

Desain Pembelajaran Pendidikan Islam Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin

Fitria Wulandari

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

20204091001@student.uin-suka.ac.id

Article Info

Received:

23-03-2021

Revised:

05-05-2021

Approved:

06-05-2021

Keywords:

Desain
Pembelajaran,
Pendidikan
Islam, PJOK

 OPEN ACCESS

Abstract: Educators are an important element in the world of education. Educators are required to be professionals in carrying out their role as teachers, learning design skills are one of the abilities forming an educator's pedagogical competence. Activities of designing and developing learning activities carried out by educators refer to learning designs that contain the meaning of making learning patterns or designs. This study aims to describe the learning design in PJOK subjects at SMPIT Ukhuwah Banjarmasin. This research uses a qualitative approach and field study methods. Based on the results of the research, the learning design in PJOK subjects at SMPIT Ukhuwah Banjarmasin has been going well, the model used is a problem-based learning model using demonstration, lecture, and practice methods. The approach taken is individual and group. The evaluation conducted by the teacher has also been carried out well, namely the assessment carried out on the psychomotor, cognitive, and affective aspects of students.

Abstrak: Pendidik merupakan salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan. Pendidik dituntut untuk profesional dalam menjalankan perannya sebagai pengajar, keterampilan merancang pembelajaran adalah salah satu kemampuan pembentuk kompetensi pedagogis seorang pendidik. Kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik merujuk kepada desain pembelajaran yang mengandung pengertian membuat pola atau rancangan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi lapangan. Berdasarkan hasil penelitian, desain pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin sudah berjalan dengan baik, model yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan metode demonstrasi, ceramah, dan praktik. Pendekatan yang dilakukan bersifat individu dan kelompok. Evaluasi yang dilakukan guru juga sudah dengan baik dilakukan yakni penilaian yang dilakukan pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik.

1. Pendahuluan

Pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip. Prinsip tersebut antara lain pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai budaya, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemis dengan sistem terbuka dan multimakna. Selain itu, di dalam penyelenggaraannya sistem pendidikan juga harus dalam suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Adapun pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Inti dari pendidikan yang berpusat pada peserta didik adalah keyakinan bahwa manusia memahami dan membuat makna dari informasi dan pengalaman dengan caranya sendiri.¹ Proses belajar mengajar yang berlangsung dilembaga pendidikan adalah bagian dari usaha untuk mencapai perubahan ke arah yang lebih baik. Untuk mencapai proses belajar mengajar yang efektif dan efisien maka perlu adanya sebuah pola atau rancangan pembelajaran yang berupa desain pembelajaran. Istilah desain pembelajaran merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut.²

Pendidik merupakan salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan. Tanpa kehadiran seorang pendidik, roda pendidikan tidak akan mampu berputar secara maksimal.³ Pendidik dituntut untuk profesional dalam menjalankan perannya sebagai pengajar dimana pendidik harus bisa menyesuaikan apa yang dibutuhkan masyarakat dan tuntutan zaman dalam hal ini yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.⁴ Kualitas anak didik di masa depan sangat ditentukan oleh peran guru di sekolah masa kini. Dipandang perlu memahami bagaimana dunia berubah bertransformasi untuk kehidupan manusia yang lebih baik.⁵

Keterampilan merancang pembelajaran adalah salah satu kemampuan pembentuk kompetensi pedagogis seorang pendidik, yaitu mampu merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi seperti karakteristik dan perkembangan peserta didik, karakteristik materi ajar, budaya belajar, dan sebagainya. Kemampuan seorang pendidik dalam merancang pembelajaran akan memengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar. Dalam hal ini, bagaimana guru merancang pembelajaran akan mencerminkan tindakannya dalam pembelajaran, atau sebaliknya apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah cerminan dari rancangan pembelajarannya. Dengan demikian, keberhasilan guru dalam merancang pembelajaran akan mencerminkan keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran.⁶

Kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik merujuk kepada desain pembelajaran yang mengandung pengertian membuat pola atau rancangan pembelajaran. Pola atau rancangan dimaksud disusun secara sistematis sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung

¹Charles M. Reigeluth, Brian J. Beatty, and Rodney D. Myers, *Instructional-Design Theories and Models: The Learner-Centered Paradigm of Education*, *Instructional-Design Theories and Models: The Learner-Centered Paradigm of Education*, vol. 4 (Taylor and Francis, 2016), <https://doi.org/10.4324/9781315795478>.

