah media grafis langsung dipergunakan sesuai tanpa proyeksi, sedangkan media proyeksi memerlukan alat penampil yakni proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (slide), film rangkai (film strip), over head proyektor (OHV), proyektor opaque. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu Gambar representasi, Diagram, Peta, Grafik, Overhead Projektor (OHP), Slide, dan Filmstrip.
- d) Media audio visual. Media ini merupakan jenis yang mengintegrasikan indera penglihatan dan pendengaran. Dengan kata lain baik untuk suara ataupun unsur gambar berasal dari satu sumber. Adapun yang termasuk media audio visual ini antara lain: film (gambar hidup), loofe (film-film gelang), televisi termasuk (TVST) dan video. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

### 1. Jenis-jenis Media Audio Visual

#### 1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

#### 2) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

#### a. Film bingkai suara (sound slides)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparant) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

#### b. Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

e) Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan audio, video, grafis dan lain sebagainya, Multimedia diarahkan kepada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Media internet yang merajalela dan telah memberikan pengaruh positif daklam pelaksanaan pembelajaran diantaranya dengan adanya program e-learning, e-education dan lain-lain.

Dengan adanya alat atau media, maka proses pembelajaran akan tersampaikan dan mendapatkan hasil yang diinginkan berdasarkan pemaparan diatas, terdapat beberapa jenis alat atau media yang biasa serinh digunakan dalam proses pembelajaran, *pertama*: Media grafis, yang sering disebut dua dimensi yakni media yang mempunyai panjang dan lebar. Jenis-jenisnya diantaranya: gambar, fhoto, grafis, bagan, diagram, poster, komik, dll. *Kedua*: media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model dan boneka. Tiga:

Media proyeksi, seperti silde dan OHV terlepas dari tiga media diatas, masih banyak lagi media yang dapat digunkan sebagai media pembelajaran, tergantung kebutuhan siswa terhadap media itu sendiri, seperti lingkungan, karyawisata, fillm, sinetron, televisi, dll. Penggunaan media sangat tergantung pada tujuan pengajaran, kemudahan mendapatkan media, yang diperlukan, serta kemampuan guru dalam menggunakannya. Untuk mempertinggi kualitas pengajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran, yaitu tentang jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar, dan tindak lanjut pengggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru harus terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensiatau media grafis, media tiga dimensi dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.

Apabila penggunaan media sebagai alat pengajaran tidak mempengaruhi proses dan kualitas pengajaran, sebaiknya guru tidak memaksakan penggunaannya, dan perlu mencari usaha lain di luar media pengajaran.

# C. Karakteristik Media Pembelajaran

Dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan masing-masing media, guru dapat membangkitkan minat belajar siswa. Adapun kriteria atau karakter yang harus diperhatikan oleh guru dalam memilih media, adalah:

- 1. Ketepatan dengan tujuan pegajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, sinteis, lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- 2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media, agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3. Kemudahan memperoleh media.
- 4. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.

- 5. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6. Sesuai dengan tarap berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya, dapat dipahami oleh para siswa.

Dengan memperhatikan kriteria pemilihan media tersebut, guru dapat lebih mudah menggunakan alat atau media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

Untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam penggunaan media sebagai alat penyampaian pesan dalam belajar, sebaiknya guru atau pendidik menggunakannya pada saat-saat sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru.
- 2) Siswa kurang memahami bahan pengajaran.
- 3) Sumber pengajaran terbatas.
- 4) Guru tidak bergairah dalam meyampaikan pengajaran karena kelelahan atau factor lain.

Dalam hal ini, dapat disimpulakan bahwa peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai:

- a) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajarnnya.
- b) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalm proses belajarnya, paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa
- c) Sumber belajar siswa, artinya, media tersebut berisikan bahan-bahan yang perlu dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.

## D. Contoh Aplikasi Pembelajaran

Contoh aplikasi dari Media Visual adalah ketika seorang guru melakukan pengajaran dengan metode yang memperlihatkan gambar pada anak didiknya. Seperti halnya contoh dalam gambar praktek ibadah, yang mana seorang guru memperlihatkan gambar tersebut dan menjelaskan tahapan yang ada pada gambar tersebut atau bias juga dalam bentuk tulisan. Sedangkan contoh aplikasi Media Audio adalah ketika seorang guru memberikan atau menampilkan dalam bentuk rekaman suara. Misalnya seperti halnya mengaji dan mengaplikasikannya dengan memberikan pengarahan dan latihan kepada siswanya. Kemudian selanjutnya, contoh aplikasi dalam bentuk media Audio

Visual adalah ketika seorang pendidik memberikan suatu aplikasi berbentuk animasi bergerak yang didalamnya terdapat suara. Contohnya dalam bentuk film yang bertajuk atau bertema tentang pendidikan sehingga anak didik merasa nyaman dan termotivasi dan juga tidak merasa bosan ketika seorang guru menerangkan pembelajaran tersebut.

#### E. Masalah-Masalah Yang Ditemukan Dalam Penggunaan Program

- Masalah dalam media Audio biasanya kurangnya suatu pemutusan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus. Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual
- 2. Masalah yang terdapat dalam media Visual adalah Lambat dan kurang praktis. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan. Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
- 3. Selanjutnya media Audio visual biasanya mengalami masalah Pelaksanaanya perlu waktu yang cukup lama. Pelaksanaanya memerlukan tempat yang luas . Biayanya relatif lebih mahal. Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audio visual cenderung tetap di tempat.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

