

PERAN GURU DALAM UPAYA MENINGKATKAN HIGHER ORDER THINKING MELALUI GAYA MENGAJAR GUIDED-DISCOVERY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Mesa Rahmi Stephani¹

¹STKIP Pasundan Cimahi

email: mesarahmistephani@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini disajikan melalui kajian teoritis yang berupaya memaparkan keterkaitan gaya mengajar guided-discovery dengan upaya peningkatan higher-order thinking yang dapat pula dikatakan tingkat berpikir kritis. Pada gaya mengajar guided-discovery, guru membimbing siswa ke dalam situasi pembelajaran discovery tentang pemecahan masalah gerak. Pemecahan masalah gerak dilakukan berdasarkan hasil discovery, mulai dari proses mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

Kata kunci: Gaya Mengajar Guided-Discovery & Higher-Order Thinking.

ABSTRACT

This article is presented through a study of literature to explain the association of guided-discovery teaching styles with an effort to increase higher-order thinking that can also be said to be the level of critical thinking. In the guided-discovery teaching style, the teacher guides the student into discovery learning situations on movement problem. Movement problem solved is based on discovery results, from the process of knowing, understanding, applying, analyzing, synthesizing, and evaluating.

Keywords: Guided-Discovery Teaching Style & Higher-Order Thinking.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu-satunya cara untuk membangun suatu peradaban. Suatu Negara akan maju apabila dimulai dengan membangun sebuah sistem pendidikan yang disesuaikan dengan tuntutan zaman. Pendidikan seyogyanya disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan masyarakat untuk bisa menjadi manusia yang mandiri. Antara pendidikan dan perkembangan masyarakat tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kemajuan suatu masyarakat dan suatu bangsa sangat ditentukan pembangunan sektor pendidikan. Harapan penyelenggaraan pendidikan akan berdampak positif terhadap budaya dan perilaku peserta didik sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani (penjas) sebagai mata pelajaran yang memiliki akses terbesar untuk berinteraksi langsung dengan siswa, memiliki tugas yang jelas untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Diharapkan pula dengan adanya keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik akan membawa kepada kesejahteraan dalam hidupnya kelak. Program penjas dan olahraga di sekolah diarahkan pada potensi aspek-aspek pengembangan utuh siswa. Prosesnya lebih mengutamakan pada elaborasi hubungan kuat antara sisi sosial-emosional, kognitif reflektif, gerak keterampilan siswa, dan sisi psikologis siswa. Pangrazi dan Daeur (1995, hlm. 84) memaparkan bahwa:

“Physical education is a part of the general educational programs that contributes, primarily through movement experiences, to the total growth and development all of children. Physical education is defined as education of and through movement, and must be conducted in a manner that merits this meaning”.

Pembelajaran penjas haruslah memuat nuansa pendidikan yang utuh dalam pengembangan aspek jasmani, rohani, dan sosial. Pendidikan melalui aktifitas jasmani diharapkan memberikan pengalaman belajar yang nyata terhadap siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Yildirim (2003) bahwa:

“The ultimate goal of PE class is to allow all children to participate and enjoy the benefits of sports for a lifetime. Building quality physical education programs for the purpose of developing physical skills, allow students to participate comfortably in sport activities. It is then expected that students would join physical activities through much of their later life. But this study showed that prospective and in-service teachers have not given sufficient time for skill learning”.

Maksud ungkapan diatas ialah bahwa hal yang paling pokok pada kelas pendidikan jasmani ialah untuk memberikan kesempatan kepada semua anak untuk berpartisipasi dan menikmati manfaat olahraga untuk sepanjang hayat. Membangun kualitas program penjas untuk tujuan pada mengembangkan keterampilan fisik, memberikan kepada siswa untuk nyaman berpartisipasi dalam aktifitas olahraga. Hal itu kemudian diharapkan bahwa siswa akan bergabung pada aktifitas fisik di kehidupan berikutnya. Pengalaman belajar pendidikan jasmani yang diperoleh siswa di sekolah pada dasarnya merupakan proses penanaman nilai-nilai edukasi melalui aktivitas fisik dan olahraga yang disediakan oleh

gurunya, yang pada akhirnya kebiasaan baik tersebut dapat dipraktikkan oleh siswa pada kehidupan sehari-hari siswa di masyarakat dalam sepanjang hidupnya (Suherman, 2012, hlm. 3).

