

Volume 7 Nomor 2 Desember 2017

P ISSN : 2088-5792

E ISSN : 2580-6513

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

IMPLIKASI TEORI GESTALT DALAM PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR

Nur Azis Rohmansyah

PJKR, Universitas PGRI Semarang
nurazisrohmansyah30@gmail.com

Abstrak

Permasalahan-permasalahan pendidikan jasmani harus dicari jalan keluarnya sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai. Sekarang ini beberapa guru masih ada yang hanya mementingkan pemberian materi saja tanpa melihat proses perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal di sekolah guru harus mengimplikasikan dan mengembangkan teori-teori yang ada dalam pembelajaran, salah satunya adalah teori pembelajaran Gestalt yang dapat diterapkan atau diimplikasikan dalam proses belajar tidak terkecuali dalam proses belajar pada mata pelajaran pendidikan Jasmani..

Kata Kunci: Pendidikan Jasmani, Teori Pembelajaran, Gestalt

Abstract

The problems of physical education should be sought out the way out so that the goal of physical education can be achieved. Nowadays some teachers are still there who are only concerned with the giving of material only without seeing the process of change that occurs as a result of learning. To achieve maximum learning outcomes in school teachers must imply and develop theories that exist in learning, one of which is Gestalt learning theory that can be applied or implicated in the learning process is no exception in the learning process on the subject of physical education.

Keywords: Physical Education, Learning Theory, Gestalt

PENDAHULUAN

Belajar pada dasarnya merupakan suatu aktivitas utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan (Geoch dalam Suprijono, 2011: 2). Menurut Harold Spears dalam Suprijono (2011: 2) belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah. Dapat disimpulkan bahwa dalam belajar terdapat proses perubahan dalam diri seseorang atau siswa yang belajar yang dapat dilihat dari hasil belajar. Perubahan yang terjadi tersebut hanya dapat dilihat dari hal-hal yang nampak, sehingga sebagai seorang guru harus memahami secara teoritis bagaimana terjadinya perubahan tersebut.

Pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pendidikan. Pembelajaran sangat penting keberadaannya dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan yang sebenarnya. Dalam pembelajaran seharusnya terdapat suatu hubungan yang kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan arah untuk tumbuhnya kreativitas, berfikir kritis, dan percaya diri. Guru dalam hal ini membantu menciptakan peluang-peluang untuk terjadinya proses belajar pada diri peserta didik, sehingga sikap profesionalitas harus tinggi agar dapat melaksanakan tugas secara optimal.

Dewasa ini pembelajaran di tingkat pendidikan dasar mengalami penurunan mutu proses dan hasil belajar anak. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang terlalu “menuntut” anak untuk menguasai materi kurikulum yang disediakan bagi setiap tingkatan kelas. Guru dengan segala cara “menjejali” anak untuk menguasai kurikulum yang telah ditargetkan tanpa melihat kesesuaiannya dengan minat dan kepentingan hidup anak. Bukan berarti penguasaan kompetensi tidak penting dalam proses belajar anak, tapi disadari atau tidak, kompetensi yang harus dikuasai anak makin hari makin banyak. Di sisi lain minat (*interest*) dan kemampuan anak kurang diperhatikan proses pembelajarannya, sehingga timbul perasaan pada anak, bahwa belajar di sekolah merupakan suatu “beban” dan bukan sesuatu yang “menyenangkan” dirinya (Nina Sutresna, dkk., 2003: 2).

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar, maka penyajian pembelajaran pendidikan jasmani haruslah disesuaikan dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan siswa di tingkat ini. Melalui program pendidikan jasmani yang teratur, terencana, dan terbimbing diharapkan dapat dicapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual. Mengacu pada pentingnya proses pertumbuhan dan perkembangan anak, maka pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengalaman belajar yang menyenangkan merupakan salah satu inovasi yang dapat memberikan wahana bagi anak dalam beraktivitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Pengalaman belajar melalui bermain memang bukan merupakan hal yang baru dalam pendidikan jasmani, tetapi pengalaman belajar ini merangsang suatu pola pemikiran yang kreatif dan inovatif bagi guru dalam meramu proses pembelajaran agar anak merasa senang.