# BAB VII

# MENYUSUN EVALUASI DALAM STARTEGI PEMBELAJARAN PENJAS

#### Pendahuluan

Pengertian Evaluasi Evaluasi secara harfiah berasal dari bahasa Inggris "Evaluation" yang dalam bahasa Indonesia berarti "Penilaian". (Anas: 2011) Evaluasi / Penilaian adalah pengambilan Keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria tertentu. (Purwanto: 2011) Evaluasi Pendidikan (educational evaluation) secara hafiah dapat diartikan sebagai: Penilaian dalam (bidang) Pendidikan atau Penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. (Anas: 2011) Menurut Lembaga Administrasi Negara (LAN) Indonesia, Evaluasi Pendidikan adalah: (1) Proses/kegiatan untuk menetukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan (2) Usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (feedback) bagi penyempurnaan pendidikan

Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani, bertitik tolak dari tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Tujuan pendidikan jasmani bersifat majemuk, mencakup perkembangan yang bersifat menyeluruh meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Hal ini sesuai dengan hakekat evaluasi sebagai upaya yang berencana untuk mengetahui seberapa jauh tujuan program berhasil. Karena itu evaluasi dalam pendidikan jasmani, terikat dengan pemahaman terhadap tujuan pendidikan jasmani.

#### A. Jenis Evaluasi

Evaluasi hasil belajar biasanya dilakukan pada akhir catur wulan, semester akhir tahun pelajaran atau pada akhir jenjang tingkat pendidikan, berupa ujian penghabisan atau evaluasi belajar tahap akhir. Evaluasi pada akhir studi suatu jenjang tingkat pendidikan tertentu dimaksudkan sebagai tanda berakhirnya studi.

Eddy Soewardi Kartawidjaja (1987:30) mengemukakan 4 (empat) jenis evaluasi yaitu:

#### 1. Evaluasi Formatif.

Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan terhadap hasil belajar, setelah peserta didik selesai mengikuti program satuan pelajaran tertentu. Jika guru telah selesai mengajarkan suatu bahan atau beberapa satuan bahan pelajaran kepada kelas tertentu, guru perlu mengadakan evaluasi hasil belajar peserta didiknya, untuk mengukur hingga di mana daya serap peserta didik. Dengan demikian evaluasi formatif atau sering disebut evaluasi harian diharapkan guru dapat memperbaiki program pembelajaran ataupun strategi pelaksanaannya. Oleh karena itu, fungsi dari pada evaluasi ini terutama ditujukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar melalui proses pengayaan materi ajar.

#### 2. Evaluasi Sumatif.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi terhadap hasil belajar setelah selesai mengikuti materi pelajaran tertentu dalam satu caturwulan atau akhir semester. Oleh karena itu evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik selama satu semester. Jadi fungsinya untuk mengetahui kemajuan peserta didik. Dari hasil evaluasi sumatif ini dapat memberikan informasi kepada orang tua tentang kemampuan anaknya selama belajar, sehingga orang tua dapat mendorong anaknya untuk lebih giat belajar.

#### 3. Evaluasi penempatan atau evaluasi kedudukan ranking.

Evaluasi penempatan ialah evaluasi keadaan pribadi peserta didik untuk kepentingan penempatan di dalam situasi belajar-mengajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik tersebut. Evaluasi penempatan dimaksudkan juga sebagai penilaian dalam penempatan kedudukan/ranking peserta didik dalam kelompoknya.

#### 4. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi diagnostik adalah evaluasi terhadap hasil analisis keadaan belajar peserta didik mengenai kesulitan-kesulitan atau hambatan-hambatan yang dihadapinya dalam situasi belajar-mengajar. Tujuan evaluasi diagnostik adalah untuk melihat kelemahan-kelemahan peserta didik serta faktor penyebabnya yang mengganggu kelancaran jalannya program pengajaran satu atau seluruh bidang studi. Peserta didik merasa takut melakukan gerakan-gerakan tertentu pada cabang olahrga yang diajarkan, hal ini guru Penjasorkes perlu mengetahui cara mengatasinya.

#### B. Tujuan Evaluasi

Guru ataupun pengelola pengajaran mengadakan penilaian dengan maksud melihat apakah usaha yang dilakukan melalui pengajaran sudah mencapai tujuan. Sebagaimana telah disebutkan di atas, bahwa tujuan evaluasi secara umum adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan pada diri peserta didik serta tingkat perubahan yang dialaminya setelah ia mengikuti proses belajar mengajar. Tetapi sebenarnya hal tersebut baru merupakan sebagian dari tujuan evaluasi dalam arti yang sebenarnya. Seperti yang dikemukakan Moelyono Biyakto Atmodjo dan Sarwono (2002:6) tujuan evaluasi terhadap peserta didik di antaranya yang penting adalah:

- 1. Untuk mengetahui sampai sejauh mana potensi peserta didik itu berada.
- 2. Untuk mengadakan seleksi
- 3. Untuk mengetahui apa yang telah dicapai peserta didik dalam pelajaran Penjasorkes.
- 4. Untuk mengetahui letak kelemahan-kelemahan atau kesulitan-kesulitan yang dialami para peserta didik.
- 5. Untuk memberi bantuan dalam pengelompokan peserta didik untu tujuan-tujuan tertentu. Misalnya pengelompokan diadakan untuk bermain bola voli, agar kedua tim yang bertanding kira-kira sama kuatnya.
- 6. Memberi dorongan atau motivasi bagi peserta didik dalam berolahraga
- 7. Memberikan bantuan dalam bimbingan ke arah pemilihan yang sesuai dengan bakat dan kemampuan peserta didik.
- 8. Memberikan data bukti untuk dilaporkan kepada orang tua dan juga kepada masyarakat yaitu pihak-pihak yang memerlukan keterangan

tentang seorang peserta didik. Laporan itu dapat berbentuk surat keterangan, sertifikat, rapor, tanda tamat belajar, ijazah dan lain-lain.