²Susilahudin Putrawangsa, *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran* (Mataram: CV. Reka Karya Amerta, 2018).

³Luluk Munawaroh, "Kriteria Pendidik Profetik: Kajian Al-Qur'an Surah Yâsin Ayat 21 Dan Al-A'râf Ayat 68" (UIN Walisongo, 2017).

⁴Rajefi Ambar Lestari, "Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Media Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di MI Miftahul Huda Kangkung Mranggen Demak" (UIN Walisongo, 2016).

⁵Toto Nusantara, "Desain Pembelajaran 4.0" (Lombok, NTB, 2018), <https://doi.org/10.31227/osf.io/2x5ra>.

⁶Putrawangsa, *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*.

secara optimal dalam arti tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan diharapkan.⁷ Membuat desain pembelajaran bukanlah suatu pekerjaan yang dilakukan secara tiba-tiba melainkan harus merujuk pada model-model desain yang memiliki karakteristik yang jelas. Bagaimanapun bentuk dan model suatu desain pembelajaran, karakteristik utama dapat diklasifikasi ke dalam enam bagian, yakni berorientasi pada peserta didik, berorientasi pada tujuan, terfokus pada pengembangan dan peningkatan kinerja, hasil belajar dapat diukur dengan cara yang valid dan terpercaya. Selain itu desain pembelajaran mengandung hal-hal yang empiris, berulang, dapat dikoreksi sendiri, dan merupakan usaha yang dilakukan secara bersama.⁸

Dalam proses penyusunan desain pembelajaran perlu adanya pemilihan strategi pembelajaran yang merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Banyak model dan strategi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua strategi tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Para guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan pemilihan strategi pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih strategi pembelajaran yang tepat, para guru akan dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Komponen strategi pembelajaran meliputi lima butir kegiatan, yaitu: (1) Kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) Penyampaian informasi, (3) Partisipasi siswa, (4) Tes, dan (5) Kegiatan lanjutan.⁹

Desain pembelajaran PJOK di SMPIT Ukhuwah menuntut seorang guru agar mengetahui dan mempelajari desain apakah yang perlu dipertimbangkan pada model kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, seorang guru harus merancang model dan metode pembelajaran yang akan digunakan sedemikian rupa. Model dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model dan metode pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mana dalam pembelajaran PJOK mengharuskan adanya kemampuan dalam hal praktik lapangannya. Salah satu tuntutan/keterampilan yang harus dimiliki oleh manusia yang cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab adalah kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah riil yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas, melalui penelitian ini penulis ingin mengangkat pembahasan terkait **“desain pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin”**.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, kajian penelitian ini difokuskan untuk mengetahui desain pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin. Teknik pengumpulan data menggunakan tahapan observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan wawancara terstruktur untuk mengumpulkan data-data terkait desain pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin adapun yang menjadi

⁷Abdul Gofur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan, Pelaksanaan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012).

⁸Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2017).

⁹Gofur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan, Pelaksanaan Pembelajaran*.

¹⁰Pustekkom Kemdikbud and Tangerang Selatan-banten, “PROBLEM-BASED LEARNING , AN INSTRUCTIONAL STRATEGY IN PREPARING STUDENT ’ S AUTONOMY,” 2012, 353–63.

informan dalam penelitian ini adalah Guru PJOK. Analisa data dilakukan dengan tahapan Reduksi Data, Penyajian Data, dan Verifikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.3. Pengertian Desain Pembelajaran

Istilah desain pembelajaran merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut.¹¹ Dalam literatur-literatur bahasa Inggris, Desain Pembelajaran dikenal dengan istilah *Instructional Design*, *Instructional Development*, dan *Instructional Sistem Development*. Dulu untuk menyebut Desain Pembelajaran digunakan istilah Desain Pengajaran. Tapi karena istilah Pengajaran diganti dengan Pembelajaran, maka istilah Desain Pengajaran diganti dengan Desain Pembelajaran.

