

MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DENGAN METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING* MATA PELAJARAN PJOK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DI KOTA PONTIANAK

Iskandar¹, Heri Rustanto²

^{1,2}Pendidikan Jasmani, IKIP PGRI Pontianak
Rektorat Jl. Ampera No. 88 Pontianak – 78116 Telp./Fax. (0561)748219/6589855

¹oezoe81@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melatih kemampuan berpikir kritis dengan metode *guide discovery learning* mata pelajaran penjasorkes siswa 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 Bolabasaket 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 berpikir kritis siswa cukup baik dilihat dari keputusan siswa dalam materi bermain basket. Agar dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir 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. Hasil yang diperoleh skor 26/30 X 100% = 87 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa panduan berpikir kritis oleh dosen penjas termasuk kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Berdasarkan produk yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji lapangan, maka "Panduan Melatih Kemampuan Berpikir Kritis dengan metode *guide discovery learning* Mata Pelajaran PJOK" pada siswa SMP di Kota Pontianak layak digunakan.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, *Guide Discovery Learning*

Abstract

The aim of this research is to train critical thinking skills using the guide discovery learning method for physical education subjects for students in junior high school physical education subjects in Pontianak City. The research and product development model that is the basis for this research is the Dick & Carey instructional design model. The population in this study were students in junior high school Physical Education subjects in Pontianak City. The researcher's sampling technique that will be used is total sampling. The data collection technique used is observation technique. The technique used to analyze data in this research is descriptive qualitative. Based on the results of the recapitulation of the first trial data, the key score on the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) test guide/Football Game Performance obtained at this initial stage was an average of

86 actions for each indicator, which means that effective performance appears frequently. This category means that students' critical thinking abilities are quite good as seen from students' decisions in playing basketball. In order to optimize students' critical thinking abilities, interactions between educators and students are needed to reflect the behavior (effects) of teaching and learning in certain conditions. In the trial phase 2, the average action of each indicator changed, based on the key score table, which means that effective performance always appears. This category means that students' critical thinking abilities are optimal as seen from the students' support in playing basketball. Based on the products developed through expert tests and field tests, the "Guide to Training Critical Thinking Skills with the Guide Discovery Learning Method for Physical Education Subjects" for Junior High School students in Pontianak City is suitable for use.

Keywords: *Critical Thinking, Guide Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Kecakapan peserta didik dalam paradigma pendidikan abad 21 meliputi sikap keilmuan berpikir kritis, logis, dan memiliki kemampuan beradaptasi sosial. Tantangan pada 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 berpikir 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://pauddikmasaceh.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). Dalam era pendidikan abad 21, kebutuhan untuk

membentuk siswa yang kompeten di berbagai bidang menjadi sangat mendesak. Profil Pelajar Pancasila dengan enam dimensinya (beriman dan bertakwa pada Tuhan YME, kebhinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, mandiri, dan kreatif) merupakan jawaban atas tantangan global, namun implementasinya sering kali terhambat oleh keterbatasan kurikulum dan pendekatan pengajaran yang tidak relevan, terutama di sekolah-sekolah yang masih menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 lebih berorientasi pada *teacher-centered learning*, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya memerdekakan peserta didik untuk mengembangkan kecakapan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis. Tidak semua pendidik memahami bagaimana mengintegrasikan dimensi Profil Pelajar Pancasila ke dalam kegiatan belajar mengajar, terutama jika pendekatan yang digunakan masih konservatif. Fasilitas, budaya sekolah, dan kebijakan yang mendukung pembelajaran berbasis *student-centered* belum merata diterapkan di semua sekolah.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila sejalan dengan keterampilan abad 21 yang diperlukan untuk menghadapi perubahan teknologi, globalisasi, dan kompleksitas masalah dunia. Pembelajaran berbasis *student-centered* memungkinkan siswa belajar secara aktif, memotivasi mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas. Penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila tidak hanya menciptakan generasi unggul di tingkat nasional tetapi juga mampu bersaing di tingkat internasional.

Profil pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional, sehingga tujuan ini harus dapat di pahami oleh semua pemangku kepentingan pendidikan. Kemampuan berpikir 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 berpikir kritis diperlukan dalam pembelajaran penjasorkes karena memiliki ciri khas psikomotorik dan dilaksanakan setting luar kelas, sehingga memiliki tantangan tersendiri dalam mengimplementasikan berpikir kritis.

