

BAB II

KAJIAN PUSTKA

A. 1. Pendidikan Jasmani

A. 1. 1 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan sebuah aspek pembelajaran gerak yang didefinisikan ke dalam pengertian yang beragam, walaupun begitu tujuan serta kegunaan dari pendidikan jasmani adalah sama, yang mengarah kepada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Suherman (2009, hlm. 5);

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *Physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa 2) melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung dan 3) gerak (*movemet*), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Dancy dalam Abduljabar (2010, hlm. 154) mengatakan:

“Physical education is a terrific laboratory not only for improving student’s fitness but also for building their brainpotiver. As we learn more about the connection between movement and learning, we discover more teaching opportunities that exploit this connection... physical education classroom to help your students be better movers and better learners”.

Maksud dari penjelasan di atas, pendidikan jasmani merupakan laboratorium unik yang bukan hanya untuk mengembangkan kebugaran jasmani siswa tetapi juga untuk membentuk kemampuan berfikir. Ketika siswa belajar lebih tentang hubungan antara gerak dan pembelajaran, dan siswa mendapatkan kesempatan yang lebih banyak dalam pembelajaran... kelas pendidikan jasmani dapat membantu siswa lebih baik dalam bergerak dan pembelajarannya. Ditambahkan Depdikbud (Purwanto, 2006, hlm. 14) menjelaskan pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang

serasi, selaras dan seimbang. Menurut Bucher dalam Sukarmin (2004, hlm. 1) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja dan meningkatkan perkembangan manusia dengan menggunakan media aktifitas jasmani yang terpilih untuk merealisasikannya. Suherman (2004, hlm. 23) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Lebih lanjut menurut Matakupan (1996, hlm. 77) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan otot-otot besar, sehingga proses pendidikan dapat berlangsung tanpa gangguan. Menurut *Gabbard, LeBlanc, Lowy*, yang dikutip Matakupan (1996, hlm. 78), bahwa pertumbuhan dan perkembangan yang dipacu melalui aktivitas jasmani akan mempengaruhi :

1. Ranah kognitif: Kemampuan berpikir yang diwujudkan dalam aktif bertanya, kreatif, kemampuan menghubungkan kemampuan memahami, menyadari gerak, dan penguatan akademik.
2. Ranah psikomotor: Keterampilan gerak dan peningkatan keterampilan gerak yang juga menyangkut biologik dan kesegaran jasmani serta kesehatan.
3. Ranah afektif: Menurut Anarino dan kawan-kawan, adalah kekuatan otot, daya tahan otot, kelenturan, dan daya tahan kardiovaskuler.
4. Ranah jasmani: Menurut Anarino dan kawan-kawan, adalah kekuatan otot, daya tahan otot, kelenturan, dan daya tahan kardiovaskuler.

Menurut Husdarta (2011, hlm. 18), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Susworo dan Fitriani (2008, hlm.13),

pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan intensif guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendapat senada dikemukakan oleh Sukintaka (2001:5), pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktifitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya merupakan sebuah hal yang kompleks sehingga dibutuhkan pemikiran-pemikiran yang tepat untuk menjalankannya. Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui sebuah aktifitas jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

A. 1. 2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani dalam Badan Standar Nasional Pendidikan SMA (2006, hlm. 648-649), pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang sportif.

Ditambahkan Lee dan Thomas dalam Suherman (2004, hlm. 33) bahwa penjas menyumbang dua tujuan yang khas, yaitu:

- a. Mengembangkan dan memelihara tingkat kebugaran jasmani yang sesuai untuk kesehatan dan mengajarkan mengapa kebugaran merupakan sesuatu yang penting serta bagaimana kebugaran dipengaruhi oleh latihan.
- b. Mengembangkan keterampilan gerak yang layak, diawali oleh keterampilan gerak dasar, kemudian menuju ke keterampilan olahraga tertentu, dan akhirnya menekankan pada berolahraga sepanjang hayat.

Dekdikbud dalam Purwanto (2006, hlm. 15) disebutkan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah:

Membantu siswa untuk perbaikan derajat kesehatan dan kebugaran jasmani melalui pengertian, pengembangan sikap positif dan keterampilan gerak serta berbagai aktivitas jasmani agar dapat: a) Memacu pertumbuhan termasuk bertambahnya tinggi badan dan berat badan secara harmonis, b) Mengembangkan kesehatan dan kebugaran jasmani, keterampilan gerak dan cabang olahraga, c) Mengerti akan pentingnya kesehatan, kebugaran jasmani dan olahraga terhadap perkembangan jasmani dan mental, d) Mengerti peraturan dan dapat mewasiti pertandingan cabang-cabang olahraga, e) Mengerti dan dapat menerapkan prinsip-prinsip pengutamakan pencegahan penyakit dalam kaitannya kesehatan dan keselamatan dalam kehidupan sehari-hari, f) Menumbuhkan sikap positif dan mampu mengisi waktu luang dengan bermain.

Pendidikan jasmani diberikan disemua jenjang dan jenis sekolah bukan tanpa alasan karena mengingat pentingnya kaedah dan nilai-nilai yang terkandung serta tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Sardjono (1984, hlm. 22) yang mengutip pendapat Moeslim mengemukakan ada tiga fase tujuan pendidikan jasmani adalah tujuan intermedier dan tujuan khusus. Tujuan intermedier sarannya pada perkembangan fisik mencakup perkembangan organisme dan keterampilan, perkembangan sikap dan tindakan berkenaan dengan perkembangan sosial dan perkembangan mental. Pentingnya latihan kebugaran jasmani di sekolah ialah memberikan sumbangan kepada siswa-siswi dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik yang harmonis, menaikkan stabilitas fisik dan mental, membantu mengembangkan kemauan dan kepribadian yang pantang menyerah, serta pengaruh baik kepada adaptasi sosial.

A. 1. 3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Menurut Sugiharto, dkk (2007, hlm. 81), pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu

Rola Angga Lardika, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Tingkat Adversity Quotient (Aq) Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Ditambahkan Sukintaka (2001, hlm. 29) pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu, juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dapat dikatakan guru memberi dan siswa menerima.

Dalam belajar mengajar terjadi interaksi guru sebagai subyek pendidikan berusaha dengan aktif untuk memberikan pelajaran, sedangkan siswa aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru. Menurut Sukintaka (2001, hlm. 29-30), untuk dapat hasil yang maksimal dalam usaha pembelajaran itu seorang guru (termasuk guru pendidikan jasmani) perlu sekali mendalami interaksi edukatif sebagai berikut: (1) Tujuan, (guna menjawab pertanyaan untuk apa?), (2) Bahan, (dengan materi yang mana?), (3) Pelajar, (ditujukan kepada siapa?), (4) Guru, (diselenggarakan oleh siapa?), (5) Metode, (bagaimana caranya?), (6) Situasi (dalam keadaan yang bagaimana?).

Dari keenam ciri-ciri tersebut tidak dapat dipisahkan antara ciri-ciri yang satu dengan ciri-ciri yang satunya, semua ciri-ciri tersebut saling berhubungan. Jadi untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran keenam ciri tersebut harus dapat ditampilkan atau ditunjukkan dalam proses pembelajaran.

A. 1. 4. Faktor yang Mendukung Pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran ada dua hal yang menjadi bagian penting sebagai akibat dari proses pembelajaran tersebut, yaitu keberhasilan pelaksanaan dan kegagalan pelaksanaan. Keberhasilan merupakan tujuan yang ingin dicapai dari semua program yang telah ditetapkan, sedangkan kegagalan merupakan kendala atau hambatan yang sebisa mungkin harus dihindari. Lutan (2000, hlm. 9) menerangkan empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keempat faktor tersebut adalah tujuan, materi, metode dan strategi, dan evaluasi. Menurut Suryobroto (2004, hlm. 1), pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara

lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian.

A. 2. Model Pembelajaran

A. 2. 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah cara, langkah, dan metode yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah menjadi standar acuan penilaian. Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2012, hlm. 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dalam pelaksanaannya kompetensi guru sangat dibutuhkan karena pengembangan materi sangat bergantung kepada inovasi dan kreativitas guru. Di samping itu inovasi dan kreativitas guru tidak hanya baik secara kontekstual saja namun juga bisa dirasakan manfaatnya oleh semua siswa. Menurut Suherman (2009, hlm. 2), model pembelajaran tersebut bukan hanya memberikan kemudahan kepada guru saja, tetapi dalam prosesnya model pembelajaran tersebut harus mampu membuat siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, dan bagaimana mengekspresikan pikirannya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut sudah barang tentu dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan. Model pembelajaran sebenarnya dapat digeneralisasikan karena sifatnya yang dapat diterapkan di semua sekolah namun tentu saja hasil pembelajaran akan selalu berbeda karena berbagai faktor, di antaranya budaya, karakter siswa, dan lain sebagainya. Sebagai penunjang, keahlian guru dalam mengajar sangat dibutuhkan sehingga perencanaan dari proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan hasil yang sesuai dengan harapan. Beberapa jenis model pembelajaran di antaranya model *direct instruction*, model kooperatif, model *inquiry*, *peer teaching*, dan lain sebagainya.