Secara konseptual apakah yang dimaksud dengan desain pembelajaran (*instructional design*)? Banyak definisi Desain Pembelajaran. Dari berbagai definisi tersebut banyak yang memiliki kesamaan di samping perbedaan. Beberapa definisi dapat disajikan sebagai berikut:

"Instructional Design is the practice of creating instructional tools and content to help facilitate learning most effectively. The process consists broadly of determining the current state and needs of the learner, defining the end goal of instruction, and creating some "intervention" to assist in the transition. Ideally the process is informed by pedagogically tested theories of learning and may take place in student-only, teacher -led or community-based settings. The outcome of this instruction may be directly observable and scientifically measured or completely hidden and assumed. (Kruse, Kevin, Moss, K.)

Desain pembelajaran merupakan praktik pembuatan alat dan isi atau materi pembelajaran agar proses belajar berlangsung seefektif mungkin. Proses dimaksud secara garis besar meliputi penentuan kebutuhan belajar siswa, menentukan tujuan pembelajaran, dan menciptakan kegiatan atau "intervensi" dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Idealnya proses dimaksud didasarkan atas teori belajar yang valid. Hasil pembelajaran dapat berupa perilaku siswa yang secara langsung atau tidak langsung dapat diamati dan diukur. Mirip dengan definisi tersebut adalah definisi dari *Michigan University* yang menyatakan:

"Instructional Design is the sistem atic development of instructional specifications using learning and instructional theory to ensure the quality of instruction. It is the entire process of analysis of learning needs and goals and the development of instructional materials and activities; and tryout and evaluation of all instruction and learner activities" (Definition: University of Michigan).

Desain pembelajaran merupakan proses sistematis pengembangan paket pembelajaran menggunakan teori belajar dan teori pembelajaran untuk menjamin terwujudnya pembelajaran yang berkualitas. Proses dimaksud meliputi analisis kebutuhan dan tujuan belajar siswa, pengembangan sistem penyampaian untuk mencapai tujuan tersebut. Termasuk di dalamnya pengembangan materi/paket dan kegiatan pembelajaran, menguji cobakan dan mengevaluasi semua kegiatan pembelajaran dan aktifitas siswa.

¹¹Putrawangsa, *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*.

Lebih sederhana dan singkat adalah definisi berikut ini: *"Instructional design is a strategic planning of a course. It is a blueprint that you design and follow. It helps us connect all the dots to form a clear picture of teaching and learning events"* (Morrison, Gary R., Steven Ross, and Jerrold Kemp, p.5).

Istilah desain mengandung pengertian membuat atau mengembangkan pola, membuat atau mengembangkan rancangan. Jadi desain pembelajaran mengandung pengertian membuat pola atau rancangan pembelajaran. Pola atau rancangan dimaksud disusun secara sistematis sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal dalam arti tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan diharapkan.¹²

M. Atwi Suparman mendefinisikan desain pembelajaran (pengembangan instruksional/desain instruksional/perancangan pembelajaran) sebagai suatu proses sistematis, dan efektif, dalam mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi, bahan, evaluasi, efektifitas, dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hamruni menganalogikan dengan pembuatan rumah, strategi membicarakan tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik, Sedangkan desain adalah menerapkan cetak biru (blue print) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan-urutan langkah konstruksinya, maupun kriteria penyelesaiannya, mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun.¹³

The start of instructional design can be traced back to the beginning of the 20th century and the emerging behaviorism. Then, instructional design was booming in the time of World War II and later in the 1960s when the "Sputnik shock" resulted in a strong emphasis on empirical research on instruction and the development of instructional design as a discipline of educational planning. Four scholars exerted a significant influence on this development: (1) Skinner who contrasted the science of learning with the art of teaching and campaigned for the transformation of behaviorist principles of learning to programmed instruction. (2) Glaser introduced the term design of instruction, and (3) Gagné assigned nine events of instruction to different conditions of human learning. (4) Suppes introduced information technologies as a constituent of instructional design.

