

Oleh :
Ika Kusumasari, S.Pd., M.Pd

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mengajar menggunakan gaya komando dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas ditinjau dari kemampuan awal melalui eksperimentasi metode pembelajaran discovery guide pada mahasiswa PJS Regular A angkatan 2009 T.A 2011/2012. Dari hasil pre-test yang dilakukan diketahui bahwa kemampuan mahasiswa dalam melakukan hasil pre-test mengajar menggunakan gaya komando masih tergolong rendah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (nilai hasil belajar mahasiswa) yang dapat dianalisis. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dan lain-lain. Sampel dalam penelitian ini adalah pada mahasiswa PJS Regular A angkatan 2009 T.A 2011/2012 yang berjumlah 32 orang. Untuk mengumpulkan data menggunakan lembar pengamatan, yang selanjutnya dianalisis dengan cara deskriptif secara persentase. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa hasil belajar mengajar menggunakan gaya komando pada siklus I sebesar 46,87%, kemudian meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. hasil belajar mengajar menggunakan gaya komando mahasiswa siklus I secara keseluruhan masih mencapai 62%. Kemudian pada siklus II berdasarkan hasil refleksi ternyata membawa peningkatan menjadi 74,75%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode discovery guide dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mengajar mengajar menggunakan gaya komando dalam mata kuliah strategi Pembelajaran Penjas pada mahasiswa PJS Regular A angkatan 2009 T.A 2011/2012.

Kata kunci : Hasil belajar mengajar menggunakan gaya komando, metode discovery guide dan kemampuan awal

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas merupakan salah satu dari beberapa mata kuliah keahlian kependidikan yang menjadi bagian dari wajah Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Mata kuliah ini diberikan pada semester lima dengan bobot mata kuliah 4 sks. Sebelum mengambil mata kuliah ini, mahasiswa wajib untuk lulus dalam mata kuliah prasyarat Perencanaan Pembelajaran Penjas. Mata kuliah ini mempelajari mengenai metode-metode pembelajaran penjas, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran, dan juga cara mengelola kelas

Mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas mencakup pembahasan mengenai ; 1). menjelaskan konsep dasar penjas berkaitan dengan defenisi, perbedaan penjas dan olahraga, media pembelajaran, pengelolaan kelas, implementasi program penjas dan profil dosen penjas yang kompeten, 2) gaya mengajar komando, 3) gaya mengajar latihan, 4) gaya mengajar resiprokal, 5) gaya mengajar periksa diri, 6) gaya mengajar inklusi, 7) gaya mengajar konvergen, 8) gaya mengajar divergen.

Strategi Pembelajaran Penjas sangat dibutuhkan bagi alumni PJKR, selain skill untuk menangani pengelolaan kelas pada saat mengajar disekolah ataupun juga sebagai nilai plus yang dapat dijadikan modal untuk meramu metode pembelajaran yang tepat agar tujuan

pembelajaran penjas dapat tercapai di sekolah-sekolah. Mengingat betapa pentingnya keberadaan mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas, maka perlu ditekankan perbaikan dalam metode mengajar.

Proses pembelajaran dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas harus selalu disempurnakan sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan untuk memperoleh kualitas dan kuantitas pendidikan dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Upaya untuk meningkatkan prestasi dicapai secara maksimal karena banyaknya faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar itu sendiri. Perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas meliputi perbaikan praktek pembelajaran, misalnya dalam penggunaan metode pembelajaran. Ada beberapa mahasiswa mengakui bahwa Strategi Pembelajaran Penjas merupakan mata kuliah yang sulit karena harus menguasai konsep dari dasar metode pembelajaran dan harus diaplikasikan, sehingga dengan demikian diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat mengaktifkan mahasiswa.

Upaya peningkatan kualitas mata kuliah Strategi Pembelajaran Penjas idealnya dimulai dari pembenahan proses pengajaran yang dilakukan oleh dosen yaitu dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Strategi Pembelajaran Penjas mahasiswa. Suatu model pembelajaran yang mampu mengubah pandangan negatif mahasiswa terhadap Strategi Pembelajaran Penjas menjadi mata kuliah yang menyenangkan, mata kuliah yang memberikan banyak kesempatan pada mahasiswa untuk memfungsikan unsur-unsur fisik, melatih tanggung jawab dan kerjasama. Model pembelajaran seperti ini tidak saja memunculkan keasikan belajar, tetapi juga akan memberikan dampak positif bagi perkembangan aspek kognitif dan sosial mahasiswa.