A. 2. 2. Model Pembelajaran *Inquiry*

a. Hakikat Model Pembelajaran *Inquiry*

Inquiry berasal dari kata *to inquiri* yang berarti ikut serta, atau melihat, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Menurut Schuncke (1988, hlm. 95-96);

“Inquiry is the process by which we utilize what we know to formulate new answer to problem we have. In essence we develop new knowledge for ourselves. inquiry is one of the primary methods of problem solving employed by social scientists to develop the ideas of their discipline; concepts and generalizations are the result of the utilization of this scientific methods”.

Menurut Trianto (2007, hlm. 135) Pembelajaran *inquiry* ini bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) terkait dengan proses-proses berpikir *reflektif*. Menurut Sanjaya (2006, hlm. 194) model pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Ditambahkan oleh Schuncke (1988, hlm. 96) ada 7 tahapan dasar *inquiry*; 1) *Determining the problem*, 2) *Hypothesizing*, 3) *Planning to gather data*, 4) *Gathering data*, 5) *Examining, Analyzing, and Evaluating data*, 6) *Accepting or rejecting hypotheses*, 7) *Generalizing*.

Dalam memberikan pengertian yang tepat tentang *inquiry* secara *gramatikal* tidaklah mudah. Setiap ahli memberikan pengertian yang berbeda-beda. Namun, mempunyai tujuan yang sama sehingga dikatakan bahwa definisi atau pengertian *inquiry* sifatnya relatif. Secara *leksikal*, kata *inquiry* berasal dari bahasa Inggris yaitu “*inquiry*” yang artinya penyelidikan, pertanyaan dan permintaan keterangan sesuatu. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Hamdani (2011, hlm. 182) inkuiri adalah salah satu cara belajar atau penelaahan yang bersifat mencari pemecahan permasalahan dengan cara kritis, analitis, dan ilmiah dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan, karena didukung data dan kenyataan. Berdasarkan pendapat tersebut dapatlah dikatakan bahwa pada dasarnya metode *inquiry* memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dan mendorong peserta didik untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya.

b. Strategi Model Pembelajaran *Inquiry*

Penerapan model *inquiry* menurut Tillitson (1970) dalam Metzler (2000, hlm. 313-314) terdapat lima langkah yang harus dipenuhi, yaitu:

- a. *Identification of the problem. The teachers knows the concepts that students need to learn, the skill to be mastered, and how to prompt students with well-planned questions that lead students through a well-planned sequence.*
- b. *Presentation of the problem. The teacher asks one or more focused questions that “frame” the learning task and its embedded problem for students.*
- c. *Guided exploration of the problem. The teacher observes students as they attempt to solve the problem, providing cues, feedback, and facilitative questions.*
- d. *Identifying and refining the final solution. The teacher uses these cues, feedback, and facilitative questions to refine the students’ thinking and to lead students to one or more plausible solutions.*
- e. *Demonstration for analysis, evaluation, and discussion. Once they have completed the task by devising a solution to the problem, students (individually or in groups) demonstrate their solution to the rest of the class. These demonstrations serve as prompt for the teacher and other students to analyze-not to be critical, but to allow the rest of the class to benefit from their thinking and moving.*

Ditambahkan Sanjaya (2007, hlm. 195) bahwa agar strategi pembelajaran *inquiry* akan efektif manakala:

- a. Pendidik mengharapkan peserta didik dapat menemukan sendiri jawaban suatu permasalahan yang ingin dipecahkan
- b. Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian
- c. Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu peserta didik terhadap sesuatu
- d. Jika guru pendidik akan mengajar pada kelompok peserta didik yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir. Strategi *inquiry* akan

kurang berhasil diterapkan kepada peserta didik yang kurang memiliki kemampuan untuk berpikir

- e. Jika jumlah siswa yang belajar tidak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh pendidik.

Latihan *inquiry* dapat dilakukan beberapa hari, dan hasil-hasil penyelidikan dari peserta didik yang lain digabung bersama. Peserta didik dapat menggunakan sumber-sumber yang sesuai, dan boleh bekerjasama dalam kelompok, atau peserta didik dapat mengembangkan peristiwa yang bermasalah dan dapat memimpin diskusi *inquiry* dalam kelompok. Misalnya, pendidik menunjukkan suatu benda yang asing kepada peserta didik di kelas, peserta didik disuruh mengamati, meraba, melihat dengan memberikan masalah yang sifatnya teka-teki kepada seluruh peserta didik yang siap dengan jawabannya. Jawaban atau pendapat yang sudah dikemukakan oleh temannya terdahulu tidak bisa diulang lagi. Jadi masalah itu akan berkembang seperti apa yang diarahkan, tidak menyeleweng pada garis pelajaran yang telah direncanakan. Berarti peserta didik menerima banyak masukan untuk dijadikan kesimpulan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Inquiry

Menurut Sanjaya (2007, hlm. 206) adapun penggunaan *inquiry* memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran dengan menggunakan *inquiry* dianggap lebih bermakna
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka
- c. Model pembelajaran *inquiry* merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikolog modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman
- d. Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.

Menurut Sanjaya (2007, hlm. 206) selain mempunyai kelebihan *inquiry* juga memiliki kelemahan atau kekurangan yaitu:

- a. Jika model pembelajaran *inquiry* digunakan, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik

- b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena itu terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar
- c. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu panjang.
- d. Selama kriteria keberhasilan ditentukan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka inquiry sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik.

Jadi model pembelajaran inquiry ini bertujuan untuk menolong peserta didik dalam mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan yang dibutuhkan serta mengajak peserta didik untuk aktif dalam memecahkan satu masalah. Penggunaan metode *inquiry* dalam pembelajaran olahraga besar manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan penggunaan model pembelajaran inquiry dalam proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersifat objektif, jujur, dan terbuka, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sendiri dan dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individunya. Dengan pelaksanaan metode inquiry diharapkan bagi peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

A. 2. 3. Model Pembelajaran Langsung atau *Direct Instruction*

a. Hakekat Model Pembelajaran Langsung

Strategi belajar mengajar yang berevolusi menjadi Pembelajaran langsung berasal dari *operant conditioning theories* dari BF Skinner, psikolog pencatat perilaku eksperimental. Banyak dari operasi dalam Pembelajaran Langsung diekstrapolasikan dalam penelitian di laboratorium hewan yang menunjukkan hubungan yang jelas antara perilaku yang dipelajari dan konsekuensinya. Proses pembentukan terjadi dengan menentukan hasil akhir untuk pelatihan prosedur dan kemudian mengambil pelajar melalui serangkaian langkah-langkah belajar kecil, atau aproksimasi, yang mengarah pada tujuan akhirnya. Pada awal proses pembentukan, bentuk keterampilan yang harus dipelajari mungkin hanya menanggung kemiripan kecil untuk bentuk akhir. Namun, karena proses terus

menerus, pelajar akan mendapatkan pola pergerakan terampil yang terlihat lebih dan lebih seperti hasil akhir yang diinginkan.

Menurut Khun, et al dalam Eggen dan Kauchak (2012, hlm. 363) pengajaran langsung adalah suatu model yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan nyata yang dibutuhkan untuk pembelajaran lebih jauh. Model pembelajaran langsung merupakan sebuah model yang berpusat kepada guru. Guru harus mampu menyiapkan para siswa, mencontohkan materi kepada siswa, membimbing siswa, memberikan umpan balik dan memberikan pelatihan lanjutan. Model pembelajaran langsung atau *direct teaching* ini umumnya digunakan para guru di Indonesia. Terlihat dari tahapan-tahapan pelaksanaan yang diberikan yang sangat mengarah dan menyerupai model pembelajaran langsung. Hal ini dijelaskan oleh Metzler (200, hlm. 162) Karakteristik dari intuksi langsung adalah guru pusat penentuan keputusan dan guru langsung memberi contoh unit pembelajaran.

b. Karakteristik *Direct Instruction*

Alasan dasar untuk *direct instruction* cukup mudah, seperti yang disinggung oleh Morine Dersheimer (1985). Guru membuat rencana eksplisit untuk serangkaian kegiatan kelas yang memberikan gambaran yang jelas (model) pada siswa dari hasil kinerja yang diinginkan, yang kemudian guru mengarah ke satu atau lebih kegiatan belajar yang mendorong lebih banyak keterlibatan siswa ditambah dengan umpan balik positif dan korektif. Setiap tugas belajar harus dilakukan untuk menyatakan tingkat penguasaan siswa dalam membawa satu langkah lebih dekat (membentuk) dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Alasan itu telah terbukti sangat efektif dalam tingkatan kelas banyak dan di hampir semua bidang mata pelajaran sekolah, termasuk pendidikan jasmani.

