

METODE MENGAJAR

Pengantar

Untuk membahas berbagai pendekatan mengajar dan kegunaannya, pertama harus dipikirkan proses-proses apa yang terlibat dalam belajar. Dalam pelajaran pertama, kita akan meneliti suatu contoh perolehan keterampilan yang digunakan untuk belajar motorik, sasarannya adalah:

1. Memeriksa jenis-jenis keterampilan motorik yang kita ajarkan
2. Meneliti suatu model yang menggambarkan bagaimana keterampilan motorik diperoleh
3. Menunjukkan hubungan antara perolehan keterampilan motorik (belajar) dan pengajaran keterampilan motorik.

Perolehan Keterampilan Motorik

1. Jenis-jenis Keterampilan
 - a. Rangkaian Kesenambungan Keterampilan Tertutup dan Terbuka
 - 1) Perbedaan-perbedaan dalam keterampilan ditentukan oleh lingkungan atau keadaan yang mempengaruhi pelaksanaan gerak, yaitu:
 - a) Apakah keadaannya diam atau bergerak, dan
 - b) Apakah penggerak menguasai waktu pelaksanaan gerak.
 - b. Ada dua klasifikasi yaitu:

Keterampilan Tertutup

1. Melakukan servis dalam bulutangkis
2. Tembakan hukuman dalam bolabasket
3. Melempar lembing

Keterampilan Terbuka

1. Meneruskan bola kepada teman dalam bolabasket
2. Mengembalikan pukulan Dalam bulutangkis
3. Menggiring bola sepak di sekitar lawan

Keterampilan Tertutup

Keterampilan tertutup merupakan motorik yang terjadi dalam lingkungan yang relatif stabil dan penggerak biasanya menguasai pelaksanaan gerakan.

Keterampilan Terbuka

Keterampilan terbuka merupakan kategori keterampilan motorik yang berubah-ubah dan penggerak tidak menguasai pelaksanaan gerakan dan harus menduga apa yang akan dapat berhasil dengan baik. Keterampilan tertentu tidak selamanya tertutup atau terbuka, melainkan berada di suatu tempat pada rangkaian kesinambungan itu. Seberapa jauh tertutup atau terbukanya suatu keterampilan tertentu dapat ditentukan dengan meneliti lingkungan tempat pelaksanaannya dan derajat penguasaan waktu untuk pelaksanaan tersebut.

Rangkaian Kesinambungan



2. Model Perolehan Keterampilan

Model yang kita gunakan ini telah dikembangkan oleh Gentile (USA). Model ini berasumsi bahwa masing-masing kita belajar keterampilan motorik dengan cara yang sama dan dengan memperhitungkan kondisi pelaksanaannya, serta proses-proses yang berhubungan dengan perencanaan keterampilan motorik. Diasumsikan juga bahwa kita mempunyai simpanan ingatan mengenai respons-respons motorik yang kita pelajari dan kemudian kita gunakan, jika situasi menghendaki kita bergerak. Model Gentile ini didasarkan atas riset dalam belajar motorik.

	STIMULI	PERHATIAN	RUMUSAN	PELAKSA-	UMPAN	PROSES	RESPONS
SASARAN	PENGA- TUR	SELEKTIF	RENCANA MOTORIK	NAAN RESPONS	BALIK	KEPU- TUSAN	BERIKUT

Tahap I: Perolehan gagasan dari gerakan

a. Sasaran:

Sasarannya adalah hasil yang didapat dari gerakan

- 1) Biasanya hasilnya meliputi beberapa perubahan oleh pelaku dalam hubungannya dengan lingkungan
- 2) Sasarannya harus diketahui sebelum pelaksanaan
- 3) Hasil diteliti menurut derajat keberhasilan dengan mengamati hasilnya, bukan proses gerakannya. Sebagai guru seringkali kita terlalu memikirkan pola-pola

gerak dan tidak memikirkan hasil. Kita menginginkan agar semua orang berpenampilan sama

- 4) Siswa harus mengetahui sasaran penampilan
- b. Kondisi pengatur di sekitarnya
- 1) Merupakan faktor-faktor dalam lingkungan yang dapat mempengaruhi gerak. Contoh: posisi lawan dalam hubungannya dengan yang bergerak. Posisi teman: arah objek yang dimanipulasi akan melintasi keadaan angin, seperti arah panah dalam panahan dan lempar lembing.
 - 2) Mengatur atau mempengaruhi orang yang bergerak dalam memilih rencana kegiatan, maupun pelaksanaan gerakan yang berhasil.
- c. Perhatian yang selektif terhadap stimuli pengatur
- 1) Proses untuk menentukan stimuli mana yang paling relevan dan dijadikan pusat perhatian
 - 2) Orang bergerak harus mengetahui petunjuk-petunjuk mana berasal dari lingkungan yang dapat memberikan keterangan terbaik dan relevan
 - 3) Dalam pertandingan bulutangkis, jika penerima mengamati teman dan lawannya, dan bukan memukul bola (server), ia telah memperhatikan stimuli yang keliru
 - 4) Pelari lintasan dilatih untuk memperhatikan asap yang keluar dari mulut pistol sebelum mendengar bunyi letusan, supaya dapat mulai lari dengan cepat
 - 5) Guru harus mengarahkan perhatian siswa kepada situasi atau stimuli pengatur, yang penting dalam melakukan berbagai keterampilan motorik. Para siswa tidak akan melakukan tanpa pengarahan dari guru.
- d. Perumusan rencana motorik
- 1) Jika sasarannya diketahui dan perhatian ditujukan kepada stimuli pengatur terpilih, maka orang yang akan melakukan gerakan dapat merumuskan rencana tindakan.
 - 2) Dalam mengajar keterampilan, seringkali kita memberikan siswa rencana motorik dan bukannya mengajak mereka untuk menetapkan sasaran dan memusatkan perhatian pada stimuli pengatur. Penelitian pada bidang ini menunjukkan bahwa siswa yang diberi kesempatan untuk mengembangkan rencana mereka sendiri dengan bimbingan ternyata lebih berhasil.

- 3) Perlu dikembangkan berbagai rencana motorik untuk memenuhi kebutuhan situasi yang berubah-ubah dalam lingkungan gerak. Sebab khususnya dengan keterampilan terbuka, kita tidak pernah melakukan gerakan yang tepat sama, karena lingkungan senantiasa berubah dari waktu ke waktu.

e. Pelaksanaan respons

Begitu rencana tersusun, keterampilan (gerakan) segera dilaksanakan.

f. Umpan Balik

- 1) Segera setelah respons dilaksanakan, orang yang bergerak menerima keterangan dari beberapa sumber: pengamat luar (guru, rekan) yang mengamati hasil akhirnya (bola yang ditembak masuk keranjang, gol yang tidak masuk), dan seringkali selama kegiatan berlangsung ada umpan balik instrinsik yang berasal dari petunjuk-petunjuk kinestetik yang mengisyaratkan kepada orang yang bergerak tentang bagaimana rasanya.
- 2) Umpan balik diperlukan untuk menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam melaksanakan gerakan-gerakan yang direncanakan.
- 3) Umpan balik sangat penting, karena jumlah informasi yang diperoleh dan digunakan, yang berasal dari umpan balik dapat membantu untuk menentukan apakah rencana motorik yang digunakan baik atau tidak, yaitu:
 - a) Siswa yang tidak mendapat atau tidak pernah belajar untuk memusatkan perhatian kepada umpan balik ekstrinsik (eksternal) mungkin akan menyusun rencana motorik yang kurang memadai atau kurang layak.
 - b) Langkah berikutnya dalam proses akan sangat tergantung dari pemanfaatan umpan balik untuk menentukan apa yang akan dilakukan selanjutnya.

g. Proses Keputusan

- 1) Orang yang bergerak akan menghadapi dua pertanyaan yaitu: Apakah saya telah mencapai sasaran? dan Apakah saya bergerak sesuai dengan rencana?.
- 2) Jawaban kedua pertanyaan tersebut akan menentukan keputusan yang diambil untuk respons gerakan berikutnya. Kalau jawabannya “ya” untuk kedua pertanyaan, rencana motorik yang digunakan harus diulangi lagi.
- 3) Jika jawaban keduanya “tidak”, maka rencana perlu diubah, rangsangan lingkungannya perlu diteliti kembali dan sasarannya diperiksa lagi.