Salah satu faktor internal dalam proses belajar mengajar adalah kemampuan awal mahasiswa. Kemampuan awal mahasiswa merupakan salah satu prasyarat yang dimiliki oleh mahasiswa agar dapat mengikuti pelajaran dengan lancar. Hal ini disebabkan karena materi yang ada disusun secara terstruktur artinya materi kuliah disusun berdasarkan kemampuan awal mahasiswa sesuai dengan kompetensi yang berjenjang di tiap tingkatan semesternya.

Oleh karena itu perlulah kiranya, diberlakukan Revolusi Pembelajaran yang terkait dalam perubahan metode pembelajaran yang lebih menekankan kepada penemuan konsep, prinsip ataupun gagasan oleh mahasiswa itu sendiri sehingga mahasiswa menjadi pribadi yang kreatif dan memiliki motivasi diri untuk dapat bertanggung jawab terhadap ide-idenya. Karena pendidik yang berhasil adalah pendidik yang mampu merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran dengan sebanyak-banyaknya menggunakan metode discovery. Hal ini dimaksudkan karena dalam paradigma baru pembelajaran dinyatakan bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan learning how to learn (belajar bagaimana belajar).

1.2 Kajian Teori

1.2.1 Discovery dan pembelajaran

Di dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat (20) dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berkenaan dengan proses pembelajaran, di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pasal 19 ayat (1) tersebut di atas mengindikasikan bahwa proses pembelajaran hendaknya lebih banyak berorientasi kepada penemuan. Jerome S. Bruner (1978) telah mengembangkan belajar penemuan (*discovery learning*) yang berdasarkan kepada pandangan kognitif tentang pembelajaran dan prinsip-prinsip konstruktivis. Pada *discovery learning* individu didorong untuk belajar secara mandiri. Individu belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan pendidik mendorong individu untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip-prinsip. Menurut Carin dan Sund (1985), *discovery* merupakan suatu proses dimana anak atau individu mengasimilasi proses konsep dan prinsip-prinsip. *Discovery* terjadi apabila individu terlibat secara aktif dalam menggunakan mentalnya agar memperoleh pengalaman, sehingga memungkinkan untuk menemukan konsep atau prinsip.

Proses-proses mental tersebut di atas melibatkan keterampilan proses yang lebih tinggi tingkatannya (perumusan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan) melalui metode ilmiah dengan memanfaatkan kreativitas peserta didik untuk menemukan konsep, prinsip, atau generalisasi sebagaimana yang digariskan oleh Standar Isi mata pelajaran. Di samping itu juga diperlukan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu dan terbuka (inilah yang dimaksud dengan sikap ilmiah). Dengan demikian pendidik harus mampu menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan

kegiatan *discovery*, seperti halnya ilmuwan terdahulu.

Discovery learning memiliki beberapa keuntungan, yaitu: (1) pengetahuan yang diperoleh dapat bertahan lebih lama dalam ingatan, atau lebih mudah diingat, dibandingkan dengan cara-cara lain, (2) dapat meningkatkan penalaran individu dan kemampuan untuk berpikir, karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi untuk memecahkan permasalahan, (3) dapat membangkitkan keingintahuan individu, memotivasi individu untuk bekerja terus sampai mereka menemukan jawabannya.

Dalam proses *discovery*, berpikir kreatif tidak dapat muncul begitu saja, tetapi perlu digali dan dilatihkan melalui sistem tertentu (Wellington, 1980). Hal ini dimaksudkan karena berpikir kreatif mementingkan proses dan produk.

Jika proses berpikir kreatif berkembang dalam pendidikan formal, khususnya dalam pembelajaran diharapkan individu mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapinya, meskipun masalah itu baru dengan berbagai alternatif pemecahan. Selain itu, para individu diharapkan mampu menentukan hubungan sebab akibat mengenai hal-hal yang diamati, baik yang sederhana maupun yang lebih kompleks di luar materi yang diajarkan, yang memungkinkan memperoleh penemuan baru.

1.2.2 Metode Pembelajaran *Discovery Guide*

Carin (1993) memberi petunjuk dalam merencanakan dan menyiapkan pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*) sebagai berikut : Menentukan tujuan yang akan dipelajari oleh mahasiswa, memilih metode yang sesuai dengan kegiatan penemuan, menentukan lembar pengamatan data untuk mahasiswa, menyiapkan alat dan bahan secara lengkap, menentukan dengan cermat apakah mahasiswa akan bekerja

secara individu atau secara berkelompok yang terdiri dari 2-5 mahasiswa, mencoba terlebih dahulu kegiatan yang akan dikerjakan oleh mahasiswa.