Terkait dengan permasalahan di atas peneliti ingin mencoba menghadirkan sebuah metode pembelajaran yang disebut *Guide discovery learning* di mana metode pembelajaran diyakini mampu mendorong aspek-aspek psikomotor peserta didik. Metode pembelajaran *Guide discovery learning* sesungguhnya bukan metode yang baru di kalangan pendidik di negara-negara barat. Sayangnya metode pembelajaran ini masih jarang digunakan oleh pendidik di Indonesia. Meskipun metode GDL sudah dikenal luas di negara-negara Barat, penerapannya di Indonesia, khususnya dalam konteks pembentukan dimensi Profil Pelajar Pancasila, masih sangat minim. Hal ini memberikan nilai kebaruan karena penelitian mengadaptasi dan mengontekstualisasikan metode tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa Indonesia.

Menurut Hosnan, (2014:282) pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba dan memecahkan sendiri problem yang dihadapi.

Walaupun GDL telah terbukti efektif di negara lain, implementasi metode ini dalam sistem pendidikan Indonesia masih jarang, terutama dalam mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Sebagian besar penelitian cenderung fokus pada aspek kognitif dan afektif, sementara psikomotor sering terabaikan, terutama dalam kaitannya dengan pembelajaran berbasis Pancasila. Tidak banyak penelitian yang mengaitkan GDL dengan bidang pendidikan jasmani di Indonesia, padahal bidang ini sangat potensial dalam pengembangan keterampilan psikomotor.

Penelitian ini tidak hanya mengaplikasikan GDL tetapi juga mengembangkan model pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan psikomotor siswa. Model pembelajaran yang dikembangkan akan memperhatikan tahapan-tahapan dalam GDL, seperti orientasi masalah, eksplorasi, dan pemecahan masalah, yang dirancang khusus untuk mendorong siswa melakukan aktivitas fisik yang bermakna dan terarah sesuai dengan kebutuhan psikomotor.

METODE

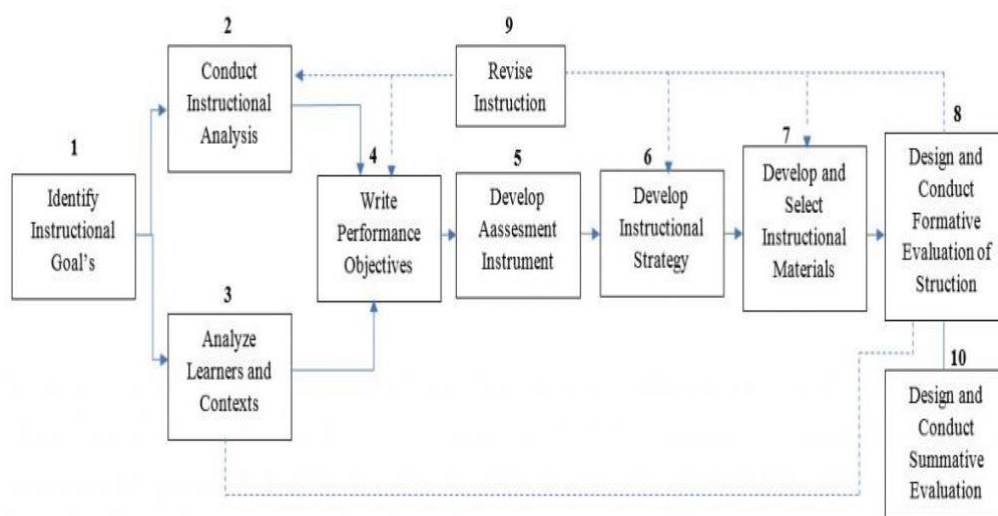
Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) kemampuan berpikir kritis dalam materi permainan basket, sedangkan pengembangan adalah menyusun panduan berfikir kritis untuk siswa SMP di kota Pontianak.

Model pengembangan yang menjadi rujukan dalam penelitian adalah model desain instruksional Dick & Carey (Dick et al., 2009).. Dengan pertimbangan (1) landasan teoritik Dick dan Carey berorientasi pada aspek tujuan, variabel 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 misal materi pembelajaran pada materi penjasorkes untuk melatih keterampilan berpikir 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, ringkas, 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 Behaviours* (menganalisis karakter siswa)
4. *Write Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus)
5. *Develop Criterion Reference Test* (mengembangkan butir test)

6. *Develop Instructional Strategy* (mengembangkan strategi 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)



Gambar 1. Model Pengembangan Dick & Carey

Metode R & D dengan model pengembangan Dick dan Carey dalam penelitian ini mengembangkan Panduan berpikir 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 Analysis*)

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 Assessment Instrument*)