- 4) Jika jawabannya “ya”, saya bergerak sesuai dengan rencana, tetapi saya tidak berhasil, maka perlu diadakan penyesuaian-penyesuaian di dalam gerakan. Guru harus merumuskan sasarannya kembali.
 - 5) Kalau jawabannya “tidak”, saya tidak melakukan apa yang saya rencanakan, tetapi ternyata saya berhasil, maka ini memang suatu **kejutan**.
 - a) Perlu dimulai lagi, karena tidak ingat lagi apa yang telah mereka lakukan.
 - b) Keputusan yang diambil mengenai penggunaan gerakan yang direncanakan dan pencapaian sasaran menentukan apa yang akan terjadi selanjutnya.
- h. Respons berikutnya
- 1) Ini tergantung dari proses keputusan. Jika jawabannya “ya-ya” dan mendapat “ya-ya” tiga kali berturut-turut, maka kegiatan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.
 - 2) Namun, apabila kombinasi jawabannya “ya-tidak” atau “tidak-tidak”, maka perlu diadakan penilaian kembali dan ditentukan apa yang harus disesuaikan.
 - 3) Di sini perlu harus memberikan bimbingan kepada siswa untuk mengambil keputusan-keputusan yang dapat memperbaiki latihan, yaitu:
 - a) mungkin perlu meninjau kembali sasarannya
 - b) mungkin perlu dibantu dengan perhatian selektif
 - c) mungkin perlu ditinjau kembali sumber-sumber umpan balik mengenai petunjuk-petunjuk untuk apa yang perlu mendapat penyesuaian.

Tahap II: Fiksasi/Pembedaan

- a. Fiksasi pola gerak: memperoleh penampilan yang konsisten dalam situasi-situasi yang hampir tidak memperhatikan stimuli pengatur di dalam lingkungan. Ini sangat berkaitan dengan keterampilan tertutup.
- b. Pembedaan pola gerak: menyusun serangkaian respons untuk menghadapi stimuli lingkungan yang berubah-ubah. Mungkin ada beberapa macam “backhand” dalam tenis, tidak hanya satu saja untuk mengembalikan bola dalam berbagai keadaan. Ini sangat berkaitan dengan keterampilan terbuka.

B. SEKILAS TENTANG SPEKTRUM GAYA (METODE) MENGAJAR

Definisi: gaya mengajar adalah pedoman khusus untuk struktur episode belajar atau pembelajaran. Mosston beranggapan bahwa mengajar adalah serangkaian

hubungan yang berkesinambungan antara guru dengan siswa, yaitu:

1. Mencoba mencapai keserasian antara apa yang diniatkan dengan apa yang sebenarnya terjadi. MAKSUD = PERBUATAN (INTENT = ACTION).
2. Masalah yang bertentangan tentang metode mengajar.

Salah satu masalah yang berlanjut dalam menentukan bagaimana mengajarkan sesuatu adalah “ Cara apakah yang terbaik?”. Dari sini muncul banyak perdebatan mengenai metode mana yang lebih baik. Pengajaran individual vs. pengajar kelompok; memecahkan masalah vs. menghafal. Pandangan yang mempertentangkan suatu pendekatan terhadap pendekatan yang lain adalah hanya dalih yang dibuat-buat. Pertanyaan yang sebenarnya adalah: “Pendekatan-pendekatan mana yang dapat mencapai sasaran guru?”. Guru harus berdasar pilihannya atas:

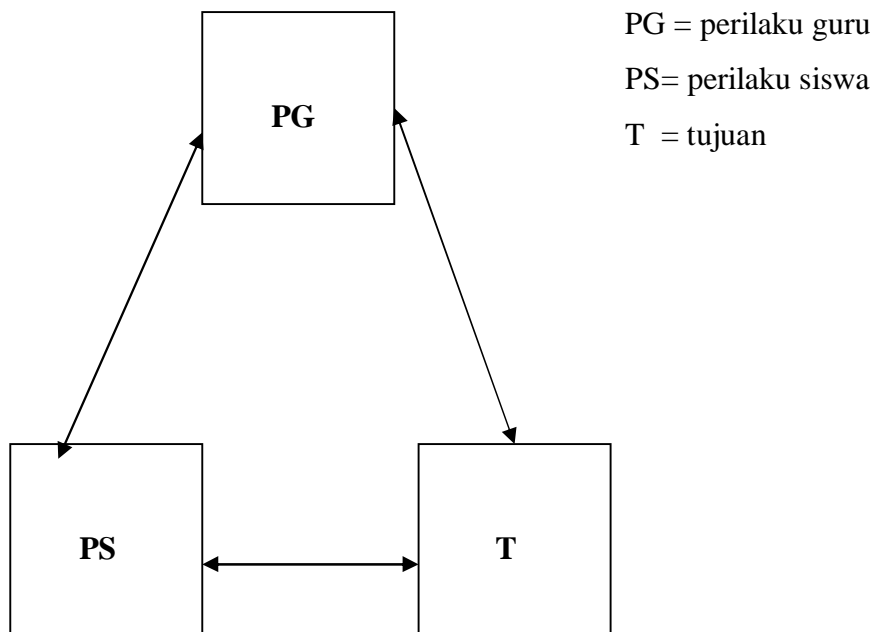
- a. kemampuan guru
- b. kebutuhan siswa
- c. besarnya kelas
- d. alat dan fasilitas yang tersedia
- e. media yang ada
- f. tujuan yang ingin dicapai
- g. materi yang dipelajari
- h. lingkungannya.

Tujuan yang akan menentukan gaya apa yang akan digunakan dari pada memilih metode atau gaya karena diharapkan akan baik.

3. Kita juga harus dapat mengatasi kecenderungan-kecenderungan pribadi seorang guru. Seringkali kita tidak dapat membedakan antara sifat-sifat pribadi dengan gaya mengajar. Seorang guru yang sifatnya sangat otoriter seringkali kelihatan seperti sangat bisa mengatur, padahal dalam kenyatannya ia sangat terbuka dalam gaya-gaya mengajarnya. Struktur pengajaran mengatasi sifat-sifat pribadi.

4. Mengajar-Belajar-Tujuan

Interaksi antara guru dan siswa mencerminkan perilaku mengajar dan belajar tertentu. Apabila merencanakan pembelajaran, berbagai gaya didasarkan atas interaksi antara perilaku siswa dan perilaku guru, serta hubungannya dalam mencapai satu sasaran tertentu.



Ini merupakan satu unit pedagogis, dan juga akan memungkinkan kita bertanya mengenai ketiga komponen dan hubungan mereka. Ini perlu diingat untuk menghindari pertentangan yang selalu diperdebatkan pada waktu memilih sarana untuk mengajar.