Menurut Rosenshine (1983) dalam Metzler (2000, hlm. 162-163) guru-guru dalam *direct instruction* melakukan seperangkat operasi yang ditujukan untuk meningkatkan prestasi siswa:

1. Menyusun pembelajaran mereka
2. Proses pembelajaran dalam langkah-langkah yang kecil tapi efektif

3. Memberikan instruksi dan keterangan yang detail
4. Memberikan banyak pertanyaan, jujur dan aktif
5. Memberikan timbal balik dan masukan pada mereka, terutama pada awal-awal pengajaran.
6. Mereka mempunyai angka keberhasilan siswa sebesar 80% atau lebih tinggi pada awal pengajaran.
7. Mereka membagi tugas-tugas akademik dari yang sulit ke dalam tugas yang sederhana.
8. Mereka memberikan latihan berkelanjutan kepada siswa dengan angka keberhasilan 90% samapi 100% sehingga berpengaruh terhadap kecepatan, percaya diri, dan ketegasan siswa.

c. Strategi Penerapan *Direct Instruction*

Rosenshine (1983) dalam Metzler (2000, hlm. 163-164)

mengidentifikasi 6 tahapan dalam proses *direct instruction*, yaitu:

1. Memperhatikan alat-alat pembelajaran. Pembelajaran langsung harus dimulai dengan mengevaluasi pembelajaran sebelumnya. Dan ini dilakukan pada pengaturan induksi guru, atau biasa dikatakan bagian antisipasi dalam model versi Hunter. Dan evaluasi ini harus mencakup seluruh kemampuan dan konsep pembelajaran sebelumnya. Dan ini memiliki empat kunci: 1). Membantu guru dalam mengetahui seberapa besar ketahanan murid sebelumnya. 2). Mengenalkan siswa dalam mengevaluasi alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. 3). membangun lingkungan belajar oleh siswa dalam tingkat berpikir. 4). membawa jaringan antara sebelum dan sesudah tugas pembelajaran.
2. Kemampuan dalam penyampaian materi. Kekhasan dalam sebelum aturan induksi, guru menyampaikan bagian baru (kemampuan, pengetahuan, dan latihan) bahwa murid harus belajar. Bagian baru menunjukkan atau model, murid dalam penyampaian tugas oleh guru. Tugas penyampaian diberikan siswa dengan bahasa dan deskripsi tubuh apa yang menjadi bagian dan harus dilakukan. Ini akan menggambarkan siswa terhadap ide yang mereka lihat. Tentu saja, gambaran tersebut sesuai dengan tingkat kemampuan siswa tersebut.
3. Latihan awal siswa. Tugas penyampaian dipimpin secara langsung kedalam struktur latihan, dan bagian, termasuk membuat siswa bagian awal pembelajaran. Latihan tersebut harus memberikan angka respon tinggi siswa, dengan guru menggunakan pengawasan dalam angka timbal balik.
4. Timbal balik dan koreksi. Guru harus memberikan timbal balik dan koreksian pernyataan atau bersama-sama dengan siswa melakukan rangkaian tugas

Rola Angga Lardika, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Tingkat Adversity Quotient (Aq) Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara masing-masing. Guru boleh memilih atau mengulangi beberapa kunci dalam penampilan isyarat dan pengulangan dalam pembelajaran.

5. Latihan kemandirian. Salah satu guru harus percaya diri bahwa siswa mempunyai dasar, pengawasan, dan ia harus bias merencanakan siswa terhadap latihan yang lebih mandiri. Guru harus mendesain aktifitas pembelajaran dan memimpin penyampaian terhadap siswa, tetapi siswa membuat keputusan sendiri tentang tujuannya. Dalam peningkatan angka respon siswa.
6. Periode evaluasi. Pengaturan secara langsung guru harus sesering dalam mengevaluasi pembelajaran. Dan ini membantu guru dalam mengetahui perkembangan siswa dan bagian apa saja yang akan dibangun dalam pembelajaran selanjutnya.

d. Perbedaan Model Pembelajaran *Inquiry* dan Model Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

2.1. Tabel Perbedaan Model Pembelajaran *Inquiry* dan *Direct Instruction*

Model Pembelajaran <i>Inquiry</i>	Model <i>Direct Instruction</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran <i>inquiry</i> merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aspek berfikir kritis dan analisis dalam menemukan jalan keluar dari masalah yang diberikan. 2. Model pembelajaran <i>inquiry</i> berpusat pada siswa. 3. Guru mempersiapkan tugas-tugas pembelajaran secara cermat sehingga memunculkan semangat siswa dalam mencari solusi dari masalah yang diberikan. 4. Terdapat banyak solusi yang bisa diperoleh ketika siswa mencoba menyelesaikan masalahnya. 5. Dalam model pembelajaran <i>inquiry</i> guru menggunakan <i>feedback</i> dalam mengarahkan pemikiran-pemikiran yang muncul ketika mencari solusi dari permasalahan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Direct Instruction</i> merupakan model yang pusat pembelajarannya pada guru dengan mencontohkan terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan tugas belajarnya, kemudian <i>direct instruction</i> juga sering disebut metode ceramah. 2. Dalam <i>direct instruction</i> sebelum dimulainya pembelajaran guru mengevaluasi pembelajaran sebelumnya. 3. <i>Direct Instruction</i> kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam mengembangkan kemampuannya, khususnya dalam proses kognitif. 4. <i>Direct Instruction</i> tidak ditujukan untuk memberikan kesempatan siswa dalam menemukan sendiri permasalahan dalam proses pembelajarannya.

A. 3. *Adversity Quotient* (AQ)

A. 3. 1. Pengertian *Adversity Quotient* (AQ)

Menurut bahasa, kata *adversity* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kegagalan atau kemalangan (Echols & Shadily, 1993, hlm. 14). *Adversity* sendiri bila diartikan dalam bahasa Indonesia bermakna kesulitan atau kemalangan, dan dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketidakbahagiaan, kesulitan, atau ketidakberuntungan. Menurut Rifameutia dalam Hawadi (2002, hlm. 195) istilah *adversity* dalam kajian psikologi didefinisikan sebagai tantangan dalam kehidupan. Nashori (2007, hlm. 47) berpendapat bahwa *adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan, mengubah cara berfikir dan tindakannya ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya. Leman (2007, hlm. 115) mendefinisikan *adversity quotient* secara ringkas, yaitu sebagai kemampuan seseorang untuk menghadapi masalah. Beberapa definisi di atas yang cukup beragam, terdapat fokus atau titik tekan, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang, baik fisik ataupun psikis dalam menghadapi problematika atau permasalahan yang sedang dialami. Sebagaimana yang diungkapkan Stoltz (2000, hlm. 9) *adversity quotient* sebagai kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan secara teratur. *Adversity quotient* membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari seraya tetap berpegang teguh pada prinsip dan impian tanpa memperdulikan apa yang sedang terjadi. Menurut Stoltz (2000, hlm. 9), kesuksesan seseorang dalam menjalani kehidupan terutama ditentukan oleh tingkat *adversity quotient*. *Adversity quotient* tersebut terwujud dalam tiga bentuk, yaitu:

- a. Kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan.
- b. Suatu ukuran untuk mengetahui respon seseorang terhadap kesulitan, dan
- c. Serangkaian alat untuk memperbaiki respon seseorang terhadap kesulitan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* merupakan suatu kemampuan individu untuk dapat bertahan dalam

menghadapi segala macam kesulitan sampai menemukan jalan keluar, memecahkan berbagai macam permasalahan, mereduksi hambatan dan rintangan dengan mengubah cara berfikir dan sikap terhadap kesulitan tersebut.