Keberadaan kurikulum berbasis kompetensi menjadi kajian yang cukup menarik, karena kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru untuk menggunakan berbagai pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kemampuan atau kompetensi anak sekolah dasar. Kurikulum ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktualisasi diri sesuai dengan kemampuannya. Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (KBK Penjas SD/MI) memberikan pedoman pada guru pendidikan jasmani dan siswa untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sekolah. Kurikulum berbasis kompetensi memberikan kemudahan juga pada

guru dalam rangka menyusun pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang menyenangkan itu perlu dipikirkan dan diramu oleh guru pendidikan jasmani dengan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Teori Gestalt

Pendiri psikologi Gestalt adalah Max Wertheimer pada tahun 1880. Max Wertheimer bekerja dengan Wolfgang Kohler dan Kurt Koffka yang dianggapnya sebagai bapak pendiri psikologi Gestalt. Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang berarti pola atau konfigurasi. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Teori ini tidak melihat stimuli yang terpisah-pisah melainkan stimuli itu diorganisasikan ke dalam satu pola atau konfigurasi yang bermakna.

Penentangan oleh psikolog Gestalt terhadap voluntaris, strukturalis dan behavioris didasarkan pada pendapat psikolog Gestalt yang menganggap voluntaris, strukturalis dan behavioris melakukan kesalahan dalam hal pedekatan. Berbeda dengan teori Gestalt yang menganggap stimuli sebagai sebagai suatu keseluruhan, dalam mendapatkan pemahaman mereka membagi-bagi pokok persoalan menjadi elemen-elemen.

Tokoh-Tokoh Teori Gestalt

1. Max Wertheimer (1880-1943)

Max Wertheimer dianggap sebagai pendiri psikologi Gestalt setelah dia menemukan penemuan yang dinamakan dengan *phi phenomenon*. Pada tahun 1923, Wertheimer mengemukakan hukum-hukum Gestalt dalam bukunya yang berjudul "Investigation of Gestalt Theory". Hukum-hukum itu antara lain: a) *Law of Proximity* (Hukum Kedekatan), yaitu unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu, b) *Law of Closure* (Hukum Ketertutupan), yaitu orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap, c) *Law of Equivalence* (Hukum Kesamaan), yaitu sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.

2. Kurt Koffka (1886-1941)

Sumbangan Koffka kepada psikologi adalah penyajian yang sistematis dan pengamalan dari prinsip-prinsip Gestalt dalam rangkaian gejala psikologi, mulai persepsi, belajar, mengingat, sampai kepada psikologi belajar dan psikologi sosial. Teori Koffka tentang belajar didasarkan pada anggapan bahwa belajar dapat diterangkan dengan prinsip-prinsip psikologi Gestalt.

Teori Koffka tentang belajar antara lain: a) Jejak ingatan (*memory traces*), adalah suatu pengalaman yang membekas di otak. Jejak-jejak ingatan ini diorganisasikan secara sistematis mengikuti prinsip-prinsip Gestalt dan akan muncul kembali kalau kita mempersiapkan sesuatu yang serupa jejak-jejak ingatan tadi, b) Perjalanan waktu berpengaruh terhadap jejak ingatan. Perjalanan waktu itu tidak dapat melemahkan, melainkan menyebabkan terjadinya perubahan jejak, karena jejak tersebut cenderung diperhalus dan disempurnakan untuk mendapat Gestalt yang lebih baik dalam ingatan, c) Latihan yang terus menerus akan memperkuat jejak ingatan.