5. Mooston memakai perilaku guru sebagai titik masuk

Hal ini dapat dinyatakan bahwa perilaku guru akan mengarahkan perilaku siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

PERILAKU GURU MERUPAKAN RANGKAIAN KEPUTUSAN

Setiap tindakan mengajar merupakan hasil dari keputusan yang telah diambil sebelumnya:

1. Kita perlu memahami hakikat keputusan-keputusannya
2. Kita perlu memahami penggolongan keputusan-keputusan yang telah dibuat, yaitu:
 - a. Keputusan mengenai pokok bahasan, organisasi, dan sasaran
 - b. Kesemuanya ini diatur dalam tiga perangkat yang merupakan urutan dalam proses pembelajaran

KEPUTUSAN-KEPUTUSAN

1. Pra-Pertemuan

- a. sasaran pembelajaran
- b. pemilihan gaya
- c. gaya belajar yang diharapkan
- d. siapa yang akan diajar (kelompok atau individu)
- e. pokok bahasan:
 - 1) tugas
 - 2) jumlah
 - 3) urutan
- f. dimana mengajar (lokasi)
- g. kapan mengajar
 - 1) waktu mulai
 - 2) kecepatan – irama pembelajaran
 - 3) lamanya
 - 4) waktu berhenti
 - 5) waktu tenggang antara tugas-tugas
 - 6) akhir pembelajaran
- h. sikap badan
- i. pakaian dan penampilan
- j. cara menjawab pertanyaan-pertanyaan
- k. pengaturan organisasi
- l. parameter - pembatasan golongan
- m. suasana kelas – sosial, afektif
- n. evaluasi bahan dan prosedur
- o. lain-lain

Kesemuanya ini merupakan keputusan-keputusan yang perlu diambil secara sadar mengenai bagaimana pembelajaran akan disusun.

2. Selama Pertemuan

Keputusan-keputusan yang perlu diambil selama pembelajaran berlangsung adalah:

- a. Melaksanakan keputusan-keputusan pra-pertemuan
- b. Menyesuaikan keputusan-keputusan – mungkin keputusan yang diambil harus diubah untuk lancarnya pembelajaran
- c. Lain-lain

3. Pasca Pertemuan

Keputusan diambil mungkin selama atau sesudah pelajaran berlangsung. Menilai penampilan dan umpan balik yang diberikan dapat dilakukan selama atau sesudah pelaksanaan tugas-tugas untuk pembelajaran:

- a. Harus melihat penampilan siswa dan mengumpulkan keterangan-keterangan mengenai hal itu.
- b. Harus mengukur informasi yang diperoleh dengan kriteria yang telah ditentukan. Ini harus dicantumkan dalam sasaran pelajaran.
- c. Pernyataan-pernyataan umpan balik:
 - 1) Ini sedikit berbeda dengan apa yang telah dibahas sehubungan dengan model Gentile
 - 2) Pernyataan korektif. Perilaku verbal dari guru ini digunakan jika tampak ada kekeliruan dan respons perilaku tidak benar. Ini meliputi keterangan mengenai kekeliruan itu dan bagaimana memperbaikinya. Berilah contoh-contoh.
 - 3) Pernyataan penilaian. Mencakup kata-kata seperti bagus, bagus sekali, kurang. Kata-kata ini memberikan penilaian positif atau negatif terhadap penampilan siswa. Ada konotasi tertentu mengenai siswa. Hal ini harus dimasukkan dalam umpan balik yang bersifat korektif, agar ada manfaatnya bagi siswa. Pernyataan seperti pekerjaan bagus tidak memberikan keterangan apa-apa bagi siswa mengenai apa yang benar.
 - 4) Pernyataan netral. Hanya memberikan gambaran dan fakta mengenai penampilan tidak menyatakan apa yang benar atau salah dalam penampilan.
- d. Penilaian gaya mengajar
- e. Penilaian belajar.

C. SPEKTRUM GAYA MENGAJAR

1. Susunan Spektrum

Spektrum tersusun dalam dua kelompok gaya, yaitu A-E dan F-J.

- a. Kelompok-kelompok terbentuk pada kedua sisi ambang penemuan.
- b. Kelompok-kelompok ini berbeda satu dari yang lain dalam hal perilaku guru, perilaku siswa, dan sasaran.
 - 1) A-E berhubungan dengan penampilan kegiatan-kegiatan yang telah dikenal, dan ini dilakukan oleh guru.
 - 2) F-J berhubungan dengan penemuan dan penampilan kegiatan-kegiatan yang belum dikenal atau kegiatan-kegiatan baru.
 - 3) Beberapa ciri-ciri dari A-E adalah:
 - a) penampilan pengetahuan dan keterampilan
 - b) pokok bahasan nyata: fakta-fakta, ketentuan-ketentuan, keterampilan khusus
 - c) contoh yang diberikan sebagai pedoman
 - d) waktu yang diperlukan untuk latihan
 - e) ingatan dan mengingat kembali kegiatan kognitif utama
 - f) umpan balik bersifat khusus dan mengacu pada pelaksanaan tugas
 - g) urutan umumnya: pelaksanaan tugas, mengulang, dan pengurangan kekeliruan.
 - 4) Ciri-ciri F-J adalah:
 - a) penampilan pengetahuan dan keterampilan yang masih baru bagi siswa
 - b) pokok bahasan beraneka ragam yang menyangkut konsep, strategi, dan prinsip
 - c) penampilan-penampilan atau desain-desain alternatif, tidak ada model yang hendak disamai atau diungguli
 - d) waktu yang diperlukan untuk proses-proses kognitif
 - e) suasana untuk mengajukan dan menerima alternatif-alternatif
 - f) tugas-tugas kognitif adalah membandingkan, mempertentangkan, menggolongkan, memecahkan masalah, dan menciptakan
 - g) penemuan melalui proses-proses konvergen dan divergen

- h) umpan balik mengenai alternatif-alternatif
 - i) perbedaan individual dalam jumlah, kecepatan, dan jenis produksi yang diterima
 - j) tekanan pada usaha-usaha individu untuk mencari dan memeriksa alternatif-alternatif
- 5) Karena gaya-gaya dirumuskan dengan PG-PS-T dan komponen-komponen ini yang membedakan gaya yang satu dengan yang lain, maka gaya-gaya harus dianalisis dalam hal perilaku guru, perilaku siswa, dan tujuan-tujuan.

ANALISIS GAYA MENURUT PG-PS-T

Komponen Kunci Setiap Gaya

A. Gaya A: Gaya Komando (Command Style)

1. Respons langsung terhadap stimulus (guru memberi contoh dan siswa melakukannya)
2. Tujuannya adalah penampilan yang cermat
3. Guru menentukan irama penampilan

B. Gaya B: Gaya Latihan (Practice Style)

1. Kepada siswa diberikan waktu untuk melaksanakan tugas secara perorangan dan sendiri-sendiri
2. Guru memberi umpan balik kepada semua siswa secara perorangan dan sendiri-sendiri

C. Gaya Resiprokal (Reciprocal Style)

1. Siswa bekerja dengan partner atau dalam kelompok kecil
2. Siswa menerima umpan balik langsung dari partner
3. Siswa mengikuti kriteria untuk penampilan dan umpan balik yang didesain oleh guru

D. Gaya D: Gaya Periksa Diri (Self Check Style)

1. Siswa mencari umpan balik sendiri dengan memakai kriteria yang disusun oleh guru
2. Siswa dapat memperoleh umpan balik secara instrinsik

E. Gaya E: Gaya Cakupan (Inclusion Style)

1. Tugas yang sama disusun dengan derajat kesukaran yang berbeda
2. Siswa menentukan sendiri tingkatnya dalam tugas
3. Tingkat-tingkat keterampilan bagi semua siswa tercakup

F. Gaya F: Gaya Penemuan Terpimpin

Secara strategis guru membimbing siswa untuk menemukan keterangan yang telah ditentukan, yang belum diketahui oleh siswa (pendekatan konvergen).