9. Memberikan data untuk keperluan penelitian atau riset.

#### C. Manfaat Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip evaluasi, akan memiliki manfaat. Daryanto (1997:9) mengemukakan manfaat evaluasi adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat bagi peserta didik

- a) Dengan diadakannya penilaian, maka peserta didik dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil yang diperoleh peserta didik dari pekerjaan menilai ini ada 2 kemungkinan:
- b) *Memuaskan* Jika peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan, dan hal itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya, peserta didik akan mempunayai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang lebih memuaskan lagi.
- c) Tidak memuaskan Jika peserta didik tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia lalu belajar giat. Namun demikian, keadaan sebaliknya dapat terjadi. Ada beberapa peserta didik yang lemah kemauannya, akan menjadi putus asa dengan hasil kurang memuaskan yang telah diterimanya.

# 2. Manfaat bagi guru

- a) Dengan hasil penilaian yang diperoleh guru akan dapat mengetahui peserta didiknya mana yang sudah berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil menguasai bahan, maupun mengetahui peserta didik yang belum berhasil menguasai bahan. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada peserta didik yang belum berhasil.
- b) Guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi peserta didik, sehingga untuk memberikan pengajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.

c) Guru akan mengetahui apakah metode yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar dari peserta didik memperoleh angka jelek pada penilaian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh pendekatan atau metode yang kurang tepat.

## 3. Manfaat bagi sekolah.

- a) Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar peserta didiknya, dapat diketahui pula apakah kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar merupakan cermin kualitas sekolah.
- b) Informasi dari guru tentang tepat tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat merupakan bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang.
- c) Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ke tahun, dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah, yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar atau belum. Pemenuhan standar akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh peserta didik.

# D. Fungsi Evaluasi

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, telah ditetapkan tujuan pembelajaran. Demikian pula dengan kegiatan evaluasi yang dilakukan guru, yang mempunyai maksud dan tujuan tertentu yaitu untuk mendapatkan informasi yang dapat memberikan gambaran tentang hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Terkait dengan fungsi evaluasi (Nurhasan, 2009) mengemukakan ada tiga fungsi evaluasi ditinjau dari sudut pengajaran, administrasi dan bimbingan. Ketiga fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

# 1) Fungsi evaluasi ditinjau dari fungsi pengajaran

a) Merangsang guru untuk memahami makna dan tujuan pengajaran.

Mengetahui sampai sejauh mana tujuan yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dapat dicapai, merupakan informasi yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran Penjasorkes. b) Merupakan umpan balik bagi guru dan peserta didik.

Hasil evaluasi yang diperoleh secara objektif, akan memberikan umpan balik bagi guru sehingga guru dapat memperbaiki kelemahan yang ada pada dirinya, merevisi bahan ajar yang sudah tidak relevan dengan tujuan pengajaran dewasa ini, menyempurnakan metode pembelajaran. Sedangkan umpan balik bagi peserta didik, yaitu dapat mengetahui kemampuannya dalam mengikuti pelajaran di sekolah, mengetahui kelemahan yang ada pada dirinya, mengetahui kemajuan perkembangan hasil belajarnya dan kedudukannya di kelas jika dibandingkan dengan peserta didik lainnya.

c) Membangkitkan motivasi belajar.

Penilaian hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik pada setiap kali ulangan atau pada akhir semester, akan membantu terhadap peningkatan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

d) Merangkum atau menata kembali bahan-bahan yang telah diajarkan.

Penataan ulang bahan ajar akan membuahkan penyempurnaan bahan ajar, sebagai bahan rujukan dalam proses pembelajaran. Atas dasar hasil evaluasi ini maka akan dilaksanakan upaya untuk menyempurnakan bahan ajar.

## 2) Fungsi evaluasi ditinjau dari sudut administrasi

a) Dimanfaatkan sebagai mekanisme mengontrol kualitas suatu sekolah atau sistem sekolah.

Mutu hasil belajar peserta didik di sekolah akan mencerminkan kualitas dari lembaga/sekolah itu. Bersumber dari hasil evaluasi hasil belajar peserta didik dapat dijadikan bahan informasi bagi monitoring dan pengendalian proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah, sebagai salah satu upaya kendali mutu sekolah tersebut.

b) Memenuhi kebutuhan program evaluasi

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran, akan memberikan gambaran kelebihan dan keunggulan dari subjek atau objek tersebut. Informasi ini dapat dijadikan acuan dalam menyusun program evaluasi yang akan dilaksanakan di sekolah/lembaga itu, terutama mengenai bahan masukan, proses dan hasilnya.

c) Membuat keputusan yang lebih baik tentang pengelompokan peserta didik.

Penentuan kelompok-kelompok peserta didik berdasarkan kemampuannya akan sangat membantu dalam pengajaran motorik atau keterampilan. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan motorik yang lebih baik akan lebih cepat menguasai gerakan-gertakan tersebut sehingga mereka akan lebih banyak memperoleh bahan ajar.

d) Meningkatkan kualitas sekolah.

Hasil evaluasi terhadap mutu hasil belajar, merupakan dasar dalam merencanakan program perbaikan atau penyempurnaan proses pembelajaran. Upaya lain yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, yaitu peningkatan suatu daya pendukung proses pembelajaran.

e) Menentukan kelulusan peserta didik.

Dalam menentukan kelulusan peserta didik, evaluasi memberikan peran yang sangat penting. Oleh karena dalam penentuan kelulusan peserta didik harus didasarkan atas evaluasi yang objektif. Hasil evaluasi yang objektif dapat dicapai apabila dalam pelaksanaan evaluasinya memperhatikan prinsip-prinsip pelaksanaan evaluasi, yaitu evaluasi harus objektif, kontinyu dan komprehensif.

- 3) Fungsi evaluasi ditinjau dari fungsi bimbingan.
  - a) Mengadakan diagnostik.

Dari hasil pengukuran dan evaluasi belajar peserta didik, kita dapat melihat kelemahan atau kekurangan yang dialami peserta didik. Atas dasar informasi itu para guru dapat melakukan perbaikan atau metode yang digunakan dalam pembelajaran.