3. **Wolfgang Kohler (1887-1967)**

Penelitiannya yang dituangkan ke dalam buku “*The Mentality of Apes*” menghasilkan kesimpulan bahwa apabila organisme dihadapkan pada masalah atau problem, maka akan terjadi ketidakseimbangan kognitif, dan hal ini akan berlangsung sampai masalah tersebut terpecahkan. Karena itu, psikolog Gestalt berpendapat apabila terdapat ketidakseimbangan kognitif akan mendorong organisme menuju ke arah keseimbangan. Dalam eksperimennya Kohler menyimpulkan bahwa organisme dalam memperoleh pemecahan masalah yang dihadapinya adalah dengan pengertian atau insight. Organisme “mulai melihat” solusi setelah memikirkan problem. Pembelajaran memikirkan semua unsur yang dibutuhkan untuk memecahkan problem dan menempatkannya bersama dalam satu cara dan kemudian ke cara-cara lainnya sampai problem terpecahkan. Ketika solusi muncul, organisme mendapatkan wawasan atau insight tentang solusi problem.

4. **Kurt Lewin (1890-1947)**

Menurut Lewin perilaku manusia pada waktu tertentu ditentukan oleh jumlah total dari fakta psikologis pada waktu tertentu. Fakta psikologis adalah segala sesuatu yang disadari manusia, seperti rasa lapar, ingatan masa lalu. *Life space* seseorang adalah jumlah total dari semua fakta psikologis ini. Beberapa fakta ini akan menimbulkan pengaruh positif pada perilaku seseorang, dan sebagian lainnya menimbulkan efek negatif. Totalitas dari kejadian itulah yang akan menentukan perilaku seseorang pada waktu tertentu. Lewin berpendapat hanya hal-hal yang dialami secara sadar yang bisa mempengaruhi perilaku saat ini, seseorang harus lebih dahulu menyadarinya.

Konsep Teori Gestalt

1. **Teori Medan**

Dalam teori medan atau *field theory* dapat diartikan sebagai sistem yang saling terkait, di mana setiap bagiannya saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Hergenhahn dan Matthew (1997: 256) penekanan selalu pada totalitas atau keseluruhan, bukan pada bagian-bagian.

2. ***Nature Versus Nurture***

Terjadi pertentangan terhadap pemikiran behavioris dan Gestaltis. Behavioris melihat otak sebagai penerima pasif. Menurut Gestaltis otak mempunyai peran aktif, otak bereaksi terhadap informasi sensoris yang masuk dan otak melakukan penataan yang membuat informasi itu lebih bermakna. Kemampuan otak untuk mengorganisasikan pengalaman tidak berasal dari pengalaman melainkan menurut Gestaltis kemampuan mengorganisasikan merupakan ciri sistem fisik.

3. **Hukum Pragnanz**

Fenomena perseptual merupakan perhatian utama dari Gestaltis. Salah satu prinsip perseptual yang dikaji oleh psikolog Gestalt adalah *law of pragnanz*. Menurut Koffka dalam Hergenhahn dan Matthew (1997: 257) hukum pragnanz dideskripsikan penataan psikologis selalu sebaik yang diizinkan oleh lingkungan pengontrolnya. Dengan kata lain ada kecenderungan bagi setiap kejadian psikologis untuk menjadi sederhana, lengkap, dan bermakna.

Ketiga teori ini menjadi landasan teori belajar Gestalt. Teori-teori tersebut di atas secara tidak langsung mencerminkan prinsip-prinsip dari teori belajar Gestalt.

Prinsip Belajar Gestalt

Dalam teori Gestalt terdapat prinsip-prinsip belajar Gestalt. Prinsip-prinsip belajar tersebut adalah sebagai berikut: Belajar berdasarkan keseluruhan, yaitu orang berusaha menghubungkan suatu pelajaran dengan pelajaran lainnya sebanyak mungkin. Mata pelajaran yang dibuat lebih mudah dari pada bagian-bagiannya.

Belajar merupakan suatu proses perkembangan, yaitu seseorang baru dapat mempelajari dan merencanakan bila seseorang tersebut telah matang atau siap untuk menerima bahan pelajaran itu sebagai organisme yang berkembang, kesediaan mempelajari sesuatu tidak hanya ditentukan oleh kematangan jiwa batiniah, tetapi juga perkembangan karena lingkungan dan pengalaman, diantaranya: Siswa sebagai organisme keseluruhan.