A. 3. 2. Dimensi *Adversity Quotient*

Stoltz (2000, hlm. 140-162) menawarkan empat dimensi dasar yang akan menghasilkan kemampuan *adversity quotient* yang tinggi, yaitu:

b. Kendali/*control* (C)

Kendali berkaitan dengan seberapa besar orang merasa mampu mengendalikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan sejauh mana individu merasakan bahwa kendali itu ikut berperan dalam peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Semakin besar kendali yang dimiliki semakin besar kemungkinan seseorang untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan dan tetap teguh dalam niat serta ulet dalam mencari penyelesaian. Demikian sebaliknya, jika semakin rendah kendali, akibatnya seseorang menjadi tidak berdaya menghadapi kesulitan dan mudah menyerah.

c. *Origin* (asal-usul) and *ownership* (pengakuan) (O2)

Kepemilikan atau dalam istilah lain disebut dengan asal-usul dan pengakuan akan mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan dan sejauh mana seorang individu menganggap dirinya mempengaruhi dirinya sendiri sebagai penyebab asal-usul kesulitan. Orang yang skor origin (asal-usulnya) rendah akan cenderung berfikir bahwa semua kesulitan atau permasalahan yang datang itu karena kesalahan, kecerobohan, atau kebodohan dirinya sendiri serta membuat perasaan dan pikiran merusak semangatnya.

d. Jangkauan /*reach* (R)

Jangkauan merupakan bagian dari *adversity quotient* yang mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian lain dari individu. *Reach* juga berarti sejauh mana kesulitan yang ada akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan seseorang. *Reach* atau jangkauan menunjukkan kemampuan dalam melakukan penilaian tentang beban kerja yang menimbulkan stress. Semakin tinggi jangkauan seseorang, semakin besar kemungkinannya dalam merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Semakin efektif dalam

menahan atau membatasi jangkauan kesulitan, maka seseorang akan lebih berdaya dan perasaan putus asa atau kurang mampu membedakan hal-hal yang relevan dengan kesulitan yang ada, sehingga ketika memiliki masalah di satu bidang dia tidak harus merasa mengalami kesulitan untuk seluruh aspek kehidupan individu tersebut.

e. Daya tahan/*endurance* (E)

Dimensi ini lebih berkaitan dengan persepsi seseorang akan lama atau tidaknya kesulitan akan berlangsung. Daya tahan dapat menimbulkan penilaian tentang situasi yang baik atau buruk. Seseorang yang mempunyai daya tahan yang tinggi akan memiliki harapan dan sikap optimis dalam mengatasi kesulitan atau tantangan yang sedang dihadapi. Semakin tinggi daya tahan yang dimiliki oleh individu, maka semakin besar kemungkinan seseorang dalam memandang kesuksesan sebagai sesuatu hal yang bersifat sementara dan orang yang mempunyai *adversity quotient* yang rendah akan menganggap bahwa kesulitan yang sedang dihadapi adalah sesuatu yang bersifat abadi, dan sulit untuk diperbaiki.

A. 3. 3. Faktor Pembentuk *Adversity Quotient*

Faktor-faktor pembentuk *adversity quotient* menurut Stoltz (2000, hlm. 93-95) adalah sebagai berikut:

a. Daya saing

Seligman dan Satterfield dalam Stoltz (2000, hlm. 93) mengadakan penelitian yang membandingkan retorika Saddam Hussein dan Bush selama perang teluk. Mereka menemukan bahwa orang-orang yang merespon kesulitan secara lebih optimis bisa diramalkan akan bersikap lebih agresif dan mengambil banyak resiko, sedangkan reaksi yang lebih pesimis terhadap kesulitan akan cenderung pasif dan hati-hati.

Dari penjelasan di atas, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang lebih optimistis ketika berhadapan dengan masalah akan cenderung agresif dan berpeluang untuk sukses, sebaliknya jika seseorang bereaksi secara pesimis bisa dikatakan orang yang tidak agresif dan akan berfikir banyak untuk berbuat sesuatu.

Rola Angga Lardika, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Tingkat Adversity Quotient (Aq) Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Produktivitas

Stolz (2000, hlm. 93) menjelaskan penelitian yang dilakukan di sejumlah perusahaan-perusahaan, orang yang merespon kesulitan secara destruktif terlihat kurang produktif dibandingkan dengan orang yang tidak destruktif. Artinya respon konstruktif yang diberikan seseorang terhadap kesulitan akan membantu meningkatkan kinerja lebih baik, dan sebaliknya respon yang destruktif mempunyai kinerja yang rendah.

c. Kreativitas

Menurut Barker dan Stolz (2000, hlm. 94) kreativitas juga muncul dari keputusan. Berdasarkan pengertian itu, kreativitas erat kaitannya dengan permasalahan yang datang dan bagaimana seseorang mengatasi permasalahan tersebut yang datang dari hal-hal yang tidak diduga.

d. Motivasi

Penelitian yang dilakukan oleh Stoltz (2000, hlm. 94) menunjukkan bahwa seseorang yang mempunyai motivasi yang kuat akan memiliki *adversity quotient* yang tinggi. Motivasi dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menghadapi permasalahan yang datang kepadanya.

e. Mengambil resiko

Penelitian yang dilakukan oleh Satterfield dan Seligman (Stoltz, 2000, hlm. 94) menunjukkan bahwa seseorang yang merespon *adversity quotient* secara konstruktif akan lebih berani mengambil lebih banyak resiko. Jika seseorang dihadapkan dengan suatu permasalahan dan menyikapi itu dengan konstruktif, mereka akan cenderung agresif dan akan mengambil resiko yang tinggi.

f. Perbaikan

Kita selalu berupaya untuk memperbaiki segala aspek kehidupan untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin besar. Seseorang harus mencegah agar mereka tidak tertinggal dengan perkembangan zaman yang sangat cepat dan kompleks. Seseorang dengan *adversity quotient* yang tinggi senantiasa berupaya mengatasi kesulitan dengan langkah konkrit, yaitu dengan melakukan perbaikan dalam berbagai aspek agar kesulitan tersebut tidak mempengaruhi unsur kehidupan lainnya.

Rola Angga Lardika, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Tingkat Adversity Quotient (Aq) Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

g. Ketekunan

Menurut Stolz (2000, hlm. 95) ketekunan adalah kemampuan untuk terus-menerus berusaha bahkan manakala dihadapkan pada kemunduran-kemunduran atau kegagalan. Ditambahkan jika seseorang memberikan respon buruk terhadap kesulitan akan mudah menyerah dan jika seseorang merespon dengan baik akan terlihat lebih tekun.

h. Belajar

Menurut Carol Dweck (Stoltz, 2000, hlm. 95) membuktikan bahwa anak-anak yang merespon secara optimis akan banyak belajar dan lebih berprestasi dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki pola pesimistis. Melihat perkembangan zaman yang semakin kompleks kebutuhan untuk terus-menerus mengumpulkan dan memproses arus pengetahuan harus selalu ditingkatkan.