Metode *discovery* ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar mahasiswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan mahasiswa. Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain. Dengan menggunakan strategi penemuan, anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri. Dengan metode penemuan ini juga, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan probela yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Metode *Discovery* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, penemuan merupakan suatu strategi yang unik dapat diberi bentuk oleh dosen dalam berbagai cara, termasuk mengajarkan ketrampilan menyelidiki dan memecahkan masalah sebagai alat bagi mahasiswa untuk mencapai tujuan pendidikannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode *discovery* adalah suatu metode dimana dalam proses belajar mengajar dosen memperkenankan mahasiswa-mahasiswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

Suryosubroto (2002:193) mengutip pendapat Sund (1975) bahwa *discovery* adalah proses mental dimana mahasiswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan,

menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dalam teknik ini mahasiswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, dosen hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Metode *discovery* menurut Rohani (2004:39) adalah metode yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek di samping sebagai obyek pembelajaran. Mereka memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

Metode *discovery* menurut Mulyasa (2005:110) merupakan metode yang lebih menekankan pada pengalaman langsung. Pembelajaran dengan metode penemuan lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar.

Menurut Musska Mosston (1994: 172) menyatakan bahwa *discovery guide* adalah versi lain dari pemecahan masalah yang dilakukan secara terbimbing oleh dosen, dimana setiap langkahnya dosen memberikan bimbingan hingga sampai pada saat penemuan yang diinginkan oleh dosen. *Discovery guide* adalah suatu hasil yang melibatkan adanya kerjasama baik secara emosional maupun kognitif antara mahasiswa dengan dosen, keterkaitan antara mahasiswa dengan mata kuliah dijalin dengan adanya perintah serta contoh-contoh serta rancangan yang didesain oleh dosen.

Keterampilan semacam ini membutuhkan sedikit keterampilan kognitif. Gaya penemuan terbimbing merupakan gaya yang pertama-tama mahasiswa dalam penemuan. Intisari dari metode ini adalah fakta hubungan dosen dan siswa yang mana rangkaian pertanyaan dosen membawa serangkaian respon mahasiswa yang sesuai. Masing-masing pertanyaan dosen menimbulkan respon tunggal yang benar yang ditemukan oleh mahasiswa. pengaruh kumulatif dari rangkaian ini adalah sebuah proses yang memusat, yang memandu mahasiswa untuk menemukan konsep yang dicari, prinsip atau gagasan.

Tabel 1. Anatomi Metode *Discovery Guide*

Anatomi	Dosen	Mahasiswa
Preimpact	Menyusun suatu scenario belajar yang terdiri dari gambaran dan pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan perilaku dan kegiatan belajar mahasiswa.	Mempersiapkan diri sesuai dengan arahan dan bimbingan dosen
	Menetapkan suatu target yang akan dicapai, yaitu hal yang harus diketahui mahasiswa setelah melakukan berbagai percobaan	Mempersiapkan diri sesuai dengan arahan dan bimbingan dosen
Impact	Meyusun sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang membawa kepada penyelesaian atau penemuan	Mempersiapkan diri menjawab pertanyaan dosen
	Berupaya agar mahasiswa mengikuti arah yang tercakup dan seperangkat pertanyaan yang disusun oleh dosen	Memfokuskan diri pada arah pertanyaan

Postimpact	Menangadakan kaji ulang sebagai pemantapan	Menyatakan hal-hal penting yang menjadi kunci pemahaman terhadap materi
------------	--	---

Pada metode discovery, situasi belajar mengajar berpindah dari situasi *teacher dominated learning* menjadi situasi *student dominated learning*. Dengan pembelajaran menggunakan metode discovery, maka cara mengajar melibatkan mahasiswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

1.2.3 Kemampuan Awal

Setiap individu mempunyai kemampuan belajar yang berlainan. Kemampuan awal mahasiswa adalah kemampuan yang telah dipunyai oleh mahasiswa sebelum mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Kemampuan awal ini menggambarkan kesiapan mahasiswa dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh dosen.

