

PANDUAN MELATIH BERPIKIR KRITIS DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI (PJOK) SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DI KOTA PONTIANAK

Iskandar¹, Hastiani²

¹Pendidikan Jasmani, IKIP PGRI Pontianak

²Bimbingan dan Konseling, IKIP PGRI Pontianak

Rektorat Jl. Ampera No. 88 Pontianak – 78116 Telp./Fax. (0561)748219/6589855

oezoe81@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Penjasorkes SMP di Kota Pontianak. Model penelitian dan pengembangan produk yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah model desain instruksional Dick & Carey. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dalam mata pelajaran Penjasorkes SMP di Kota Pontianak. Teknik pengambilan sampel peneliti yang akan digunakan yaitu *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil rekapitulasi data uji coba pertama, skor kunci pada pedoman *Tes Game Performance Assesment Instrument (GPAI)/ Unjuk Kerja Permainan Bolabasket* yang diperoleh pada tahap awal ini diperoleh rata-rata tindakan 86 dari masing-masing indikator, yang berarti penampilan efektif **Sering** muncul. Kategori tersebut diartikan bahwa kemampuan berfikir kritis siswa cukup baik dilihat dari keputusan siswa dalam materi bermain basket. Agar dapat mengoptimalkan kemampuan berfikir kritis siswa maka diperlukan interaksi antara pendidik dan peserta didik mencerminkan perilaku (efek) mengajar dan belajar pada kondisi tertentu. Pada tahap uji coba 2 ini diperoleh rata-rata tindakan dari masing-masing indikator mengalami perubahan, berdasarkan tabel skor kunci yang berarti penampilan efektif **Selalu** muncul. Kategori tersebut diartikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa optimal dilihat dari dukungan (support) siswa dalam materi bermain basket. Berdasarkan produk yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji lapangan, maka Panduan melatih berpikir kritis dalam matapelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Pontianak layak digunakan untuk pembelajaran penjasorkes.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Pendidikan Jasmani, Permainan Bolabasket

Abstract

The purpose of this study was to train students' critical thinking skills in the Junior High School Physical Education subject in Pontianak City. The product research and development model that forms the basis of this research is the Dick & Carey instructional design model. The population in this study is students in the Physical Education and Health Subject at Junior High School in Pontianak City. The researcher's sampling technique to be used is total sampling. The data collection technique used is observation technique. The technique used to analyze the data in this study is descriptive qualitative. Based on the results of the first trial data recapitulation, the key score on the guidelines for the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) Test/Basketball Game Performance obtained at this early stage obtained an average of 86 actions for each indicator, which means that effective performances often appear. This category

means that students' critical thinking skills are quite good in terms of students' decisions in basketball playing material. In order to optimize students' critical thinking skills, interaction between educators and students is needed to reflect the behavior (effect) of teaching and learning under certain conditions. in the trial phase 2, the average action of each indicator has changed, based on the key score table, which means that effective performance always appears. This category means that students' critical thinking skills are optimal in terms of student support in basketball playing material. Based on the product developed through expert testing and field testing, the Guide to training critical thinking in the Physical Education subject for Junior High School Students (SMP) in Pontianak City is suitable for Physical Education learning.

Keywords: *Critical Thinking, Physical Education, Basket Ball Game*

PENDAHULUAN

Kecakapan peserta didik dalam paradig pendidikan abad 21 meliputi sikap keilmuan berfikir kritis, logis, dan memiliki kemampuan beradaptasi sosial. Tantangan di era digital saat ini menjadi peluang bagi peserta didik untuk melatih skill melalui proses pendidikan baik formal maupun non formal. adapun kecakapan yang harus dimiliki peserta didik di abad 21 dan sesuai dengan output kurikulum merdeka belajar, yakni *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication and collaboration*. Kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah yaitu kemampuan lateral dan sistematis, terutama dalam konteks pemecahan masalah. Kemampuan mencipta dan memperbaharui (*creativity and innovation*) yaitu mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan terobosan yang inovatif. kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama menjadikan individu mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak. (<https://paudikmasaceh.kemdikbud.go.id/index.php/hidden-artikel/38-pentingnya-konsep-4c-dalam-pembelajaran-abad-21> diakses 10 April 2022).