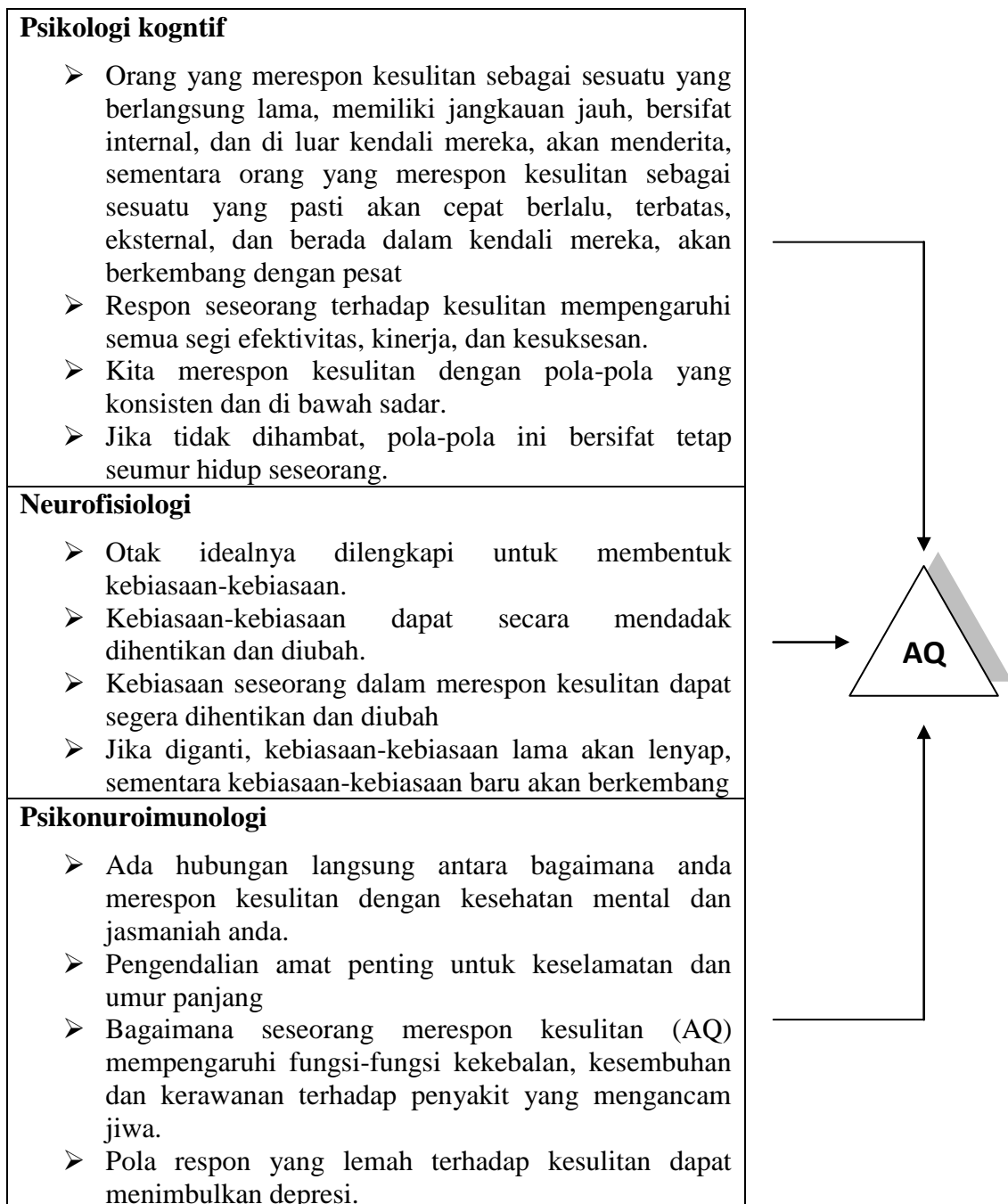
i. Merangkul Perubahan

Tidak jarang perubahan membuat seseorang menjadi kewalahan menghadapinya. Seolah-olah perubahan yang datang menjadi ancaman dan berada diluar kendali mereka. Hal ini dapat berdampak buruk bagi kehidupan dan kelangsungan sebuah pekerjaan.

j. Keuletan, stres, tekanan, kemunduran

Orang yang merespon kesulitan dengan buruk sering kali dihancurkan oleh kemunduran-kemuduran itu, ada yang bisa bangkit dari kegagalan dan tidak sedikit yang tidak pernah bangkit dari kegagalan itu. Penelitian dalam hal tahan banting yang dilakukan oleh Oullette dalam Stolz (2000, hlm. 97) memperlihatkan orang-orang yang merespon kesulitan dengan sifat tahan banting-pengendalian, tantangan dan komitmen-akan tetap ulet dalam menghadapi kesulitan-kesulitan.

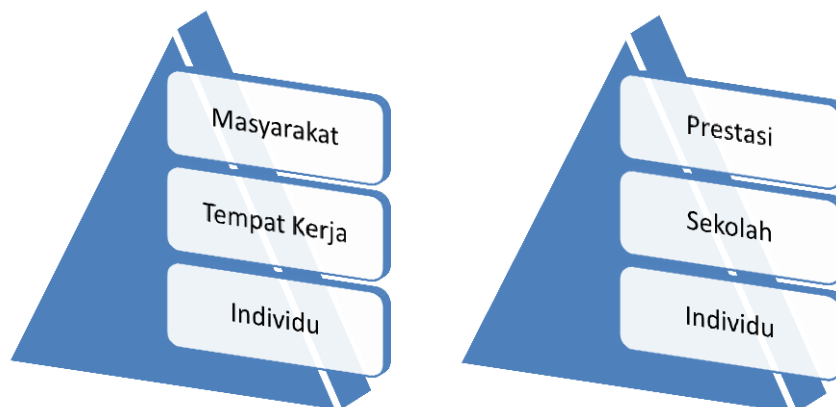
Selain itu, secara keilmuan ada tiga aspek pembangun *Adversity Quotient* (AQ), yaitu Psikologi kognitif, Neurofisiologi dan Psikoneuroimunologi. Ketiga unsur tersebut tergambar sebagai berikut:



Gambar 2.1. Tiga Aspek Ilmu Pembangun *Adversity Quotient* (AQ)

A. 3. 4. Tingkatan *Adversity Quotient*

Stoltz mengklasifikasikan tantangan atau kesulitan menjadi tiga dan menggambarkan ketiga kesulitan tersebut dalam suatu piramida sebagai berikut:



Gambar 2.2. Tiga Tingkatan Kesulitan

Bagian puncak piramida menggambarkan *social adversity* (kesulitan di masyarakat). Menurut Mulyadi dan Mufita (2006, hlm. 39) kesulitan ini meliputi ketidakjelasan masa depan, kecemasan tentang keamanan, ekonomi, serta hal-hal lain yang dihadapi seseorang ketika berada dan berinteraksi dalam sebuah masyarakat.

Kesulitan kedua yaitu kesulitan yang berkaitan dengan *workplace adversity* (kesulitan di tempat kerja) meliputi keamanan di tempat kerja, pekerjaan, jaminan penghidupan yang layak dan ketidakjelasan mengenai apa yang terjadi. Pada siswa Sekolah Menengah kesulitan di tempat kerja digambarkan sebagai aktivitas sekolah yang penuh dengan tantangan, meliputi proses sosialisasi orientasi lingkungan sekolah, proses belajar mengajar sehingga membutuhkan motivasi lebih dalam mengerjakannya.

Kesulitan ketiga *individual adversity* (kesulitan individu) yaitu individu menanggung beban akumulatif dari ketiga tingkat, namun individu memulai perubahan dan pengendalian. Pada siswa Sekolah Menengah, masing-masing siswa pasti akan menghadapi kesulitan, sehingga kemampuan masing-masing siswa untuk menyelesaikan kesulitan berpengaruh dalam sekolah dan cita-citanya. Dari tiga kesulitan di atas, tantangan berprestasi paling penting bagi siswa. Kesulitan tersebut dapat diatasi apabila siswa mampu melakukan perubahan positif dimulai dengan meningkatkan kendali terhadap kesulitan.

A. 3. 5. Karakter Manusia Berdasarkan Tinggi-Rendah *Adversity Quotient*

Didalam merespon suatu kesulitan terdapat tiga kelompok tipe manusia ditinjau dari tingkat kemampuannya (Stolz, 2000, hlm. 18):

a. *Quitters*

Quitters, mereka yang berhenti adalah seseorang yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur dan berhenti apabila menghadapi kesulitan. Menurut Agustian (2001, hlm. 271) *quitters* (mereka yang berhenti), orang-orang jenis ini berhenti di tengah proses pendakian, gampang putus asa, menyerah. Orang dengan tipe ini cukup puas dengan pemenuhan kebutuhan dasar atau fisiologis saja dan cenderung pasif, memilih untuk keluar menghindari perjalanan, selanjutnya mundur dan berhenti. Para *quitters* menolak menerima tawaran keberhasilan yang disertai dengan tantangan dan rintangan. Orang yang seperti ini akan banyak kehilangan kesempatan berharga dalam kehidupan. Dalam hirarki Maslow tipe ini berada pada pemenuhan kebutuhan fisiologis yang letaknya paling dasar dalam bentuk piramida.

b. *Campers*

Campers atau *satis-ficer* (kata *satisfied* = puas dan *suffice* = mencukupi). Golongan ini puas dengan mencukupkan diri dan tidak mau mengembangkan diri. Tipe ini merupakan golongan yang sedikit lebih banyak, yaitu mengusahkan terpenuhinya kebutuhan keamanan dan rasa aman pada skala hirarki Maslow. Kelompok ini juga tidak tinggi kapasitasnya untuk perubahan karena terdorong oleh ketakutan dan hanya mencari keamanan dan kenyamanan. *Campers* setidaknya telah melangkah dan menanggapi tantangan, tetapi setelah mencapai tahap tertentu, *campers* berhenti meskipun masih ada kesempatan untuk lebih berkembang lagi. Berbeda dengan *quitters*, *campers* sekurang-kurangnya telah menanggapi tantangan yang dihadapinya sehingga telah mencapai tingkat tertentu.

