



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA BASKET KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SRUWENG

Arif Fathurohman ✉, Setya Rahayu, Sugiharto

Program Studi S2 Pendidikan Olahraga Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan November 2012

Keywords:

**Guided Discovery,
Convergent Discovery,
Divergent Discovery.**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menemukan solusi pembelajaran yang kurang efektif. (2) Menanggulangi kebosanan. (3) Menaggulani siswa cepat lupa. Metode quasi eksperimen, hasil uji coba VIIF diperoleh uji Shapiro-Wilk ($\Sigma n < 50$); $0,915 > p = 0,05$ data normal, Regresi koefisien determinan (R^2); 1,00, berarti Y: keterampilan Bola Basket dapat dijelaskan 100% oleh X1, X2, X3 dan X4. Hasil perlakuan VIIB; $0,828 > p = 0,05$; normal, VII D; $0,167 > p = 0,05$; normal, VII E; $0,307 > p = 0,05$; normal. Uji homogenitas; $0,456 > p = 0,05$ berarti varian VIIB, VIID dan VII E homogen. Uji One Way Anova, diperoleh F hitung 4,773 > F tabel; 3,11 dengan (df) 2 : 91 dengan 0,05 (5%). Jadi Ho ditolak H1 diterima. Kesimpulan: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan model discovery (2) Terdapat perbedaan pengaruh paling tidak satu diantara 3 perlakuan. (3) Model Guided Discovery berbeda signifikan, dan tidak ada beda pada lainnya. Disarankan lebih banyak lagi penelitian dengan berbagai variasi, serta penelitian longitudinal untuk mengetahui kebenaran pembelajaran berbasis penemuan menjadikan ingatan yang lama.

Abstract

The objectives of this research are to: (1) Find a solution for unefficient physical education (2) Find a solution for boring classroom instructional (3) Make long term memorization in learning. Using quasi experiment method, the results of this study were using Shapiro-Wilk; $0,915 > p = 0,05$ normal, Regression Test (R^2); 1.00, means Y; Basketball Skill explained 100 % by X1, X2, X3 and X4. The data 7B; $0,828 > p = 0,05$; normal, 7D; $0,167 > p = 0,05$; normal, 7E; $0,307 > p = 0,05$; normal. Homogeneity; $0,456 > p = 0,05$ means 7B, 7D and 7E is homogeneous. One Way Anova test found F: 4,773 > F table; 3,11 (df) 2 : 91 at 0,05. In conclusion: (1) There are positive effects and significances of discovery models; (2) There is one significant difference among three treatments; (3) Guided Discovery model has a significant difference as it gains highest score achievement and has slight differences. It is recommended to conduct multiple variations of researches and longitudinal researches to examine the discovery-based learning for long term memory.

Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sruweng selama ini menggunakan model Komando, menurut Mosston (1994:8) gaya ini berpusat pada guru, dan hanya melibatkan tingkat kognitif siswa yang rendah, proses pemahaman yang dilakukan siswa disebut reproduksi/replikasi. Model ini dapat mencapai ketuntasan hasil belajar rata-rata 73% siswa setiap kelasnya. Tetapi untuk mencapai hasil tersebut membutuhkan 4-5 kali pertemuan untuk mengajarkan teknik dasar dalam permainan Bola Basket. Setelah dilakukan survey tanggapan siswa terhadap model pembelajaran dengan sampel 40 siswa yang diambil secara acak dari total 721 siswa. 24 siswa (60%) menyatakan kebosannya dengan model pembelajaran yang banyak instruksi (komando). Selama ini kebosanan tersebut sudah diantisipasi dengan alternatif solusi menggunakan bentuk permainan untuk pemanasan, terkadang siswa lebih menyukai permainan pemanasannya dari pada materi intinya. Pada saat pembelajaran Bola Basket lanjutan, dari 9 kelas rata-rata 50% siswa perkelasnya lupa dengan teknik dribel dan lay up, sedangkan shooting menurun akurasi. Hal ini terjadi karena kompetensi yang dikuasai siswa hanya melibatkan tingkat kognitif yang rendah (Mosston, 1994:8).

