

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dan pembelajaran dalam konteks pendidikan formal disekolah, merupakan fungsi pokok, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Purwanto (2011, hlm.38) “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Salah satu tempat manusia untuk belajar adalah sekolah. Disekolah seorang sangatlah penting karena guru berperan sebagai orang tua siswa yang bertanggung jawab atas perkembangan setiap individu siswa pada saat berada dilingkungan sekolah. Seorang guru disekolah tidak hanya memfokuskan siswa untuk meningkatkan nilai akademik saja, akan tetapi juga seorang guru memiliki tugas-tugas yang lainnya diantaranya yaitu untuk mengarahkan dan menyalurkan minat dan bakat siswa agar tidak kepada hal – hal yang negatif.

Karena Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus

atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dijalani oleh peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran ini berlangsung dalam interaksi antar komponen-komponen peserta didik dan pendidik dengan muatan tujuan pendidikan. Dalam interaksi ini pendidik menyikapi dan memperlakukan peserta didik sesuai dengan HMM yang melekat pada diri peserta didik. Dalam penyikapan dan perlakuan pendidik seperti itu, peserta didik berperilaku sesuai dengan dinamika HMM-nya yang sedang berkembang.

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, sebab seluruh aktivitas guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. (Wina.S,2007:84)

Empat kriteria atau komponen dalam merumuskan tujuan pembelajaran, maka sebaiknya rumusan tujuan pembelajaran mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behavior* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subyek yang menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperoleh), *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang telah diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Tujuan pendidikan pada dasarnya tidak lain adalah arah yang hendak dicapai demi terwujudnya tujuan hidup manusia, yaitu hidup sesuai HMM (Harkat Martabat Manusia), dengan segenap

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

kandungannya, dimensi kemanusiaan dan pancadaya. (Prayitno,2009:48). Manusia seutuhnya adalah sosok individu yang HMM-nya terwujud secara penuh melalui pengembangan hakikat manusia dengan kelima dimensi kemanusiaannya melalui pengaktifan pancadaya secara optimal. Manusia melakukan kegiatan pendidikan atau menjalani proses pembelajaran bukan karena sekedar ingin belajar dan/atau bisa belajar, melainkan sejak awal kejadiannya telah dilengkapi oleh kemampuan belajar untuk mengarahkan arah dan mencapai tujuan kehidupan manusia itu sendiri, yaitu kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Arah dan tujuan untuk mencapai kebahagiaan hidup itu merupakan fondasi kebahagiaan hakiki pengembangan manusia, sekaligus menjadi tujuan dasar pendidikan,

Ciri-ciri Pembelajaran :

- Meningkatkan dan mendukung proses belajar bagi siswa.
- Proses pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja
- Adanya interaksi antara siswa dengan guru, siswa lain, tutor, media, atau sumber belajar lainnya.

Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran mempunyai

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

dua karakteristik yaitu pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Kedua, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat mambantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Reigeluth dan Merrill (1979) mengelompokkan variabel kondisi pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. Tujuan dan karakteristik bidang studi Tujuan adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran apa yang diharapkan.
2. Kendala dan karakteristik bidang studi adalah aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna sekali dalam mempreskripsikan stategi pembelajaran. Kendala adalah keterbatasan sumber-sumber, seperti waktu, media, personalia, dan uang.
3. Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas oerseorangan siswa seperti bakat, motivasi dan hasil belajar yang telah dimilikinya.

Variabel hasil pembelajaran dapat diklarifikasikan dengan cara yang sama. Pada tingkat yang amat umum sekali, hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu:

1. Keefektifan adalah keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si belajar. Ada 4 aspek yang penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran, yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang

dipelajari, kecepatan unjuk kerja, tingkat alih belajar, tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

2. Efisien adalah efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan/atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.
3. Daya tarik adalah daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar.