Siswa belajar tidak hanya intelektualnya saja, tetapi juga emosional dan jasmaniah. Adanya transfer, yaitu belajar pada dasarnya yang terpenting pada penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat. Mudah atau sukarnya problem itu terutama adalah masalah pengamatan, bila dalam suatu kemampuan telah dikuasai betul-betul maka dapat dipindahkan pada kemampuan lainnya.

Belajar adalah reorganisasi pengalaman, yaitu belajar itu baru timbul bila seseorang menemui situasi/soal baru. Dalam menghadapi itu ia akan menggunakan pengalaman yang telah dimiliki. Belajar berdasarkan pemahan, yaitu belajar berdasarkan pemahaman akan lebih dalam dan lebih dapat digeneralisasikan ketimbang belajar yang hanya medasarkan ingatan tanpa pemahaman.

Belajar dengan *insight*, yaitu *Insight* suatu saat dalam proses belajar di mana seseorang melihat pengertian mengenai hubungan-hubungan tertentu dalam unsur yang mengandung suatu problem. Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan siswa, yaitu hal ini terjadi bila banyak berhubungan dengan apa yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diajak membicarakan tentang proyek/unit agar tahu tujuan yang akan dicapai dan yakin akan manfaatnya.

Belajar berlangsung terus-menerus, yaitu siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya di sekolah tetapi juga di luar sekolah, dalam pergaulan, memperoleh pengalaman-pengalaman tersendiri, karna itu sekolah harus bekerjasama dengan orang tua dan masyarakat, agar semua turut serta membantu perkembangan siswa secara harmonis. Prinsip-prinsip belajar Gestalt di atas terdapat pada proses belajar tidak terkecuali pada proses belajar pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani

Hakikat Guru Penjas

Menurut Piet A. Suhertian (1994: 6), yang dinamakan pendidik atau guru adalah orang yang diserahi tanggung jawab mendidik. Di dalam program pembelajaran guru memegang peranan sangat penting, gurulah yang merencanakan program pembelajaran. Seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk dapat berperan sesuai bidangnya, hal ini seperti yang dikemukakan oleh Soeninggjo dalam Eri Teguh Wibowo (2012: 33), sebagai berikut, “Profesi pendidikan Olahraga menghendaki tenaga yang mampu melaksanakan program olahraga pendidikan dengan baik karena hal tersebut akan sangat menentukan dalam pencapaian tujuan pembelajaran sesuai yang tercantum dalam kurikulum”.

Sukintaka (2001: 42) mengemukakan bahwa disamping memiliki 10 kompetensi dasar, guru pendidikan jasmani dituntut juga mempunyai persyaratan

kompetensi pendidikan jasmani agar mampu melaksanakan tugas dengan baik, yang meliputi:

- a. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani sebagai bidang studi.
- b. Memahami karakteristik anak didiknya.
- c. Mampu memberikan kesempatan pada anak didiknya untuk aktif dan kreatif pada proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuhkembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motor.
- d. Mampu memberikan bimbingan dan mengembangkan potensi anak didiknya dalam proses pembelajaran untuk pencapaian tujuan pendidikan jasmani.
- e. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- f. Memiliki pemahaman tentang kondisi fisik.
- g. Memiliki pemahaman dan penguasaan tentang keterampilan motorik.
- h. Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- i. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi anak didik dalam berolahraga.
- j. Mempunyai kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam berolahraga.