Kemampuan awal mahasiswa penting untuk diketahui dosen sebelum ia memulai dengan pembelajarannya, karena dengan demikian dapat diketahui apakah mahasiswa telah mempunyai atau pengetahuan yang merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran. Sejauh mana mahasiswa telah mengetahui materi apa yang akan di sajikan. Dengan mengetahui hal tersebut, dosen akan dapat merancang pembelajaran dengan lebih baik. Sebab apabila mahasiswa di beri materi yang telah diketahui maka akan merasa cepat bosan.

Kemampuan awal mahasiswa dapat diukur melalui tes awal, interview atau cara2 lain yang cukup sederhana seperti melontarkan pertanyaan2 secara acak dengan distribusi perwakilan mahasiswa yang representatif.

Mahasiswa memang secara alamiah memiliki karakteristik yang berbeda. Dan ragam karakteristik ini ternyata mempengaruhi bagaimana hasil implementasi desain pembelajaran yang telah anda rancang. Oleh karenanya mengenal karakteristik mahasiswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Dengan mengenal karakteristik mahasiswa, maka dapat diketahui kualitas perseorangan dan menjadi petunjuk dalam mengelola strategi pembelajaran.

Penyusunan rancangan pembelajaran selain mempertimbangkan teori belajar juga semestinya memperhatikan karakteristik mahasiswa yang akan menjadi sasarannya. Karena mahasiswa yang ada dalam kelas sangatlah beragam. Sebagian mungkin sudah tahu tentang apa yang disampaikan, namun sebagian yang lain mungkin justru belum tahu sama sekali. Untuk mengatasi hal ini menurut Suparman, 2001 terdapat tiga cara yaitu mahasiswa menyesuaikan dirinya dengan materi pelajaran, atau materi pelajaran disesuaikan dengan mahasiswa atau penyesuaian pada keduanya.

Reigeluth, seorang pakar pendidikan mengidentifikasi 7 jenis kemampuan awal yang dapat dipakai untuk memudahkan perolehan, pengorganisasian, pengungkapan kembali pengetahuan baru. **Pengetahuan bermakna tak terorganisasi** (*arbitrarily meaningful knowledge*), sebagai tempat mengaitkan pengetahuan hafalan (yang tak bermakna) untuk memudahkan retensi. **Pengetahuan analogis** (*analogic knowledge*), yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lain yang amat serupa yang berada di luar isi yang sedang dibicarakan. **Pengetahuan tingkat yang lebih tinggi** (*superordinate knowledge*), yang dapat berfungsi sebagai kerangka cantolan bagi pengetahuan baru. **Pengetahuan setingkat** (*coordinate knowledge*), yang dapat memenuhi fungsinya sebagai pengetahuan asosiatif dan/atau komparatif. **Pengetahuan tingkat yang lebih rendah** (*subordinate knowledge*) yang

berfungsi untuk mengkonkritkan pengetahuan baru atau juga penyediaan contoh-contoh. **Pengetahuan pengalaman** (*experiential knowledge*), yang memiliki fungsi sama dengan pengetahuan tingkat yang lebih rendah, yaitu untuk mengkonkritkan dan menyediakan contoh-contoh bagi pengetahuan baru. **Strategi kognitif** (*cognitive strategy*), yang menyediakan cara-cara mengolah pengetahuan baru, mulai dari penyandian, penyimpanan, sampai pada pengungkapan kembali pengetahuan yang telah tersimpan dalam ingatan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat sebagai respon. Variabel bebas adalah Metode *Discovey Guide* sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar mata kuliah strategi pembelajaran penjas dengan rancangan *pre test* dan *post test*. Subyek kegiatan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Angkatan 2009 pada tahun ajaran 2010/2011 (Semester ganjil) yang memprogram Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Penjas sebanyak 32 Orang. Instrumen dalam penelitian ini adalah penilaian secara proses dengan portofolio dan penilaian hasil kemampuan strategi pembelajaran penjas.

Analisis data yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap diantaranya : Reduksi Data dengan cara menyeleksi mahasiswa, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Selanjutnya Paparan Data yang diperoleh dari hasil belajar mahasiswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

3. HASIL IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Implementasi

3.1.1 Data Kemampuan Awal Mahasiswa

Tabel 2. Deskripsi Hasil Pre-test Mengajar Menggunakan Gaya Komando

PENERAPAN IPTEKS

NO	Hasil Tes	Jumlah Mahasiswa	Persentase
1	< 70 (Tidak tuntas)	24	75%
2	≥ 70 (Tuntas)	8	25%

Berdasarkan tabel deskripsi hasil pre-test mengajar menggunakan gaya komando di atas dapat dilihat bahwa kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan gaya komando masih tergolong rendah. Dari 32 orang mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, ternyata hanya 8 orang mahasiswa (25%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya 24 orang mahasiswa (75%) belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai Persentase Peningkatan Hasil (PPH) rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 53%.