Pembelajaran yang seperti itu menjadi permasalahan bagi guru dan siswa, sehingga perlu dicari solusinya, bila tidak dikhawatirkan akan berdampak pada : (1) Guru dan siswa akan membutuhkan lebih banyak lagi waktu untuk menyelesaikan pembelajaran; (2) Siswa yang merasa terpaksa semakin mengalami kesulitan belajar; (3) Guru mengalami kesulitan dalam memotivasi belajar pada siswa dan tidak tuntas pada pencapaian materi lanjutannya; (4) Kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menjadi terhambat.

Permendiknas no: 41/2007 tentang Standar Proses butir 2 tentang perencanaan pembelajaran, menegaskan idealnya pembelajaran itu mendorong partisipasi aktif peserta didik, proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada siswa untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar. Oleh sebab itu salah satu upaya untuk memberikan solusi pada permasalahan tersebut adalah melakukan percobaan penggunaan 3 model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dari Mosston (1994:8) yang melibatkan operasi kognitif membandingkan, membedakan, eksplorasi dan pemecahan masalah yaitu *Guided*

Discovery, *Convergent Discovery* dan *Divergent Discovery* untuk mengetahui pengaruhnya serta segala permasalahan yang melingkupi seputar pelaksanaannya. Mengingat pendapat Metzler (2005:15) bahwa "*no one best way to teach*" maka penting untuk menguji cobakan model-model pembelajaran agar mengetahui kelebihan dan kekurangannya saat pelaksanaan dan pencapaian hasilnya, untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Sruweng kabupaten Kebumen.

Konsep-konsep kunci berkaitan dengan anak SMP (Remaja/adolesan, 13-18 tahun), ciri-ciri sosialisasi masa remaja, menurut Gallahue dan Ozmun (2002:345-354): 1) Proses perkembangan motorik terjadi dalam pengaturan sosial melalui bermain, permainan, aktivitas fisik dan olahraga serta dipengaruhi oleh latar belakang budaya individu. 2) Masa remaja ditandai dengan eksplorasi dan eksperimentasi, proses yang mungkin memiliki konsekuensi seumur hidupnya.

3) Sosialisasi termasuk kemampuan seseorang untuk memenuhi harapan kelompok. 4) Sosialisasi budaya dipengaruhi oleh interaksi status sosial, peran sosial, dan norma-norma sosial. 5) Proses sosialisasi dipengaruhi oleh anggota keluarga, guru, pelatih, dan teman-teman khusus. 6) Olahraga dan aktivitas fisik memiliki potensi untuk menjadi agen sosialisasi yang kuat. 7) Game, bermain dan olahraga menawarkan kesempatan untuk afiliasi pembentukan identitas kelompok.

8) Harga diri dan prestasi terkait erat tapi sulit untuk mendokumentasikan hubungan sebab akibat antara keduanya. 9) Kepercayaan, sikap dan pembentukan nilai adalah fungsi utama dari sosialisasi budaya. 10) Pertumbuhan moral dapat dipupuk melalui permainan, bermain dan olahraga. 11) Disharmoni moral menjadi iklim untuk argumentasi moral yang dapat menyebabkan perilaku moral.

Implikasinya pada pembelajaran Penjasorkes di SMP, guru harus menyadari bahwa ini adalah saat yang penting untuk memberikan rangsangan pada pertumbuhan fisik, kapasitas aerobik, serta penyempurnaan kemampuan gerak dasar agar siswa mencapai kematangan gerak. Perkembangan motorik dicapai melalui interaksi sosial lewat bermain, permainan, aktivitas fisik dan olahraga. Masa remaja ditandai dengan eksplorasi dan eksperimen, proses yang mungkin memiliki konsekuensi seumur hidupnya. Pembelajaran Penjasorkes seyogyanya memanfaatkan potensi ini, yakni menggunakan model-model pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah, seperti yang ditawarkan Mosston, Metzler dan Siedentop, misalnya *Guided Discovery*, *Convergent*

Tabel 1. Metode quasi eksperimen

Kelompok Eksperimen	Pre tes	Perlakuan (Variabel bebas)	Post tes (Variabel terikat)
Guided Discovery	Y1	X1	Y2
Convergent Discovery	Y1	X2	Y2
Divergent Discovery	Y1	X3	Y2

Keterangan :

Y1 : Pre tes keterampilan bermain Bola Basket.

Y2 : Pos tes keterampilan bermain Bola Basket.