c. *Climbers*

Climbers (pendaki) mereka yang selalu optimis, melihat peluang-peluang, melihat celah, melihat harapan di balik keputusan, selalu bergairah untuk maju. Nokta kecil yang dianggap sepele, bagi para *Climbers* mampu dijadikannya sebagai cahaya pencerah kesuksesan (Agustian, 2001, hlm. 17). *Climbers*

Rola Angga Lardika, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Tingkat Adversity Quotient (Aq) Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan kelompok orang yang selalu berupaya mencapai puncak kebutuhan aktualisasi diri pada skala hirarki Maslow. *Climbers* tidak dikendalikan oleh lingkungan, tetapi dengan berbagai kreatifitasnya tipe ini berusaha mengendalikan lingkungannya. *Climbers* akan selalu memikirkan berbagai alternatif permasalahan dan menganggap kesulitan dan rintangan yang ada justru menjadi peluang untuk lebih maju, berkembang, dan mempelajari lebih banyak lagi tentang kesulitan hidup. Tipe ini akan selalu siap menghadapi berbagai rintangan dan menyukai tantangan yang diakibatkan oleh adanya perubahan-perubahan. Kemampuan *quitters*, *campers*, dan *climbers* dalam menghadapi tantangan kesulitan dapat dijelaskan bahwa *quitters* memang tidak selamanya ditakdirkan untuk selalu kehilangan kesempatan namun dengan berbagai bantuan, *quitters* akan mendapat dorongan untuk bertahan dalam menghadapi kesulitan yang sedang dihadapi. Kehidupan *climbers* memang menghadapi dan mengatasi rintangan yang tiada hentinya.

Kesuksesan yang diraih berkaitan langsung dengan kemampuan dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan, setelah yang lainnya meyerah, inilah indikator-indikator *adversity quotient* yang tinggi. Dalam hirarki Maslow dapat dijelaskan hubungan *quitters*, *campers*, dan *climbers* pada gambar, sebagai berikut:



Gambar 2.3. Hirarki Kebutuhan Maslow (Stoltz, 2000, hlm. 23)

A. 3. 6. Cara Mengungkap *Adversity Quotient*

Adversity quotient dapat diungkap dengan menggunakan skala. Skala *adversity quotient* diciptakan oleh Stoltz. Skala sendiri merupakan alat ukur psikologis yang mengukur aspek-aspek kepribadian yang mempunyai ciri-ciri seperti tidak dinilai benar atau salahnya dan stimulusnya ambigu. Aspek-aspek dalam skala *adversity quotient* ini meliputi *control* (C) atau kendali, *origin and ownership* (O2) atau asal-usul dan pengakuan, *reach* (R) atau jangkauan dan *endurance* (E) atau daya tahan. Jika skor keseluruhan pada skala ini tinggi maka menunjukkan *adversity quotient* yang tinggi sebaliknya jika skor total yang diperoleh rendah maka menunjukkan *adversity quotient* yang rendah pula.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Kelly Y. L. Ku, Irene T. Ho, Kit-Tai Hau, Eva C. M. La tentang “*Integrating direct and inquiry-based instruction in the teaching of critical thinking*” dengan sampel sebanyak 651 kelas 12 siswa yang berpartisipasi dalam praktik 18 jam dengan pra dan pasca tindakan intervensi terhadap kinerja berpikir kritis dan disposisi berpikir kritis siswa. Mereka yang menerima perlakuan menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada setidaknya salah satu penilaian berpikir kritis dibandingkan dengan mereka yang tidak mendapat pelatihan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Awg Kasmurie Awg Kitot, Abdul Razak Ahmad, Ahmad Ali Seman mengkaji tentang “*The Effectiveness of Inquiry Teaching in Enhancing Students Critical Thinking*” menguji efektivitas pengajaran inquiry dalam meningkatkan berpikir kritis siswa dalam Sejarah. 41 Kelas 4 siswa dipilih sebagai kelas perlakuan sementara yang lain 42 siswa di kelas kontrol. Percobaan yang berhubungan dengan pengajaran penyelidikan yang dilakukan selama delapan minggu. Tes pra dan pasca dilakukan pada kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan dari 0,05 antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Temuan menemukan kelompok perlakuan menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dalam berpikir

kritis daripada kelompok kontrol. Temuan menunjukkan bahwa pengajaran *inquiry* efektif dan harus ditekankan di sekolah-sekolah.

Sebuah studi yang dilakukan oleh HuiJuan (2009) *The Adversity Quotient and Academic Performance Among College Students at Joseph's College, Quezon city*. Dua ratus delapan puluh (280) laki-laki dan perempuan mahasiswa dari Sekolah Tinggi Seni dan Ilmu Pengetahuan serta Institut Keperawatan dilibatkan dalam penelitian ini melalui teknik pengambilan sampel acak. Instrumen yang digunakan dalam penilaian kecerdasan *adversity* responden mahasiswa adalah *Adversity Response Profile (ARP) Versi 8.1: versi Mahasiswa*. Lembar data profil dirancang untuk memperoleh informasi demografis singkat yang diperlukan untuk penelitian ini. IPK mereka selama semester pertama tahun ajaran ini digunakan untuk menentukan kinerja akademis mereka. Variabel profil responden juga diselidiki untuk mengetahui apakah kecerdasan *adversity* dan kinerja akademik akan dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Para peneliti menemukan bahwa ada ada perbedaan yang signifikan antara kecerdasan *adversity* dan jenis kelamin. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecerdasan *adversity* dan kinerja akademik responden dalam penelitian ini. Studi ini menyimpulkan bahwa kecerdasan *adversity* merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi akademik.

A study of Adversity Quotient of Secondary School Students in Relation to Their School Performance and the School Climate yang dilakukan oleh Souza (2006). Peneliti menemukan bahwa: Ada hubungan yang signifikan antara *adversity quotient* dan prestasi sekolah menengah untuk total sampel, SSC, dan jenis sekolah CBSE. Ini berarti bahwa siswa yang mampu mengatasi kemalangan akan mampu melakukan akademis dengan baik. Tidak ada hubungan yang signifikan antara *adversity quotient* dan kinerja sekolah menengah ICSE. Ini mungkin karena mahasiswa ICSE dianggap lebih baik untuk memiliki kontrol atas kemalangan; ini tidak berkorelasi dengan persyaratan keberhasilan di sekolah. Sukses di sekolah bagi siswa dapat ditentukan oleh status sosial-ekonomi mereka yang lebih tinggi.

Abejo (2002) dalam Han, et. al melakukan penelitian tentang *the Adversity Quotient Profile of 39 out of 74 Employees of the College of Arts and Sciences of St. Joseph's College in Quezon City for the School Year 2001-2002 as indicator of their effectiveness as leaders*. Berdasarkan hasil, 58.94% dari karyawan St Joseph College, College of Arts and Sciences jatuh dalam tingkat menengah *adversity quotient*, bagaimanapun, tidak ada perbedaan yang signifikan antara responden pria dan wanita di mereka *Adversity Quotient*, tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa karyawan yang lebih tua memiliki kecerdasan *adversity* lebih tinggi daripada karyawan yang lebih muda.

Penelitian yang dilakukan oleh Williams (2003) menunjukkan bahwa siswa mencapai nilai prestasi yang lebih tinggi di sekolah dengan AQ yang tinggi. Penelitian ini menguji hubungan antara prinsipal tanggapan terhadap kesulitan dan prestasi siswa, hubungan antara kepala sekolah dan respon guru-guru terhadap kesulitan, dan persepsi kesulitan kepala sekolah dalam pendidikan. Penelitian ini menekankan pentingnya kepala sekolah dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa melalui pengelolaan makna dalam budaya sekolah, memelihara lingkungan kerja kolaboratif dengan guru, dan pembinaan budaya sekolah yang kuat (Deal, 2000; Sergiovanni & Moore, 1989; Horne, 1997)

Capones and Antonette (2004) melakukan penelitian tentang *Adversity Quotient and the Performance Level of selected Middle Managers of Different Departments of the City of Manila as revealed by the 360-degree Feedback System*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Penelitian ini menggunakan deskriptif, metode korelasional. Penelitian ini melibatkan 102 manajer menengah dari 7 departemen Kota Manila. Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat AQ rata-rata dan tinggi. Penelitian ini juga memberikan bukti hubungan antara *adversity quotient* dan peringkat kinerja seperti yang diungkapkan oleh sistem umpan balik 360 derajat.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Kushner dalam Jensen (1996, hlm. 147) membagi kelompok ke dalam tiga kategori yang sama. Masing-masing memiliki berbagai tingkat latihan. Kemudian peneliti menghabiskan tiga jam pengujian

Rola Angga Lardika, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Tingkat Adversity Quotient (Aq) Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memori, penalaran, dan waktu reaksi. Hasilnya mencatat bahwa secara signifikan meningkatkan hasil tes kerja memori, penalaran dan waktu reaksi. Ditambahkan dari hasil penelitian bahwa peningkatan aliran darah ke otak dapat membantu kita berfikir lebih baik dan lebih pintar.

