

MODEL PEMBELAJARAN PAKEM DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR (Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran Pakem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar)

Oleh: **Ayi Suherman**

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract: Criticism that appears all the time toward learning process of Physical Education is learning situation that is less fun and joyful for students. The learning process more emphasizes on students' ability to face the learning materials based on the curriculum and it more encourages students to learn actively, creatively, and favorably. It is really needed based on the dynamics of students' development that still needs the concrete learning activity process and the reality of society living. The aims of the study are to develop an effective learning for physical education in Elementary School and to know how far the learning outcomes are in physical education by using this model. This study used research and development approach by considering the research steps: preliminary study, development planning, and limited model try out, wider try out, and model validation. The results showed that the active, creative, and fun learning model is a learning method combination of physical education that is developed by Musska Moston. As one of the models, this learning model has two parts, namely model designing and model implementing. Model designing more emphasizes on planning toward every learning aspects and steps that will be conducted by teacher and students that are preliminary phase that includes opening and developing, and main activity phase that concludes repetition and new movements, and closing activity that concludes cooling down and feedback. Then, model implementing more emphasizes on realization in every learning aspects and steps that has been designed, namely preliminary, main, and closing activity. Based on the results, it is recommended for physical education's teachers, the headmaster, Educational Department, PGSD, and further researcher to disseminate this model through learning, upgrading, training, and other relevant forums.

Keywords: Learning model, active, creative and fun learning (pakem), model designing, and physical education

Abstrak: Kritik yang selama ini muncul terhadap proses pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah situasi pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menggembirakan siswa. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan anak untuk menghadapi sejumlah materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan lebih mendorong anak untuk belajar lebih aktif, kreatif efektif dan menyenangkan. Hal ini justru sangat diperlukan sesuai dengan dinamika perkembangan anak yang masih memerlukan proses kegiatan belajar yang konkrit, nyata realitas kehidupan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar. Di samping itu pula berkeinginan mengetahui sejauh mana hasil belajar dalam pendidikan jasmani melalui model ini. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan mempertimbangkan langkah-langkah penelitian: studi pendahuluan, perencanaan pengembangan, dan uji coba model terbatas, uji coba lebih luas dan validasi model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan siswa merupakan gabungan metode pembelajaran praktek pendidikan jasmani yang dikembangkan oleh Musska Moston. Sebagai salah satu model, model pembelajaran Pakem ini memiliki dua bagian, yaitu desain model dan implementasi model. Desain model lebih menekankan pada perancangan terhadap berbagai aspek dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan guru dan siswa yaitu tahap pendahuluan yang meliputi pembukaan dan , pengembangan, tahap kegiatan inti yang meliputi pengulangan dan gerak baru, dan kegiatan penutupan yang berisikan cooling down dan umpan balik. Implementasi model lebih menekankan pada realisasi berbagai aspek dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang desainnya yaitu tahap pendahuluan, inti dan penutupan. Berdasarkan hasil penelitian direkomendasikan pada guru Penjas, Kepala Sekolah, Dinas Pendidikan, PGSD dan Peneliti lanjut untuk menyebarluaskan model ini melalui pembelajaran, penataran, pelatihan dan forum lain yang relevan.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Pakem, desain model, implementasi model, dan pendidikan jasman

PENDAHULUAN

Salah satu butir dari misi bangsa Indonesia sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003

disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam kenyataannya, hal ini masih sulit diperoleh bukti yang signifikan manakala pihak sekolah telah mampu mengembangkan kemampuan tersebut secara optimal. Habibie (Ruindungan, 1996: 8) dalam hasil pengamatannya mengatakan bahwa system pendidikan kita belum memberi ruang yang lebih luas bagi pengembangan kemampuan kreatif, khususnya kreativitas berpikir anak. Munandar (1992: xiv) mengatakan bahwa pihak sekolah belum atau kurang merangsang kemampuan berfikir kreatif siswa.