G. Gaya G: Gaya Divergen (Divergen Style)

1. Siswa memberikan tanggapan divergen untuk satu masalah (dipakai penyelesaian masalah)
2. Tidak dicari jawaban/tanggapan tunggal yang tepat
3. Tanggapan-tanggapan dinilai menurut kriteria yang dapat diterima untuk perangkat masalahnya

H. Gaya H: Gaya Program Individual (Didesain oleh siswa)

1. Program disusun oleh siswa
2. Didasarkan atas pengalaman dengan gaya-gaya A-G
3. Siswa mengidentifikasi kriteria

I. Gaya I: Gaya yang Diprakarsai Siswa

1. Siswa membuat keputusan pra pertemuan
2. Secara teratur mengecek dengan guru

J. Gaya J: Gaya Mengajar Sendiri

GAYA KOMANDO (GAYA A)

A. Anatomi Gaya

1. Dalam setiap anatomi gaya, Mosston meninjaunya dari tiga perangkat keputusan yaitu: pra pertemuan, selama pertemuan, dan pasca pertemuan. Keputusan yang dibuat guru dan yang akan diteruskan kepada siswa dinyatakan sebagai berikut:
KG= Keputusan Guru; KS= Keputusan Siswa.
2. Untuk gaya komando atau gaya perintah ini, semua keputusan diambil oleh guru. Jadi bagan tentang keputusan-keputusan untuk gaya A sebagai berikut:

A

Pra Pertemuan	:	KG (Keputusan Guru)
Dalam Pertemuan	:	KG (Keputusan Guru)
Pasca Pertemuan	:	KG (Keputusan Guru)

B. Sasaran Gaya

1. Bagian ini akan merinci peranan guru, peranan siswa, dan hasil yang dicapai karena menggunakan gaya yang diuraikan.
2. Dengan menggunakan gaya komando, maka sasaran yang akan dicapai akan melibatkan siswa yang akan mengikuti petunjuk-petunjuk guru, dengan sasaran-sasaran sebagai berikut:
 - a. respons langsung terhadap petunjuk yang diberikan
 - b. penampilan yang sama/seragam
 - c. penyesuaian
 - d. penampilan yang disinkronkan
 - e. mengikuti model yang telah ditentukan
 - f. mereproduksi model (mengikuti)
 - g. ketepatan dan kecermatan respons
 - h. meneruskan kegiatan dan tradisi kultural
 - i. mempertahankan tingkat estetika
 - j. meningkatkan semangat kelompok
 - k. penggunaan waktu secara efisien
 - l. pengawasan keamanan

C. Menyusun Pembelajaran dengan Gaya Komando

1. Semua keputusan pra-pertemuan dibuat oleh guru:
 - a. materi pembelajaran
 - b. tugas-tugas
 - c. organisasi
 - d. dan lain-lain
2. Semua keputusan selama pertemuan berlangsung dibuat oleh guru:
 - a. penjelasan peranan guru dan siswa

- b. penyampaian materi pembelajaran
 - c. penjelasan prosedur organisasi
 - 1) regu/kelompok
 - 2) penempatan dalam wilayah kegiatan
 - 3) perintah yang harus diikuti
 - d. urutan kegiatan
 - 1) peragaan
 - 2) penjelasan
 - 3) pelaksanaan
 - 4) penilaian
3. Keputusan pasca pertemuan
- a. umpan balik kepada siswa
 - b. sarannya harus memberi banyak waktu untuk pelaksanaan tugas

D. Implikasi Penggunaan gaya Komando

1. Standar penampilan sudah mantap dan pada umumnya satu model untuk satu tugas
2. Materi pembelajaran dipelajari dengan cara meniru dan mengingat melalui penampilan
3. Materi pembelajaran dipilah-pilah menjadi bagian-bagian yang dapat ditiru
4. Tidak ada perbedaan individual, diharapkan meniru model

E. Unsur-unsur Khas dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Gaya Komando

1. Semua keputusan dibuat oleh guru
2. Menuruti petunjuk dan melaksanakan tugas adalah merupakan kegiatan utama siswa
3. Menghasilkan tingkat kegiatan yang tinggi
4. Dapat membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi
5. Mengembangkan perilaku disiplin, karena harus mentaati prosedur yang telah ditetapkan

F. Saluran-saluran Pengembangan

1. Menurut Mosston, selama masa pembelajaran setiap orang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, sosial, emosional, dan kognitifnya.

2. Mosston berbicara tentang empat saluran perkembangan:
 - a. Saluran fisik: meningkat dengan pesat selama menggunakan gaya komando
 - b. Saluran sosial terbatas
 - c. Saluran emosional terbatas
 - d. Saluran kognitif terbatas

GAYA LATIHAN (GAYA B)

Dalam gaya latihan ada beberapa keputusan selama pertemuan berlangsung yang dipindahkan dari guru ke siswa. Pergeseran keputusan ini memberi peranan dan perangkat tanggung jawab baru kepada siswa.

A. Sasaran Gaya Latihan

Sasaran gaya latihan berbeda dengan gaya komando, dalam hubungannya dengan perilaku guru dan peranan siswa. Sasaran yang hubungannya dengan tugas penampilan siswa sebagai berikut:

1. Berlatih tugas-tugas yang telah diberikan sebagaimana yang telah didemonstrasikan dan dijelaskan.
2. Memperagakan/mendemonstrasikan tugas penampilan yang diberikan
3. Lamanya waktu latihan berkaitan dengan kecakapan penampilan
4. Memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang hasil (balikan) yang diberikan guru dalam berbagai bentuk.

B. Peranan Guru dan Siswa

1. Siswa membuat keputusan selama pertemuan berlangsung mengenai:
 - sikap (postur)
 - a. tempat
 - b. urutan pelaksanaan tugas
 - c. waktu untuk memulai tugas
 - d. kecepatan dan irama
 - e. waktu berhenti
 - f. waktu sela diantara tugas-tugas
 - g. memprakarsai pertanyaan-pertanyaan.
2. Peranan guru sedikit berubah dari gaya komando menjadi gaya latihan:

- a. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri
- b. Memberi balikan secara pribadi kepada siswa
- c. Memiliki kesempatan untuk meningkatkan interaksi individual dengan setiap siswa
- d. Harus memberi kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan diri dengan peranan baru mereka.

C. Anatomi Gaya Latihan

Pra pertemuan : G

Pertemuan : S

Pasca Pertemuan : G

D. Implikasi Gaya Latihan

1. Satu-satunya keputusan siswa dalam gaya komando adalah untuk bergerak sesuai dengan petunjuk. Dalam episode-episode gaya latihan, siswa harus:
 - a. mengenal/mengetahui yang diharapkan dari kelas
 - b. menerima pemberian tugas
 - c. membuat keputusan sambil menjalankan tugas
 - d. menerima balikan.
2. Sekarang disediakan waktu bagi siswa untuk mengatur: kapan memulai, kapan berhenti, waktu sela antara tugas-tugas.
3. Siklus kegiatannya adalah:
 - a. penyampaian tugas oleh guru (peragaan, penjelasan)
 - b. pelaksanaan tugas oleh siswa
 - c. pengamatan dan penilaian oleh guru (balikan)
4. Peranan baru siswa, keputusan-keputusan dan peranan guru harus dijelaskan di kelas:
 - a. Karena perubahan dari perintah ke latihan, maka siswa perlu memahami peranan mereka dan diyakinkan oleh guru.
 - b. Perubahan menimbulkan ketegangan dan kadang-kadang ketidakpastian, jadi harus diusahakan agar siswa merasa enak dengan tanggung jawab baru mereka.
 - c. Gaya latihan mungkin perlu dimulai dengan memakai satu tugas saja dan

menambah waktu bagi siswa untuk mengambil keputusan dalam beberapa jam pelajaran. Dengan demikian mereka berkesempatan untuk menyesuaikan diri dengan peranan baru mereka.

E. Pemilihan Materi Pembelajaran dan Desain

Jenis-jenis kegiatan yang dapat digunakan dalam gaya latihan ini adalah:

1. Tugas-tugas tetap yang dapat dilaksanakan menurut suatu model khusus.
2. Dapat dinilai dengan kriteria benar atau tidak benar, dan pengetahuan tentang hasil-hasil.