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Pendekatan pembelajaran ini sebagai penjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi siswa untuk memahami materi ajar yang disampaikan guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam upaya pencapaian tujuan instruksional tersebut akan menghasilkan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini akan memberikan dampak tertentu terhadap sistem pembelajaran, sehingga pengajaran beralih pendekatannya dari cara lama ke cara baru yang lebih meyakinkan. Beberapa perubahan dalam pendekatan tersebut antara lain adalah:

1. Penerapan prinsip-prinsip belajar mengajar yang lugas dan terencana
2. Mengacu pada aspek-aspek perkembangan sesuai tingkat peserta didik
3. Dalam proses pembelajaran betul-betul menghormati individu peserta didik

4. Memperhatikan kondisi obyektif individu bertitik tolak pada perkembangan pribadi peserta didik
5. Menggunakan metode dan teknik mengajar yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran
6. Memaparkan konsep masalah dengan penuh disiplin
7. Menggunakan pengukuran dan evaluasi hasil belajar yang standar untuk mengukur kemajuan belajar
8. Penggunaan alat-alat audio visual dengan memanfaatkan fasilitas maupun perlengkapan yang tersedia secara optimal.

Oleh karena itu sekolah menyediakan berbagai macam kegiatan diluar jam pelajaran, tentunya yang sangat bernilai positif salah satunya dengan menjalankan program ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan bakat siswa dibidang lainnya. Karena siswa mampu belajar bukan hanya dalam jam belajar saja akan tetapi sekolah akan menyediakan waktu untuk siswa mampu mengembangkan kemampuannya dalam bidang masing-masing seperti sekolah menyediakan fasilitas seperti ekstrakurikuler berbagai macam cabang yang sekolah fasilitasi mau itu akademik ataupun non akademik. Karena siswa dapat melalui berbagai macam kegiatan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional, dan pembentukan watak. Pembentukan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya. Oleh karena itu proses strategi untuk mengajarkan sejumlah kegiatan belajar merupakan upaya dalam mewujudkan tujuan pembelajaran atau pembentukan menguasai keterampilan.

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

Seperti pembelajaran pendidikan jasmani melalui kecabangan olahraga. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga berguna untuk meningkatkan kualitas kebugaran jasmani siswa dan dapat memperluas wawasan atau kemampuan olahraga, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan siswa. Pendidikan jasmani berbeda dengan latihan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bahan pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal – hal yang penting. Oleh karena itu pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dibandingkan dengan pelajaran lainnya.

Dalam proses belajar, tujuan yang diharapkan tidak hanya satu aspek yang berkembang, melainkan menyeluruh baik terkait dengan pengetahuan sikap atau pun tingkah laku. Seperti yang disampaikan Syaiful dan Aswan (2010. hlm. 10) bahwa “belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”.

Pendidikan jasmani yaitu alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fiik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan. Dalam hal ini kita harus dapat membedakan pendidikan jasmani dan latihan olahraga, karena kedua aktivitas ini sekilas prosesnya terlihat sama yaitu belajar, dan memerlukan latihan secara berulang-ulang. Akan tetapi pendidikan jasmani dan olahraga memiliki tujuan yang berbeda. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan pengetahuan siswa, siswa lebih difokuskan terhadap pemahaman penguasaan keterampilan dasar saja. Siswa tidak dituntut mahir melakukan suatu keterampilan gerakan

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

dengan sempurna, yang paling penting siswa mengetahui tahapan-tahapan untuk melakukan suatu keterampilan tersebut. Sedangkan latihan olahraga tujuannya yaitu untuk meningkatkan prestasi atlet, siswa dituntut untuk berprestasi dan mengikuti program latihan yang wajib dilaksanakan sesuai program yang dibuat oleh pelatih. Keduanya saling mengisi dan memiliki kajian dasar pedagoginya masing – masing.

Akuatik adalah sebuah aktivitas dengan menggunakan air. Secara umum media tersebut berupa kolam renang, ataupun tempat sejenis yang mempunyai karakteristik yang sama. Bentuk kegiatan dalam aktivitas air dapat berupa renang, polo air, selancar, menyelam, dayung, kano, dan beragam bentuk lainnya. Aktivitas yang lazim sering dilakukan adalah berenang. Keterampilan aktivitas air dapat diperoleh lebih siap pada usia 5 tahun. Meskipun beberapa anak bisa menguasainya lebih awal namun anak yang lebih muda dari 4 tahun memerlukan intruksi yang lebih lama untuk mempelajari keterampilan renang dan dibatasi juga oleh kapasitas syaraf dan otot. Pada kelas aktivitas air, anak-anak akan lebih mudah menguasai keterampilan renang apabila pertumbuhan dan perkembangan tubuh mereka sudah siap, memiliki motivasi, umpan balik yang positif dari instruktur / guru, dan bila pengalaman akuatiknyanya menyenangkan.