Kecakapan yang dibentuk dalam pendidikan abad 21 sejalan dengan output dalam dimensi profil pelajar Pancasila. enam dimensi dalam project penguatan profil pelajar Pancasila meliputi; beriman bertakwa pada tuhan YME, kebhinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, mandiri dan kreatif. upaya mewujudkan dimensi tersebut dapat ditempuh melalui pembelajaran yang memerdekakan peserta didik. namun, bagi sekolah yang masih menggunakan

kurikulum 2013 dapat dikembangkan melalui *student centered* (Partono et al., 2021; Septikasari, 2018).

Profil pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional, sehingga tujuan ini harus dapat di pahami oleh semua pemangku kepentingan pendidikan. Kemampuan berfikir kritis merupakan salah satu dimensi yang layak dipertimbangkan, yaitu kecakapan individu untuk cakap dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dilingkungan sekitar (Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, 2020; Kemendikbud, 2018). proses mental yang terjadi pada diri individu untuk menganalisis informasi yang diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi atau membaca. peserta didik diharapkan dapat menghubungkan pembelajaran kontekstual pada kehidupan sehari-hari dengan fakta yang ada dan mengambil keputusan untuk menyelesaikannya (Hakim et al., 2016; Malik & Ubaidillah, 2020).

Kurikulum merdeka belajar yang sudah diterapkan oleh beberapa sekolah memberikan tantangan tersendiri pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan (PJOK). Proses berfikir kritis diperlukan dalam pembelajaran penjasorkes karena memiliki ciri khas psikomotorik dan dilaksanakan setting luar kelas, sehingga memiliki tantangan tersendiri dalam mengimplementasikan berfikir kritis.

Penelitian ini merupakan bidang unggulan dalam penelitian pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial dan humaniora dengan topik unggulan dalam penelitian berdasarkan Renstra IKIP PGRI Pontianak Tahun 2020-2021. Termuat dalam bidang riset unggulan penelitian IKIP PGRI Pontianak yaitu Kajian dan pengembangan olahraga rekreasi, olahraga prestasi serta penanganan cedera dan terapi.

METODE

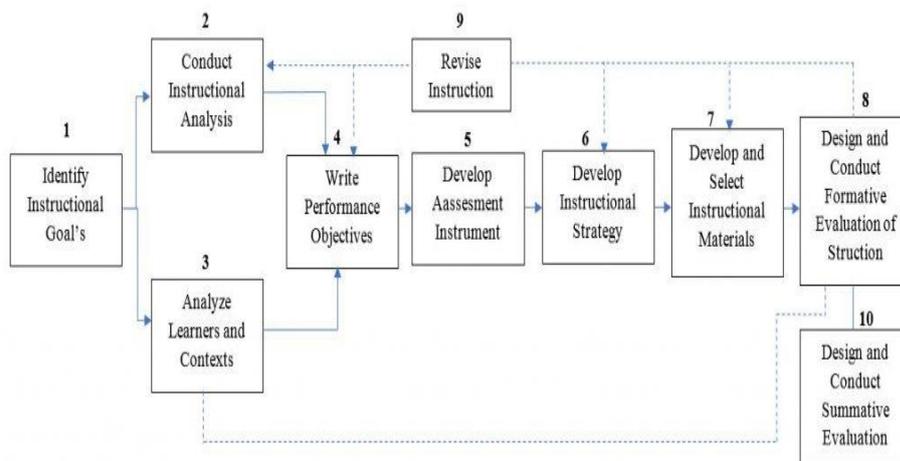
penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). penelitian pengembangan ini diperlukan untuk menghasilkan produk tertentu dan penguji keefektifan produk tersebut (Kotler, 2019). penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir

kritis dalam materi permainan basket, sedangkan pengembangan adalah menyusun panduan berfikir kritis untuk siswa SMP di kota Pontianak.

Model pengembangan yang menjadi rujukan dalam penelitian adalah model desain instruksional Dick & Carey. pertimbangan peneliti (1) landasan teoritik Dick dan Carey berorientasi pada aspek tujuan, variable kondisi dan hasilnya dapat digunakan untuk menetapkan bahan pembelajaran yang optimal; (2) dapat digunakan untuk merancang materi pembelajaran, baik untuk keperluan belajar kelas klasikal ataupun kelas individual missal materi pembelajaran pada materi penjasorkes untuk melatih keterampilan berfikir kritis. (3) dapat digunakan untuk mengembangkan materi pelajaran dalam ranah intelektual, sikap, keterampilan dan informasi verbal; dan (4) model Dick dan Carey menunjukkan suatu hubungan yang jelas, ringkat, padat dan tidak terputus dalam setiap tahapan (Dick et al., 2009).