X1 : Perlakuan pembelajaran dengan model *Guided Discovery*.

X2 : Perlakuan pembelajaran dengan model *Convergent Discovery*.

X3 : Perlakuan pembelajaran dengan model *Divergent Discovery*.

Discovery, Divergent Discovery, Learner Initiated, Self Teaching, Inquiry Teaching, dan Teaching Trough Questions. Model pembelajaran pemecahan masalah akan membiasakan siswa kreatif menghadapi masalah, dan akan terus bermanfaat untuk terbiasa mandiri memecahkan masalah yang ia hadapi dalam kehidupannya, sebagaimana pendapat Bruner dalam Mosston (1994;187) bahwa pembelajaran discovery akan menjadikan siswa kreatif dan memiliki ingatan yang lama. Guru juga harus memberi instruksi yang menarik sesuai tahap perkembangan remaja (Flower, 2000;11).

Sukintaka (1999), dalam handout Perkembangan Motorik, menjelaskan ciri-ciri anak usia SMP (13-16) sebagai berikut:

Ciri-ciri mental; 1) Daya pikir untuk mencari sebab akibat sangat berkembang. 2) Mereka selalu ingin mempertahankan pendapatnya, mereka mulai merasa bisa berusaha sendiri dan mereka kurang senang dengan campur tangan orang dewasa.

3) Mereka mendambakan keterampilan yang sempurna. 4) Suka menirukan, mulai berinisiatif, mulai tertarik pada spesialisasi.

Ciri mental pada anak remaja menurut Sukintaka adalah daya pikir untuk mencari sebab akibat sangat berkembang, potensi ini harus dimanfaatkan oleh guru Penjas untuk mengoptimalkan potensi fisik yang sedang berkembang pesat. Optimalisasi tersebut bisa dilakukan jika guru Penjas menggunakan model-model pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Model pembelajaran terkait dengan proses perencanaan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan untuk peningkatan efektifitas pembelajaran.

Mosston, menawarkan spektrum model pembelajaran *Guided Discovery, Convergent Discovery, Divergent Discovery, Learner Initiated, Self*

Teaching(F-J) disamping 5 model lainnya (A-E). Metzler menawarkan *Inquiry Teaching* dan Siedentop; *Teaching Trough Questions*. Penelitian ini mengujicobakan 3 model dari Mosston, pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, membuat skenario berbasis penemuan, dan siswa menemukan sendiri konsep yang menjadi tujuan pembelajaran. Gaya ini melibatkan proses kognitif tingkat tinggi, melibatkan operasi kognitif membandingkan, membedakan, eksplorasi, pemecahan masalah dan membuat rancangan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, dengan 3 perlakuan yaitu *Guided Discovery, Convergent Discovery* dan *Divergent Discovery* dengan rancangan penelitian pada tabel 1.

Model *Guided Discovery* bertujuan untuk menemukan konsep dengan cara menjawab urutan pertanyaan yang telah disiapkan guru mengenai permainan Bola Basket untuk memandu menuju konsep yang menjadi tujuan pembelajaran permainan Bola Basket. Peran siswa dalam pembelajaran: 1) Mendengarkan/menjawab pertanyaan guru/petunjuk guru mengenai permainan Bola Basket. 2) Menjawab setiap pertanyaan mengenai Bola Basket yang telah disusun secara urut untuk mengarahkan siswa kepada penemuan konsep *shooting, dribbling, passing, dan lay up* serta bermain Bola Basket. 3) Menemukan jawaban akhir yang merupakan konsep pembelajaran Bola Basket yang telah direncanakan.

Model *Convergent Discovery* bertujuan untuk menemukan solusi dari suatu masalah, memperjelas masalah, atau tiba pada suatu kesimpulan dengan menggunakan prosedur logis, penalaran, dan berfikir kritis dengan tidak

diarahkan dengan pertanyaan pemandu secara lisan untuk sampai kepada konsep permainan Bola Basket yang telah ditentukan. Peran siswa : 1) Memeriksa masalah tentang penemuan teknik permainan Bola Basket untuk dipelajari dan dikuasai. 2) Berusaha menyusun prosedur secara kelompok menuju solusi atau kesimpulan. Seperti membuat urutan teknik serta membuat formasi kelompok untuk menguasainya. 3) Menggunakan susunan kecil yang akan mengarah pada solusi atau kesimpulan. Seperti membuat tulisan pendek urutan perilaku dalam satu teknik dalam Bola Basket. 4) Melakukan verifikasi proses dan solusi sesuai dengan konsep. Menilai sendiri apakah cara yang dilakukan dan teknik Bola Basket telah benar sesuai kriteria.