Menurut para ahli Renang/Akuatik adalah salah satu gerakan yang dilakukan didalam air yang dapat dilakukan oleh manusia dan hewan. Menurut Kasiyo Dwijowinoto (1979:1) “Renang adalah salah satu cabang olahraga yang bisa diajarkan pada semua umur, baik itu anak – anak maupun orang dewasa. Bayi yang baru beberapa bulan juga sudah mampu diajarkan berenang”. Menurut Arman Abdoelah (1981:1)

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

“ Renang adalah suatu jenis olahraga yang dilakukan didalam air, baik air tawar maupun dia ir asin atau laut”.

Kali ini kita akan mempelajari renang gaya bebas. Sebelum mempelajari beberapa teknik renang adalah mengapung dan mengayunkan kaki dalam air. Mengayunkan dalam air dengan berjalan di air yang dalam. Renang gaya bebas ini disebut juga dengan gaya crawl atau bisa juga disebut dengan gaya rimau. Mengapa gaya bebas itu penting? Gaya bebas merupakan esensi dari renang sebelum mempelajari loncat indah.

Gaya belajar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi yang harus pengajar pahami bahwa gaya mengajar tidak bisa dikatakan lebih bagus dari gaya yang lainnya, karena suatu gaya akan lebih baik jika sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat mengajar.

Musston (2008) menyatakan bahwa gaya mengajar gaya komando memerlukan kemampuan untuk menggabungkan berbagai pemahaman teori ke dalam satu kajian. Dia mengatakan bahwa

The teacher (leader, or authority figure) makes all the decisions, while the participants/learners/performers execute the performance decisions on cue. The decisions are the defining factor that establishes the teaching-learning relationship and the ensuing objectives. Although Mosston deliberately selected the name Command style because it captured the essence of this style's decision relationship, the name is arbitrary. (hlm.76)

“*terjemahan* : guru (pemimpin, atau tokoh otoritas) membuat semua keputusan, sementara siswa / melakukan keputusan dalam pembelajaran pada isyarat. Keputusan adalah faktor penentu yang menetapkan hubungan belajar mengajar dan tujuan berikutnya. Meskipun Mosston sengaja memilih nama gaya

Komando karena itu menangkap inti dari hubungan keputusan gaya ini, namanya sewenang-wenang”.

Dari kutipan diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam pembelajaran gaya komando yaitu terpusat pada guru yang memimpin pelaksanaan pembelajaran. Siswa melakukan pembelajaran dipandu oleh guru. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru yang akan melakukan keputusan-keputusan tentang pembelajaran yang dilakukan. Dan siswa hanya mengikuti apa yang guru intruksikan dengan menggunakan isyarat tertentu yang telah disepakati sebelumnya antara guru dan siswa sebelum pembelajaran dimulai.

Menurut Musston (2008, hlm. 83) Initial Introduction-Logistical Procedures Expectations

- 1. The teacher establishes the preparatory and command signals for the episode. These may change during the episode to accommodate different aspects of the subject matter.*
 - 2. Most episodes require parameters regarding: time, location, interval, where to get and return equipment, attire, and appearance.*
 - 3. Other procedures may be identified, depending on the subject matter or behavior expectations.*
1. Guru menetapkan sinyal persiapan dan perintah untuk episode. Ini dapat berubah selama episode untuk mengakomodasi berbeda aspek materi pelajaran.
 2. Kebanyakan episode memerlukan parameter mengenai: waktu, lokasi, interval, di mana mendapatkan dan mengembalikan perlengkapan, pakaian, dan penampilan.
 3. Prosedur lain dapat diidentifikasi, tergantung pada subjek atau harapan perilaku.