Tabel 3
Hasil Observasi Test Mengajar
Menggunakan Gaya Komando
Siklus I

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Nilai								Jumlah		Rata-rata	%	
		4		3		2		1		F	S			
		F	S	F	S	F	S	F	S					
1	Persiapan	4	1	1	3	1	2	5	5	3	7	2	6	1
2	Penilaian	8	3	7	2	1	2	4	4	3	8	2	6	4
3	Penyusunan	4	1	7	2	1	3	2	2	3	7	2	6	6

3.1.2 Deskripsi Data Penelitian Siklus 1

Secara umum berdasarkan hasil observasi mengajar menggunakan gaya komando menunjukkan hasil 62% mahasiswa mengetahui prosedur mengajar menggunakan gaya komando. Kemampuan yang menonjol terutama di dalam hasil pelaksanaan mengajar gaya komando (64,75%) menjadi yang tertinggi dan persiapan mengajar gaya komando (61%). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen di dalam proses pembelajaran. Tetapi masih ada beberapa mahasiswa yang masih belum mengetahui penutupan mengajar gaya komando (60,25%). Hal ini dikarenakan waktu yang terbatas akibat mahasiswa tidak menyeting alokasi waktu yang tepat pada proses pelaksanaan mengajar gaya komando. Hal ini dikarenakan dosen tidak pernah mengevaluasi setiap gerakan yang dibuat mahasiswa.

nu	6	1	9	8	2	7	.	0	
tu							4	,	
pa							1	2	
n							5	5	
								%	
Rata-rata								2	6
								.	2
								4	%
								8	

Selanjutnya dilakukan pemberian Metode *Discovey Guide* pada proses belajar, dari 32 mahasiswa terdapat 15 mahasiswa (46,87%) yang telah mendapat nilai ketuntasan dalam belajar sedangkan 17 mahasiswa (53,12%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar.

Tabel 4
Frekuensi Nilai Test Mengajar Menggunakan
Gaya Komando
Pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	33	2	6,25%
2	42	7	21,88%
3	50	2	6,25%
4	67	6	18,75%
5	75	15	46,87%
Jumlah		32	100%

selanjutnya dilakukan pemberian Metode *Discoverey Guide* pada proses belajar, dari 32 mahasiswa terdapat 15 mahasiswa (46,87%) yang telah mendapat nilai ketuntasan dalam belajar sedangkan 17 mahasiswa (53,12%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar.

3.1.3 Deskripsi Data Penelitian Siklus II

Dalam siklus II ini proses belajar mengajar berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Jika pada siklus I aktivitas mahasiswa secara keseluruhan hanya 62% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 74,75%.

Tabel 5
Hasil Observasi Test Mengajar Menggunakan
Gaya Komando Mahasiswa
Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Nilai								Jumlah		Rata-rata	%
		4		3		2		1		F	S		
		F	S	F	S	F	S	F	S				
1	Persiapan	8	3	1	4	9	1	1	1	3	9	2	72,75

2	Pelaksanaan	1	4	1	4	8	1	0	0	3	9	3	76,56
3	Penutupan	8	3	1	5	6	1	1	1	3	9	3	75,5
Rata-rata												2	74,99

dari data hasil belajar siklus II yang di dapat terlihat bahwa kemampuan mahasiswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 32 mahasiswa terdapat 28 mahasiswa (87,5%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 mahasiswa (12,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dalam siklus II ini proses belajar mengajar berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I.