Gejala diatas terjadi pula dalam implementasi kurikulum di sekolah dasar hampir setiap mata pelajaran, baik dilihat dari makna kreativitas sebagai *produk, proses, pribadi*, maupun *press*. Sanusi (1998: 223-226) mengatakan bahwa transfer informasi dalam pengajaran di sekolah hanya mencapai tujuan kognitif yang *mengulit bawang* dan ketinggalan jaman. Hasil belajar di sekolah hanya mempunyai relevansi dengan tujuan kurikulum formal yang terbatas dan tak memiliki relevansi yang berarti dengan kehidupan kemasyarakatan yang nyata, bahkan terkesan membosankan dan tak disenangi siswa.. Dalam proses pembelajaran belum terjadi adanya transfer konsep dan budaya berfikir cerdas, kritis, kreatif, dan sistematis, dan lain-lain.

Demikian pula hasil belajar Pendidikan Jasmani yang diperoleh siswa belum menunjukkan atau mencerminkan produk yang menggembirakan semua pihak, terutama dalam kenyataannya guru gagal dalam meminimalisir perilaku menyimpang yang diperbuat siswa sehingga menjadikan guru putus semangat dan malas dalam mengajar (Husdarta, 2006). Ciri-ciri kreatif, yang menurut

Munandar (1999: 27) bahwa pribadi kreatif harus memiliki kelenturan, toleransi terhadap ketaksamaan, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dan menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat. Hasil belajar Pendidikan Jasmani masih dalam kriteria berpikir konvergen.

Proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani di sekolah dasar masih sebatas sebagai proses transfer of knowledge, bersifat verbalistik, dan hanya bertumpu pada kepentingan guru daripada kebutuhan siswa. Hidayanto (1998: 8) mensinyalir adanya kecenderungan di kalangan guru PENJAS dalam memilih dan menggunakan metode mengajar bersifat spekulatif, yang berakibat kegiatan pembelajaran kurang menarik, tak menantang, dan sulit mencapai target. Temuan ini diperkuat oleh hasil pengamatan bahwa (1999: 4), kondisi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah cenderung berpusat pada guru, siswa hanya menjadi objek pembelajaran, yang tak mendorong potensi diri siswa dalam pembelajaran. Pola pembelajaran yang demikian, pada dasarnya, belum sesuai dengan tujuan dan misi yang diemban Pendidikan Jasmani.

Dilihat dari sudut pandang kreativitas, yang menekankan dimensi dorongan atau lingkungan pendukung atau pendorong terwujudnya kreativitas menunjukkan bahwa kondisi atau lingkungan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar belum mendukung dan bahkan ada kecenderungan menghambat terhadap pengembangan kreativitas siswa. Hasil penelitian Palembang (1997: 17) menyimpulkan bahwa masih banyak guru PENJAS di sekolah dasar yang memberikan penjelasan secara berulang-ulang dan sangat membosankan. Hal ini dipertegas oleh temuan penelitian Wina Sanjaya (2003),

yang antara lain menyimpulkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar lebih menekankan kepada kemampuan anak untuk menghafal sejumlah materi pembelajaran dan tidak mendorong untuk berfikir dan mengembangkan kreativitas. Kemampuan dan kemauan guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran di sekolah dasar justru sangat diperlukan sesuai dengan perkembangan masyarakat saat ini.

Persoalan-persoalan diatas sangatlah sulit dipecahkan dengan segera. Sebaliknya, membiarkan persoalan-persoalan tersebut berlarut-larut tanpa ada penyelesaian merupakan tindakan tak bijaksana. Oleh karena itu untuk mengatasi persoalan-persoalan tersebut, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah melakukan pengkajian secara mendalam terhadap persoalan-persoalan tersebut berdasarkan rujukan filosofis atau teori valid dan penelitian (Sanusi, 1998). Secara operasional, penulis sependapat dengan pernyataan Hidayanto (1998, 6) bahwa untuk meningkatkan relevansi hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran perlu dilakukan kaji terhadap struktur isi materi kurikulum dan perbaikan metode atau strategi pembelajaran.