F. Merencanakan Pembelajaran dengan Gaya Latihan

1. Lembaran tugas atau kartu tugas dibuat untuk meningkatkan efisiensi gaya latihan. Ini dapat didesain untuk ditempelkan di dinding atau dibuat untuk masing-masing siswa. Fungsi kertas tugas tersebut adalah:
 - a. Membantu siswa untuk mengingat tugasnya (apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya).
 - b. Mengurangi pengulangan penjelasan oleh guru.
 - c. Mengajar siswa tentang bagaimana mengikuti tanggung jawab tertulis untuk menyelesaikan tugas-tugas.
 - d. Untuk mencatat kemajuan siswa atau untuk penilaian dan penjenjangan.
 - e. Mengurangi kesempatan mengabaikan peragaan dan penjelasan oleh siswa, dan kemudian guru harus menyisihkan waktu lagi untuk mengulangi penjelasan yang telah diberikan. Manipulasi siswa secara demikian akan mengurangi interaksi guru dalam:
 - 1) meningkatkan tanggung jawab siswa
 - 2) guru mengarahkan perhatian siswa kepada keterangan di lembaran tugas dan pada tugas-tugas lain yang harus dilakukan.
2. Desain lembaran tugas
 - a. Berisi keterangan yang diperlukan mengenai apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya, dengan berfokus pada tugas.
 - b. Merinci tugas-tugas khusus.
 - c. Menyatakan banyaknya tugas:
 - 1) ulangan

- 2) jarak
- 3) lamanya, dsb.
- d. Memberi arah bagi siswa dalam melaksanakan tugas.
- e. Kriteria yang didasarkan atas hasil yang dapat diketahui dan dilihat oleh siswa.

G. Rencana Keseluruhan Pembelajaran

1. Memberikan rencana keseluruhan untuk episode-episode (unit-unit) yang akan diajarkan.
2. Kalau lembaran tugas telah dirinci tugas-tugas bagi siswa, maka rencana pelajaran yang akan diberikan oleh guru tentang semua keterangan yang diperlukan untuk memimpin kelas.
3. Jika kelak anda akan mengajar di kelas ini, anda perlu merencanakan pelajaran dan lembaran tugas bagi siswa.
4. Lembaran tugas terlampir dapat digunakan sebagai contoh format.
5. Komponen-komponen rencana pelajaran terdiri atas:
 - d. Rencana: tanggal, waktu, nama: semua harus jelas.
 - e. Tekanan pelajaran: harus disebutkan semua kegiatan yang akan diajarkan.
 - f. Peralatan: semua yang diperlukan dalam pelajaran.
 - g. Alat bantu mengajar: apa yang dibutuhkan guru selain alat-alat kegiatan seperti proyektor, lembaran tugas, dll.
 - h. Sasaran penampilan: dinyatakan dengan jelas dengan menggunakan istilah-istilah penampilan (operasional) tentang apa yang diharapkan untuk dapat dilakukan pada akhir pelajaran.
 - i. Penilaian penampilan: bagaimana mengukur sasaran yang telah dicapai.
 - j. Nomor sasaran: penjelasan harus sesuai dengan sasaran penampilan yang dimaksud.
 - 1) Isi = kegiatan
 - 2) Prosedur = peragaan, penjelasan
 - 3) Organisasi: pengaturan peralatan dan siswa, langkah-langkah dalam tiap episode.
 - 4) Diagram: memperlihatkan pengaturan logistik.

- i. Waktu yang diperkirakan: berupa banyak waktu yang diperlukan untuk setiap komponen pelajaran.
- j. Butir-butir pelajaran penting: petunjuk bagi guru tentang konsep, pemikiran dan keterangan, untuk ditekankan dan jangan lupa untuk dimasukkan.

KERTAS TUGAS

Nama : -----

Kelas : -----

Tanggal : -----

Mata Pelajaran: -----

Perintah untuk siswa:

Uraian Tugas	Jumlah Tugas	Komentar Kemajuan	Umpan Balik
1.----- a..... b..... c.....			
2..... a..... b..... c.....			
3..... a..... b..... c.....			

H. Menurut pendapat anda bagaimana gaya latihan dapat menggerakkan para siswa, sehubungan dengan alur-alur perkembangannya?

Rencana pembelajaran Tanggal Periode/Tingkat Umur

Nama Tekanan Pembelajaran/Kegiatan

Peralatan Media Pembelajaran

Sasaran Penampialn Penilaian Penampialn

Sasaran	Isi/Prosedur/Organisasi/Diagram	Waktu Kira-kira	Pokok Ajaran Utama/Petunjuk

GAYA RESIPROKAL (GAYA C)

Dalam gaya resiprokal, tanggung jawab memberikan umpan balik bergeser dari guru ke teman sebaya. Pergeseran peranan ini memungkinkan:

1. Peningkatan interaksi sosial antara teman sebaya dan
2. Umpan balik langsung

A. Sasaran Gaya Resiprokal

Sasaran gaya resiprokal berhubungan dengan tugas dan peranan siswa.

1. Tugas (Materi Pembelajaran)
 - a. Memberi kesempatan untuk latihan berulang kali dengan seorang pengamat
 - b. Siswa menerima umpan balik langsung dari pengamat (teman sebaya)
 - c. Sebagai pengamat, siswa memperoleh pengetahuan mengenai penampilan tugas dari pelaku
2. Peranan Siswa
 - a. Memberi dan menerima umpan balik
 - b. Mengamati penampilan teman, membandingkan dan mendebatkan dengan kriteria yang ada, serta menyampaikan hasilnya kepada pelaku
 - c. Menumbuhkan kesabaran dan toleransi terhadap teman
 - d. Memberikan umpan balik

B. Anatomi Gaya Resiprokal

Di dalam perangkat keputusan sebelum pertemuan, pengadaan umpan balik langsung digeser kepada seorang pengamat (a). Kelas diatur berpasangan dengan peranana-peranan khusus untuk setiap partner:

1. Salah satu dari pasangan adalah pelaku (p)
2. Lainnya menjadi pengamat (a)
3. Guru (G) memegang peranan khusus untuk berkomunikasi dengan pengamat

p p a
p a g
.....G

4. Peranan pelaku sama seperti dalam gaya latihan
5. Peranan pengamat adalah memberikan umpan balik kepada pelaku dan berkomunikasi dengan guru
6. Guru mengamati, baik kepada pelaku maupun pengamat, tetapi hanya berkomunikasi dengan pengamat:
 - a. Guru membuat semua keputusan sebelum pertemuan
 - b. Pelaku membuat keputusan selama pertemuan
 - c. Pengamat membuat keputusan umpan balik setelah pertemuan

	Gaya A	Gaya B	Gaya C
	Pembuat Keputusan	Pembuat Keputusan	Pembuat Keputusan
Pra Pertemuan	G	G	G
Dalam Pertemuan	G	S	p
Pasca Pertemuan	G	G	a

C. Pelaksanaan Gaya Resiprokal

1. Dalam gaya resiprokal ada tuntutan-tuntutan baru bagi guru dan pengamat:
 - a. Guru harus menggeser umpan balik kepada siswa (a)
 - b. Pengamat harus belajar bersikap positif dan memberi umpan balik
 - c. Pelaku harus belajar menerima umpan balik dari teman sebaya – ini memerlukan adanya rasa percaya.
2. Keputusan-Keputusan
 - a. Pra pertemuan:
 - 1) Guru menambahkan lembaran desain kriteria kepada pengamat untuk digunakan dalam gaya ini.
 - b. Selama pertemuan:
 - 1) Guru menjelaskan peranan-peranan baru dari pelaku (p) dan pengamat (a).
 - 2) Perhatikan bahwa pelaku berkomunikasi dengan pengamat dan bukan dengan guru.
 - 3) Jelaskan bahwa peranan pengamat adalah untuk menyampaikan umpan balik berdasarkan kriteria yang terdapat dalam lembaran yang diberikan.
 - c. Sesudah pertemuan:
 - 1) Menerima kriteria
 - 2) Mengamati penampilan pelaku
 - 3) Membandingkan dan mempertentangkan penampilan dengan kriteria yang diberikan
 - 4) Menyimpulkan apakah penampilan benar atau salah
 - 5) Menyampaikan hal-hal mengenai penampilannya kepada pelaku.
 - d. Peranan Guru adalah:
 - 1) Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pengamat