Model Pengembangan Dick & Carey meliputi langkah sebagai berikut;

1. *Identify Instructional Goals*(mengidentifikasi tujuan pembelajaran)
2. *Conduct Instructional Analysis*(mengidentifikasi tujuan pembelajaran)
3. *Identify Entry Behavious*(menganalisis karakter siswa)
4. *Write Performance Objectives*(merumuskan tujuan khusus)
5. *Develop Criterion Reference Test* (mengembangkan butir test)
6. *Develop Instructional Strategy* (mengembangkan srategi pembelajaran)
7. *Develop and Select Instructional Materials* (mengembangkan dan memilih bahan ajar)
8. *Develop and Conduct Formative Evaluations* (merancang dan melaksanakan evaluative formatif)
9. *Revise Instructional*(merevisi pembelajaran)
10. *Develop and Conduct Summative Evaluation* (mengembangkan dan melaksanakan evaluasi simulative)



Metode R & D dengan model pengembangan Dick dan Carey dalam penelitian ini mengembangkan Panduan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran penjasorkes, hanya terbatas pada uji coba prototype produk dan tidak bermaksud untuk menguji keefektifan produk hasil pengembangan. Adapun ke-9 tahap pengembangan sesuai model Dick dan Carey dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Tujuan (*Identify Instructional Goal's*)

Langkah pertama model ini adalah menentukan apa yang diinginkan agar siswa dapat melakukannya ketika mereka telah menyelesaikan program instruksional. Tujuan instruksional bisa diuraikan mulai dari daftar tujuan, analisis kinerja, penilaian kebutuhan, dari pengalaman praktis dengan kesulitan belajar peserta didik, analisis orang-orang yang melakukan pekerjaan/job analysis, atau dari persyaratan lain sebagai instruksi baru.

2. Melakukan analisis Instruksional (*Conduct Instructional Anlysis*)

Proses analisis instruksional bertujuan untuk menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap/karakter yang diketahui sebagai perilaku masukan/*entry behaviors*, yang dibutuhkan peserta didik untuk bisa memulai instruksional. Peta konsep akan menggambarkan hubungan di antara semua keterampilan yang telah diidentifikasi.

3. Analisis Siswa dan lingkungan (*Analyze Learners and Contexts*)
Di tahap ini, dilakukan analisis siswa, analisis konteks dimana mereka akan belajar dan analisis konteks dimana mereka akan menggunakannya. Pilihan peserta didik, keterampilan dan sikap yang sudah dimiliki akan digunakan untuk mendesain strategi instruksional.
4. Merumuskan Tujuan Performasi (*Write Performance Objectives*)
Pernyataan-pernyataan tersebut berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis instruksional, keterampilan yang harus dipelajari, kondisi dimana keterampilan yang harus dilakukan dan kriteria untuk kinerja yang sukses.
5. Pengembangan Tes acuan Patokan (*Develop Assesment Instrument*)
Berdasarkan tujuan performasi yang telah ditulis, langkah ini adalah mengembangkan butir-butir peniaian yang sejajar (tes acuan patokan) untuk mengukur kemampuan siswa seperti yang diperkirakan dari tujuan. Penekanan utama berkaitan diletakkan pada jenis keterampilan yang digambarkan dalam tujuan dan penilaian yang diminta.
6. Pengembangan Siasat Instruksional (*Develop Insstruotional Strategy*)
Bagian-bagian dari strategi instruksional menekankan komponen untuk mengembangkan belajar siswa termasuk aktivitas pra instruksional, presentasi isi, partisipasi siswa, penilaian, dan tindak lanjut.
7. Pengembangan atau Memilih Material Instrksional (*Develop and Select Instructional Materials*)
Dengan istilah bahan istruksional kita sudah termasuk segala bentuk instruksional seperti modul, panduan guru, overhead transparansi, CD video, multimedia berbasis komputer, dan laman website untuk instuksional jarak jauh/online.
8. Merancang dan Melaksanakan Penilaian Formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*)
Ada tiga jenis evaluasi formatif yaitu penilaian satu-satu, penilaian kelompok kecil dan penilaian uji lapangan. Setiap jenis penilaian memberikan informasi yang berbeda bagi perancang untuk digunakan

dalam meningkatkan instruksional. Teknik yang sama bisa diterapkan pada instruksional atau penilaian formatif terhadap bahan di kelas.