Menurut Nana Sudjana (2002: 19), kemampuan guru adalah kompetensi guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses hasil belajar dapat diguguskan menjadi empat kemampuan, yakni:

Merencanakan Pembelajaran Suatu proses kegiatan yang mengharapkan pencapaian tujuan secara optimal diperlukan perencanaan yang baik sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan. Tujuan adanya perencanaan adalah untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berkenaan dengan proses kegiatan, artinya dengan suatu proses perencanaan yang baik diharapkan suatu kegiatan akan berakhir dengan baik pula dan akan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Perencanaan dalam proses pembelajaran ini antara lain berupa analisis materi pelajaran, program tahunan, program semester, satuan pelajaran dan rencana pembelajaran. Adanya rencana pembelajaran yang baik maka pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan lancar. Bila pembelajaran tanpa perencanaan yang baik akan dapat membantu pengembangan atau kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Melaksanakan Pembelajaran Tahap melaksanakan pembelajaran merupakan tahap yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Pada tahap ini guru dan siswa memiliki tahap masing-masing, kegiatan masing-masing merupakan suatu mata rantai kegiatan yang membentuk suatu pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Guru mempunyai peranan sebagai pengajar, motivator, pembimbing, dan pendidik dengan menerapkan prinsip-prinsip pengajaran sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Siswa berusaha mendapat pengalaman mendapat dengan jalan merespon dan melaksanakan apa yang terjadi dalam pembelajaran. Melaksanakan atau mengelola program pembelajaran merupakan tahap pelaksanaan program yang telah dibuat dalam perencanaan pembelajaran. Kemampuan yang dituntut adalah keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam perencanaan. Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan atau diubah metodenya, apakah mengulang pelajaran yang lalu manakala siswa belum dapat mencapai tujuan pelajaran.

Mengevaluasi Pembelajaran Program pembelajaran pendidikan jasmani memerlukan evaluasi. Evaluasi ini penting untuk mengukur seberapa jauh keberhasilan

suatu program pembelajaran, evaluasi merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan dari suatu pembelajaran, dikarenakan evaluasi berfungsi sebagai salah satu cara untuk memantau perkembangan belajar dan mengetahui seberapa jauh tujuan pelajaran yang dicapai siswa. Menurut Rusli Rutan dan Adam Suherman (2000: 11) evaluasi ditinjau dari pelaksanaan, maka evaluasi dapat dibagi menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif digunakan disela-sela program dengan maksud hasilnya digunakan untuk menyempurnakan program, sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir program misal setiap akhir semester.

Menguasai Bahan Pengajaran Sebelum guru tampil di depan kelas mengelola interaksi pembelajaran, terlebih dahulu guru harus menguasai bahan serta apa-apa saja yang mendukung proses pembelajaran. Penguasaan materi pembelajaran oleh guru merupakan hal pokok dalam mencapai keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Adanya bukubuku yang harus dibaca oleh siswa tidak berarti bahwa guru tidak perlu menguasai bahan, guru hendaknya tetap harus menguasai bahan, hal ini dikarenakan jumlah jam yang sedikit untuk guru penjas untuk mengajar yaitu 2x45 menit tiap minggunya maka dari itu pengelolaan kelas seorang guru penjas harus benar-benar efektif dan efisien.

Menurut Agus S Suryobroto (2001: 28), guru pendidikan jasmani yang efektif dan efisien bila memenuhi syarat-syarat seperti berikut:

- 1) Guru tidak boleh marah
- 2) Guru memberikan penghargaan kepada siswanya
- 3) Guru berperilaku yang mantap
- 4) Waktu untuk pengelolaan kelas tidak banyak
- 5) Kelas teratur dan tertib
- 6) Kegiatan bersifat akademis
- 7) Guru kreatif dan hemat tenaga
- 8) Siswa aktif dan kreatif

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian yang paling penting dari proses pendidikan secara keseluruhan yang pola pencapaiannya tujuannya menggunakan aktivitas jasmani, sedangkan sasaran tujuan meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Dalam GBPP (2002: 1), menjelaskan bahwa, pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang merupakan bagian pendidikan keseluruhan dalam proses pembelajaran mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras serasi dan seimbang. Seperti kegiatan pendidikan lainnya pendidikan jasmani direncanakan sedemikian rupa untuk mencapai perkembangan total dari peserta didik yang mencakup bukan saja perkembangan fisik, intelegensi, emosi dan sosial akan tetapi juga menyangkut aspek moral dan spiritual karena didalam pendidikan sangat memperhatikan landasan landasan kesehatan dan kematangan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dalam kebiasaan hidup sehari-hari yang membantu perkembangan dan pertumbuhan seluruh aspek yang dimiliki siswa baik kognitif, afektif, psikomotor, dan kesegaran jasmani siswa.