Dalam pernyataan berikut menyatakan bahwa dalam pembelajaran adanya pendahuluan atau awal pembelajaran yaitu mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan ketika pelaksanaan namun yang mempersiapkan perlengkapan untuk pembelajaran dipandu oleh guru karena disini terpusat oleh guru karena guru yang mengetahui apa saja yang dibutuhkan ketika pembelajaran berlangsung. Guru guru harus mampu memyiapkan isyarat yang akan digunakan ketika melakukan pembelajaran. Waktu dan materi harus dipersiapkan dengan baik.

Gaya mengajar rmenurut Juliantine dkk (2012, hal.38) yaitu berkaitannya dengan pembuatan keputusan yang dilakukan guru baik sebelum, selama, maupun setelah proses pembelajaran. Gaya dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar hasil belajar siswa, dan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada waktu proses belajar-mengajar berlangsung.

Gaya komando merupakan salah satu gaya mengajar dengan asumsi bahwa keputusan-keputusan yang dibuat dalam setiap langkah proses belajar mengajar sepenuhnya didominasi guru. Hal ini didukung oleh pendapat Juliantine dkk. (2012, hlm. 39) menyatakan bahwa "... teori yang mendasari gaya ini adalah teori belajar *stimulus-respon* yaitu *stimulus* (perangsang) X akan menghasilkan respon (reaksi prilaku) Y". Apabila pengajaran mencontohkan suatu gerakan A (perangsang) maka siswa akan melakukan gerakana A (reaksi prilaku) percis seperti yang pengajar contohkan dan melakukannya secara berulang-ulang . bila ia dirangsang stimulus itu dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja maka respon yang telah dikondisikan akan muncul lagi dengan mulus.

Musston (2008, hlm, 214) Gaya mengajar Guided Discovery *“Discovery essence of this behavior is a particula teacher–learner relationship in which the teacher’s sequence of questions brings about a corresponding set of re spon ses by the learner. Each question posed by the teacher elicits a single correct response discovered by the learner. The cumulative effect of this sequence a converging process leads the learner to discover the sought-after concept, princi ple, or idea. If the learners already know the target concept, the objectives of this behavior are nullified and the question and answer experience reverts to a design variation of the Practice style (a review)”*.

“Inti dari perilaku ini adalah khusus hubungan guru-pelajar di mana urutan pertanyaan guru menghasilkan urutan yang sesuai oleh pembelajar. Setiap pertanyaan yang ditimbulkan oleh guru memunculkan satu respon yang benar yang ditemukan oleh pelajar. Efek kumulatif dari urutan ini merupakan proses konvergen menuntun pelajar untuk menemukan konsep, prinsip, atau gagasan yang dicari. Jika para pembelajaran sudah tahu konsep target, tujuan dari perilaku ini dibatalkan dan pengalaman tanya jawab berubah menjadi variasi desain. Gaya latihan (ulasan)”

Dalam pernyataan diatas sudah mampu kita pahami bahwa dalam pembelajaran ini lebih terpusat pada siswa. Yang memiliki beberpa permasalahan yang siswa alami ketika pembelajaran lalu diselesaikan oleh siswanya dengan dibantu oleh guru yang melakukan pembelajaran. Namun dalam konsep pembelajaran ini siswa mampu menilai diri sendiri dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran ini juga siswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pikirannya.

Pernyataan menurut Musston (2008, hal 213) the Guided Discovery Style : Although episodes in Guided Discovery are generally very short, they require more than one question. Episodes consist of a series of questions that logically guide the learner to discover the predetermined target.

Gaya Penemuan yang Dipandu Meskipun dalam Guided Discovery umumnya sangat singkat, mereka membutuhkan lebih dari satu pertanyaan. terdiri dari serangkaian pertanyaan yang

Enok Rumyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

secara logis membimbing pelajar untuk menemukan target yang telah ditentukan.