9. Revisi Instruksional (*Revise Instruction*)

Strategi instruksional selanjutnya dapat ditinjau ulang dan sehingga semua pertimbangan dan penilaian ini dilampirkan ke dalam revisi instruksional agar tercipta alat instruksional yang lebih baik dan efektif.

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Dengan evaluasi sumatif dapat menentukan nilai dari suatu desain pembelajaran dengan penilaian berdasarkan pada keefektifan dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Apabila semua tujuan sudah dapat tercapai, efektifitas pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

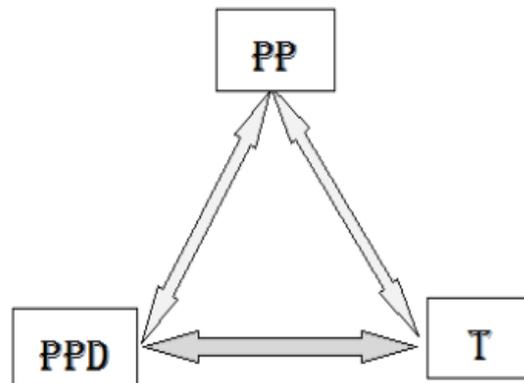
Pada tahap melatih berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan(PJOK) siswa SMP di Kota Pontianak, peneliti melakukan tahap uji coba kecil 1 kelas dan uji coba luas dengan 2 kelas. Uji coba kecil dilaksanakan pada 1 kelas, untuk melihat kelayakan awal RPP yang dibuat untuk melatih berfikir kritis dan mengetahui kemampuan awal berfikir kritis siswa dalam bermain basket. Sebelum RPP digunakan terlebih dahulu di validasi oleh Dosen pakar dengan hasil revisi kecil dan dapat digunakan, hasil validasi pakar RPP dapat di lihat dalam lampiran. Hasil uji coba RPP dalam 1 kelas diperoleh ketercapaian melalui pengamatan terhadap 32 siswa dalam bermain basket. Pengamatan di lakukan secara individu. Adapun rata-rata hasil awal kemampuan berfikir kritis yang diperoleh sesuai tolok ukur berikut ;

Tabel 1. Ketercapaian unjuk kerja / performance bermain basket berdasarkan RPP berpikir kritis pelajaran penjasorkes uji coba 1

No.	Indikator	Deskripsi	Rata-rata muncul tindakan
1.	Eksekusi Keterampilan	Seberapa baik pemain mengeksekusi keterampilan	2,68

	<i>(Skill Execution)</i>	tertentu dalam permainan	
2.	Pengambilan Keputusan <i>(Decision Making)</i>	Memilih gerakan atau keterampilan mana yang akan dieksekusi dalam menanggapi masalah taktis	2,68
3.	Dukungan <i>(Support)</i>	Mendukung rekan setim dengan tanpa bola (atau proyektil) dengan berada dalam posisi untuk menerima operan	2,68

Berdasarkan tabel diatas skor kunci pada pedoman *Tes Game Performance Assesment Instrument (GPAI)/ Unjuk Kerja Permainan Bolabasket* yang diperoleh pada tahap awal ini diperoleh rata-rata tindakan 86 dari masing-masing indikator, yang berarti penampilan efektif **Sering** muncul. Kategori tersebut diartikan bahwa kemampuan berfikir kritis siswa cukup baik dilihat dari keputusan siswa dalam materi bermain basket. Agar dapat mengoptimalkan kemampuan berfikir kritis siswa maka diperlukan interaksi antara pendidik dan peserta didik mencerminkan perilaku (efek) mengajar dan belajar pada kondisi tertentu. Apabila merencanakan pembelajaran dalam berbagai gaya mengajar hendaknya tercipta interaksi perilaku Peserta didik dan perilaku guru, serta berpengaruh untuk mencapai sasaran belajar (Mosston, Muska, 1981, Mosston, M., and Ashworth, S. 2008). Adapun hubungan perilaku yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar berikut 4.2



Interaksi Antara Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran PJOK

Keterangan:

- PP** = Perilaku Pendidik,
PPD = Perilaku Peserta didik,
T = Tujuan.