- 2) Berkomunikasi dengan pengamat berupa:
 - a) Ini memungkinkan timbulnya saling percaya antara pelaku dan pengamat
 - b) Komunikasi guru dengan pelaku akan mengurangi peranan pengamat
- e. Pada waktu tugas telah terlaksana, pelaku dan pengamat berganti peranan.
- f. Proses pemilihan partner dan pemantauan keberhasilan proses adalah penting.
- g. Guru bebas untuk mengamati banyak siswa selama pelajaran berlangsung.
3. Pemilihan pokok bahasan
 - a. Lembaran kriteria:
 - b. Ini menentukan garis-garis pedoman untuk perilaku pengamat
 - c. Lima bagian lembaran kriteria adalah:
 - 1) Uraian khusus mengenai tugas (termasuk pembagian tugas secara berurutan).
 - 2) Hal-hal khusus yang harus dicari selama penampilan (kesulitan yang potensial).
 - 3) Gambar atau sketsa untuk melakukan tugas.
 - 4) Contoh-contoh perilaku verbal untuk dipakai sebagai umpan balik.
 - 5) Mengingatkan peranan pengamat (apabila siswa telah memahami gaya ini, bagian ini dapat dihapuskan).

D. Pertimbangan-pertimbangan Khusus untuk Gaya Resiprokal

Interaksi antara guru dan pengamat:

1. Pengamat harus dianjurkan untuk berkomunikasi menurut kriteria yang telah disusun.
2. Pastikan bahwa pengamat memberikan umpan balik yang akurat dan berhubungan dengan kriteria:
 - a. Seringkali pengamat terlalu kritis dan harus belajar mengikuti kriteria yang telah ditentukan.
 - b. Guru perlu menekankan tanggung jawab positif dari pengamat.
 - c. Guru perlu membantu pelaku dan pengamat untuk berkomunikasi.
3. Pada akhir beberapa pelajaran pertama dengan menggunakan gaya C, guru harus meninjau kembali penampilan para pengamat dan menekankan perubahan-

- perubahan yang perlu diadakan dalam perilaku mereka.
4. Teknik untuk mengatur kelas dalam pasangan-pasangan. Apakah anda dapat memberikan beberapa contoh?
 5. Dalam beberapa pelajaran pertama dengan menggunakan gaya C ini sasarannya akan memerlukan pemusatan perhatian pada penerimaan siswa terhadap peranan pelaku dan pengamat.
 6. Kelompok kecil yang terdiri atas lebih dari dua orang juga dapat menggunakan gaya ini:
 - a. Dalam kelompok-kelompok ini mungkin ada pencatat, pemberi nilai, atau pengawas.
 - b. Peranan pelaku dan pengamat tidak berubah, tetapi setiap siswa dalam kelompok yang lebih besar menerima peranan-peranan ini secara bergantian.
 - c. Kekurangan peralatan, ruang atau jumlah siswa yang besar menyebabkan perlunya penggunaan lebih dari dua siswa dalam kasus ini.

GAYA PERIKSA DIRI (GAYA D)

Dalam gaya periksa diri lebih banyak keputusan yang digeser ke siswa. Kepada siswa sekarang diberikan keputusan sesudah pertemuan untuk menilai penampilannya.

A. Peranan Siswa

1. Menilai penampilannya sendiri
 2. Menetapkan kriteria untuk memperbaiki penampilannya sendiri
 3. Belajar bersikap objektif terhadap penampilannya
 4. Belajar menerima keterbatasannya
 5. Membuat keputusan baru dalam bagian pelajaran selama dan sesudah pertemuan.
- Keputusan sebelum pertemuan dibuat oleh guru.

B. Anatomi Gaya

Dalam gaya ini, keputusan-keputusan dibuat seperti dalam gaya latihan, dan membuat keputusan sesudah pertemuan untuk diri mereka sendiri. Siswa menyamakan dan membandingkan penampilannya dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh guru.

	A	B	C	D
Pra pertemuan	G	G	G	G
Dalam pertemuan	G	S	p	S
Pasca pertemuan	G	G	a	S

C. Penetapan Gaya Periksa Diri

Gaya ini memungkinkan siswa menjadi lebih mandiri dalam melaksanakan tugasnya. Keputusan gaya latihan tetap dipertahankan dan keputusan tentang penilaian dari gaya resiprokal bergeser dari mengamati teman ke mengamati diri sendiri.

1. Dalam gaya ini siswa menjalankan tugas dan menyamakan serta membandingkannya dengan kriteria yang telah ditentukan guru. Hal ini merupakan tanggung jawab baru bagi siswa, untuk menganalisis tugasnya.
2. Keputusan sebelum pertemuan:
3. Guru membuat keputusan ini dan menyusun lembaran tugas/kriteria.
4. Keputusan dalam pertemuan:
 - a. Jelaskan tujuan gaya ini kepada siswa
 - b. Jelaskan peranan siswa dan tekankan penilaian diri
 - c. Jelaskan peranan guru
 - d. Jelaskan tugas dan logistik
 - e. Tentukan parameternya.
5. Keputusan pasca pertemuan:

Peranan guru di sini adalah:

 - a. Mengawasi pelaksanaan tugas oleh siswa
 - b. Mengawasi penggunaan lembaran kriteria
 - c. Membicarakan secara perorangan mengenai kecakapan dan ketepatan dalam penggunaan proses periksa diri
 - d. Pada akhir pertemuan: berikan umpan balik secara umum kepada seluruh siswa.

D. Implikasi Gaya Periksa Diri

1. Guru mendorong kemandirian siswa

2. Guru mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan memantau sendiri
3. Guru mempercayai siswa
4. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berpusat pada proses periksa sendiri dan pelaksanaan tugas
5. Siswa belajar sendiri
6. Siswa mengenali keterbatasannya, keberhasilannya, dan kegagalannya sendiri.
7. Siswa memakai umpan balik dari hasil periksa sendiri untuk mengusahakan perbaikan.

E. Memilih dan Menyusun Pokok Bahasan

Tidak semua tugas dalam pendidikan jasmani cocok untuk gaya mengajar ini:

1. Tugas-tugas tidak cocok dengan gaya ini
2. Apabila pusat perhatian diarahkan pada tugas dan hasil akhir, yaitu posisi tubuh dan postur yang harus diamati, maka tugas ini tidak cocok (pengetahuan tentang penampilan):
 - a. senam
 - b. menyelam
 - c. menari (beberapa komponen)
 - d. apabila umpan balik yang diperlukan berasal dari sumber luar, maka tugas ini tidak cocok.
3. Kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan pengetahuan tentang hasil dari gerakan (knowledge of results) cocok:
 - a. menembak dalam bolabasket
 - b. tugas yang menyangkut jarak dan kecermatan
 - c. proyeksi objek yang dapat diamati: penempatan servis tenis, tendangan bola ke gawang, dsb.
 - d. Tugas-tugas yang hasilnya dapat dilihat oleh siswa dan cocok jika dibandingkan dengan kriteria

E. Pertimbangan-pertimbangan Mengenai Gaya Periksa Diri

Interaksi verbal dari guru kepada siswa harus mencerminkan maksud penilaian diri:

1. Tentukan apakah siswa dapat menyamakan dan membandingkan penampilannya

dengan kriteria.

2. Membantu siswa untuk melihat ketidaksesuaian dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan
3. Arahkan keputusan-keputusan siswa dengan merujuk kepada kriteria

F. Memilih Desain Tugas

1. Ada dua pilihan:
 - a. Guru dapat memilih satu tugas untuk semuanya, atau
 - b. Mendesain tugas yang berbeda-beda, menyediakan berbagai tugas. Dapat juga dapat dilakukan dengan menyediakan tugas yang berbeda untuk memenuhi perbedaan individual, dalam taraf penampilannya.
2. Lembaran kriteria:

Lembaran kriteria untuk gaya periksa diri sama dengan gaya latihan.