Bertolak dari pemikiran diatas, penelitian ini mencoba melakukan penelitian dan pengembangan terhadap model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kondisi pembelajaran pendidikan jasmani. Secara khusus, penelitian ini bukan sekedar melakukan eksperimen dan uji coba semata-mata, akan tetapi melakukan penelitian dan pengembangan terhadap model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang merupakan gabungan dari berbagai metode pembelajaran yang rentangan aktivitas belajar mulai komando, tugas, resiprokal, sampai pemecahan masalah.

Perumusan dan pembatasan masalah,

berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut persoalan pokok dalam penelitian itu adalah pembelajaran Pendidikan jasmani yang masih belum mampu mengembangkan suasana hati yang gembira terutama dalam aspek kemampuan inisiatif, kreatif dan efektif. Persoalan ini diperkirakan menjadi semakin kompleks manakala dikaitkan dengan masih minimnya usaha-usaha pengembangan kreativitas siswa melalui rekayasa atau pengembangan model pembelajaran yang semakin banyak diminati saat ini. Oleh karena itu, untuk mengatasi persoalan tersebut perlu dikaji model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mengimplementasikan kurikulum di kelas, misalnya model pembelajaran Pakem. Asumsi yang digunakan adalah mutu implementasi kurikulum merupakan faktor dominan terhadap mutu hasil belajar siswa.

Secara khusus penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran Pakem yang akan dipakai untuk mengembangkan kemampuan belajar secara kreatif siswa dalam mengimplementasikan kurikulum Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Di sini jelas-jelas model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan inisiatif, kreatif, siswa adalah model pembelajaran Pakem.

Pertanyaan penelitian, berdasarkan perumusan dan pembatasan masalah di atas, kemudian dikemukakan rumusan permasalahan penelitian melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran saat ini yang mengarah pada pengembangan model pembelajaran yang aktif, aktif, efektif dan menyenangkan siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar,

dilihat dari segi kemampuan dasar dan kinerja guru, kreativitas siswa, fasilitas pembelajaran, tujuan dan isi dari proses pembelajaran Pendidikan jasmani?; dan (2) Model pembelajaran yang bagaimana yang cocok dikembangkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan jasmani ditinjau dari aspek-aspek berikut ini: (a) Model desain pembelajarannya?; (b) Model implementasi pembelajarannya?; (c) Kesesuaian desainnya dengan kaidah-kaidah pembelajarannya?; (d) Kelayakan implementasinya oleh guru dengan sarana pendukung yang tersedia di sekolah?; (e) Keampuannya dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa?; dan (f) Evaluasi hasil pembelajaran Pakem dalam Penjas hasil pengembangan model?

Tujuan dan manfaat penelitian. Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas siswa dalam dimensi pendidikan jasmani di sekolah dasar. Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah: 1) mengetahui profil implementasi kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar, yang mengarah pada pembelajaran bagi pengembangan kreativitas siswa, 2) menghasilkan model pembelajaran yang cocok bagi pengembangan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan jasmani dilihat dari segi: kesesuaian desainnya dengan kaidah-kaidah pembelajaran, keterlaksanaan atau kelayakan implementasinya oleh guru dengan sarana pendukung yang tersedia, dan keampuannya dalam mengembangkan kreatif siswa, 3) mengetahui dampak dari penerapan model pembelajaran Pakem untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani.

Secara khusus, hasil penelitian diharapkan menemukan prinsip-prinsip atau bahkan menemukan

dalil-dalil atau kaidah-kaidah mengenai penerapan model pembelajaran bagi pengembangan kreativitas dan menyenangkan siswa melalui kajian mendalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat member kontribusi kepada beberapa pihak, antara lain: (1) Pihak pengambil kebijakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan mutu pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan dasar; (2) Pihak sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang semakin hari semakin menarik, bermakna dan bermanfaat bagi siswa; dan (3) Pihak siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka mengembangkan kemampuan hasil belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development), yaitu mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kondisi dan kebutuhan nyata di sekolah dasar melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) studi pendahuluan, 2) perencanaan pengembangan, 3) uji coba model, 4) uji validasi model, dan 5) sosialisasi dan pelaporan.