Kurikulum pendidikan jasmani di Indonesia terdiri dari tujuh bahan kajian yaitu aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air/aquatik, aktivitas luar kelas, dan kesehatan. Lebih lanjut lagi, Rink (1993) menegaskan apabila program pendidikan jasmani benar-benar merupakan program pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan maka, “The relationship between curriculum and instruction must be clearly defined and program must be oriented toward sated goals”. Adanya hubungan antara dua komponen penting pendidikan yaitu kurikulum dan guru merupakan salah satu kunci dari keberhasilan program pendidikan jasmani. Kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran berbasis science menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi mata pelajaran Penjas. Suherman (2013) “Terkait dengan peran unik dan strategis pendidikan jasmani, Kurikulum 2013 berbasis sains dan tidak lagi banyak didikte atau menghafal (Zuhdi,2013) memberikan tantangan tersendiri bagi kubu pendidikan jasmani”.

Penjas memiliki peran yang sangat strategis dan unik. Richard et al (2009; Suherman, 2013) menegaskan bahwa “Dikatakan strategis karena penjas dapat menjangkau semua ranah perilaku seperti domain fisik, sosial, afektif, dan kognitif”. Penerapan Kurikulum berbasis science ini mengharapkan agar ilmu yang dipelajari siswa di sekolah akan berkembang seperti awal mulanya ilmu tersebut terbentuk. Siswa harus mampu untuk berpikir kritis, agar apapun materi yang diterima oleh guru tidak begitu saja diyakini, namun haruslah melalui sebuah proses pemikiran kritis sehingga pada akhirnya siswa akan mampu menentukan mana yang baik dan mana yang benar. Secara sederhana . Ennis (1985) mengemukakan bahwa “Critical thinking is reflective and reasonable thinking that is focused on deciding what to believe or do”. Berpikir kritis akan terjadi apabila siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menganalisis berbagai informasi yang dikumpulkan untuk kemudian mengambil sebuah keputusan dan mempraktikkan apa yang dia yakini.

Proses belajar mengajar tentu tidak terlepas dari peran seorang guru. Karena dalam sebuah situasi belajar, murid membutuhkan seorang guru untuk membimbingnya. Mosston

dan Ashworth (1992, hlm. 1) “Teaching-learning process is a continuous interaction between the behavior of the teacher and behavior the learner”. Guru merupakan kunci utama bagi keberhasilan pengajaran. Hind dan Palmer (2007) menjelaskan bahwa “Agar siswa mencapai sesuatu yang berarti dalam kelas pendidikan jasmani mereka, seorang guru penjas harus peduli untuk olahraga mereka, tugas mereka dalam pendidikan dan kurikulum nasional, dan terutama, anak-anak yang mereka ajar”. Suherman (2009:40) menjelaskan bahwa “Keberhasilan belajar siswa mendapatkan prestasi belajar yang tinggi erat kaitannya dengan keterampilan guru dalam mengajar. Sementara itu keterampilan guru dalam mengajar akan mempengaruhi proses siswa dalam belajar yang secara langsung akan mempengaruhi prestasi belajar siswa’. Maka dari itu, peran guru dalam pencapaian tujuan pengajaran sangatlah besar, guru harus terampil dalam membawakan mata pelajarannya.

Pengambilan keputusan gerak yang dilakukan oleh siswa sebagian besar masih bersumber dari guru. Pola pengajaran yang diterapkan pada Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pola pengajaran yang berpusat pada siswa (student-centered), karena tuntutan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang diharapkan melalui penerapan Kurikulum 2013 ini tidak hanya didominasi satu aspek saja, namun harus terintegrasi dengan baik. Gaya mengajar guided-discovery (Mosston dan Ashworth, 1992) merupakan bagian dari spektrum gaya mengajar yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengambil sebuah keputusan melalui proses kognitif. Keputusan yang dibuat tidak berasal dari guru, namun melalui sebuah proses discovery terhadap beberapa alternative keputusan yang didapat melalui berbagai sumber informasi. Morgan et al (2005) menjelaskan bahwa “The spectrum can be the further categorized into two distinct ‘clusters’, namely reproductions and productions”. Gaya mengajar yang pengambilan keputusannya lebih besar berada pada siswa, ialah spectrum gaya mengajar discovery. Mosston dan Ashworth (1992, hlm. 167) menegaskan bahwa :

“When the objective of the episodes shifts to the discovery process, the teacher and the learner participate in a different cluster of style (F-K). These style seek to engage the learner in cognitive operations other than memory and recall. These style have different sets of objectives, which invite the learner to participate in the discovery of new movement by engaging in: Problem solving, Inventing, Creating, Comparing, Contrasting, Categorizing, Hypothesizing, Synthesizing, Extrapolating, Critical Thinking”.