- b) Bimbingan pilihan program studi
  - Ketepatan dalam memilih program studi di sekolah, akan membantu terhadap kesuksesan peserta didik dalam belajarnya. Selain dari itu ketepatan dalam memilih program studi, akan memberikan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajarnya, sehingga dalam kegiatan belajarnya terdorong untuk meraih prestasi yang lebih baik.
- c) Setiap proses belajar mengajar sudah pasti memerlukan proses evaluasi. Proses belajar tidak akan diketahui secara pasti apa bila tidak melaksanakan proses evaluasi. Apabila guru mengajarkan suatu keterampilan menendang, maka guru itu harus mengevaluasi kemampuan siswa dalam gerakan tendangan tadi. Apakah siswa sudah mampu melkukan gerakan menendang? Apakah keterampilan siswa sudah melekat, apakah gerakan menendang sudah akurat terhadap sasaran? Gerakan apa yang harus diperbaiki dan gerakan apa yang perlu dipertahankan. Demikian pula apa bila guru mengajar dalam suatu periode yang lama, beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan keberhasilan mengajar akan muncul.
- d) Sehubungan dengan jawaban atas semua pertanyaan diatas, maka evaluasi harus dilaksanakan. Tanpa evaluasi pertanyaan tersebut tidak akan dapat dijawab dengan memuaskan. Karena itu dapat dikatakan: evaluasi merupakan bagian integral dari suatu proses belajar mengajar. Evaluasi berfungsi salah satu cara memantau perkembangan belajar dan mengetahui seberapa jauh pengajaran dapat dicapai oleh siswa. Faktor yang sangat penting dalam evaluasi adalah guru-guru itu sendiri harus memiliki sikap dasar yakni memahami evaluasi sebagai tahap kegiatan yang perlu dilaksanakan sebaik-baiknya, sehingga pelaksanaan evaluasi berlangsung menurut prosedur yang dapat di pertanggung jawabkan dan hasilnya relative objektif dan fair.

# E. Pembuatan Keputusan Dalam Pendidikan Jasmani

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dinamis. Guru-guru dan pimpinan lembaga pendidikan menghadapi berbagai macam masalah yang membutuhkan pemecahan. Dengan kata lain, setiap orang yang terlibat dalam proses pendidikan itu dihadapkan dengan tugas membuat keputusan.

Menurut Ralp C. Davis menyatakan bahwa Keputusan ialah suatu hasil pemecahan masalah yang dihadapinya dengan tegas. Suatu keputusan adalah

suatu jawaban yang pasti terhadap suatu pertanyaan. Keputusan harus menjawab sebuah pertanyaan tentang apa yang dibicarakan dalam hubungannya dengan suatu perencanaan. Keputusan bisa pula berupa suatu tindakan terhadap pelaksanaan yang sangat menyimpang dari rencana semula. Telah disebutkan sebelumnya bahwa evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria. Pengukuran dan evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran dan keputusan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengukuran. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran dengan kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, terdapat dua kegiatan dalam melakukan evaluasi yaitu melakukan pengukuran dan membuat keputusan dengan membandingkan hasil pengukuran dan kriterianya.

### F. Langkah-Langkah Pembuatan keputusan

Secara umum tanpa memandang ruang lingkup pengetesan, langkahlangkah pengukuran yang harus ditempuh dalam pembuatan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1. Penentuan Tujuan Program.
- 2. Pemilihan tes atauinstrument yang sesuai.
- 3. Penyelenggaraan tes.
- 4. Penetapan skor.
- 5. Pelaksanaan analisis dan penafsiran skor.
- 6. Penerapan hasil.
- 7. Penyelenggaraan tes kembali untuk menentukan keberhasilan program.
- 8. Pembuatan catatan dan laporan.

Pertimbangan atau penilaian yang cermat sangat dibutuhkan dalam pembuatan keputusan dibidang pendidikan. Realisasi pencapai tujuan pendidikan banyak tergantung pada kecermatan keputusan yang dibuat oleh para pembuat keputusan. Karena itu pengumpulan data yang cermat merupakan prasyarat bagi pembuat penilai yang baik. Dengan demikian penilain melibatkan penggunaan tes dan pengukutan yang teliti pula.

Pembuatan keputusan harus baik dengan pengertian, keputusan itu dapat memuaskan pihak-pihak yang berkepentingan. Untuk itu maka, keputusan yang baik perlu dibuat berlandaskan pada:

- (1) informasi yang lengkap;
- (2) informasi yang teliti;
- (3) informasi yang relevan.

Semakin teliti informasi yang diperoleh, semakin baik keputusan yang diambil. Sebagai contoh seorang guru penjas ingin mengetahui berapa rata-rata tinggi badan para siswa SMP kelas 1, jumlah siswa ada 50 orang. Untuk mengetahui kebutuhan tersebut, guru yang yang bersangkutan perlu melakukan pengukuran tinggi badan para siswa dengan mempergunakan alat pengukuran yang dapat dipercaya ( yang telah di tera / kalibrasi) sehingga dapat di peroleh data tinggi badan yang cermat.

#### G. Alat Evaluasi Pendidikan Jasmani

Dalam proses evaluasi, istilah tes, pengukuran, evaluasi, assesment, dan grading merupakan satu bagian yang tidak terpisahkan. Istilah - istilah tersebut memang saling terkait tetapi masing-masing memiliki pengertian yang berbeda.

#### 1.Tes

Secara harfiah kata "test" berasal dari kata bahasa prancis kuno yaitu testum yang berarti piring untuk menyisihkan logam-logam mulia,dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi tes yang berarti ujian atau percobaan. Jadi, tes adalah alat untuk memperoleh informasi berupa sifat suatu objek atau manusia. Sebuah tes adalah sebuah instrumen yang dipakai untuk memperoleh informsi tentang seseorang atau objek. Tes adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar peserta didik. Tes dapat berupa pertanyaan tertulis, wawancara, pengamatan, tes kemampuan fisik dan tes keterampilan olahraga dan lain-lain.