Subyek penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani dan siswa kelas 4 sekolah dasar yang tersebar di kabupaten Sumedang propinsi Jawa Barat. Penelitian ini bukan penelitian terhadap populasi, akan tetapi menggunakan sample, baik pada tahap survey awal, uji coba, maupun untuk tahap uji validasi model.

Intrument yang digunakan adalah angket,

panduan observasi dan criteria penilaian kreativitas siswa. Angket digunakan untuk keperluan survey awal, yaitu untuk menjaring pendapat guru tentang pengembangan aktivitas dan kreativitas siswa, pengembangan rencana pembelajaran, implementasi pembelajaran, pemanfaatan sarana prasarana/ lingkungan, dan pendapat siswa. Panduan observasi digunakan untuk keperluan uji coba model baik uji coba terbatas maupun uji coba lebih luas. Pedoman atau kriteria digunakan untuk menilai kemampuan aktivitas dan kreatif siswa sekolah dasar.

Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif yang berupa sebaran frekuensi dan t-tes. Teknik analisis kualitatif dipakai untuk menganalisis hasil pengamatan terhadap uji coba model pembelajaran sinektik. Teknik analisis kuantitatif dengan statistik sebaran frekuensi yang digunakan untuk menganalisis hasil survey awal. Teknik t-tes digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan hasil belajar pendidikan jasmani siswa.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Model pembelajaran Pakem

Model pembelajaran bagi pengembangan kemampuan aktivitas dan kreativitas siswa merupakan hasil pengembangan dari metode pembelajaran Pendidikan jasmani yang dikemukakan Muska Mosston. Model pembelajaran Pakem ini memiliki dua bagian, yaitu desain model dan implementasi model. Desain model lebih menekankan pada perancangan terhadap berbagai aspek dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, sedangkan implementasi model lebih menekankan pada realisasi berbagai aspek dan langkah-

langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam desainnya.

a. Desain model pembelajaran Pakem

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan desain model pembelajaran ini adalah pengembangan kemampuan aktivitas dan kreativitas siswa sebagaimana yang dituntut dalam kurikulum, berkenaan dengan aspek-aspek aktivitas, kreativitas, efektivitas dan menyenangkan. Materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan program pembelajaran sebagaimana yang tertera dalam silabus pendidikan jasmani dengan strategi penyajian materi pembelajaran “permainan dan olahraga”. Kegiatan dan langkah-langkah pembelajaran adalah: 1) pendahuluan, pemanasan dan pengembangan, 2) kegiatan inti pengulangan dan pembaharuan, dan 3) penutupan yang meliputi cooling down dan umpan balik. Evaluasi hasil belajar dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui peningkatan keberhasilan belajar siswa. Untuk itu, prosedur dan teknik evaluasinya perlu mengacu kepada aspek-aspek aktivitas, kreativitas dan kondisi menyenangkan di samping hasil belajar pendidikan jasmani.

b. Implementasi model pembelajaran sinektik

Kegiatan pembelajaran yang merupakan implementasi dari model pembelajaran Pakem dibentuk atas tahapan-tahapan pembelajaran sebagai berikut:

Tahap pertama sebagai tahap penyajian materi merupakan tahap esensial bagi keberhasilan siswa dalam memperoleh materi baru. Tahap ini dapat juga dikatakan sebagai gerbang masuknya materi baru kepada siswa. Oleh karena itu, agar

siswa bisa optimal dalam mengikuti tahap ini, terutama apabila dikaitkan dengan pengembangan kemampuan aktivitas dan kreativitas maka diperlukan adanya penggunaan strategi penyampaian materi yang cocok untuk tujuan tersebut. Salah satunya adalah menggunakan strategi atau pendekatan “rentang belajar keaktifan belajar dari Mosston”. Dengan strategi ini, diharapkan pola pikir siswa semakin berkembang secara divergen. Di samping itu, agar tingkat penguasaan siswa terhadap materi semakin meningkat maka diperlukan adanya teknik penguatan kognitif dengan cara melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah diterangkan guru,