Maka, penerapan gaya mengajar *guided-discovery* yang diterapkan pada pembelajaran penjas diharapkan mampu untuk menjawab tantangan Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran berbasis sains..

PEMBAHASAN

Ennis (1985) mengemukakan bahwa “*Critical thinking is reflective and reasonable thinking that is focused on deciding what to believe or do*”. Berpikir kritis sangatlah penting dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa senantiasa mampu menyelesaikan permasalahan dengan efektif dan efisien. Gaya mengajar *teacher-centered* kesempatan berpikir kedalam tingkat yang lebih tinggi masih minim, mengingat keputusan gerak siswa berdasarkan instruksi guru. Pola pengajaran yang diterapkan pada Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pola pengajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), karena tuntutan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang diharapkan melalui penerapan Kurikulum 2013 ini tidak hanya didominasi satu aspek saja, namun harus terintegrasi dengan baik.

Gaya mengajar *guided-discovery* (Mosston dan Ashworth, 1992) merupakan bagian dari spektrum gaya mengajar yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengambil sebuah keputusan melalui proses kognitif. Keputusan yang dibuat tidak berasal dari guru, namun melalui sebuah proses *discovery* terhadap beberapa alternative keputusan yang didapat melalui berbagai sumber informasi. Morgan et al (2005) menjelaskan bahwa “*The spectrum can be the further categorized into two distinct ‘clusters’, namely reproductions and productions*”. Gaya mengajar yang pengambilan keputusannya lebih besar berada pada siswa, ialah spektrum gaya mengajar *discovery*. Penelitian yang dilakukan oleh Arjunan & Jayachandran (2012) yang menyebutkan bahwa, “*For the retention of the acquired physicomotor skill under the guided discovery style approach is superior when copared with command style.*”. Keterampilan motorik gaya mengajar *guided discovery* lebih superior dibandingkan dengan gaya komando. Mosston dan Ashworth (1992:167) menegaskan bahwa :

“When the objective of the episodes shifts to the discovery process, the teacher and the learner participate in a different cluster of style (F-K). These style seek to engage the learner in cognitive operations other than memory and recall. These style have different sets of objectives, which invite the learner to participate in the discovery of new movement by engaging in: Problem solving, Inventing, Creating, Comparing, Contrasting, Categorizing, Hypothesizing, Synthesizing, Extrapolating, Critical Thinking”.

Anatomi gaya mengajar *guided-discovery* yaitu *“The teacher makes all the decisions in the preimpact set. The main decisions are the objectives, the target of the episode, and the design of the sequence of questions that will guide the learner to discovery of the target”* (Mosston dan Ashworth, 1992, hlm. 172). Proses pembelajaran yang menggunakan gaya mengajar Guided-Discovery melibatkan tiga episode pengajaran, yaitu *pre-impact*, *impact*, dan *post-impact*.

- Pada tahap *pre-impact*, implementasi gaya *guided-discovery* ini ditunjukkan pada hubungan setiap langkah dari $S \square D \square M \square R$. Stimulus pertama (S_1) didesain untuk menggerakkan siswa kepada ketidaksesuaian (Disonance) dan Mediation (M) yang mana siswa menyelidiki jawaban, dan ketika siswa siap, siswa akan menghasilkan respon (R_1). Guru kemudian mengajukan stimulus kedua (S_2), yang mana menggerakkan lagi siswa untuk Mencari, menghasilkan dalam memproduksi respon pencarian kedua (R_2), dan segera hingga stimulus terakhir (S_n) mendatangkan respon (R_n) yang merupakan target penemuan yang sebenarnya.
- Pada tahap *impact* ini, pengaturan pengaruh dalam urutan desain *guided-discovery*. Desain secara hati-hati dirangkai dan kemudian dites oleh peserta didik, kemudian didesain dan dites ulang, dapat menjadi prototipe untuk target yang diberikan. Ketika tingkat ini dicapai, rangkaian yang sama dapat digunakan dalam banyak episode dengan kemungkinan keberhasilan yang tinggi. Ada beberapa aturan yang harus guru ikuti pada proses ini: 1) Jangan pernah menjelaskan jawaban; 2) Selalu menunggu jawaban siswa; 3) Sering memberikan umpan balik; 4) Sering mempertahankan iklim penerimaan dan kesabaran. Fase *impact* dalam *guided-discovery* ialah mempengaruhi secara halus pada dimensi kognitif

dan emosional antara guru dan murid, keduanya terikat erat dan rumit dengan subyek.