Wingarten (1973) dalam Auweele (1999, hlm. 144-145) meneliti hubungan antara kebugaran psikologis dan kemampuan terhadap tugas-tugas mental dalam kondisi stres fisik. Ia menguji 30 orang yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti program kebugaran secara konsisten dengan berlari 2 – 3.5 km perhari dalam tujuh minggu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa grup eksperimen menunjukkan hasil yang signifikan pada akhir tugas latihan mental.

Berdasarkan penelitian yang dijelaskan di atas, mengingat minimnya penelitian dalam model pembelajaran inquiry terhadap *adversity quotient* siswa diperlukan sebuah penelitian yang mendalam dalam bidang pendidikan jasmani yang membuktikan, menemukan dan memvalidasi penelitian-penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan dasar pemikiran peneliti yang bersumber dari observasi, fakta-fakta yang ditemui, dan berbagai telaah kepustakaan yang relevan. Dalam penelitian ini, dapat dibuat kerangka pemikiran yang menunjukkan hubungan antar variabel yang akan diteliti yaitu pengaruh dari pendidikan jasmani melalui model pembelajaran inquiry dan *direct instruction* terhadap tingkat *adversity quotient* siswa.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* dalam Pendidikan Jasmani terhadap Tingkat *Adversity Quotient* Siswa.

Berbicara tentang model pembelajaran inquiry, model ini selalu mendapatkan perhatian khusus oleh berbagai ahli dalam pembentukan karakter seseorang karena kaitannya dengan kemampuan menggali dan memecahan masalah. Menurut Sanjaya (2007, hlm. 206) adapun penggunaan inquiry memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran dengan menggunakan inquiry dianggap lebih bermakna
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka
- c. Model pembelajaran inquiry merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikolog modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman
- d. Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata .

Ditambahkan oleh Hamdani (2011, hlm. 182) inquiry adalah salah satu cara belajar atau penelaahan yang bersifat mencari pemecahan permasalahan dengan cara kritis, analitis, dan ilmiah dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan, karena didukung data dan kenyataan. Berdasarkan pemaparan dari Sanjaya tentunya kita bisa melihat seandainya kegiatan inquiry bisa diterapkan ke dalam model pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah akan berdampak positif terhadap perkembangan siswa baik dalam aspek kognitif, afektif dan kognitif. Hal senada diungkapkan oleh Dienstbier dalam Jensen (1996, hlm. 147) “*aerobic exercise can improve thinking and learning*”.

Model inquiry didefinisikan oleh Piaget (Sund dan Trowbridge, 1973) sebagai: Pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri; dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain. Ditambahkan Kuslan Stone (Dahar, 1991) mendefinisikan model inquiry sebagai pengajaran di mana guru dan anak mempelajari peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala ilmiah dengan pendekatan dan jiwa para ilmuwan. Menurut (Hamalik, 1991) Pengajaran berdasarkan inquiry adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok-kelompok siswa dihadapkan pada suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan di dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.

Selanjutnya Wilson (Trowbridge, 1990) menyatakan bahwa model inquiry adalah sebuah model proses pengajaran yang berdasarkan atas teori belajar dan perilaku. Inquiry merupakan suatu cara mengajar murid-murid bagaimana belajar dengan menggunakan keterampilan, proses, sikap, dan pengetahuan berpikir rasional (Bruce & Bruce, 1992). Senada dengan pendapat Bruce & Bruce, (Cleaf, 1991) menyatakan bahwa inquiry adalah salah satu strategi yang digunakan dalam kelas yang berorientasi proses. Inquiry merupakan sebuah strategi pengajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi. Proses tersebut sama dengan prosedur yang digunakan oleh ilmuwan sosial yang menyelidiki masalah-masalah dan menemukan informasi. Sementara itu, (Trowbridge, 1990) menjelaskan model inquiry sebagai proses mendefinisikan dan menyelidiki masalah-masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, menemukan data, dan menggambarkan kesimpulan masalah-masalah tersebut. Lebih lanjut, Trowbridge mengatakan bahwa esensi dari pengajaran inquiry adalah menata lingkungan/suasana belajar yang berfokus pada siswa dengan memberikan bimbingan secukupnya dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip ilmiah.

Senada dengan pendapat Trowbridge, Amien (1987) dan Roestiyah (1998) mengatakan bahwa inquiry adalah suatu perluasan proses discovery yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa. Dengan model ini, siswa dihadapkan kepada situasi bebas menyelidiki dan menarik simpulan. Terkaan, intuisi dan mencoba-coba hendaknya dianjurkan guru bertindak sebagai petunjuk jalan, guru membantu siswa agar mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru merangsang aktivitas siswa dan membantu mereka dalam menemukan pengetahuan yang baru tersebut. Pengetahuan baru dapat melekat lebih lama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman dan menkonstruksi sendiri konsep atau pengetahuan tersebut.

Tujuan umum dari pembelajaran inquiry adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir intelektual dan keterampilan lainnya seperti mengajukan pertanyaan dan keterampilan menemukan jawaban yang berawal dari keingin tahuan mereka, sebagaimana yang diungkapkan oleh Joyce, B, et. al (2000): “ *The general goal of inquiry training is to help students develop the intellectual discipline and skills necessary to raise questions and search out answers stemming from their curiosity*”.

Dalam penjelasan tersebut kita bisa melihat bahwa model pembelajaran yang diaktualisasikan ke dalam sebuah kegiatan jasmani dapat memperbaiki kemampuan berfikir dalam menyelesaikan masalah yang artinya mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah (*Adversity Quotient*) seseorang sehingga anak akan menggunakan pola berfikir analisis/pengkajian mendalam ketika dihadapkan dengan sebuah permasalahan baik itu permasalahan dalam lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

2. Pengaruh *Direct Instruction* dalam Pendidikan Jasmani terhadap Tingkat *Adversity Quotient* Siswa.

Selain model pembelajaran inquiry, model pembelajaran lain yang biasa digunakan guru di sekolah yaitu model pembelajaran langsung atau *direct instruction*. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Ketidaksesuaian model pembelajaran dengan kondisi dan budaya sekolah harus mendapatkan perhatian yang serius, karena jika guru atau pendidik tidak mampu melihat aspek itu tentu saja ini merupakan ancaman serius untuk pendidikan masa yang akan datang. Menurut Khun, et al dalam Eggen dan Kauchak (2012, hlm. 363) pengajaran langsung adalah suatu model yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan nyata yang dibutuhkan untuk pembelajaran lebih jauh. Guru harus mampu menyiapkan para siswa, mencontohkan materi kepada siswa, membimbing siswa, memberikan umpan balik dan memberikan pelatihan lanjutan. Model pembelajaran langsung atau *direct teaching* ini umumnya digunakan para guru di Indonesia. Terlihat dari

tahapan-tahapan pelaksanaan yang diberikan yang sangat mengarah dan menyerupai model pembelajaran langsung. Hal ini dijelaskan oleh Metzler (200, hlm. 162) Karakteristik dari intuksi langsung adalah guru pusat penentuan keputusan dan guru langsung memberi contoh unit pembelajaran.

Model pembelajaran langsung merupakan salah satu dari macam-macam model pembelajaran. Menurut Kardi dan Nur (2000, hlm. 3) model pembelajaran langsung mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Selanjutnya dikemukakan Amri dan Ahmadi (2010, hlm. 39) bahwa Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Arends dalam Sugiarto (2008, hlm. 49), mengatakan: "Model pembelajaran langsung dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran para siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pengetahuan) dan menjelaskannya secara utuh sesuai pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan secara bertahap".

Adapun tahapan dalam model pembelajaran langsung menurut Rosenshine (1983) dalam Metzler (2000, hlm. 163-164) mengidentifikasi 6 tahapan dalam proses pengajaran langsung, yaitu :

- A. Memperhatikan alat-alat pembelajaran. Pembelajaran langsung harus dimulai dengan mengevaluasi pembelajaran sebelumnya. Dan ini dilakukan pada pengaturan induksi guru, atau biasa dikatakan bagianantisipasi dalam model versi Hunter. Dan evaluasi ini harus mencakup seluruh kemampuan dan konsep pembelajaran sebelumnya. Dan ini memiliki empat kunci: 1). Membantu guru dalam mengetahui seberapa besar ketahanan murid sebelumnya. 2). Mengenalkan siswa dalam mengevaluasi alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. 3).