Tahap kedua merupakan gabungan dari tahap orientasi, pelacakan, konfrontasi, inkuiri, akomodasi dan tahap transfer. Tahap ini diawali dengan meminta siswa membuat contoh langsung atas materi yang sedang dibahas melalui media bagan “gambar/sketsa gerak”. Setelah itu diikuti dengan melakukan perbandingan terhadap analogi-analogi dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan kesamaan dan kaitan antara aspek-aspek yang ada dalam obyek atau kegiatan yang dipakai sebagai analogi langsung. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu memberi dorongan dan memfasilitasi siswa untuk kegiatan tersebut. Sedangkan kegiatan penjelasan terhadap berbagai perbedaan bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memperoleh kejelasan tentang perbedaan-perbedaan yang ada dalam obyek atau kegiatan yang dianalogikan dengan materi yang sedang dibahas. Untuk itu, agar tujuan ini terwujud maka siswa perlu didorong dan diarahkan agar mampu melaksanakan tugas pembelajaran tersebut. Di samping itu, hasil pekerjaan siswa

perlu didiskusikan dengan teman-temannya supaya wawasan dan kreativitas siswa semakin meningkat.

Tahap ketiga sebagai tahap aplikasi sistemik yaitu siswa melakukan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap kegiatan pendahuluan berisikan kegiatan pemanasan dan pembentukan. Kegiatan inti meliputi pengulangan gerakan yang sudah dipelajari dan gerakan yang baru dipelajari siswa. Setiap siswa diminta melakukan gerak apa yang diketahui dan apa yang mampu dilakukan sendiri. Agar siswa dapat melakukan aktivitas dalam tahap ini maka siswa tak boleh dibatasi kesempatannya untuk berekspresi dan mengemukakan dan mendemonstrasikan hasil kreasinya. Peran serta aktif guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan.

Tahap keempat disebut sebagai tahap demonstrasi eksplorasi kembali terhadap materi yang sedang dibahas dengan menggunakan cara geraknya sendiri. Siswa diminta melakukan dan menjelaskan kembali materi yang sedang dibahas dengan menggunakan bahasanya sendiri. Untuk itu, agar siswa mampu melakukan tugas tersebut maka guru perlu memfasilitasi siswanya dengan teknik inkuiri terbimbing dan hasil pekerjaan siswa didiskusikan dengan teman-temannya.

Tahap kelima disebut dengan tahap umpan balik terhadap materi yang sedang dibahas. Siswa diharapkan bisa melakukan dan menganalisisnya mengapa itu dilakukan, disini siswa harus mampu menjelaskan alasan-alasan mengapa gerak itu dilakukan seperti itu. Untuk mencapai target tersebut, guru perlu melakukan serangkaian kegiatan, mulai menanyakan, melakukan, memberi contoh dan menganalisis gerak penampilannya. Siswa mendiskusikan bersama teman-temannya, dan merangkum hasil pekerjaan siswa dalam

bentuk laporan kepada guru pendidikan jasmani. Di sini, yang dipentingkan adalah “*argumentasi*”, mengapa suatu obyek atau kegiatan tertentu dilakukan seperti itu, tentunya sesuai dengan persoalan yang sedang dibahas.

2. *Dampak atau manfaat penggunaan model pembelajaran Pakem*

Berdasarkan temuan uji coba dan validasi model, terutama yang berkaitan dengan kemampuan aktivitas, kreatif, efektivitas siswa dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran Pakem dapat meningkatkan hasil belajarsiswa. Hal ini ditandai dengan adanya perbedaan skor rata-rata kemampuan hasil belajar siswa antara *sebelum* mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Pakem (hasil pengembangan) dengan *setelah* mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Pakem (hasil pengembangan). Hasil yang sama dapat dilihat pula pada beberapa hasil uji perbedaan antara skor rata-rata kemampuan hasil belajar Pakem (kelas ekspeimen) dengan skor rata-rata kemampuan berfikir kreatif siswa pada sekolah dasar (kelompok control).