Perilaku pendidik adalah sebagai titik masuk atau permulaan dari proses pembelajaran. Sebaliknya dapat dikatakan bahwa perilaku guru akan mengarahkan perilaku Peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. perilaku guru merupakan rangkaian keputusan, dimana setiap tindakan mengajar yang dijalankan merupakan hasil keputusan yang telah diambil sebelumnya. Keputusan yang dibuat oleh Pendidik harus didasarkan pada pokok bahasan, organisasi, sasaran yang selanjutnya diatur dalam tiga tahap strategi yang dinyatakan sebagai urutan proses pembelajaran. Seorang pendidik harus merancang dengan baik, agar spektrum gaya mengajar yang dipersiapkan untuk berbagai tingkat dan situasi yang berkembang dalam pembelajaran PJOK dapat dioperasionalkan.

Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting bagi setiap individu, sehingga di dalam proses pendidikan harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Manusia telah dikaruniakan akal fikir untuk digunakan dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam hidup“. Maka, manusia wajib berpikir dalam menghadapi berbagai persoalan. Berpikir kritis sangatlah penting dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa senantiasa mampu menyelesaikan permasalahan dengan efektif dan efisien. Gallahue (1996)

“Critical thinking, therefore is a form of cognitive accountability based on concept information, in which the learner notes relationships and makes conscious decisions based on established criteria”. Pembelajaran penjas yang mempunyai peran khusus dalam penyampaian nilai-nilai pendidikan melalui gerak, dapat pula memberikan kontribusi terhadap kemampuan berpikir siswa. Walkuski (2013) menjelaskan bahwa: *Critical thinking does have a place in the psychomotor-domain. Physical education and sport environments can provide a supportive environment for individual to learn how to think critically...Students can be challenged to produce unique solutions to movements problems, create new versions of game, and think through issues related to fitness and health.*

Berdasarkan pentingnya berfikir kritis dalam pembelajaran penjas tersebut peneliti melakukan perbaikan dari panduan RPP hasil uji coba pertama (sudah dipaparkan pada halaman hasil). Hasil perbaikan RPP tersebut, peneliti melaksanakan uji coba luas dengan jumlah siswa 32 orang, memperoleh hasil sebagai berikut;

Tabel 2. Ketercapaian unjuk kerja / performance bermain basket berdasarkan RPP berpikir kritis pelajaran penjaskesorkes uji coba 2

No.	Indikator	Deskripsi	Rata-rata muncul tindakan
1.	Eksekusi Keterampilan (Skill Execution)	Seberapa baik pemain mengeksekusi keterampilan tertentu dalam permainan	2,68
2.	Pengambilan Keputusan (Decision Making)	Memilih gerakan atau keterampilan mana yang akan dieksekusi dalam menanggapi masalah taktis	3,21
3.	Dukungan (Support)	Mendukung rekan setim dengan tanpa bola (atau proyektil) dengan berada dalam posisi untuk menerima	3,71

operan

Berdasarkan table diatas skor kunci pada pedoman *Tes Game Performance Assesment Instrument (GPAI)/ Unjuk Kerja Permainan Bolabasket* yang diperoleh pada tahap uji coba 2 ini diperoleh rata-rata tindakan dari masing-masing indikator mengalami perubahan, berdasarkan tabel skor kunci yang berarti penampilan efektif **Selalu** muncul. Kategori tersebut diartikan bahwa kemampuan berfikir kritis siswa optimal dilihat dari dukungan (support) siswa dalam materi bermain basket.

Proses berkembangnya kemampuan berfikir kritis perlu di dukung oleh sumber daya yang tersedia di sekolah. Keterlibatan guru penjasorkes dalam memberikan latihan sebagai stimulasi berfikir kritis juga di disebut support system. Cottrell (2005) berfikir kritis adalah sebuah proses kompleks pertimbangan yang melibatkan berbagai keterampilan dan sikap. Hal itu meliputi: mengidentifikasi posisi, argumen, dan kesimpulan orang lain; Mengevaluasi bukti untuk sudut pandang alternatif; menimbang argument yang bertentangan dan bukti yang cukup; mampu membaca apa yang tersirat, melihat di balik permukaan, dan mengidentifikasi asumsi yang salah atau tidak adil; mengenal teknik yang digunakan untuk membuat posisi tertentu lebih menarik daripada yang lain, seperti logika salah dan perangkat persuasif; mencerminkan isu-isu dengan cara struktur, membawa logika dan wawasan harus menanggung; menarik kesimpulan tentang apakah argumen yang valid dan dapat dibenarkan, berdasarkan bukti yang baik dan asumsi yang masuk akal; menyajikan sudut pandang secara terstruktur, jelas, cara yang memberikan alasan untuk meyakinkan orang lain.