- membangun lingkungan belajar oleh siswa dalam tingkat berpikir. 4). membawa jaringan antara sebelum dan sesudah tugas pembelajaran.
- B. Kemampuan dalam penyampaian materi. Kekhasan dalam sebelum aturan induksi, guru menyampaikan bagian baru (kemampuan, pengetahuan, dan latihan) bahwa murid harus belajar. Bagian baru menunjukkan atau model, murid dalam penyampaian tugas oleh guru. Tugas penyampaian diberikan siswa dengan bahasa dan deskripsi tubuh apa yang menjadi bagian dan harus dilakukan. Ini akan menggambarkan siswa terhadap ide yang mereka lihat. Tentu saja, gambaran tersebut sesuai dengan tingkat kemampuan siswa tersebut.
 - C. Latihan awal siswa. Tugas penyampaian dipimpin secara langsung kedalam struktur latihan, dan bagian, termasuk membuat siswa bagian awal pembelajaran. Latihan tersebut harus memberikan angka respon tinggi siswa, dengan guru menggunakan pengawasan dalam angka timbal balik.
 - D. Timbal balik dan koreksi. Guru harus memberikan timbal balik dan koreksian pernyataan atau bersama-sama dengan siswa melakukan rangkaian tugas secara masing-masing. Guru boleh memilih atau mengulangi beberapa kunci dalam penampilan isyarat dan pengulangan dalam pembelajaran.
 - E. Latihan kemandirian. Salah satu guru harus percaya diri bahwa siswa mempunyai dasar, pengawasan, dan ia harus bias merencanakan siswa terhadap latihan yang lebih mandiri. Guru harus mendesain aktifitas pembelajaran dan memimpin penyampaian terhadap siswa, tetapi siswa membuat keputusan sendiri tentang tujuannya. Dalam peningkatan angka respon siswa.
 - F. Periode evaluasi. Secara langsung guru harus sesering mungkin dalam mengevaluasi pembelajaran. Dan ini membantu guru dalam mengetahui perkembangan siswa dan bagian apa saja yang akan dibangun dalam pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran langsung atau *direct instruction* memberikan kesempatan pada siswa dalam menyelesaikan tugas belajar yang sudah di rancang. Dalam pelaksanaannya siswa dituntut menyelesaikan permasalahan geraknya dengan kemampuan kognitif sehingga merangsang daya juang yang mereka miliki yang artinya model pembelajaran langsung juga akan mempengaruhi tingkat *adversity quotient* siswa.

3. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* dan *Direct Instruction* dalam Pendidikan Jasmani terhadap Tingkat *Adversity Quotient* Siswa.

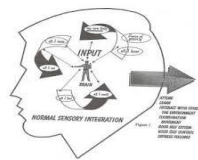
Kemampuan memecahkan masalah yang ditunjukkan individu dapat berpengaruh positif pada perkembangan intelektual, sosial, atau dapat disimpulkan bahwa perkembangan intelektual, sosial yang terbentuk dalam diri suatu individu merupakan hasil karya memecahkan masalah atau *problem* sehari-hari sehingga lebih bijak dalam bertindak. Dewasa ini tentu kita sering mendengar dan bahkan melihat anak-anak sekolah menggunakan bahan-bahan terlarang dan sesuatu yang menenangkan dikarenakan mereka tidak mampu menghadapi masalah yang datang pada diri mereka, seperti kasus dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat disekitarnya. Menurut Piaget dan Kohlberg dalam Syah (1997, hlm. 76) banyak mengemukakan teori kognitif psikologi yang menekankan bahwa: “pemikiran moral seorang anak terutama ditentukan oleh kematangan kapasitas kognitifnya, sehingga lingkungan sebagai pemberi pengaruh akan mempengaruhi kognitif anak secara aktif”. Ditambahkan oleh Piaget dalam Dahar (2011, hlm. 141-142) yang mengatakan bahwa ada lima faktor yang mempengaruhi tingkat perkembangan intelektual, yaitu:

- b. Kedewasaan (*maturation*), perkembangan sistem saraf sentral, otak, koordinasi motorik, dan manifestasi fisik lainnya mempengaruhi perkembangan kognitif.
- c. Pengalaman fisik (*physical experience*), pengalaman fisik meningkatkan kecepatan perkembangan anak sebab observasi benda-benda serta sifat-sifat benda itu menolong timbulnya pikiran yang lebih kompleks.
- d. Pengalaman logika-matematika (*logical-mathematical experience*), Piaget membentuk perbedaan penting antara abstraksi reflektif dan abstraksi empiris. Dalam abstraksi empiris anak memperhatikan sifat fisik tertentu suatu benda dan tidak mengindahkan hal-hal yang lain. Sedangkan abstraksi reflektif melibatkan pembentukan hubungan-hubungan antara benda-benda.
- e. Transmisi sosial (*social transmission*), dalam transmisi sosial pengetahuan itu datang dari orang lain. Pengaruh bahasa, instruksi formal, dan membaca, begitu pula interaksi dengan teman-teman dan orang-orang dewasa termasuk faktor transmisi sosial.

- f. Pengaturan sendiri (*self-regulation*), merupakan untuk mencapai kembali keseimbangan (*equilibrium*) selama periode ketidakseimbangan (*disequilibrium*). Ekuilibrisasi merupakan suatu proses untuk mencapai tingkat-tingkat berfungsi kognitif yang lebih tinggi melalui asimilasi dan akomodasi, tingkat demi tingkat.

Ditambahkan oleh Kretchmar dalam Abduljabar terkait dengan interpretasi vertikal manusia dimana pikiran atau berfikir mampu mempengaruhi tubuh manusia, tergambar sebagaimana berikut:

Pikiran/Berfikir (Superior)



Pikiranengaruhi tubuh



Tubuhpengaruhi pikiran

Tubuh/Bekerja (inferior)

Gambar 2.4. Interpretasi Vertikal Manusia
(Sumber: Kretchmar dalam Abduljabar (2010, hlm. 73) *Practical Philosophy of Sport and Physical Activity*)

Perbedaan konsep model pembelajaran inquiry dan model pembelajaran langsung menciptakan perbedaan tingkat adversity quotient (AQ). Seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya (2006, hlm. 194) model pembelajaran inquiry adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Sedangkan menurut Khun, et al dalam Eggen dan Kauchak (2012, hlm. 363) pengajaran langsung adalah suatu model yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan

umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan nyata yang dibutuhkan untuk pembelajaran lebih jauh.

Perbedaan perlakuan antara model pembelajaran inquiry dan model pembelajaran langsung sudah jelas menciptakan hasil yang berbeda terhadap tingkat *adversity quotient* siswa. Hal ini dikarekan tujuan utama dari model pembelajaran yang berbeda, model pembelajaran inquiry lebih menekankan pada proses berfikir kritis dan analisis dalam memecahkan masalah yang diberikan kepadanya, sedangkan model pembelajaran langsung lebih berpusat pada kemampuan guru sehingga siswa kurang dituntut untuk terlibat langsung memecahkan permasalahan kognitif atau lebih berpusat pada pemecahan masalah dalam hal kemampuan psikomotorik siswa. Perbedaan ranah tujuan antara kedua model tersebut dirasa akan juga menciptakan tingkat *adversity quotient* yang berbeda.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, peneliti berasumsi bahwa aspek-aspek seperti pendidikan jasmani melalui model pembelajaran inquiry dan model pembelajaran langsung akan mempengaruhi cara berfikir seseorang karena memang erat kaitannya dengan aktivitas memecahkan permasalahan dalam pembelajarannya walaupun dalam ranah yang berbeda. Diharapkan pendidikan jasmani yang diaktualisasikan ke dalam sebuah model pembelajaran dapat menunjukkan hal positif tersebut.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka diperoleh beberapa hipotesis untuk diuji kebenarannya melalui proses penelitian yang akan penulis lakukan dalam berbagai tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran inquiry dalam pendidikan jasmani terhadap tingkat *adversity quotient* (AQ) siswa.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran langsung atau *direct instruction* dalam pendidikan jasmani terhadap tingkat *adversity quotient* (AQ) siswa.

3. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran inquiry dan model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani terhadap tingkat *adversity quotient* (AQ) siswa.