Model Divergent Discovery bertujuan untuk menemukan melibatkan siswa untuk memproduksi (menemukan) beberapa tanggapan yang berbeda untuk satu pertanyaan tunggal mengenai konsep teknik-teknik dalam permainan Bola Basket. Peran siswa dalam pembelajaran: 1) Membuat keputusan sesuai gaya belajarnya untuk menemukan sendiri konsep mengenai teknik-teknik dalam permainan Bola Basket, dengan tanggapan beragam dalam setiap teknik permainan. 2) Menghasilkan respon yang berbeda (tanggapan ganda) untuk permasalahan yang sama, seperti beberapa bentuk teknik *dribble* berdasarkan cepat lambatnya, variasi bentuk *shooting* berdasarkan posisinya, variasi bentuk *passing* sesuai dengan jarak/hambatan lawan yang menghadangnya dll. 3) Memastikan validitas tanggapan, bahwa teknik yang dilakukannya itu benar sebelum melakukan ulangan latihan (*drill*). 4) Meminta verifikasi kepada guru mengenai respon yakni teknik-teknik dalam permainan Bola Basket dengan berbagai variasinya apakah sudah benar dilakukan. Langkah-langkah perlakuan dalam penelitian ini diverifikasi oleh Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd., pakar Pendidikan Jasmani dari Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan bulan Mei 2012 sebanyak 3x pertemuan sesuai dengan jadwal pelajaran yang berlaku. Dari 8 kelas diambil secara acak 4 kelas, diperoleh VII F untuk uji coba, VII B perlakuan *Divergent Discovery*, VII D perlakuan *Guided Discovery* dan VII E perlakuan *Convergent Discovery*. Sebelum perlakuan dilakukan pre tes dan setelahnya dilakukan pos tes. Hasil pos tes diolah menggunakan SPSS dengan teknik *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui normalitas data yang berjumlah kurang dari 50, diperoleh hasil

uji 0.915 jadi $>$ (lebih besar) dari tingkat kepercayaan $p=0.05$, berarti sebaran data normal. Kemudian data diolah dengan teknik Regresi Linier untuk mengetahui koefisien Determinan (R^2) dan diperoleh hasil 1.000 yang berarti variabel dependent (skor total tes psikomotorik) dapat dijelaskan 100% oleh variabel 4 variabel independen (skor *shooting*, *passing*, *dribbling* dan *lay up*), jadi tes tersebut valid karena interkorelasinya tinggi, dan dengan teknik *test retest* diperoleh reliabilitas 0,830 jadi sangat reliabel.

Hasil uji normalitas data pos test dengan teknik *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil penghitungan pos tes VII B = 0.828 $>$ $p=0.05$ berarti normal, pos tes VII D = 0.167 $>$ $p=0.05$ berarti normal, pos tes VII E = 0.307 $>$ $p=0.05$ berarti normal. Selain dengan teknik analitis menggunakan statistika, normalitas data juga dilakukan secara deskriptif yaitu dijelaskan dalam bentuk *Histogram*, *Q-Q Plot*, *Detrended Normal Q-Q*, *Box Plot*. Dengan demikian data tersebut memiliki prasyarat untuk uji hipotesis menggunakan statistika parametrik *ANOVA*.

Data pos tes kemudian diuji homogenitas variannya, dan diperoleh hasil penghitungan 0,456 $>$ $p=0.05$, kesimpulannya data pos tes VII B, VII D dan VII E memiliki varian sama atau relatif sama (homogen), sehingga hasil uji hipotesis dengan *ANOVA* bisa dinyatakan valid. Hasil penghitungan *ANOVA* diperoleh F hitung 4,773, sedangkan F tabel dengan derajat kebebasan (df) 2 : 91, pada taraf kepercayaan 0.05 (5%) diperoleh F tabel 3,11, jadi F hitung 4,773 $>$ (lebih besar) dari pada F tabel 3,11. F hitung berada diluar penerimaan H_0 dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh paling tidak 1 diantara 3 model pembelajaran. Untuk mengetahuinya, maka dilanjutkan dengan uji *Post Hoc Scheffe*, model *Guided Discovery* berbeda secara signifikan, sedang yang lain tidak.