Bola basket merupakan olahraga yang dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain lima orang setiap kelompoknya. Bola basket merupakan olahraga yang populer dikalangan remaja. Sesuai dengan perkembangan siswa SMP yang rata-rata berusia lebih dari 12 tahun. Pada usia ini, para ahli mengategorikan ke dalam masa remaja awal. Pada masa ini, perkembangan

kognitif remaja berada pada tahap formal operasional. Pada masa ini bentuk dukungan sosialpun berpengaruh dalam berkembangnya kemampuan berfikir kritis, salah satu bentuk dukungan sosial ialah diperoleh dari teman sebaya. Piaget (Desmita: 2005). Pemikiran masa remaja tahap pemikiran operasional formal (formal operational thought), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai pada usia kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai masa tenang atau dewasa". Pada masa remaja ini pula aspek sosial sangat berpengaruh terhadap perilaku dirinya.

Perkembangan kehidupan sosial remaja ditandai dengan gejala meningkatnya pengaruh teman sebaya dalam kehidupan mereka. Sebagian waktunya dihabiskan untuk berhubungan atau bergaul dengan temanteman sebaya mereka". Peran teman sebaya sangatlah penting bagi anak yang berada pada tahap ini. Pengaruh teman sebaya memberikan fungsi-fungsi sosial dan psikologis yang penting bagi remaja. Bahkan studi lain ditemukan bahwa hubungan teman sebaya yang harmonis selama masa remaja, dihubungkan dengan kesehatan mental yang positif pada usia setengah baya, (Desmita, 2005). Perspektif perkembangan remaja dari aspek psikologi maupun sosial merupakan salah satu pertimbangan pemilihan olahraga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran penjas. Pertimbangan lainnya berdasarkan karakteristik permainan beregu, yang menyediakan situasi bermain yang kompleks dan menuntut pengambilan keputusan secara cepat dan tepat.

McBride dkk. (1990) menegaskan bahwa "*When learners are placed in game situations that occur in open environment, that is, when conditions are constantly changing, players are required to generated cognitive strategies quickly. Racquetball, basketball, and soccer represent but a few ample of this phenomenon*". Azizmalayeri (2012) mengungkapkan bahwa "*Critical thinking is complex time-consuming process, requiring preparation for high-level functions*". Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan pada penelitian selanjutnya untuk melibatkan sampel yang banyak, serta waktu penelitian lebih lama karena kemampuan berpikir kritis merupakan aspek psikologis, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengalami peningkatan.

Tabel 3. Panduan berpikir kritis dalam matapelajaran penjas materi permainan bolabasket

No.	Tahap	Aktivitas siswa	Komponen berpikir kritis dalam penjas
1.	Tahap awal	Siswa memperoleh pemaparan awal tentang kompetensi yang harus ditrima siswa melalui pembelajaran adalah siswa memahami permainan bolabasket	Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif, hasil kognitif, hasil psikomotor
	Guru menanyakan kesiapan dan apesepsi siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket, kemudian menjelaskan aturan main dalam pembelajaran bolabasket. Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang pentingnya pembelajaran bolabasket hari ini.		
2.	Tahap inti	Siswa mendefinisikan masalah dalam permainan bolabasket dengan cara yang memungkinkan penggunaan pengetahuan yang diperlukan untuk membantu menemukan solusi dalam melakukan permainan bolabasket untuk memenangkan pertandingan.	Pengorganisasian kognitif
	Guru menjelaskan cara melakukan game 1 permaina bolabasket 3 on 3. Siswa dibagi berkelompok berdasarkan jenis kelamain, kemudian siswa melakukan pertandingan 3 on 3 secara bergantian. Peran guru dalam hal ini adalah mengajukan pertanyaan yang dapat berfungsi sebagai petunjuk atau isyarat uantuk membantu atau membimbing siswa. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa bagaimana caranya setiap tim dapat memasukkan angka sebanyak-banyaknya selama waktu yang telah ditentukan. Tahap		