Subsequently, numerous models of instructional design have been generated that can be summarized as first generation of instructional design. A main feature is their foundation on systems theory and cybernetics. Prominent examples of this generation are the models of Gagné and Briggs and of Dick and Carey that dominate the field of instructional design until today.

A second generation of instructional design resulted from the efforts to automatize, at least to some extent, processes of instructional design by means of intelligent tutorial systems and expert systems.

The third generation of instructional design distinguishes from the former generations not only due its orientation to the cognitive-constructivist paradigm but also through an intentional move from the traditional models of instructional design. A major characteristic of the third generation is the combination of research and

¹²Gofur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan, Pelaksanaan Pembelajaran*.

¹³Rudi Ahmad Suryadi, *Desain Dan Perencanaan Pembelajaran* (Deepublish, 2019).

*development as well as the integration of pragmatics and creativity in the process of instructional planning.*¹⁴

Awal dari desain pembelajaran dapat ditelusuri kembali ke awal abad ke-20 yang kemudian berkembang pesat pada masa Perang Dunia II dan kemudian pada tahun 1960-an ketika "*Sputnik shock*". Empat sarjana memberikan pengaruh signifikan pada perkembangannya, yakni Skinner, Glaser, Gagne dan Suppes. Selanjutnya, berbagai model desain pembelajaran telah dihasilkan, contoh menonjol dari generasi pertama ini adalah model Gagné dan Briggs serta model Dick and Carey yang mendominasi bidang desain pembelajaran hingga saat ini, hingga adanya kombinasi dari penelitian dan pengembangan serta integrasi pragmatik dan kreativitas dalam proses perencanaan pembelajaran.

Mendesain pembelajaran bukanlah suatu pekerjaan yang dilakukan secara tiba-tiba, bukan pula suatu perencanaan tanpa prosedur sistematis, melainkan harus merujuk pada model-model desain yang memiliki karakteristik yang jelas. Bagaimanapun bentuk dan model suatu desain pembelajaran, karakteristik utama dapat diklasifikasi ke dalam enam bagian, yakni: (a) *student centered*; (b) *goal oriented*; (c) *focuses on meaningful performance*; (d) *assumes outcomes can be measured in a reliable and valid way*; (e) *empirical, iteratif, and self correction*; dan (f) *a team effort*.

Desain pembelajaran harus berorientasi pada peserta didik, berorientasi pada tujuan, terfokus pada pengembangan dan peningkatan kinerja, hasil belajar dapat diukur dengan cara yang valid dan terpercaya. Selain itu desain pembelajaran mengandung hal-hal yang empiris, berulang, dapat dikoreksi sendiri, dan merupakan usaha yang dilakukan secara bersama.¹⁵

Menurut Carl Berger and Rosalind Kam desain pembelajaran dapat dipandang sebagai proses, disiplin, sains, dan sebagai sistem. Desain pembelajaran adalah proses sistematis dalam mengembangkan spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan teori mengajar untuk mewujudkan kualitas pembelajaran. Makna proses sistematis tersebut mengandung pengertian bahwa, desain pembelajaran merupakan keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta pengembangan sistem penyampaian, untuk memenuhi atau mencapai kebutuhan dan tujuan tersebut. Termasuk di dalamnya adalah proses pengembangan paket pembelajaran, aktifitas pembelajaran, menguji coba paket pembelajaran dan mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Desain pembelajaran sebagai disiplin atau bidang garapan "Desain pembelajaran merupakan cabang pengetahuan atau bidang garapan yang berkenaan dengan riset dan teori tentang strategi pembelajaran, proses untuk mengembangkan dan mengimplementasikan strategi tersebut." Desain pembelajaran sebagai sains merupakan sains atau ilmu yang berhubungan dengan pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pengendalian situasi yang memberikan fasilitas belajar. Pengembangan dimaksud bisa berkenaan dengan sebagian atau keseluruhan materi pembelajaran suatu bidang studi. Desain pembelajaran sebagai sistem merupakan proses sistematis pengembangan dan implementasi sistem pembelajaran.¹⁶

¹⁴Norbert M. Seel et al., *Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations, Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations*, 2017, <https://doi.org/10.1007/978-94-6300-941-6>.