GAYA INKLUSI (GAYA E)

Gaya mengajar inklusi mengenalkan berbagai tingkat tugas. Sementara gaya komando samap dengan gaya periksa sendiri menunjukkan suatu standar tunggal dari penampilan, maka gaya inklusi memberikan tugas yang berbeda-beda tingkat kesulitannya. Dalam gaya ini siswa didorong untuk menentuakn tingkat penampilannya. Suatu contoh yang menggambarkan gaya ini dapat dilihat pada penggunaan tali untuk melompat. Jika tali dipentangkan setinggi satu meter dari tanah, dan setiap siswa diminta untuk melompatinya, semua siswa akan berhasil. Akan tetapi keberhasilan tidak diperoleh semua siswa dengan tingkat kesulitan yang sama. Sebagian siswa akan melompatinya dengan mudah, sedang sebagian lagi harus mengerahkan kemampuannya untuk dapat melompati tali dengan ketinggian satu meter tadi. Jika ketinggian tali tadi dinaikkan, kesulitan dalam tugas akan meningkat dan akhirnya akan menyebabkan makin sedikit jumlah siswa yang akan berhasil penampilannya. Ini berarti kita memberikan standar tunggal bagi setiap siswa, dan banyak siswa yang akan dikeluarkan dengan menaikkan tingkat kesulitan dari tugas.

Sekarang, jika tali dipentangkan miring seperti gambar berikut, dan para siswa diperintahkan untuk melompat, para siswa akan menyebarkan diri sepanjang tali pada berbagai ketinggian. Hal ini akan memungkinkan untuk melibatkan para siswa dengan

berbagai tingkat kemampuan. Ini juga akan memungkinkan para untuk memilih di mana dia akan memulai tugasnya.

A. Tujuan Gaya Inklusi

1. Melibatkan semua siswa
2. Penyesuaian terhadap perbedaan individu
3. Memberi kesempatan untuk memulai pada tingkat kemampuan sendiri
4. Memberi kesempatan untuk memulai bekerja dengan tugas-tugas yang ringan ke berat, sesuai dengan tingkat kemampuan setiap siswa.
5. Belajar melihat hubungan antara kemampuan merasa dan tugas apa yang dapat dilakukan oleh siswa.
6. Individualisasi dimungkinkan, karena memilih di antara alternatif tingkat tugas yang telah disediakan.

B. Anatomi Gaya Inklusi

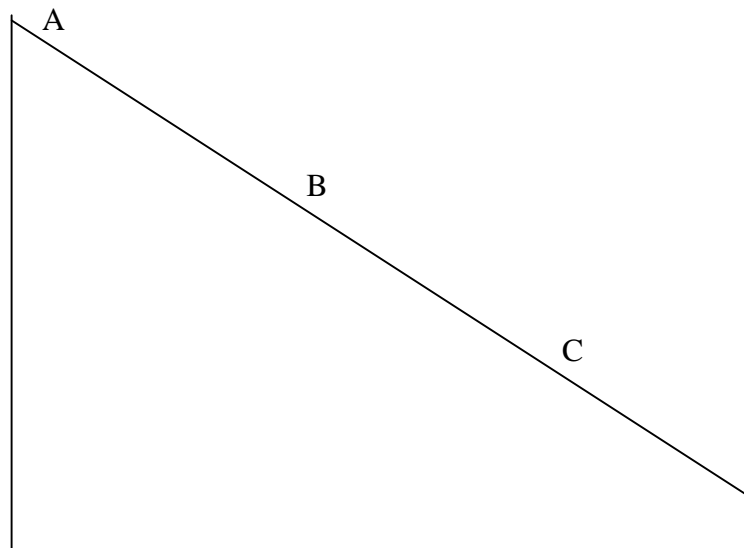
	A	B	C	D	E
Pra pertemuan	G	G	G	G	G
Dalam pertemuan	G	S	p	S	S
Pasca pertemuan	G	G	a	S	S

1. Peranan Guru
 - a. Membuat keputusan-keputusan pada pra pertemuan
 - b. Harus merencanakan seperangkat tugas-tugas dalam berbagai tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan perbedaan individu dan yang memungkinkan siswa untuk beranjak dari tugas yang mudah ke tugas yang sulit.
2. Keputusan-keputusan Siswa
 - a. Memilih tugas-tugas yang tersedia
 - b. Melakukan penafsiran sendiri dan memilih tugas awalnya.
 - c. Siswa mencoba tugasnya
 - d. Sekarang siswa menentukan untuk mengulang, memilih tugas yang lebih sulit atau lebih mudah, berdasarkan berhasil atau tidaknya, sesuai dengan tugas awal.
 - e. Mencoba tugas berikutnya

- f. Siswa menilai/menaksir hasil-hasilnya
- g. Prosesnya dilanjutkan.

C. Pelaksanaan Gaya Inklusi

1. Menjelaskan gaya ini kepada siswa. Satu demonstrasi dengan menggunakan tali yang miring akan memberikan ilustrasi yang sangat bagus.
2. Siswa disuruh memulai
3. Amati dan memberi waktu bagi siswa untuk melakukan gaya ini
4. Memberi umpan balik kepada siswa tentang peranan siswa dalam pengambilan keputusan dari penampilannya dalam tugas:
 - a. Tanyakan bagaimana mereka memilih tugas-tugas
 - b. Fokuskan perhatian pada penggunaan umpan balik yang netral, agar siswa mengambil keputusan mengenai taraf tugas yang sesuai dengan kemampuannya.
 - c. Amati kesalahan-kesalahan dalam penampilan siswa dan kriteria yang menyangkut penampilan dalam tugasnya.



Gambar ilustrasi gaya inklusi

Keterangan: A = tingkat kesulitan tinggi
B = tingkat kesulitan sedang
C = tingkat kesulitan rendah

D. Implikasi Gaya Inklusi

1. Salah satu keuntungan yang sangat penting dari gaya ini adalah memperhatikan perbedaan individu dan memperhatikan kemungkinan-kemungkinan untuk maju dan berhasil.
2. Memungkinkan siswa untuk melihat ketidaksesuaian antara aspirasi atau pengetahuan mereka dengan kenyataan. Mereka akan belajar untuk mengurangi kesenjangan antara kedua hal ini.
3. Fokus perhatian ditujukan kepada individu dan apa yang dia dapat lakukan dari pada membandingkannya dengan yang lain.
4. Siswa mengembangkan konsep mereka sendiri yang berkaitan dengan penampilan fisik.

E. Memilih dan Merancang Pokok Bahasan

1. Konsep tentang tingkat kesulitan. Tugas-tugas yang dipilih harus dimulai dari yang sederhana ke yang lebih unik, dengan tiap tugas mempunyai tingkat kesulitan yang ditambahkan.
2. Jika kita menggunakan menembak dalam bolabasket sebagai contoh dari beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan adalah:
 - a. rentangan jarak dari minimum ke maksimum
 - b. tingginya basket
 - c. ukuran lingkaran dan ukuran bola
 - d. sudut tembakan
 - e. dan lain-lain.
3. Kisi-kisi faktor berikut dapat dipakai sebagai alat untuk menganalisis tugas-tugas menentukan tingkat kesulitan.

Kisi-kisi Faktor

Nama Tugas:

Mengidentifikasi rentangan tugas (dapat menggunakan konsep terbuka dan tertutup)

Faktor-faktor Eksternal

Rentangan

Jumlah ulangan

Waktu

Faktor-faktor Internal

Jarak

2 – 10m

Tinggi

4 – 6m

Berat

ringan, sedang, berat

Ukuran alat

kecil, biasa

Ukuran sasaran

15cm, 30cm, 45cm

Kecepatan

lambat, sedang, cepat

Postur, posisi

atas tangan, bawah tangan

dan lain-lain.