<p>a. Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang akan diajukan dalam permainan bolabasket agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan untuk membangkitkan banyak ide-ide. Menggali dan mengungkapkan pendapat sebanyak-banyaknya berkaitan dengan taktik dan strategi dalam permainan bolabasket.</p>	<p>Siswa melakukan klarifikasi analisis tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket.</p>	<p>Pengorganisasian kognitif</p>
<p>b. Brainstorming. Pada tahap ini siswa dibebaskan mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam taktik dan strategi dalam permainan bolabasket, tidak ada sanggahan dalam mengungkapkan ide gagasan satusamalah. Tujuannya adalah</p>	<p>Siswa menjawab beberapa pertanyaan guru tentang apa tujuan dari bermain bola basket? Bagaimana mencapai tujuan tersebut?</p>	<p>Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif,</p>
<p>c. Implementasi Pada tahap ini siswa memperagakan ide dan gagasan terkait taktik dan strategi permainan bolabasket dalam permainan 3 on 3. Guru hanya mengamati jalannya permainan, tanpa memberikan intruksi tentang taktik dan strategi.</p>	<p>Siswa melakukan pertandingan bolabasket dalam permainan 3 on 3, selama 5 menit.</p>	<p>Hasil Kognitif, dan Hasil Psikomotor</p>

<p>d. Evaluasi</p> <p>Setelah siswa melakukan permainan bolabasket 3 on 3, guru menanyakan kembali ide dan gagasan para siswa tentang taktik dan strategi dalam bermain bola basket. Apakah taktik dan strategi yang dijalankan tepat atau tidak, berjalan atau tidak sesuai dengan yang direncanakan oleh tim.</p> <p>Untuk menunjang siswa dalam melakukan permainan setelah tahap ini dilaksanakan, ada latihan drill tentang teknik-teknik dalam permainan bola basket (passing, dribbling dan shooting) secara berkelompok. Kemudian dilanjutkan dengan game ke 2.</p>	<p>Siswa</p>	<p>menjawab</p>	<p>Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif,</p>
<p>3. Penutup</p> <p>Sebagai pembantapan materi, guru menanyakan kembali tentang pemahaman siswa tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket.</p>	<p>Siswa</p>	<p>menjawab</p>	<p>Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif, hasil psikomotor</p>

Melalui panduan berfikir kritis yang sudah di rancang dalam RPP pembelajaran bermain basket ini, diharapkan Siswa optimal menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan terjadinya proses

pembelajaran yang efektif, ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif, dan membawa absolute masing-masing ke dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melatih berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada siswa SMP di Kota Pontianak dilaksanakan menggunakan metode *Team Game For Understanding (TGfU)* dengan materi permainan bola basket
2. Panduan melatih berpikir kritis dalam mata pelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Pontianak terdapat 4 tahap yaitu pengorganisasian kognitif yaitu siswa berfokus pada masalah dalam permainan bola basket, tahap tindakan kognitif, yaitu hipotesis atau jawaban sementara siswa terhadap tindakan yang akan dilakukan dalam permainan bola basket, tahap hasil kognitif dan hasil psikomotor, yaitu unjuk kerja yang dilakukan oleh siswa hasil dari tindakan kognitif dalam melakukan permainan bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizmalayeri dkk. (2012). The Impact of Guided Inquiry Methods of Teaching on The Critical Thinking of High School Students. *Journal of Education and Practice*: Vol 3. No. 10
- Cottrell, S. (2005). *Critical Thinking Skills*. New York: Palgrave Macmillan Ltd
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *Systematic Design of Instruction* (p. 396). PEARSON.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (2020). Materi Bimbingan Teknis Fasilitator dan Instruktur Kurikulum 2013 Tahun 2017. In

Http://Kemdikbud.Go.Id/ (Issue 021, pp. 1–3).

Gallahue, D L. (1996). *Developmental Physical Education for Today's Children*. USA: Times Mirror Higher Education Group, Inc

Hakim, A., Liliyasi, Kadarohman, A., & Syah, Y. M. (2016). Improvement of student critical thinking skills with the natural product mini project laboratory learning. *Indonesian Journal of Chemistry*, 16(3), 322–328. <https://doi.org/10.22146/ijc.21149>

Kotler, P. (2019). Buku Metodologi Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., January.

McBride, dkk. (1990). Teaching Critical Thinking Skills in the Psychomotor Domain. *The Clearing House* :Vol. 63 (197-201).

Mosston, Muska, 1981. *Teaching Physical Education*. San Francisco: Benjamin Cummings.

Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>

Septikasari, R. dan R. N. F. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, VIII, 107–117.

Walkuski, J J. (2013). Critical Thinking in Physical Education. *Teaching and Learning*, 18 (1), 83-92