¹⁵Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*.

¹⁶Gofur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan, Pelaksanaan Pembelajaran*.

Fungsi desain pembelajaran menurut Moedjiono adalah: Fungsi perencanaan, Guru setiap akan mengajar harus mengadakan persiapan terlebih dahulu, baik persiapan tertulis maupun persiapan tidak tertulis. Komponen-komponen yang harus disiapkan antara lain: (1) Topik/bahasan yang akan diajarkan, (2) Situasi pemulaan, (3) Tujuan pembelajaran, (4) Evaluasi, (5) Materi/bahan pelajaran, (6) Kegiatan belajar mengajar, (7) Media, metode dan sumber. Fungsi pelaksanaan, Desain pembelajaran berfungsi untuk mengefektifkan pelaksanaan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana. Desain pembelajaran yang dibuat oleh guru memiliki kegunaan dengan hasil akhir proses pembelajaran.¹⁷

Komponen-komponen yang terdapat di dalam desain pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk yang direpresentasikan dalam bentuk grafis atau flow chart. Model desain pembelajaran menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Menurut Morisson, Ross, dan Kemp desain pembelajaran ini akan membantu pendidik sebagai perancang program atau pelaksana kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih efektif, efisien, produktif dan menarik. Desain pembelajaran berperan sebagai alat konseptual, pengelolaan, komunikasi untuk menganalisis, merancang, menciptakan, mengevaluasi program pembelajaran, dan program pelatihan.

Setiap desain pembelajaran memiliki keunikan dan perbedaan dalam langkah-langkah dan prosedur yang diterapkan. Perbedaan pemahaman terletak pada istilah-istilah yang digunakan. Namun demikian, model-model desain tersebut memiliki dasar prinsip yang sama dalam upaya merancang program pembelajaran yang berkualitas. Fausner berpandangan bahwa seorang perancang program pembelajaran tidak dapat menciptakan program pembelajaran yang efektif, jika hanya mengenal satu model desain pembelajaran. Perancang program pembelajaran hendaknya mampu memilih desain yang tepat sesuai dengan situasi atau setting pembelajaran yang spesifik. Untuk itu diperlukan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang model-model desain sistem pembelajaran dan cara mengimplementasikannya.

Untuk merancang dan mengembangkan sistem pembelajaran, dipengaruhi oleh beberapa komponen sebagai berikut: Kemampuan awal peserta didik dan potensi yang dimiliki, Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik, Analisis materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, Analisis aktivitas pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari, Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran dan kemampuan peserta didik, Strategi pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar, Sumber belajar, adalah sumber-sumber yang dapat diakses untuk memperoleh materi yang akan dipelajari dan Penilaian belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik.¹⁸

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas

¹⁷Wahyu Lestari, Mas Roro Diah, and Suwardi, "Desain Pembelajaran" Curi Point" Pada Mata Kuliah Pengembangan Pengajaran Matematika Pendidikan Anak Usia Dini Semester 4 Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 1, no. 4 (2014): 217–29.

¹⁸Sujarwo, "Desain Sistem Pembelajaran," *Universitas Negeri Yogyakarta*, no. 2008 (2008): 1–18, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304795/penelitian/Desain+Pembelajaran-pekerti.pdf>.

individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah untuk mengetahui keberhasilan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani ini guru menggunakan instrument penilaian psikomotorik (aspek fisik), kognitif (aspek kemampuan berfikir) dan afektif (aspek sikap). Sehingga apabila peserta didik dalam tiga komponen penilaian tersebut memenuhi kriteria ketuntasan belajar, maka peserta didik tersebut dinyatakan berhasil dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata berhasil dalam pembelajaran pendidikan jasmani di atas, sejatinya tidak terletak pada tiga aspek tersebut, namun lebih dari itu, bahwasannya pendidikan jasmani tujuan akhirnya adalah mengantarkan keberhasilan peserta didik dalam menempuh semua jenjang pendidikan. Ini bisa diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh atau tiada pendidikan sempurna tanpa kehadiran pendidikan jasmani.¹⁹

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut: (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis; (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; (8) 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 positif.