Tujuan Pendidikan Jamani

Menurut GBPP tahun 2005 (2005;1) tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah menengah atas adalah membantu siswa untuk meningkatkan kesegaran

melalui

pengenalan gerak dasar dan aktivitas jasmani, secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.

1) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.

2) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.

3) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

4) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.

5) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Aspek kognitif dalam pendidikan jasmani, tidak saja menyangkut penguasaan pengetahuan faktual semata-mata. Tetapi meliputi pemahaman terhadap gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan ilmiah pendidikan jasmani dan olahraga serta manfaat pengisian waktu luang. Domain afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh.

Dengan memperhatikan tujuan-tujuan di atas maka betapa besar manfaat pendidikan jasmani di Sekolah Dasar jika dilaksanakan dengan sungguh-sungguh sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk itu guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar khususnya dituntut untuk melakukan proses pembelajaran secara baik dan benar.

Permasalahan dalam Pendidikan Jasmani

Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada proses pendidikan jasmani. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya sebagai berikut:

- a) Banyaknya siswa dalam kelas
- b) Kurangnya fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar
- c) Adanya pengalaman pengetahuan, keterampilan, bakat dan motivasi yang dimiliki siswa.
- d) Motivasi dan persepsi setiap siswa yang berbeda sehingga guru diharuskan menciptakan pembelajaran yang efektif.

Permasalahan-permasalahan pendidikan jasmani di atas harus dicari jalan keluarnya sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai. Salah satu caranya adalah dengan mengimplikasikan teori pembelajaran yang ada dengan benar sesuai dengan permasalahan yang ada, dengan demikian diharapkan permasalahan dalam pendidikan jasmani tersebut dapat teratasi.

Implikasi Teori Gestalt dalam Pendidikan Jasmani

Setelah membahas teori Gestalt dan pendidikan jasmani selanjutnya akan dibahas mengenai implikasi teori belajar Gestalt dalam pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut:

Tidak dapat disangkal bahwa pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi ujung tombak publikasi sekolah atau perguruan tinggi (Nur Azis: 2017). Aktivitas olahraga dalam pendidikan jasmani merupakan suatu keseluruhan bukan merupakan gerak terpisah-pisah. Oleh karena itu guru harus menanamkan pengertian agar siswa sadar akan keseluruhan kegiatan. Dengan kata lain, pemecahan keseluruhan aktivitas menjadi bagian-bagian yang terpisah akan menyebabkan siswa tidak mampu mengaitkan bagian-bagian tersebut. Misalkan saja seorang guru yang sedang mengajar materi sepakbola, guru tersebut harus mengajarkan secara keseluruhan bagaimana cara menendang, perkenaan kaki dengan bola secara keseluruhan.

Model pembelajaran yang terintegrasi dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan perspektif baru dalam aktifitas-aktifitas bermain pada anak (Nur Azis: 2018). Tugas utama dari guru adalah untuk memaksimalkan transfer dari pelajaran yang diajarkannya. Bagi para penganut teori Gestalt, pola umum atau konfigurasi perlu untuk mempermudah terjadinya transfer diantara berbagai kegiatan bermain.

Faktor *insight* penting untuk memecahkan masalah. Kapasitas individu untuk memecahkan masalah dalam olahraga yang sering muncul berupa sebuah gerakan refleks tergantung pada keterampilan dasar untuk melakukan gerakan yang kompleks. Karena itu mental practis dapat dipergunakan sebagai suatu prosedur yang bermanfaat untuk memperlancar proses belajar.

Salah satu kelemahan dari proses pengajaran guru olahraga untuk menyampaikan informasi yang menuntut atlet atau siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kaitan antara bagian-bagian didalam konteks keseluruhan. Sehingga guru harus benar-benar memberikan pemahaman mengenai teori yang sedang diajarkannya.