Untuk menghimpun data atau informasi yang bersifat kognitif bisa melalui tes tertulis, tes lisan. Dalam tes tersebut bisa berbentuk tes esey, tes objektif (tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan dan isian pendek) Tes lisan, dilakukan secara berhadapan antara yang mengetes (testor) dengan yang dites (testee). Data yang bersifat afektif dapat dihimpun melalui bentuk skla sikap sosial, sportivitas atau angket atau observasi secara langsung terhadap objektif yang akan diukur. Sedangkan data atau informasi yang bersifat psikomotor dapat dilakukan melalui tes kemampuan gerak dasar, tes kebugaran jasmani, tes keterampilan olahraga, dll. (Mulyono Biakto Atmojo dan Sarwono 2002) mengemukakan: Tes adalah suatu alat pengumpul data

yang dirancang khusus. Sebagai alat pengumpul informasi atau data, tes harus dirancang secara khusus. Kekhususan tes terlihat dari bentuk soal tes yang digunakan. Biasanya yang dites yang meliputi tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Domain kognitif ini mencakup tujuan yang berkenaan dengan kemampuan untuk mengingat atau mengutarakan kembali pengetahuan dan perkembangan kemampuan dan intelektual. Pengukuran domain kognitif ini berhubungan dengan teknik, peraturan dan strategi-strategi olahraga, konsep sehubungan dengan pengembangan dan cara mempertahankan kesegaran jasmani dan lain-lain. Bila tes diabaikan, proses belajar mengajar akan berlangsung tanpa kejelasan tentang seberapa jauh tujuan pengajaran yang telah dicapai, sehingga sukar ditentukan unsur pengajaran yang telah tercapai dan sukar ditentukan unsur pengajaran yang harus diperbaiki. Perhatikan contoh tes kemampuan fisik berikut ini. Tes Push-Up Guru mencatat jumlah gerakan yang berhasil dilakukan peserta didik dengan sempurna selama 60 detik

Peranan tes sangat vital dalam berbagai kegiatan, termasuk dalam pembinaan olahraga dan penyelenggaraan pendidikan, baik di sekolah maupun luar sekolah. Karena itu pembina, guru atau apapun namanya harus mengetahui bagaimana melaksanakan pengetesan dan menafsirkan hasilnya secara tepat.

Selanjutnya Rusli Lutan dan Adang Suherman (1999/2000) mengemukakan kriteria tes antara lain yakni validitas, reliabilitas dan objektivitas. Ketiga persyaratan tes tersebut akan dibahas satu persatu:

#### a) Validitas

Validitas didefinisikan seberapa baik sebuah tes mengukur apa yang ingin diukur. Suatu alat ukur dikatakan sahih (valid) bila ia benar-benar sesuai dengan apa yang hendak diukur atau sesuai dengan tujuan-tujuan mata ajaran yang telah ditetapkan. Jadi alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut mengukur objek dengan tepat dan sesuai dengan gejala yang akan diukur. Sebagai contoh:

- 1) Meteran tepat mengukur panjang benda
- 2) Kilogram tepatnya mengukur berat benda

# b) Reliabilitas

Reliabilitas menyangkut ketepatan hasil alat pengukuran. Suatu alat pengukuran mempunyai reliabilitas tinggi atau dapat dipercaya, dalam

pengertian bahwa alat pengukuran tersebut stabil, dapat diandalkan dan dapat diramalkan. Suatu alat pengukur tersebut berkali-kali akan memberikan hasil yang serupa. Misalnya alat penimbang berat yang masih baik bila digunakan menimbang benda yang sama beratnya, selalu memberikan hasil yang sama. Sehingga dalam hal ini dapat dikatakan bahwa timbangan berat tersebut reliabel.

## c) Objektivitas

Dalam pengertian sehari-hari dapat diketahui bahwa objektif berarti tidak ada unsur pribadi pengetes dalam melaksanakan tes. Sebuah tes dikatakan objektif, bilamana dua orang atau lebih memberikan nilai atau skor yang sama dan bebas dari faktor subyektif dalam sistem penilaiannya. Sebagai gambaran yang lebih nyata adalah, pertama kali pengetes menyelenggarakan tes dan mencatat hasilnya. Kalau hasil yang dicapai oleh masing-masing peserta didik pada penyelenggaraan tes tersebut relatif sama. Hasil tes itu adalah objektif.

# 2.Pengukuran

Dalam proses pengukuran diperlukan adanya alat pengukur. Dari proses pengukuran ini guru mendapatkan data atau informasi yang diperoleh dari hasil pengukuran yang berbentuk angka atau skor, frekwensi, waktu, jarak dan jumlah.

Menurut Eddy Sowardi Kartawidjaja (1987:1) mengukur sesuatu adalah usaha untuk mengetahui keadaan sesuatu sebagaimana adanya. Dari data yang terkumpul diperoleh hasil pengukuran berupa angka yang menyatakan tingkat kualitas sesuatu yang diukur.

Hasil dari pengukuran dinyatakan dalam bentuk angka yang dapat diolah secara statistik. Hasil pengukuran berupa skort misalnya hasil tes pengetahuan si A memperoleh skor, hasil pengukuran berupa waktu, misalnya lari jarak pendek diukur dalam waktu detik. Sedangkan hasil pengukuran berupa jarak misalnya hasil lompat jauh diukur dengan satuan ukuran meter atau centimeter. Hasil pengukuran yang dinyatakan dalam bentuk frekuensi misalnya pengukuran hasil sit-up. Dengan demikian pengukuran merupakan suatu proses untuk memperoleh data secara objektif dari suatu objek sebagaimana adanya. Dengan demikian pengukuran adalah proses menentukan luas sesuatu yang bersifat kuantitatif. Melalui kegiatan pengukuran segala program yang menyangkut perkembangan dalam bidang apa saja dapat dikontrol dan dievaluasi. Alat ukur misalnya ukuran meter, kilogram, stop

watch. Dengan alat ukur ini kita menperoleh data, sehingga kita mendapatkan data yang objektif.