Pada saat ini kurikulum 2013 yang direvisi tahun 2016 telah menjadi acuan pokok dari tiap sekolah dalam melaksanakan pendidikan. Pendidikan tidak akan lengkap tanpa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta dengan aktivitas gerak pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat berjalan, sebab gerak sebagai aktivitas fisik merupakan dasar alamiah bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya masing-masing. Kompetensi yang dicapai oleh mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak lepas dari standar kurikulum 2013 tersebut.

Secara garis besar KD yang terdapat dalam kurikulum 2013 dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdiri dari: gerak dasar, permainan bola besar, permainan bola kecil, bela diri, kebugaran jasmani, senam, gerak berirama, aktivitas air, bidang kesehatan (makanan bergizi, NAPZA, pertolongan pertama, pencegahan pergaulan bebas, keselamatan di jalan raya), dan aktivitas outdoor.

Setiap guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan senantiasa berusaha memenuhi KD yang diamanatkan dalam kurikulum 2013 tersebut melalui pembelajaran yang terpusat pada siswa serta didukung dengan fasilitas yang ada di lingkungan sekolah. Dalam kurikulum 2013 pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru tidak hanya menjelaskan dan memberikan tugas gerak dari materi yang diberikan, akan tetapi guru perlu memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk saling membantu memberi tutorial bagaimana proses gerakan olahraga dapat dilakukan

¹⁹Mashud, "Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Era Abad 21," *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 14, no. 2 (2017).

dengan benar. Dengan metode tersebut akan melibatkan proses kognitif siswa untuk terlatih dalam berkomunikasi dan berkolaborasi.

Jika guru sebagai pendidik mampu merencanakan dan melaksanakan program pendidikan sesuai dengan tahap perkembangan psikologi peserta didik, maka kemampuan dan potensi peserta didik dapat seutuhnya dalam berkembang. Perencanaan yang dibuat oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus fleksibel, dinamis, dan mampu mengoptimalkan waktu pembelajaran yang diberikan oleh aturan dalam kurikulum pendidikan. Setiap waktu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari setiap jenjang pendidikan akan berbeda-beda mulai dari SD, SMP, dan SMA/SMK. Dengan adanya tuntutan kurikulum ini, jika guru PJOK dapat mengenali dan memahami hambatan yang dihadapi peserta didik dalam persepsinya terhadap aktivitas fisik dan partisipasi olahraga, maka praktik pedagogis guru dalam seni mengajar akan lebih efektif dalam menerapkan metode-metode yang tepat.²⁰

3.2. Paparan Data Penelitian

Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya yakni desain pembelajaran yang dirancang oleh guru. Desain pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dimungkinkan karena dengan merancang desain pembelajaran, seorang guru memiliki peran penting dalam merumuskan tujuan pembelajaran, maka guru berupaya untuk melakukan berbagai aktifitas dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran, seperti merumuskan bahan, memilih strategi, memilih media dan alat pembelajaran, merancang alat evaluasi, dan lain sebagainya.

Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pelaksanaan perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Begitu pula dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan. Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, tidak lepas dari yang namanya tujuan. Karena tujuan pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Tujuan merupakan pedoman sekaligus sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Serta dalam proses perencanaan pembelajaran yang sistematis perlu adanya analisis kebutuhan siswa untuk menyesuaikan dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

Terkait dengan model dan metode pembelajaran PJOK yang digunakan di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin, peneliti telah melakukan wawancara dengan Ustadzah Wardah, beliau mengatakan bahwa model pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran berbasis masalah menggunakan metode demonstrasi, ceramah dan praktik. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa

²⁰Pinton Setya Mustafa and Wasis Djoko Dwiyo, "Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21," *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 422–38.

dengan beranjak dari suatu permasalahan. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar pengetahuan siswa.²¹

Selain hal itu, hal penting lain yang dapat mendukung keberhasilan dalam pembelajaran yaitu tersedianya media penunjang seperti buku paket sebagai penunjang kognitif dengan ditambah referensi menggunakan media sosial seperti youtube dan instagram tentang video yang membahas olahraga seperti pembugaran, senam dan bulu tangkis.