Berdasarkan tujuan performasi yang telah ditulis, langkah ini adalah mengembangkan butir-butir penilaian 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 Instructional 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 Instruksional (*Develop and Select Instructional Materials*)

Dengan istilah bahan instruksional kita sudah termasuk segala bentuk instruksional seperti modul, panduan guru, overhead transparansi, CD video, multimedia berbasis komputer, dan laman website untuk instruksional 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

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 berpikir 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 berpikir kritis yang diperoleh sesuai tolok ukur berikut;

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

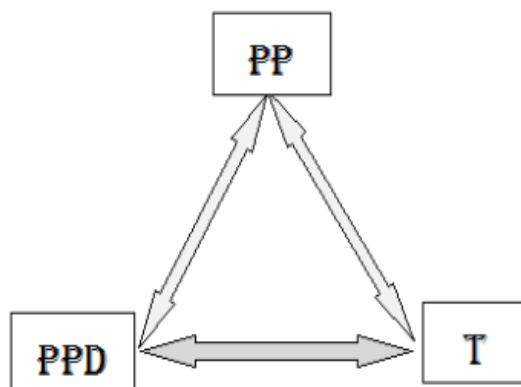
| No. | Indikator | Deskripsi | Rata-rata muncul tindakan |
|-----|---|---|---------------------------|
| 1. | Eksekusi Keterampilan <i>(Skill Execution)</i> | Seberapa baik pemain mengeksekusi keterampilan tertentu dalam permainan | 2,68 |
| 2. | Pengambilan Keputusan <i>(Decision Making)</i> | Memilih 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 Bolabasaket **Eksekusi Keterampilan (Skill Execution)**: Skor 2,68 menunjukkan bahwa pemain memiliki kemampuan moderat dalam mengeksekusi keterampilan tertentu selama permainan. Meskipun tidak buruk, hasil ini mengindikasikan bahwa ada ruang untuk perbaikan dalam hal ketepatan atau kualitas teknik saat melaksanakan keterampilan dalam permainan. **Pengambilan Keputusan (Decision Making)**:

Skor 2,68 pada pengambilan keputusan menunjukkan bahwa pemain berada pada tingkat menengah dalam memilih tindakan yang tepat dalam situasi taktis. Artinya, pemain belum sepenuhnya optimal dalam menentukan langkah terbaik untuk merespons situasi tertentu di lapangan, meskipun mereka mampu membuat keputusan yang memadai dalam beberapa situasi. **Dukungan (Support):** Dengan skor 2,68, aspek dukungan kepada rekan setim melalui pergerakan tanpa bola juga berada di tingkat sedang. Ini mengindikasikan bahwa pemain cukup memahami pentingnya mendukung tim, tetapi masih perlu meningkatkan kemampuan positioning atau mobilitas untuk mendukung rekan setim secara efektif. Ketiga aspek kinerja pemain memiliki tingkat yang setara, yaitu pada skor **2,68**, yang menunjukkan bahwa kemampuan pemain berada pada tingkat moderat di semua aspek. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pemain menunjukkan performa yang cukup baik, namun ada kebutuhan untuk pelatihan lebih lanjut untuk meningkatkan kompetensi mereka, terutama dalam hal:

- Ketepatan dan konsistensi dalam mengeksekusi keterampilan.
- Kemampuan analisis situasi taktis untuk pengambilan keputusan yang lebih baik.
- Pergerakan yang lebih aktif dan strategis untuk mendukung rekan setim.

Agar dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir 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:



Interaksi Antara Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran PJOK

Keterangan:

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

PEMBAHASAN

Perilaku pendidik adalah sebagai titik masuk atau permulaan dari proses pembelajaran. Sebaliknya dapat dikatakan bahwa perilaku guru akan mengerahkan 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 berpikir kritis dalam pembelajaran penjas tersebut peneliti melakukan perbaikan dari panduan berpikir kritis hasil uji coba pertama. Hasil perbaikan 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 <i>(Skill Execution)</i> | Seberapa baik pemain mengeksekusi keterampilan tertentu dalam permainan | 2,68 |
| 2. | Pengambilan Keputusan <i>(Decision Making)</i> | Memilih gerakan atau keterampilan mana yang akan dieksekusi dalam menanggapi masalah taktis | 3,21 |
| 3. | Dukungan <i>(Support)</i> | Mendukung rekan setim dengan tanpa bola (atau proyektil) dengan berada | 3,71 |

dalam posisi untuk menerima
operan

Berdasarkan table diatas score kunci pada pedoman *Tes Game Performance Assesment Instrument (GPAI)/ Unjuk Kerja Permainan Bolabasaket* yang diperoleh pada tahap uji coba 2 ini diperoleh rata-rata tindakan dari masing-masing indikator mengalami perubahan, berdasarkan tabel score 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.