Pembahasan

Penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh 3 orang guru pelaksana perlakuan digunakan untuk laporan hasil pembelajaran. Penilaian kognitif dilakukan terhadap pelaksanaan tugas terstruktur menyaksikan video teknik Bola Basket di laboratorium Komputer sekolah dan jawaban terhadap pertanyaan seputar teknik permainan tersebut. Kunjungan ke laboratorium tersebut memanfaatkan jam istirahat 30 menit x2 per hari. Penilaian afektif aspek kerjasama (dalam berlatih dan bermain), memecahkan masalah (aktif), berani (mencoba ide, unjuk kerja, latihan), menghargai lawan (*fair play*) dan toleran (menghargai teman, mau berbagi alat, menghargai ide lain) dilakukan saat pembelajaran dengan

dibantu nomor yang dipasang pada siswa.

Ada seorang guru pelaksana perlakuan *Guided Discovery* dengan inisiatifnya sendiri membawa buah kelengkeng yang dijadikan sebagai *reward*, hal itu tidak dikonsultasikan terlebih dahulu sehingga dikhawatirkan akan menjadi variabel *confounding*, akan tetapi hasil angket yang diberikan setelah akhir perlakuan dengan pertanyaan terbuka tentang hal-hal yang paling berkesan saat pembelajaran, hanya 3% (1 siswa) yang menyatakan terkesan dan senang karena diberi *reward* buah, yang lainnya 25% (8 siswa) senang karena karakter guru yang disiplin, tertib, tidak galak, dan sabar. 32% (10 siswa) menyatakan senang karena mendapatkan pengetahuan dan keterampilan permainan Bola Basket. 38,7% (12 siswa) menyatakan senang dan terkesan karena diberi keleluasaan mencoba, berlatih dan menemukan teknik permainan sendiri. Dari sisi usia kronologis, kelas VII D (*Guided Discovery*) terdiri dari siswa umur 12 tahun 1 siswa, 13 tahun 19 siswa, 14 tahun 10 siswa dan 15 tahun 1 siswa. Dimungkinkan usia kronologis akan berpengaruh pada usia kematangan. Tetapi dalam hal usia kronologis 3 kelas perlakuan relatif sama. Dalam hal minat terhadap permainan Bola Basket, 12,9% (4 siswa) mengatakan sangat suka, 64,5% (20 siswa) menyatakan suka, 6% (2 siswa) menyatakan biasa (tidak hobi tapi juga tidak benci). Mengenai awal pengenalan siswa terhadap permainan Bola Basket 45% (14 siswa) mengenal (tidak pasti ikut bermain) permainan Bola Basket pada usia SD, 55% (17 siswa) baru mengenal pada saat pembelajaran di SMP. Adapun pertanyaan untuk mengetahui pengaruh terhadap validitas internal rancangan khususnya *Experimental Treatment Diffusion* pada anggota kelompok perlakuan diperoleh hasil 68% (21 siswa) aktif bertanya kepada 2 kelas perlakuan lain, 17 siswa diantaranya bertanya tentang cara mengajar guru, sisanya bertanya tentang sifat guru, dari 17 yang bertanya tentang cara mengajar guru 9 siswa menyatakan tertarik untuk meniru/melakukan apa yang dilakukan pada kelas perlakuan lain, tidak ditanyakan lebih lanjut lagi apakah mereka benar-benar melakukan/meniru kelas perlakuan lain, artinya mereka belum tentu meniru perlakuan kelas lain.