GAYA PENEMUAN TERPIMPIN (GAYA F)

Gaya inklusi (cakupan) merupakan gaya yang terakhir dari kelompok gaya yang memusatkan perhatian pada pengembangan keterampilan fisik siswa. Saluran-saluran perkembangan atau jenis-jenis sasaran yang mendapat tekanan dalam gaya komando sampai dengan gaya inklusi adalah fisik, sosial, dan emosional. Gaya-gaya selanjutnya, yang akan dibahas adalah Gaya Penemuan Terpimpin (Konvergen) dan Gaya Divergen (berlainan), yang penekanannya terpusat pada perkembangan kognitif. Mosston menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi-strategi mengajar tersebut ini, maka kita telah melampaui “ambang penemuan”.

Gaya Penemuan Terpimpin disusun sedemikian rupa, sehingga guru harus menyusun serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang menuntut adanya serangkaian jawaban-jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun guru ini hanya ada satu yang jawaban saja yang dianggap benar. Rangkaian pertanyaan-pertanyaan

tersebut harus menghasilkan serangkaian jawaban-jawaban yang mengarah kepada penemuan konsep-konsep, prinsip-prinsip, atau gagasan-gagasan.

A. Sasaran

Sasaran gaya ini adalah:

1. Melibatkan siswa dalam proses penemuan yang konvergen
2. Mengembangkan hubungan yang serasi dan tepat antara jawaban siswa dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru
3. Mengembangkan keterampilan untuk menemukan jawaban yang berurut, yang akan menuju pada penemuan konsep
4. Mengembangkan kesabaran guru dan siswa, karena sifat sabar sangat diperlukan dalam proses penemuan.

B. Anatomi Gaya Penemuan Terpimpin

	E	F
Pra pertemuan	G	G
Dalam pertemuan	S	G
		S
Pasca pertemuan	S	G
		S

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

C. Penerapan Gaya Penemuan Terpimpin

1. Dalam penyusunan pertanyaan bagi siswa, guru harus mengenali prinsip, gagasan, atau konsep yang akan ditemukan. Selanjutnya baru menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan membawa siswa ke rangkaian tanggapan yang menuju pada

- gagasan tersebut. Untuk itu perlu dimulai dari jawaban akhir, terus mundur sampai pada pertanyaannya.
2. Dalam situasi mengajar yang sesungguhnya, guru harus mengikuti prosedur berikut:
 - a. menyampaikan pertanyaan sesuai dengan susunan
 - b. beri waktu untuk jawaban dari siswa
 - c. berikan umpan balik (netral atau menilai) yang membenarkan jawaban yang benar atau mengarahkannya kembali
 - d. ajukan pertanyaan berikutnya
 - e. jangan berikan jawaban
 - f. bersikap sabar dan menerima
 3. Merencanakan:
 - a. mengenali materi pembelajaran yang khusus
 - b. menentukan urutan langkah-langkah (pertanyaan dan petunjuk) menuju ke hasil akhir:
 - 1) setiap langkah didasarkan atas jawaban sebelumnya
 - 2) perlu mengharapkan kemungkinan jawaban yang akan diberikan oleh siswa, dan mengarahkan kembali jawaban yang tidak tepat
 4. Yang harus dilakukan jika jawaban tidak benar:
 - a. ulangi pertanyaan/petunjuknya. Kalau masih salah ajukan pertanyaan lain yang menguatkan/menjabarkannya.
 - b. Beri siswa waktu untuk memikirkan jawabannya

D. Implikasi Gaya Penemuan Terpimpin

1. Gaya ini menuntut guru untuk menyediakan waktunya dalam menyusun pertanyaan-pertanyaan yang memaksa siswa untuk berpikir.
2. Tanggung jawab untuk menemukan merupakan kegiatan utama siswa.
3. Siswa memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan tanggung jawab baru ini.

E. Pokok Bahasan

1. Jenis-jenis informasi yang perlu ditemukan adalah: konsep, prinsip, kaidah, hubungan, bagaimana, mengapa, dan batasan-batasan.

2. Topik tidak boleh diketahui oleh siswa sebelumnya, kalau tidak, maka siswa tidak akan memperoleh penemuan.
3. Episode-episode gaya ini dapat digunakan untuk gaya yang lain. Dapat juga digunakan pada waktu memberi umpan balik kepada masing-masing siswa.
4. Yang paling baik adalah episode yang paling pendek.
5. Ada baiknya menyusun pertanyaan-pertanyaan tersebut sedemikian rupa, sehingga siswa harus mengerjakan jawaban secara fisik. Dengan demikian siswa dapat menggunakan gerakan sebagai media penemuan.

GAYA DIVERGEN (GAYA G)

Gaya mengajar Divergen merupakan suatu bentuk pemecahan masalah. Dalam gaya ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan mengenai suatu tugas yang khusus di dalam pokok bahasan. Gaya ini memungkinkan jawaban-jawaban yang beraneka ragam atau divergen atau jawaban-jawaban pilihan. Ini berbeda dengan gaya Penemuan Terpimpin, yang pertanyaan-pertanyaannya hanya disusun untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang konvergen.

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

A. Sasaran Gaya Divergen

1. Mendorong siswa untuk menemukan pemecahan ganda melalui pertimbangan-pertimbangan kognitif.
2. Mengembangkan “wawasan” (insight) ke dalam struktur kegiatan dan menemukan variasi.
3. Memungkinkan siswa untuk bebas dari guru dan melampaui jawaban-jawaban yang diharapkan.
4. Mengembangkan kemampuan untuk memeriksa dan menganalisis pemecahan-pemecahannya.

B. Anatomi Gaya Divergen

	E	F	G
Pra pertemuan	G	G	G
Dalam pertemuan	S	G	G
		S	S
Pasca pertemuan	S	G	G
		S	S

1. Pra pertemuan

Guru membuat tiga keputusan utama:

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

2. Saat pertemuan

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

3. Pasca pertemuan

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

C. Peranan Gaya Divergen

1. Mula-mula mungkin perlu meyakinkan siswa, bahwa gagasan dan pemecahan mereka akan diterima. Seringkali siswa sudah terbiasa dengan mereka diberitahu tentang apa yang harus mereka lakukan, dan tidak diperkenankan untuk menemukan sendiri jawaban-jawaban yang benar.
2. Pada waktu siswa bekerja mencari pemecahan, guru harus mengawasi dan menunggu untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk menyusun jawaban-jawaban mereka:

- a. Umpan balik harus dapat membimbing siswa kepada masalah untuk menemukan jawaban yang tepat.
- b. Guru harus menahan diri untuk tidak memilih jawaban-jawaban tertentu sebagai contoh. Sebab itu akan mendorong penjiplakan dan bukan pemecahan masalah secara individual.

D. Mendesain Pokok Bahasan

1. Pilihan:
 - a. masalah tunggal
 - b. masalah ganda
2. Masalah harus menyatakan garis petunjuk atau parameter untuk pemecahannya, misalnya: Di dalam kelas, gerakan pengembangan siswa dapat diminta untuk menyusun cara-cara bergerak dari satu ujung ke ujung yang lain, dengan menggunakan tiga posisi tubuh yang berbeda, atau di dalam kelas kesegaran jasmani: menyusun suatu latihan pemanasan yang rutin, yang meliputi: pemanasan umum, peregangan otot-otot besar, kegiatan untuk ketahanan otot pada lingkaran bahu, lengan atas, perut, pantat, paha dan betis. Lamanya kegiatan rutin ini sekitar 10 menit.
3. Masalah-masalah yang dipilih harus memungkinkan adanya pemecahan pilihan. Penggunaan keterampilan khusus tidak tepat, yaitu seperti cara baru dalam melempar cakram, servis baru dalam tenis. Kegiatan-kegiatan ini mempunyai aturan-aturan dan parameter tertentu untuk penampilannya.
4. Siswa harus cukup akrab dengan pokok bahasan.