Tabel 6. Frekuensi Nilai Test Mengajar Menggunakan Gaya Komando Pada Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	42	2	6.25%
2	50	1	3.13%
3	67	1	3.13%
4	75	25	78.12%
5	83	3	9.37%
Jumlah		32	100%

3.2 Pembahasan

Dari analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan Metode *Discoverey Guide*, mahasiswa dapat meningkatkan hasil

belajarnya pada pokok pembahasan Gaya Komando. Dari analisis data juga dapat diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa dari tes hasil belajar sebelum menggunakan Metode *Discovey Guide* masih sangat rendah. Maka dilakukan pemberian Metode *Discovey Guide* pada proses pembelajaran. Dapat diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa dari tes hasil belajar siklus I menggunakan Metode *Discovey Guide* juga masih rendah, Hal ini di karenakan terdapat kesulitan-kesulitan yang di alami mahasiswa selama pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Mahasiswa kurang komunikatif dalam menyampaikan penjelasan materi pada saat mengajar, sehingga siswa hanya paham dari gerakan demonstrasi yang dilakukan oleh mahasiswa.
2. Mahasiswa kurang mampu mengorganisir bentuk gerakan dan alokasi waktu sehingga ada beberapa bagian gerakan yang tidak sesuai dengan ketepatan penyelesaian alokasi waktu yang tersedia
3. Mahasiswa terlalu fokus kepada aba-aba atau komando sasaran sehingga kurang memperhatikan kebenaran gerak yang dilakukan oleh siswa.

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran siklus I, maka perlu diadakan siklus II yaitu:

1. Untuk mengatasinya dosen menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk lebih komunikatif agar siswa bisa lebih paham mengenai materi.
2. Untuk mengatasinya dosen menyusun pertanyaan materi gaya komando secara lebih jelas dan sistematis agar pemecahan konsep pelajaran yang diajarkan semakin jelas dan tegas.

3. Untuk mengatasinya dosen mengarahkan mahasiswa agar lebih teliti dalam melakukan pengawasan kepada siswa pada saat memberikan aba-aba atau komando kepada siswa, sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama dengan siklus I. Solusi terhadap permasalahan yang timbul pada siklus 1 ditindak lanjuti pada siklus 2.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa pada siklus I sebesar 46,87%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Hasil belajar mengajar menggunakan gaya komando mahasiswa secara keseluruhan masih mencapai 62%. Kemudian pada siklus II berdasarkan hasil refleksi ternyata membawa peningkatan menjadi 74,75%. Namun, apabila dilihat dari aspek penilaian yaitu gerak lanjutan masih lebih rendah dari aspek yang lainnya. Pembelajaran mengajar menggunakan gaya komando tuntas setelah siklus II, ini dikarenakan pemberian motivasi yang memicu semangat mahasiswa untuk belajar. Sedangkan pada siklus I, mahasiswa belum terbiasa dengan metode mengajar yang diberikan dosen, sehingga mahasiswa perlu beradaptasi dengan metode belajar yang diberikan oleh dosen. Salah satu penyebab ke tidak berhasil pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidakmampuan untuk memilih metode yang digunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Discovey Guide* dapat memperbaiki proses pembelajaran gaya komando pada mata kuliah strategi pembelajaran penjas program studi pendidikan jasmani sekolah A reguler angkatan 2009 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan T.A 2011/2012.

4.1 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Kepada dosen agar dapat menerapkan Metode *Discovey Guide* khususnya dalam mengajar materi gaya-gaya mengajar pendidikan jasmani.
2. Agar dosen memberi perhatian khusus dalam proses pembelajaran kepada mahasiswa-siswi yang belum tuntas.
3. Masukan kepada peneliti berikutnya yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anna Poedjiadi, 1989, *Filsafat dan Sejarah Sains*, Rajawali: Bandung
- [2] Bruner S. Jerome, 1978, *The Process of Education*, Harvard University Press: Cambridge
- [3] Carin A. Arthur & Sund B. Robert, 1985, *Teaching Science Through Discovery*, Merrill Publishing Company: Columbus
- [4] Conny Semiawan, dkk., 1991, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*, Remaja Rosdakarya : Bandung
- [5] Degeng, N.S dan Miarso, Y. 1993. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PAU-Universitas Terbuka.
- [6] Depdiknas RI., 2003, Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Depdiknas: Jakarta.
- [7] Depdiknas RI., 2005, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 *tentang Standar Nasional Pendidikan*, Depdiknas: Jakarta
- [8] Dick, W. & Carey, L. Carey, J. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. Illinois: Scott, Foresman and Company.
- [9] Mosston, Muska (2000). ***Teaching Physical education***. Surakarta: Program Studi Ilmu Keolahragaan (IOR).
- [10] Suparman. M.A. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PAI Dirjend Dikti, Depdiknas
- [11] Suryosubroto, B. (1997). ***Proses Belajar Mengajar Di sekolah***. Jakarta: Rineka Cipta.