Hasil pengukuran berupa waktu, misalnya lari jarak pendek diukur dalam waktu detik. Sedangkan hasil pengukuran berupa jarak misalnya hasil lompat jauh diukur dengan satuan ukuran meter atau centimeter.

Dengan demikian pengukuran adalah suatu proses dalam mengumpulkan informasi untuk menentukan tingkat penguasaan seseorang atau partisipan. Biasanya kita menganggap, pengukuran merupakan penentuan skor secara objektif. Hasil pengukuran dapat dijabarkan dalam istilah waktu, jarak, jumlah atau banyaknya tugas yang harus dilakukan dengan benar.

#### 3.Evaluasi

Evaluasi atau penilaian merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap guru, mempunyai arti yang sangat besar bagi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran guru dan murid. Evaluasi berasal dari kata "Evaluation" yang berarti "menilai". Menilai lebih dalam maknanya dari mengukur. Dengan mengukur kita akan mendapatkan gambaran sesuatu yang diukur secara kuantitatif. Evaluasi dapat dijadikan ukuran yang dapat dipertanggung jawabkan untuk menilai keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh gurunya, apakah proses belajar mengajar berlangsung secara efektif atau malah sebaliknya. Guru sering terkejut melihat hasil proses belajar mengajar yang menurut gurunya sudah dilaksanakan dengan baik, namunternyata hasil tes menunjukkan kurang baik.

Dengan demikian evaluasi merupakan tindak lanjut dari adanya alat ukur (tes) dan pengukuran. Evaluasi merupakan kegiatan yang harus dilakukan terus menerus pada setiap program, karena tanpa evaluasi sulit untuk diketahui kapan, dimana dan bagaimana perubahan-perubahan akan dibuat. Evaluasi dilaksanakan dalam rangka menggambarkan kemajuan yang dicapai oleh seseorang.

Menurut Trisnawati Tamat dan Moekarto Mirman (2008:9.4) Evaluasi atau penilaian mempunyai arti : Usaha guru untuk mengetahui ukuran atau perbandingan guna mendapatkan gambaran tentang, tujuan atau target terhadap penguasaan bahan ajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara ulangan atau ujian. Pelaksanaannya secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh, dalam bentuk kuantitatif

(jumlah) maupun kualitatif (mutu), sesuai dengan ukuran tertentu. Sedangkan Ismaryati (2006:2) mengemukakan "Evaluasi adalah proses pemberian nilai atau harga dari data yang terkumpul. Data yang terkumpul digunakan sebagai bahan informasi untuk mengambil keputusan, apakah peserta didik memperoleh kemajuan yang berarti". Dengan demikian evaluasi adalah proses pemberian makna dari data tersebut dengan membandingkan dari acuan norma atau patokan.

Sasaran evaluasi adalah menghasilkan suatu keputusan rasional di dalam usaha meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar. Evaluasi proses belajar itu bergantung langsung pada kemampuan guru untuk melaksanakan ketiga langkah tersebut. Dari beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa istilah tes hanya suatu alat yang direncanakan untuk memperoleh informasi, sedangkan pengukuran adalah pemberian angka misalnya mengukur tinggi atau berat seseorang. Dalam pengukuran kita belum melakukan penafsiran terhadap informasi yang diperoleh. Sedangkan evaluasi adalah suatu proses pemberian nilai/makna terhadap data/informasi yang diperoleh dari hasil tes dan pengukuran.

#### Assesment

Assessment adalah proses pengumpulam informasi. Assasment berfungsi untuk membantu siswa dalam belajarnya, dan juga berfungsi untuk melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapi siswa. Bukan hanya sekedar pengumpulan informasi untuk keperluan penilaian. Data yang dihimpun melalui assesment dapat secara langsung dipakai sebagai umpan balik bagi perbaikan atau peningkatan pembelajaran. Pelaksanaan assessment ini lebih bersifat alamiah (tidak dilaksanakan secara resmi) diantara instrument assessment yang sering digunakan guru adalah daftar cek atau borang, dengan ini guru dapat lebih mudah memantau kemajuan belajar dan menentukan materi yang harus diberikan sesuai dengan tingkat kemajuan belajar siswa.

## 5.Grading

Grading atau penentuan nilai adalah proses menetapkan nilai siswa berdasarkan informasi yang diperoleh melalui assessment atau pengukuran. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, bergantung pada konsep dasar dan keyakinan gurunya . perbedaan pelaksanaan penentuan nilai merupakan suatu hal yang biasa, dan buakanlah suatu masalah. Yang menjadi masalah adalah justru para guru tidak menentukan nilai siswa dengan cara yang

fair. Komponen apa saja yang harus dipertimbangkan dalam penentuan nilai? Pertanyaan ini merupakan permasalahan yang menarik untuk dijadikan bahan diskusi, Beberapa diantara komponen yang sering diajukan untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam penentuan nilai tersebut, anatara lain:

- 1) Peningkatan skor hasil belajar cenderung tidak reliabel.
- 2) Siswa yang memperoleh skor tinggi pada awal pembelajaran cenderumg memperoleh skor hasil belajar lebih rendah pada akhir program daripada siswa yang memperoleh skor rendah pada awal pembelajaran.
- 3) Siswa mungkin secara sengaja menampilkan kemampuannya tidak maksimal pada awal pembelajaran agar memperoleh skor peningkatan yang lebih baik.

#### H. Domain Evaluasi Pendidikan Jasmani

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Ketiga domain ini secara serempak dikembangkan melalui aktivitas pendidikan jasmani.