Hasil angket pada kelas VII E (*Convergent Discovery*) menyatakan kesannya pada pembelajaran : 1 siswa tidak senang dengan alasan terlalu rumit peraturan Bola Basket, 1 siswa menyatakan biasa saja karena merasa kesulitan tidak kunjung bisa, 7 siswa (21%) senang karena merasa melakukan penemuan sendiri dalam permainan, 8 siswa (23%) menyatakan senang karena merasa menguasai teknik permainan, dan 14 siswa (43%)

senang karena bertambah lagi kegiatan olahraga menyenangkan yang dikuasainya. Dalam hal usia kelas ini terdiri atas siswa berumur 13 tahun 22 siswa (68%), 14 tahun 10 siswa (32%). Minat terhadap permainan Bola Basket, 1 siswa (3%) menyatakan sangat suka, 27 siswa (84%) menyatakan suka, dan 4 siswa (13%) menyatakan biasa saja. Tentang awal pengenalannya terhadap Bola Basket, 28 siswa (87%) menyatakan mulai mengenal di SD, 12 siswa (13%) baru mengenal di SMP. Mengenai validitas internal rancangan, yaitu *Experimental Treatment Diffusion*, difusi antar anggota kelompok perlakuan diperoleh data hasil angket pada kelas ini, 15 siswa (47%) bertanya kepada anggota kelas perlakuan lain sisanya tidak bertanya, 9 dari 15 orang siswa tersebut bertanya tentang cara pembelajaran guru, 4 dari 9 siswa tersebut menyatakan tertarik untuk melakukan latihan sebagaimana kelas dari perlakuan lain. Tidak ditanya lebih lanjut apakah mereka benar-benar melakukannya dan apakah meniru 2 perlakuan pembelajaran lain. Tetapi dari 4 orang siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa walaupun 4 siswa tersebut meniru perlakuan lain, relatif kecil kecil prosentasenya, hanya 12%.

Deskripsi hasil angket pada kelas VII B (*Divergent Discovery*), kesan siswa terhadap model pembelajaran diperoleh hasil 6 siswa (18%) menyatakan senang karena diberi kebebasan dalam belajar, 15 siswa (46%) menyatakan senang karena lebih tahu/paham/cepat bisa, 9 siswa (28%) menyatakan senang karena kepribadian guru yang ramah, tidak pemaarah, dan sabar, 1 siswa menyatakan tidak senang karena dalam kondisi sakit/masih tersisa sakitnya selama pembelajaran. Usia anggota kelas VII B ; 12 tahun 1 siswa, 13 tahun 19 siswa, 14 tahun 11 siswa. Minat terhadap permainan Bola Basket ; 24 siswa (77%) menyatakan suka, 7 siswa (23%) menyatakan biasa. Awal pengenalan terhadap permainan Bola Basket ; 24 siswa (77%) mengenal saat SD, 7 siswa (23%) baru mengenal di SMP. Interaksi siswa dengan kelompok perlakuan lain ; 19 siswa (61%) menyatakan bertanya kepada siswa dari kelompok perlakuan lain, 12 siswa (39%) tidak. 1VII Dari 19 siswa tersebut bertanya tentang cara mengajar guru dan yang diajarkan, sisanya bertanya sifat guru. 8 dari 17 siswa tersebut menyatakan tertarik untuk melakukan sebagaimana yang dilakukan oleh kelas perlakuan lain. Tetapi juga tidak dikejar lebih jauh apakah 8 siswa (28%) tersebut benar-benar melakukannya. Sehingga walaupun ada gangguan validitas internal berjenis difusi perlakuan, tidak lebih dari 28%.

Lebih lanjut akan dijelaskan lebih detail mengenai pelaksanaan masing-masing perlakuan

model pembelajaran. Lapangan Bola Basket sekolah berada tepat dipinggir jalan propinsi hanya dibatasi oleh pagar, sehingga suara bising kendaraan dirasakan mengganggu bagi 2 orang guru pelaksana perlakuan yang berasal dari sekolah lain, mereka harus berbicara keras saat memberi penjelasan. Adapun bagi siswa hal tersebut sudah sangat biasa sehingga tidak dirasakan mengganggu lagi bagi mereka. 1 minggu sebelum perlakuan siswa diberi tugas terstruktur melihat video teknik dasar permainan Bola Basket dan tugas baca buku teks Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di perpustakaan pada jam istirahat kemudian membuat resume secara tertulis mengenai teknik permainan yang telah dilihat atau dibaca. Sehingga tersedia jam istirahat yang dapat dimanfaatkan 30 menit x 2 x 6 hari = 5,5 jam karena dikurangi hari Jumat hanya 1 x istirahat, tugas resume boleh dikerjakan di rumah dan dikumpulkan selama pembelajaran perlakuan dan akan digunakan sebagai dasar penilaian kognitif.