Pendekatan yang dilakukan seorang guru juga memiliki arti penting dalam penerapan model pembelajaran, karena pendekatan itu adalah salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru yang memandang siswa sebagai pribadi yang unik dan berbeda, sehingga guru dapat dengan mudah melakukan pendekatan pengajaran. Berhubungan dengan hal tersebut, peneliti telah melakukan wawancara dengan Ustadzah Wardah, beliau mengatakan bahwa di SMPIT Ukhuwah dilakukan pendekatan individu dan kelompok.

Evaluasi merupakan salah satu bagian dari kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, evaluasi yang dilakukan oleh guru diantaranya evaluasi hasil belajar. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan siswa setelah menerima materi dan arahan dari seorang guru. Terkait hal tersebut peneliti telah melakukan wawancara dengan Ustadzah Wardah, beliau mengatakan evaluasi yang dilakukan utama adalah lebih kepada memberikan semangat dan motivasi kepada anak-anak kemudian baru menilai aspek kognitif dan keterampilan.

3.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan data penelitian diatas, maka hasil temuan penelitian sebagai berikut:

Desain pembelajaran PJOK di SMPIT Ukhuwah menuntut seorang guru agar mengetahui dan mempelajari desain apakah yang perlu dipertimbangkan pada model kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dimana desain tersebut seorang guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan idenya sendiri.

Dengan kata lain, guru harus merancang desain pembelajaran yang akan dilaksanakan serta mempertimbangkan model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Model dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model dan metode pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena tidak ada suatu metode dan model pembelajaran yang lebih baik dari pada model dan metode yang lain. Pertimbangan tersebut meliputi: materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Data yang diperoleh dilapangan, desain pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dapat berjalan dengan baik, dimana sebelum mengajar seorang guru melakukan perencanaan berupa persiapan-persiapan tentang materi yang akan disampaikan dan metode apa yang akan digunakan sesuai dengan materinya. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru selalu memberikan motivasi atau dorongan positif kepada

²¹Andrie Eka Priyanti, I Wayan Wiarta, and I Ketut Ardana, "Pendekatan Saintifik Berbasis Problem Based Learning Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus P . B . Sudirman Denpasar Tahun Ajaran 2015/2016," *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 1 (2016): 1-10.

siswa sehingga siswanya memiliki rasa semangat dalam menerima materi yang akan disampaikan.

Seorang guru tidak hanya sebagai pemberi informasi, melainkan sebagai agen yang menggerakkan terjadinya proses pembelajaran, motivator, inspirator, fasilitator pada peserta didik, sehingga yang lebih mendominasi kegiatan pembelajaran adalah peserta didik bukan guru. Guru hanya mengarahkan, membimbing namun bukan berarti peran guru dikesampingkan, karena tidak ada media apapun yang mampu menggantikan peran guru yang begitu penting.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah didesain oleh guru termasuk juga didalamnya tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dilakukan di lapangan, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, seorang guru telah menjelaskan tentang tujuan-tujuan pengajaran yang ingin dicapai kepada siswa. Ini sangat berpengaruh karena akan membantu mereka memahami tentang pentingnya materi yang akan mereka pelajari.

Terkait model dan metode pembelajaran di lapangan, diperoleh hasil bahwasanya model dan metode pembelajaran mendapatkan perhatian yang benar dari pada guru karena dengan pemilihan yang sesuai dengan materi pelajaran dapat disampaikan dengan efektif dan efisien. Data yang peneliti peroleh dari lapangan model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PJOK di SMPIT Ukhuwah adalah model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan metode demonstrasi, ceramah dan praktik.