# 1. Domain kognitif

Bertambahnya Kognitif (Pengetahuan) siswa tentang kesegaran jasmani dan sebagai keterampilan gerak merupakan salah satu tujuan pendidikan jasmani sekolah. Selain harus mengumpulkan data perkembangan pengetahuan siswa tentang materi yang sudah di berikan gurunya. Untuk itu guru tersebut harus menentukan :

- a) Pengetahuan apa yang ingin diketahui ? Misalnya pengetahuan tentang kesegaran jasmani, jenis keterampilan gerak, teknik/koordinasi gerak, peraturan, kesehatan dsb.
- b) Kapan pelaksanaan pengetesannya ? Misalnya di kelas, di lapangan, setelah atau sebelum PBM, dsb.
- c) Bagaimana mengetesnya?

Hal ini yang harus diperhatikan oleh guru dalam menyusun soalnya adalah :

a) Pertama, butir tes harus menggambarkan pengetahuan yang sudah di ajarkan;

- b) Kedua, keterbacaan soal harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
- c) Ketiga, pengetesan harus direncanakan dan dikelola, mmisalnya kapan, dimana, dan bagaiman sehingga tidak banyak menyita lokasi pembelajaran.

Untuk menghemat waktu pelaksanaan tes pengetahuan, ada beberapa cara sebagai berikut :

#### a). Tes di kelas

Cara ini paling sering digunakan oleh guru penjas untuk mengukur pengetahuan. Agar beban guru berkurang dalam menulis jumlah soal tetapi mutu tetap cukup baik, beberapa cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

## a) Tidak banyak tapi sering

Guru penjas dapat membuat soal yang tidak begitu banyak, tapi di imbangi frekwensi pelaksanaan yang lebih sering. Misalnya tes pengetahuan untuk satu Kli per semester dengan jumlah soal 30 butir, pelaksanaanya dapat diubah menjadi 3 kali dalam satu semester dengan jumlah soal masing masing 10 butir. Utuk menghemat waktu tes, tes dilakukan beberapa saat saat sebelum siswa pergi kelapangan. Dengan demikian mutu soal dapat meningkat, seperti juga mutu keterwakilannya.

# b) Pembagian waktu tes yang berbeda

Guru tentu sangat sibuk bila 400 orang anak dites pada waktu tes bersamaan. Guru tersebut harus membuat soal untuk semua kelas ( kelas 1 sampai kelas 6) dan guru juga harus memeriksa hasi dan menilainya. Karena itu perbedaan waktu tes merupakan salah satu alternative untuk memecahkan kesulitan itu. Perbedaan waktu ini diatur agar tidak menyibukan gurunya, misalnya dihari senin dilaksanakan tes di kelas 3, selasa kelas di kelas 4 dan seterusnya.

c) Dikoordinasikan oleh sekolah Cara pengetesan lainnya adalah dikoordinir oleh sekolah :

- 1) Penyediaan waktu khusus. Pihak sekolahan menyediakan waktu khusus untuk melakukan pengetesan terutama pada tengah catur wulan atau pada akhir catur wulan. Pada sekolah tertentu pemberian waktu khusus tersebut pula sering di ikuti oleh jadwal khusus ujian dan pengawas ujian yang melibatkan seluruh guru.
- 2) Pelayanan khusus dari pihak sekolah . Karena guru bidang studi berbeda dengan guru kelas, maka untuk keperluan tertentu, kepala sekolah memberikan layanan khusus untuk guru bidang studi. Salah satunya caranya adalah meminta bantuan kepada guru
- 3) kelas untuk menyisihkan waktu mengajarnya untuk melakukan pengetesan penjas pada masing masing kelas yang di ajarnya.
- 4) Dengan cara ini, pengetesan sebelumnya dapat menghabiskan waktu satu minggu, sekarang dapat dilakukan maksimat 30 menit. Keuntungan cara seperti di atas, selain dapat mengurangi beban siswa dan menghemat waktu. Dalam satu jam pelajaran dapat digunakan untuk pengetesan dan penyelenggaraan pelajaran.

# b). Tes tulis singkat dilapangan

Tes tulis dilapangan dilaksanakan dengan cara menyeluruh siswa siswa untuk menolong temannya yang tidak bisa. Guru membawa kertas dan pensil untuk ujian. Selanjutnya guru membuat soal dan menyampaikan kepada siswa, baik berupa lisan maupun tulisan.

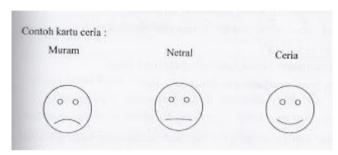
#### 2. Domain Afektif

Dalam aplikasinya guru mengadakan tes Afektif (Sikap) untuk mengetahui sikap anak didiknya terhadap aktivitas belajar atau program penjas pada umumnya. Misalnya apakah siswa menyenangi hasil belajar yang diperoleh dan sebagai berikut. Sikap anak didik ini penting diketahui sebagai ukuran untuk melihat kecenderungan gaya hidup siswa pada saat sekarang dan selanjutnya. Salah satu contoh yang dapat digunakan guru untuk melakukan tes sikap yaitu menggunakan Kartu Ceria.

Hampir sama seperti kartu merah dan hijau, guru menyediakan 3 kartu ceria untuk setiap siswa. Masing — masing terdiri atas kartu yang bergambar muka ceria, muka netral, dan muka muram. Sebelum siswa meninggalkan tempat olahraga, suruh siswa untuk memilih salah satu kartu tersebut dan simpan ditempat yang sudah ditetapkan. Pilihan kartu harus menggambarkan perasaan siswa terhadap kemempuannya atau kesenangannya terhadap

pelajaran yang diberikan gurunya. Beberapa contoh pertanyaan yang dianjurkan guru kepada siswa sebelum siswa mengambil kartu ceria sebagai berikut:

- a) "Bagaimana perasaanmu tentang pelajaran ini?"
- b)"Bagaimana perasaanmu tentang kemampuan menggiring bola ditempat?"
- c)"Bagaimana perasaanmu untuk melanjutkan belajar melempar bola pada pertemuan berikutnya?"