Saat pendalaman konsep model pembelajaran oleh guru, hanya ditawarkan panduan umum alokasi waktu selama 3x pertemuan. Panduannya bersifat umum dan boleh melakukan perubahan kondisional disesuaikan dengan kecepatan belajar siswa dan untuk model selain *Guided Discovery* juga disesuaikan dengan pilihan siswa. Meskipun siswa boleh memilih kartu masalah yang akan dipelajari, kelompok yang pertama sampai dilapangan diberi kehormatan memilih masalah yang akan dipecahkan bersama, 3 kelompok lain dalam satu kelas diberi kartu masalah yang sama, agar supaya ada kompetisi dalam proses penemuan hingga verifikasi, pengelompokan juga agar diskusi intensif (Matsumura, 2012:214), kelompok yang pertama kali dinyatakan guru sebagai penemu hingga diverifikasi kinerjanya dengan berkata "Kalian penemu tercepat" dan siswa akan berteriak dengan keras "YES", Hal itu menjadi kebahagiaan tersendiri bagi mereka, kelompok lain akan menyusul berikutnya. Siswa belum baik kinerjanya, akan dilatih pada saat drill/latihan dengan berulang-ulang. Guru bertanggung jawab terhadap pencapaian semua siswa (Florian, 2006:75). Selain itu juga untuk memudahkan bentuk formasi yang akan digunakan untuk pelaksanaan drill. Jika pilihan belajar siswa berbeda-beda maka akan menyulitkan pengelolaan kelasnya. Panduan alokasi waktu selama 3x perlakuan adalah sebagai berikut;

Apabila dibuat rerata dari waktu yang dibutuhkan siswa dari 3 kelas dalam membuat penemuan sampai diverifikasi guru dari 4 teknik permainan Bola Basket maka diperoleh rerata

dari perlakuan *Guided Discovery*; 9,25 menit, *Convergent Discovery*; 9,75 menit, *Divergent Discovery*; 10,75 menit. Siswa dari kelas perlakuan *Guided Discovery* tampak lebih cepat dibandingkan dengan siswa dari kelas perlakuan lainnya. Hal tersebut di mungkinkan karena memang sifat dari Model *Guided Discovery* yang menyajikan masalah dengan langsung dituturkan oleh guru, sehingga bagaikan anak yang tinggal membuka mulut menerima suapan makanan, sedangkan model yang lain bagaikan anak yang harus mengambil makanan sendiri, memilih makanan sendiri, lalu menyuapkan makanan juga sendiri, sehingga dari sisi kemandirian siswa dalam berfikir dari 2 model yang lain lebih tinggi kualitasnya, akan tetapi esensi yang sama dari 3 model pembelajaran ini adalah proses penemuan konsep yang dilakukan sendiri oleh siswa. Dari sisi kemajuan belajar, tergambarkan oleh data *GSA (Gain Score Achievement)*, kelas VII B (*Divergent Discovery*) mengalami kemajuan belajar dengan skor rata-rata; 32,81, kelas VII D (*Guided Discovery*) mengalami kemajuan belajar dengan skor rata-rata; 36,20 dan kelas VII E (*Convergent Discovery*) mengalami kemajuan belajar dengan skor rata-rata; 30,10. *GSA* adalah selisih skor pre tes dengan pos tes. *GSA* diukur dari kemampuan dasar siswa (Clifford, 2002:19). *GSA* juga digunakan untuk mengukur efektifitas guru (Strong, 2008:38).

Simpulan

Berdasarkan uji analisa data dari penelitian sesuai dengan langkah-langkah yang telah dipaparkan serta dalam batas-batas penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* terhadap hasil pembelajaran permainan Bola Basket kelas VII di SMP Negeri 1 Sruweng. Ada paling tidak satu dari tiga Model Pembelajaran *Discovery* terhadap hasil pembelajaran permainan Bola Basket kelas VII di SMP Negeri 1 Sruweng.

Berdasarkan uji *Post Hoc* diperoleh simpulan bahwa Model *Guided Discovery* berbeda secara signifikan dibandingkan dengan Model *Convergent* dan *Divergent Discovery*. Adapun Model *Convergent* dan *Divergent Discovery* tidak memiliki perbedaan signifikan.