Kategori Utama Kapabilitas/Kemampuan Manusia/Outcomes Dalam Belajar Penjas

Setelah selesai belajar, penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan (*capabilities*). Kemampuan-kemampuan tersebut dibedakan berdasarkan atas kondisi mencapai kemampuan tersebut berbeda-beda. Ada lima kemampuan sebagai hasil belajar yang diberikan Gagne yaitu :

Verbal Information (informasi verbal), adalah kemampuan siswa untuk memiliki keterampilan mengingat informasi verbal, ini dapat dicontohkan kemampuan siswa mengetahui benda-benda, huruf alphabet, dan yang lainnya yang bersifat verbal.

Intellectual skills (keterampilan intelektual), merupakan penampilan yang ditunjukkan siswa tentang operasi-operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan. Untuk membedakan keterampilan intelektual pada bidang tertentu adalah terletak pada tingkat kompleksitasnya. Untuk memecahkan masalah siswa memerlukan aturan-aturan tingkat tinggi yaitu aturan-aturan yang kompleks yang berisi aturan-aturan dan konsep terdefinisi, untuk memperoleh aturan-aturan ini siswa sudah harus belajar beberapa konsep konkret, dan untuk belajar konsep konkret ini siswa harus menguasai diskriminasi-diskriminasi.

Cognitive strategies (strategi kognitif), merupakan sustu macam keterampilan intelektual khusus yang mempunyai kepentingan tertentu bagi belajar dan berpikir. Proses kontrol yang digunakan siswa untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir. Beberapa strategi kognitif adalah : (1) strategi

menghafal, (2) strategi elaborasi, (3) strategi pengaturan, (4) strategi metakognitif, (5) strategi afektif.

Attitudes (sikap-sikap), merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap-sikap kita terhadap orang lain. Bagaimana sikap-sikap sosial itu diperoleh setelah mendapat pembelajaran itu yang menjadi hal penting dalam menerapkan metode dan materi pembelajaran.

Motor skills (keterampilan motorik), merupakan keterampilan kegiatan fisik dan penggabungan kegiatan motorik dengan intelektual sebagai hasil belajar. Keterampilan motorik bukan hanya mencakup kegiatan fisik saja tapi juga kegiatan motorik dengan intelektual seperti membaca, menulis, dan lain-lainnya.

Kondisi atau Tipe Pembelajaran Penjas

Ada beberapa kondisi atau tipe pembelajaran menurut teori Gestalt yang mempengaruhi dalam pembelajaran penjas dalam sekolah dasar:

Signal learning (belajar isyarat), yaitu belajar isyarat merupakan proses belajar melalui pengalaman-pengalaman menerima suatu isyarat tertentu untuk melakukan tindakan tertentu. Misalnya ada “aba-aba siap” merupakan isyarat untuk mengambil sikap tertentu, tersenyum merupakan isyarat perasaan senang.

Stimulus-response learning (belajar melalui stimulus-respon), yaitu belajar stimulus-respon (S-R), merupakan belajar atau respon tertentu yang diakibatkan oleh suatu stimulus tertentu. Melalui pengalaman yang berulang-ulang dengan stimulus tertentu seseorang akan memberikan respon yang cepat sebagai akibat stimulus tersebut.

Chaining (rantai atau rangkaian), yaitu Chaining atau rangkaian, terbentuk dari hubungan beberapa S-R, oleh sebab yang satu terjadi segera setelah yang satu lagi. Misalnya pulang sekoilah, ganti baju, makan, istirahat.

Verbal association (asosiasi verbal), yaitu mengenal suatu bentuk-bentuk tertentu dan menghubungkan bentuk-bentuk rangkaian verbal tertentu. Misalnya seseorang mengenal bentuk geometris, bujur sangkar, jajaran genjang, bola, dan lain sebagainya. Lalu merangkai itu menjadi suatu pengetahuan geometris, sehingga seseorang dapat mengenal bola yang bulat, kotak yang bujur sangkar.