- Pada tahap Post impact ialah guru memberikan feedback terhadap siswa. Perilaku memperkuat yang menunjukkan keberhasilan siswa di setiap langkah adalah umpan balik positif tentang belajar dan prestasi siswa.

Melalui gaya mengajar *guided-discovery*, siswa dibawa ke dalam zona penemuan dengan pendampingan yang disediakan dalam sebuah proses *converging* langkah-demi langkah. McBride et al (1990). Bruner (1966) dalam Dahar (2011:79) menganggap bahwa:

”Belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan menunjukkan beberapa kebaikan. Pertama, pengetahuan itu bertahan lama atau lama diingat atau mudah diingat. Kedua, hasil belajar penemuan mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil belajar lainnya. Ketiga, secara menyeluruh belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir secara bebas”.

Bruner (1966) dalam Dahar (2011:83) menegaskan bahwa “Kalau kita mengajarkan sains misalnya, kita bukan akan menghasikan perpustakaan-perpustakaan hidup kecil tentang sains, melainkan kita ingin membuat anak-anak kita berpikir secara matematis bagi dirinya sendiri, berperan serta dalam proses perolehan pengetahuan. Mengetahui itu adalah suatu proses, bukan produk”. Maka dari itu, peranan guru dalam proses belajar penemuan antara lain sebagai berikut: a). Guru merencanakan pelajaran demikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki siswa; b). Guru menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah; c). Guru memperhatikan cara penyajian; d). Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat; e). Menilai hasil belajar. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan sendiri generalisasi-generalisasi itu.

SIMPULAN

Gaya mengajar *guided-discovery* (Mosston dan Ashworth, 1992) merupakan bagian dari spektrum gaya mengajar yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengambil sebuah keputusan melalui proses kognitif. Keputusan yang dibuat tidak berasal dari guru, namun melalui sebuah *proses discovery* terhadap beberapa alternatif keputusan yang didapat melalui berbagai sumber informasi yang diperoleh dari sumber manapun. Pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan gaya mengajar *guided-discovery* sangat relevan dengan penerapan kurikulum 2013 yang berbasis sains. Pada belajar penemuan, siswa akan memasuki tahapan belajar yang bermakna dan relatif permanen, yang kemudian seiring dengan bertambahnya pengetahuan yang diperoleh siswa, maka ilmu pengetahuan pun akan berkembang. Hal ini sesuai dengan apa yang diharapkan melalui penerapan kurikulum 2013 yang berbasis sains.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjunan, R & Jayachandran, R. (2012). Effect of Command and Guided Discovery Teaching Style on Retention of a Psychomotor Skill. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*. 1, (6), 27-32.
- Dahar, Ratna W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Ennis, Robert H. (1985). A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills. *Educational Leadership* (44-48).
- McBride, et al. (1990). Teaching Critical Thinking Skills in the Psychomotor Domain. *The Clearing House* :Vol. 63 (197-201).
- Morgan, et al. (2005). Effects of Different Teaching Styles on The Teacher Behaviours that Influence Motivational Climate and Pupil's Motivation in Physical Education. *European Physical Education Review*: Vol 1 (3):I-xx:056651. London:SAGE Publication.
- Mosston, Muska dan Ashworth, Sara. (1992). *Teaching Physical Education*. New York: Macmillan College Publishing Company
- Rink, E. Judith. (1993). *Teaching Physical Education for Learning* (Secon Edition). USA: Mosbi Years Book.
- Suherman, Adang. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Yildirim, Ahmet. (2003). *Analysis of Academic Learning Time in Physical Education Classes of Prospective and Inservice Teachers*. Thesis Master on Middle East Technical University: tersedia <http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/1067594/index.pdf>