Mengenai media yang merupakan penunjang dalam pembelajaran, berdasarkan data yang peneliti peroleh di lapangan menunjukkan bahwasanya peralatan yang tersedia di sekolah sudah sangat lengkap sekali, di tambah dengan buku pelajaran, media sosial yang juga digunakan sebagai penunjang seperti instagram dan juga youtube untuk menambah pemahaman peserta didik terhadap materi PJOK.

Evaluasi pembelajaran PJOK yang dilaksanakan di lapangan sudah sesuai dengan teori yang menggunakan instrument penilaian psikomotorik (aspek fisik), kognitif (aspek kemampuan berfikir) dan afektif (aspek sikap). Sehingga apabila peserta didik dalam tiga komponen penilaian tersebut memenuhi kriteria ketuntasan belajar, maka peserta didik tersebut dinyatakan berhasil dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

4. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka kesimpulan mengenai desain pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin sudah berjalan dengan baik, terlihat pada ketepatan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, pemilihan model dan metode pembelajaran, melakukan pendekatan individu dan kelompok, memilih bahan ajar dan menyediakan media yang sesuai. Model yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan metode demonstrasi, ceramah, dan praktik yang disesuaikan dengan materi, kondisi dan situasi pembelajaran sehingga peserta didik mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Evaluasi yang dilakukan guru juga sudah dengan baik dilakukan yakni penilaian yang dilakukan pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik.

5. Referensi

Gofur, Abdul. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan, Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
Kemdikbud, Pustekkom, and Tangerang Selatan-banten. "PROBLEM-BASED LEARNING ,

- AN INSTRUCTIONAL STRATEGY IN PREPARING STUDENT ' S AUTONOMY," 2012, 353–63.
- Lestari, Rajefi Ambar. "Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Media Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di MI Miftahul Huda Kangkung Mranggen Demak." UIN Walisongo, 2016.
- Mashud. "Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Era Abad 21." *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 14, no. 2 (2017).
- Munawaroh, Luluk. "Kriteria Pendidik Profetik: Kajian Al-Qur'an Surah Yāsīn Ayat 21 Dan Al-A'rāf Ayat 68." UIN Walisongo, 2017.
- Nusantata, Toto. "Desain Pembelajaran 4.0." Lombok, NTB, 2018. <https://doi.org/10.31227/osf.io/2x5ra>.
- Mustafa, Pinton Setya, and Wasis Djoko Dwiyo. "Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21." *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 422–38.
- Priyanti, Andrie Eka, I Wayan Wiarta, and I Ketut Ardana. "Pendekatan Saintifik Berbasis Problem Based Learning Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus P . B . Sudirman Denpasar Tahun Ajaran 2015/2016." *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 1 (2016): 1–10.
- Putrawangsa, Susilahudin. *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. Mataram: CV. Reka Karya Amerta, 2018.
- Reigeluth, Charles M., Brian J. Beatty, and Rodney D. Myers. *Instructional-Design Theories and Models: The Learner-Centered Paradigm of Education. Instructional-Design Theories and Models: The Learner-Centered Paradigm of Education*. Vol. 4. Taylor and Francis, 2016. <https://doi.org/10.4324/9781315795478>.
- Seel, Norbert M., Thomas Lehmann, Patrick Blumschein, and Oleg A. Podolskiy. *Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations. Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations*, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-94-6300-941-6>.
- Sujarwo. "Desain Sistem Pembelajaran." *Universitas Negeri Yogyakarta*, no. 2008 (2008): 1–18. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304795/penelitian/Desain+Pembelajaran-pekerti.pdf>.
- Suryadi, Rudi Ahmad. *Desain Dan Perencanaan Pembelajaran*. Deepublish, 2019.
- Wahyu Lestari, Mas Roro Diah, and Suwardi. "Desain Pembelajaran" Curi Point" Pada Mata Kuliah Pengembangan Pengajaran Matematika Pendidikan Anak Usia Dini Semester 4 Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al Azhar Indonesia." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 1, no. 4 (2014): 217–29.
- Yaumi, Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana, 2017.