Discrimination learning (belajar diskriminasi), yaitu belajar diskriminasi adalah dapat membedakan sesuatu dengan sesuatu yang lainnya, dapat membedakan manusia yang satu dengan manusia yang lainnya walaupun bentuk manusia hampir sama, dapat membedakan bola satu dengan yang lainnya walaupun bentuknya sama. Kemampuan diskriminasi ini tidak terlepas dari jaringan, kadang-kadang jika jaringan yang terlalu besar dapat mengakibatkan interferensi atau tidak mampu membedakan.

Concept learning (belajar konsep), yaitu belajar konsep mungkin karena kesanggupan manusia untuk mengadakan representasi internal tentang dunia sekitarnya dengan menggunakan bahasa. Mungkin juga binatang bisa melakukan tetapi sangat terbatas, manusia dapat melakukan tanpa terbatas berkat bahasa dan kemampuan mengabstraksi. Menguasai konsep ia dapat menggolongkan dunia sekitarnya menurut konsep itu misalnya warna, bentuk, jumlah, dan lain-lainnya.

Rule learning (belajar aturan), yaitu belajar model ini banyak diterapkan di sekolah, banyak aturan yang perlu diketahui oleh setiap orang yang telah mengenyam pendidikan. Misalnya angin berembus dari tekanan tinggi ke tekanan rendah, $1 + 1 = 2$ dan lainnya. Suatu aturan dapat diberikan contoh-contoh yang konkrit.

Problem solving (memecahkan masalah), yaitu memecahkan masalah merupakan

suatu pekerjaan yang biasa yang dilakukan manusia. Setiap hari dia melakukan problem solving banyak sekali. Untuk memecahkan masalah dia harus memiliki aturan-aturan atau pengetahuan dan pengalaman, melalui pengetahuan aturan-aturan inilah dia dapat melakukan keputusan untuk memecahkan suatu persoalan. Seseorang harus memiliki konsep-konsep, aturan-aturan, dan memiliki “sets” untuk memecahkannya dan suatu strategi untuk memberikan arah kepada pemikirannya agar ia produktif.

KESIMPULAN

Terdapat beberapa permasalahan yang ada dalam pendidikan jasmani. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah banyaknya siswa di dalam kelas, kurang lengkapnya fasilitas, kegagalan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa merasa bosan, anak yang sudah mempunyai pengalaman keterampilan. Permasalah-permasalahan dalam pendidikan jasmani tersebut harus dicari jalan keluarnya agar tujuan dari pendidikan jasmani dapat dicapai. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan mengimplikasikan teori belajar Gestalt yang diterapkan sesuai dengan masalah yang dihadapi. Misalnya saja permasalahan anak atau siswa yang memiliki pengalaman keterampilan sebelumnya biasanya menghambat proses pembelajaran hal ini dapat kita atasi dengan menerapkan teori Gestalt dengan benar pada proses pembelajaran, guru harus menerangkan secara keseluruhan sehingga siswanya dapat memahami materi dengan seutuhnya. Begitu juga dengan permasalahan yang lain dapat diatasi dengan cara tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Hergenhahn B., Matthew H. Olson. 1997. *An Introduction To Theories Of Learning*. USA: Prentice- Hall International
- Rohmansyah, N. A. (2017). Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Olahraga Sebagai Media Pengembangan Karakter Siswa. *Jurnal Penjakora*, 4(1).
- .(2018). Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(1).
- Nina Sutresna, Nurlan Kusmaedi, Soni Nopembri, Dewi Astriyati. (2003). *Model Pembelajaran Terpadu (Integrated Learning) Penjas di Sekolah Taman Kanak-Kanak* . Proposal Penelitian Tindakan Kelas. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusli, Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori Dan Metode*. Jakarta: Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Schmidt, Richard A. (1991). *Motor Learning And Performance: From Principle Into Practice*. Human Kinetics. Champaign, IL.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata, Sumadi. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.