Perbedaan signifikan Model *Guided Discovery* dibandingkan dengan 2 model lainnya dimungkinkan karena penyajian masalah dalam model ini bersifat langsung dituturkan oleh guru melalui pertanyaan-pertanyaan yang memandu siswa menuju konsep yang menjadi tujuan pembelajaran, sehingga siswa lebih cepat mencapai target dibandingkan dengan siswa dari 2 model

pembelajaran lain.

Berdasarkan simpulan dan implikasi dari penelitian ini maka diajukan saran sebagai berikut : 1) Lebih banyak lagi dilakukan penelitian dengan berbagai macam aspek kompetensi dasar, tingkatan kelas dan latar belakang sekolah, sehingga semakin jelas dan banyak referensi yang harapannya akan saling menguatkan teori model pembelajaran berbasis penemuan dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang semakin lengkap dan beragam. 2) Selain itu perlu juga dibuktikan dengan penelitian longitudinal yang berkelanjutan dalam kompetensi dasar yang sama yang bersifat *prerequisite*, untuk membuktikan penemuan yang dilakukan sendiri oleh siswa lebih lama diingat oleh siswa.

Daftar Pustaka

- Ahmed Yildirim, 2003. *Analysis of Academic Learning Time in PE Classes of Prospective and Inservice Teachers*. www.eted.lib.mebu.edu.tr (diunduh 10 Pebruari 2012).
- Buck, Marilyn, M., Lund, Jacalyn, L., Harrison, Joyce, M., Cook, Connie, B., 2007. *Instructional Strategies For Secondary School Physical Education*. New York: Mc Graw Hill.
- Catherine Balmeo, 2005. "Effects of positive reinforcement to the social skills of students with behavioral." *Journal of Education Measurement*, Vol.32.p299-325. 2005.
- Clifford Green, 2002. "The Impact of SES and Teacher Exposure to Technology on Student Achievement Gain Scores." *Journal of Education and Behavior Statistic*. Vol.84.p33-37.2002.
- Flower, Nancy, 2000. "How Teaming Influences Classroom Practice." *Middle School Journal*, Vol.32, no.2, 2000.
- Gallahue, David, L. and Ozmun, John, C, 2002. *Understanding Motor Development*. New York: Mc Graw Hill.
- Hickson, Clive., dan Fishburn, Graham, J., 2010. *What is Effective PE Teaching and Can It Be Promoted with Generalist Trained Elementary School Teacher?*. www.aare.edu.au (diunduh 10 Pebruari 2012).
- Hiebert, James., Morris, K.Anne, 2012. "Teaching, Rather Than Teachers, As a Path Toward Improving Classroom Instruction." *Journal of Teacher Education*. Vol.63, p92-102, March/April 2012. www.jte.sagepub.com
- Metzler, Michael W., 2005. *Instructional Models for Physical Education*. Arizona: Holcomb Hathaway Publisher.
- Mosston, Muska dan Ashworth, Sara. 1994. *Teaching Physical Education*. New York: Macmillan College Publishing Company, Inc.
- Samuel, S.Jay, Yi-Chen Wu, 2007. "The Effects of Immediate Feedback on Reading Achievement." *Journal of Educational Psychology*, Vol.89.
- Siedentop, Deryl. 1994. *Sport Education*. Ohio State University: Human Kinetic.
- Stirling, Jo., dan Belk, Leonie, 2002. "Effective Teaching, Quality Physical Education and the New Zealand Curriculum." *Jurnal Physical Education and Health*. Juli 2002. Hal 69-75.
- Strong, H. James., Ward, J., Thomas., Grant, W.Leslie, 2003. What Makes Good Teacher Good? A Cross-Case Analysis of The Connection Between Teacher Effectiveness and Student Achievement." *Journal of Education and Behavior Statistic*. Vol.85.p42-47.2003.
- Sukintaka, 1999. "Perkembangan Motorik". *Handout*. Yogyakarta: UNY.
- Wiersma, William dan Jurs, Stephen G, 2009. *Research Methods in Education*. Singapore: Pearson.
- Zuidema, A.Leah, 2001."Making Space for Informal Inquiry as Stance Online Induction Network." *Journal of Education and Behavior Statistic*. Vol.83.p84-91.2001.