Adanya peningkatan kemampuan hasil belajar Pendidikan jasmani siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Pakem dapat dikatakan sebagai sesuatu yang *semestinya* karena tujuan diterapkannya model ini adalah untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar Penjas siswa sekolah dasar. Atas dasar kenyataan ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Pakem dapat meningkatkan hasil belajar disamping mengembangkan proses pembelajaran melalui aktivitas, kreativitas dan efektivitas yang

menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa sekolah dasar.

3. *Keunggulan-keunggulan model pembelajaran Pakem Penjas*

a. Meningkatkan kualitas kemampuan atau unjuk kerja guru

Secara garis besar, ada dua tuntutan kemampuan yang harus dikuasai oleh guru berkenaan dengan pengembangan desain model pembelajaran Pakem bagi peningkatan hasil belajar siswa. Pertama, kemampuan mengembangkan segenap aspek-aspek pembelajaran yang terkandung dalam desain model pembelajaran Pakem. Kedua, kemampuan mengimplementasikan model pembelajaran Pakem di kelas. Adanya tuntutan yang demikian menyebabkan guru tak bisa melaksanakan tugas sekedarnya, akan tetapi berusaha memfasilitasi kegiatan belajar terutama terhadap materi pembelajaran yang tingkat kesulitan di atas rata-rata sehari-hari. Dengan demikian, yang tidak sekedar bekerja secara rutin, akan tetapi memerlukan usaha ekstra keras.

b. Relevan dipakai dalam implementasi kurikulum Pendidikan Jasmani

Model pembelajaran Pakem dapat dipakai sebagai wahana atau instrument untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar karena secara khusus dirancang untuk meningkatkan hasil belajar disamping melatih proses belajar secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui serangkaian latihan praktek terhadap gerak yang baru dipelajari. Dengan memberi kesempatan berlatih kepada siswa untuk melakukan kegiatan motorik disertai pemikiran yang kreatif terhadap sesuatu materi yang sedang diajarkan memungkinkan wawasan

pengetahuan dan keterampilan siswa tentang materi yang sedang dibahas akan semakin luas. Demikian pula, siswa akan terlatih atau terbiasa memecahkan berbagai persoalan kehidupan yang dihadapi sehari-hari di masyarakat.

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian dan pengembangan model ini adalah:

- a. Desain pengembangan model pembelajaran Pakem merupakan model pengembangan kemampuan aktivitas dan kreativitas siswa yang berkenaan dengan aspek pendahuluan, pengembangan, pengulangan, pembaharuan, cooling down dan umpan balik. Sedangkan kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah berikut: orientasi, pelacakan, konfrontasi, inkuiri, akomodasi, dan transfer. Evaluasi hasil belajar dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya tingkat perkembangan kemampuan dan keterampilan gerak siswa.
- b. Implementasi model pembelajaran Pakem meliputi tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran yaitu tahap pendahuluan yang meliputi kegiatan pemanasan dan pembentukan seperti kegiatan kelentukan, pelepasan, pelepasan. Tahap kegiatan inti meliputi kegiatan mengulang hal yang sudah dipelajari dan mempelajari gerak yang baru. Tahap kegiatan penutupan meliputi kegiatan cooling down dan umpan balik terhadap materi yang sedang dipelajari.
- c. Dampak penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan belajar siswa, ini terbukti dengan adanya perbedaan skor rata-rata hasil belajar Penjas antara sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Pakem.