Pernyataan menurut Muska Musston (20008, hal 217) *How to Implement the Guided Discovery Style*
The Pre-Impact Set The role of the teacher in the pre-impact set is to make decisions about:

1. *The specific target of the episode—the concept to be discovered by the learner.*
2. *The sequence of steps (questions) that will evoke a chain of discoveries by the learner.*
3. *The size of each step.*
4. *Setting the scene so that the learner is invited to participate in the process of Guided Discovery In making decisions 2 and 3, the teacher should keep in mind that each step is based on the response given to the previous step. This means that each step must be carefully weighed, judged, and tested, to establish its efficiency in the sequence. The process also requires an internal connection between steps that is related to the structure of the subject matter. In order to design related steps, the teacher must anticipate possible learner responses to a given question or clue.*

“Cara Menerapkan Gaya Penemuan yang Dipandu The Pre-Impact Set Peran guru dalam set pra-dampak adalah untuk membuat keputusan tentang:

1. Target spesifik dari episode-konsep yang akan ditemukan oleh pelajar.
2. Urutan langkah (pertanyaan) yang akan membangkitkan rantai penemuan oleh pembelajar.
3. Ukuran setiap langkah.
4. Mengatur adegan sehingga pembelajar diundang untuk berpartisipasi dalam proses Penemuan Terbimbing Dalam membuat keputusan 2 dan 3, guru harus ingat bahwa masing-masing Langkah ini didasarkan pada respon yang diberikan pada langkah sebelumnya. Ini artinya itu setiap langkah harus ditimbang, dinilai, dan diuji dengan cermat, untuk menetapkan efisiensinya dalam urutan. Prosesnya juga membutuhkan koneksi internal antara langkah-langkah yang terkait dengan struktur materi pelajaran. Dalam urutan untuk merancang langkah-

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

langkah terkait, guru harus mengantisipasi kemungkinan pelajar tanggapan terhadap pertanyaan atau petunjuk yang diberikan.

Gaya *discovery* memberikan kelulusan untuk menyimpulkan dan menilai diri sendiri berdasarkan penemuan dalam proses belajar mengajar. Gaya ini juga memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan pikirannya. Dalam gaya ini yang menjadi pusat dalam proses belajar adalah siswa. Siswa tidak hanya mendapat informasi dari guru saja tetapi bisa dari teman bahkan mencarinya sendiri. Hal ini didukung oleh pernyataan Juliantine dkk. (2012, hal 53) “gaya ini dapat meningkatkan pengembangan internal sosial dalam kelompok”. Dalam pembelajaran ini guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses perkembangannya sehingga semua siswa dapat berkembang sesuai kodratnya.

Hasil belajar menurut Winkel (dalam Purwanto, 2011, hal.45) “Perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Seseorang akan mengalami perubahan ketika seseorang belajar. Proses belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang, untuk itu seorang guru harus memberikan stimulus dengan baik agar hasil pembelajarannya baik pula.

Akan tetapi yang akan dibahas dalam konsep sekolah disini yaitu “Sekolah Berenang Kampong Belajar” hanya membantu peserta didik dibidang olahraga berenang. Kegiatan disekolah berenang ini konsepnya adalah dari tingkatan TK – SMA, Namun yang akan dibahas dalam permasalahan ini yaitu tingkat SMP, dengan memberikan kesempatan bagi siswa SMP untuk mempelajari hal – hal yang penting dalam keterampilan dalam berenang.

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penelitian mengambil judul “Pengaruh Penerapan Gaya Komando dan Gaya *Guided Discovery* Terhadap Hasil Belajar Gaya Bebas dalam Pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampoeng Belajar”

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian ini harus dirumuskan terlebih dahulu, sebab jika masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas akan mengaburkan batas-batas sehingga dapat menyulitkan peneliti. Oleh karena itu perumusan masalah sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, penulis menjelaskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan Gaya Komando berpengaruh terhadap hasil belajar gaya bebas dalam pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampeong Belajar?
2. Apakah penerapan Gaya *Guided Discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar gaya bebas dalam pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampoeng Belajar?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar gaya bebas antara Gaya Koamando dengan Gaya *Guided Discovery*?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi melalui berbagai aspek yang terkait dengan Pengaruh Penerapan Gaya Komando dan Gaya *Guided Discovery* Terhadap Hasil Belajar Gaya Bebas dalam Pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampoeng Belajar. Berikut merupakan tujuan secara khusus dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan gaya komando berpengaruh terhadap hasil belajar gaya bebas dalam pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampoeng Belajar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan gaya guided discovery berpengaruh terhadap hasil belajar gaya bebas dalam pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampoeng Belajar.
3. Untuk mengetahui perbandingan pengaruh antara gaya komando dengan gaya guided discovery terhadap hasil belajar gaya bebas dalam pembelajaran Aquatik di Sekolah Kampoeng Belajar.

4. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka hasil atau manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya :

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi diharapkan dapat mengembangkan teori pembelajaran yang telah ada yang berhubungan dengan gaya mengajar dalam pembelajaran gaya bebas pembelajaran aquatik

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan gaya mengajar dalam pembelajaran aquatik. Agar dapat tercapai sistem pengajaran yang diharapkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran tersebut

5. Batasan Masalah

Atas Dasar pertimbangan penulisan maka perlu adanya pembatasan yaitu ruang lingkup penelitian. Analisis masalah juga

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

membatasi ruang lingkup masalah agar penelitian lebih lanjut terarah, dengan demikian memperoleh gambaran yang jelas apabila penelitian itu dianggap selesai dan berakhir. Adapun pembatas masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Terdapat 2 gaya mengajar dalam penelitian ini, yaitu gaya komando dan *Guided Discovery*.
2. Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen yang dirancng sedemikian rupa dengan desain *pretest – posttest*.
3. Populasi penelitian adalah 20 orang siswa yang mnegikuti Pembelajaran Renang atau aquatik di Sekolah berenang Kampoeng Belajar 2017 – 2018.
4. Sampel penelitian adalah 20 orang siswa dengan menggunakan “*numerical rating scale*”. “pernyataan dengan kualitas tertentu dari suatu yang diukur dan di ikuti oleh angka yang menunjukkan skor sesuatu yang diukur:.
5. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan Gaya bebas berdasarkan penilaian kisi – kisi penilaian keterampilan Gaya Bebas (*Crawl*). (S. Eko Putro Widoyoko 2012 : 120)
6. Lokasi penelitian dalam penelitian ini yaitu di Sekolah berenang Kampoeng Belajar jln Tamansari bukit bandung no A1 ujung berung.

6. Definisi Operasional

Devinisi operasional dimaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah – istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu :

Enok Rumyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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

“ Pengaruh Penerapan Gaya Komando dan Gaya Guided Discovery Terhadap Hasil Belajar Gaya Bebas Dalam Pembelajaran Aquatik di Sekolah Berenang Kampoenng Belajar “. Maka devinisi yang perlu dijelaskan yaitu :

1. Pengaruh Merupaka dampak yang timbul dari suatu perlakuan dalam penelitian ini akan membandingkan pengaruh Gaya Komando dan Gaya Guided Discovery terhadap hasil belajar Gaya bebas siswa. Dengan membandingkan skor rata – rata dari dua gaya mengajar.
2. Penerapan dalam penelitian ini diartikan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap siswa dengan menerapkan dua gaya kedalam dua kelompok yang berbeda yaitu kelompok Gaya mengaja Komando dan kelompok Gaya mengajar Guided Discovery.
3. Gaya mengajar komado yaiti gaya mengajar stimulus – respon. Ketika seorang guru memberikan stimulus siswa akan melakukan respon sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Contohnya ketika guru memberikan penjelasan tentang tahapan – tahapan melakukan tehnik pernafasan didalam air siswa akan mempraktekan sangat percis denngan contoh yang dijelaskan.
4. Gaya mengajar Guided Discovery yaitu gaya mengajar terbimbing. Ketika saat melakukan proses pembelajaran siswa dibimbing dan diarahkan oleh guru, siswa dapat menilai dirinya sendiribelajar dan dapat berinteraksi dengan teman.
5. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah penguasaan keterampilan gerak dasar Gaya bebas. Penguasaan didefinisikan sebagai

tingkat keberhasilan siswa dalam mempraktekan dalam keterampilan gaya bebas dalam pembelajaran aquatik.

Enok Rummyati, 2019

PENGARUH PENERAPAN GAYA KOMANDO DAN GAYA GUIDED DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR GAYA BEBAS DALAM PEMBELAJARAN AQUATIK DI SEKOLAH BERENANG KAMPOENG BELAJAR

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