Proses berkembangnya kemampuan berpikir kritis perlu di dukung oleh sumber daya yang tersedia di sekolah. Keterlibatan guru penjaskorkes dalam memberikan latihan sebagai stimulasi berpikir kritis juga di disebut support system. Cottrell (2005) berpikir 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 sudutpandang 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 mengkategorikan 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 berpikir 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. | <p>Tahap Pendahuluan</p> <p>a. 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.</p> <p>b. Pemanasan dengan permainan “bintang beralih:</p> | <p>a. Siswa memperoleh pemaparan awal tentang kompetensi yang harus diterima siswa melalui pembelajaran adalah siswa memahami permainan bolabasket</p> <p>b. siswa dibagi 5 kelompok, siswa diminta untuk menempati 5 tempat yang sudah disiapkan dilapangan, setiap bunyi peluit, setiap kelompok berpindah tempat, bagi kelompok yang tidak mendapat tempat, maka dihukum berada ditengah, demikian seterusnya.</p> | <p>Pengorganisasian kognitif; tidakan kognitif, hasil kognitif, hasil psikomotor</p> |
| 2. | <p>Tahap inti</p> <p>1. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi: Penjelasan cara melakukan game 1 permainan bolabasket 3 on 3 dan pembagian kelompok atau tim bermain.</p> <p>2. Elaborasi Game 1</p> <p>a) Peraturan permainan: setiap kelompok terdiri dari 3 orang</p> <p>b) Bermain di sekitar lingkaran ring basket</p> <p>c) Saat dapat merebut bola dari lawan boleh langsung shoting</p> <p>d) Jika bola tidak masuk oleh tim lawan dan bola dapat direbut,</p> | <p>Siswa harus ditantang untuk berpikir: Apa yang harus saya lakukan untuk berhasil dalam situasi ini? Bagaimana saya akan melakukan keterampilan yang diperlukan?</p> <p>a. Siswa melakukan klarifikasi melalui analisis tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket</p> <p>b. Siswa melakukan pertandingan</p> | <p>Pengorganisasian kognitif</p> <p>Hasil Kognitif, dan Hasil Psikomotor</p> |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>maka pemain dari tim lain harus membawa bola keluar lingkaran dulu</p> <p>e) Tim yang paling banyak memasukkan bola ke ring adalah pemenangnya</p> <p>f) Lama permainan 5 menit</p> | <p>bolabasket dalam permainan 3 on 3, selama 5 menit.</p> | |
| | <p>Apa tujuan dari Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?permainan ini? Apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman memberikan operan? Bagaimana cara melakukan shooting yang efektif?</p> | <p>Siswa menjawab beberapa pertanyaan guru tentang apa tujuan dari bermain bola basket? Bagaimana mencapai tujuan tersebut?</p> | <p>Pengorganisasian kognitif</p> |
| | <p>Latihan Drill: Latihan teknik-teknik permainan bolabasket</p> | <p>Siswa melakukan passing (chest pass, bouncepass, overhead pass secara berpasangan).</p> | <p>Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif,</p> |
| | <p>Game 2 Sama seperti Game 1</p> | <p>a. Siswa melakukan klarifikasi melalui analisis tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket.</p> <p>b. Siswa melakukan pertandingan bolabasket dalam permainan 3 on 3, selama 5 menit.</p> | <p>Hasil Kognitif, dan Hasil Psikomotor</p> |
| | <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>b. Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> | <p>Siswa menjawab beberapa pertanyaan guru tentang taktik dan strategi yang sudah dilaksanakan dalam pertandingan 3 on 3</p> | <p>Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif,</p> |

| | | | |
|----|--|---|---|
| 3. | Penutup 1. Pendinginan (colling down). 2. Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari. 3. Berbaris dan berdoa. | Siswa dan guru menyimpulkan tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket berdasarkan pengalamannya setelah melaksanakan permainan bolabasket 3 on 3. | Pengorganisasian kognitif; tidak kognitif, hasil psikomotor |
|----|--|---|---|

Melalui panduan berpikir 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. Model latihan 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 bolabasket.
2. Berdasarkan produk yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji lapangan, maka Panduan Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran PJOK pada siswa SMP di Kota Pontianak layak digunakan.

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>
- Iskandar, Rustanto, Heri (2024). Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Metode Teaching Games For Understanding (Tgfu) Mata Pelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12 (2). 203-219. <https://doi.org/10.31571/jpo.v12i2.6657>
- 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