#### 3. Domain Psikomotorik

Perkembangan Psikomotorik (Keterampilan Gerak) merupakan salah satu tujuan program pendidikan jasmani di Sekolah. Evaluasi terhadap perkembangan keterampilan gerak harus di lakukan,meskipun di anggap lebih sulit dan memakan waktu. Sebab, aspek gerak ini sangat kompleks dan bervariaasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Namun pengukuran perkembangan keterampilan gerak perlu di lakukan tanpa harus menggunakan semua waktu yang tersedia untuk pelajaran penjas. Beberapa cara yang dapat di lakukan antara lain

## 5. Tempat Tes yang Menetap

Salah satu siasat untuk menghemat waktu pengetesan adalah dengan cara menempatkan pelaksanaan tes yang menetap di lantai, di dinding, atau di lapangan. Keuntungannya, guru tidak harus selalu membuat lingkaran sasaran pada dinding atau membuat garis batas awal melempar bola, sebab sudah di buat tetap. Untuk itu perlu di pertimbangkan jenis tes yang harus memiliki tempat dan bagaimana pembuatannya sehingga dapat di gunakan untuk bermacam-macam tes. Keuntungan cara ini, antara lain adalah

- 1. Menghemat waktu
- 2. Siswa dapat melakukan tes secara mandiri, dan
- 3. Guru dapat memperlakukan tes sebagai pusat belajar.

# **Daftar Pustaka**

- Alnendral. 2013. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan,
- Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
  - M. Sobry Sutikno. 2009.
- Belajar dan Pembelajaran "Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil. Bandung: Prospect
- Darmaji, Hamid. 2010. Kemampuan dasar mengajar. Bandung: Alfabet.
- Daryanto. 1997. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Eddy Sowardi Kartawidjaja..1987. Pengukuran dan Hasil Evaluasi Belajar. Sinar Baru. Bandung.
  - Gerlach, V.G., & Ely, D.P. 1971. Teaching and Media; A Systematic Approach. Englewood Cliffs; Prentice-Hall INC.
- Langkah-langkah dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran". Hasil Membaca: Senin, 17 Maret 2020, Perpustakaan FKIP Universitas Suryakancana Cianjur.
- Omar Mohammad Al-Toumy Al-Syaibany. 1979. *Falsafah Pendidikan Islam*, Alih bahasa Hasan Langgulung, cet. pertama. Jakarta: Bulan Bintang.
- Rahman, Nazarudin. 2009. Manajemen Pembelajaran; Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum, Cet I. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Ramayulis. 2001. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, cet ketiga. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Suarna, dkk. 2006. Pengajaran mikro. Jogjakarta: Tiarawacana.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 1992. Media Pengajaran. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2005. Strategi Belajar Mengajar edisi revisi. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Dari internent:
  - http://hendro-suhaimi.blogspot.co.id/p/blog-page\_7.html#/tcmbck

#### Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4670/2/3.%20BAB%20II%20Landasan%20Teori.pd f

http://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-keputusan-menurut-para-ahliterlengkap/

 $\frac{http://yelsipunykarya.blogspot.co.id/2013/05/mengembangkan-bahan-materi-pembelajaran.html}{}$ 

https://www.rijal09.com/2016/03/keterampilan-dasar-mengajar\_24.html https://www.utakatikotak.com/kongkow/detail/9588/8-Keterampilan-Dasar-Mengajar-ini-Yang-Harus-Dikuasai-Guru

# BIOGRAFI



Dr. Bangkit Seandi Taroreh, M.Pd merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Bina Darma. Memiliki riwayat pendidikan telah menyelesaikan S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) UNY tahun 2010, S2 Pendidikan Olahraga UNNES tahun 2012 dan S3 Pendidikan Olahraga UNJ tahun 2018. Aktif dalam berbagai seminar nasional dan Internasional antara lain: Sport Performance and Achievement in the Covid-19 Pandemi, International Conference on

Education and Sports Science (INCESS), Assesmen Pembelajaran di Era New Normal, Strategi Pembelajaran PJOK di Era New Normal, Merdeka Belajar: Penyederhanaan RPP PJOK 1 Halaman.

Salah satu penulis buku bunga rampai bertemakan "Kajian Ilmu Keolahragaan di Masa Pandemi Covid-19", *book chapter* Penelitian Tindakan Kelas dan Tim Penyusun Pedoman Standardisasi Pengelolaan dan Pembinaan Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar/Daerah Sekolah Khusus Olahragawan (PPLP/D dan SKO) 2021 Kementerian Pemuda dan Olahraga.





Muhamad Syamsul Taufik, Lahir di Bogor 18 Juli 1992, anak kedua dari dua bersaudara pasangan Hendarsyah (alm) dan Atikah, menyelesaikan pendidikan formal di SDN 01 Harjasari, SMP N 1 Ciawi, dan SMA N 1 Ciawi Kab. Bogor. Pada tahun 2010 melanjutkan studi pendidikan di S1 program Ilmu Keolahragaan Fakultas Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Universitas Pendidikan Indonesia hingga tahun 2014. Pada tahun 2015 kembali melanjutkan pendidikan pada Program Magister Pendidikan Olahraga Pascasarjana

Universitas Negeri Jakarta. Saat ini penulis sebagai dosen/pengajar. Mata kuliah yang dilaksanakannya antara lain Manajemen Penjas, Pendidikan Jasmani & olahraga perkembangan peserta didik, perencanaan progam latihan, Penulis Selain itu penulis juga terlibat dalam berbagai penelitian keolahragaan dengan konsentrasi pada kajian sports education, sports coaching, sports science, sports exersice pada beberapa Jurnal Nasional dan Internasional.