- d. Keunggulan model pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kualitas kemampuan atau unjuk kerja guru pendidikan jasmani dan sangat relevan digunakan dalam implementasi kurikulum pendidikan jasmani yang berbasis kompetensi.
- e. Faktor dukungan pengembangan model pembelajaran ini datang dari semangat kerja guru, latar belakang pendidikan guru, pengalaman kerja guru, kesiapan siswa dalam belajar dan ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai.

Implikasi

- a. Implikasi teoritis, bahwa pembelajaran yang efektif menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi aktif siswa akan mendapat pengalaman baik hasil belajar maupun proses memperoleh hasil belajar. Model pembelajaran ini sangat memperhatikan tahapan perkembangan kemampuan aktivitas kreatif siswa, misalnya siswa diberi contoh gerak yang biasa dilakukan pada pembelajaran pendidikan jasmani sebagai kasus nyata di lapangan yang sesuai dengan taraf perkembangan berfikir anak-anak.
- b. Implikasi praktis, bahwa temuan penelitian menunjukkan model pembelajaran ini hasil pengembangan dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan wawasan berfikir dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, karena adaptabilitas dan efektivitas yang tinggi dalam implementasinya terjadi proses sosialisasi dan desiminasi.

Rekomendasi

- a. Rekomendasi ditujukan kepada pihak guru, pihak kepala kantor Depdiknas bidang Pendidikan Dasar dan pihak peneliti yang akan mengembangkan penelitian dan pengembangan selanjutnya.
- b. Pihak guru, model pembelajaran ini dapat

- dipakai sebagai salah satu alternative terutama yang berkaitan belum optimalnya pengembangan kemampuan aktivitas dan kreativitas siswa.
- c. Pihak Depdiknas, untuk mengembangkan model pembelajaran ini perlu adanya dukungan dan kebijakan dari Depdiknas yang mampu merangsang para guru bersedia mengembangkan model kemampuan berfikir kreatif siswa.
- d. Pihak PGSD, sebagai institusi penyiap tenaga kependidikan jenjang sekolah dasar perlu memperhatikan dan menindaklanjuti terhadap penemuan ini, terutama melakukan pengkajian dan pengembangan terhadap berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
- e. Pihak peneliti berikutnya untuk menggali terus melakukan penelitian dan pengembangan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan jenjang yang sama di sekolah dasar. Selanjutnya kaji ulang terhadap penelitian yang sama perlu dilakukan agar lebih sempurna hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran Pakem ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction*. New York: Logman, Inc.
- Hidayanto, D.N. (1998). *Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Komponen Display Theory (CDT) Model Implementasi pada Kurikulum Berbasis Kompetensi di SD*. Disertasi pada PPS IKIP Bandung, tidak diterbitkan.
- Husdarta, J. S. (2006). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar (Studi tentang Pengaruh Layanan Supervisi, Kepemimpinan Kepala Sekolah, Fasilitas Pembelajaran, Kompetensi, dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kualitas Kinerja Guru Penjas di Kabupaten Sumedang)*. Disertasi pada Sekolah Pascasarja UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Munandar, S.C.U. (1992). *Menggunakan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gerasindo.
- Munandar (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka.
- Ruindungan, M.G. (1996). *Model Bimbingan Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Umum (Studi Kuasi Eksperimental Upaya Bantuan Pengembangan Kemampuan Befikir Kreatif dan Sikap Kreatif pada siswa SMUK Dago Bandung)*. Disertasi pada PPS IKIP Bandung, tidak diterbitkan.
- Sanjaya, Wina. (2003). *Model Pembelajaran Befikir, Sebagai Salah Satu Bentuk Implementasi KBK*. Bandung: Eedduttech, Jurnal Teknologi Pendidikan FIP UPI Tahun 2, Vol 2 No. 2.
- Sanusi, A. (1998). *Pendidikan Alternatif: Menyentuh Arah Dasar Persoalan Pendidikan dan Kemasyarakatan*. Bandung: kerjasama PPS IKIP Bandung dengan PT. Grafindo Media Pratama.

BIODATA SINGKAT:

Penulis adalah dosen PGSD UPI Kampus Sumedang, Ketua Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang