

PENDEKATAN TAKTIS dalam PENDIDIKAN JASMANI

Tujuan pembelajaran:

Melalui pembahasan ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pentingnya pendekatan taktis dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa
2. Menjelaskan komponen-komponen penting dalam pendekatan taktis
3. Menjelaskan nilai-nilai keuntungan pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani
4. Menjelaskan prinsip-prinsip pelaksanaan pendekatan taktis
5. Menjelaskan ciri-ciri pendekatan taktis.

Pembelajaran kognitif dalam pendidikan jasmani terkait dengan tema *Teaching Game for Understanding* (TGfU) yang terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Sedangkan pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya menanamkan materi pembelajaran masuk ke dalam alam pikiran siswa, sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Pembelajaran pendekatan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pembelajaran kognitif.

Dalam satu unit pembelajaran permainan, guru membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan secara utuh. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai "bentuk-bentuk permainan". Penekanannya pada pengembangan pengetahuan taktikal yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam permainan, sehingga siswa dapat menerapkan kegiatan belajarnya di saat dibutuhkan. Pada intinya adalah siswa dapat

mengembangkan keterampilan dan taktis bermain secara berkesinambungan.

Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Sebagai contoh: dalam permainan tenis, siswa perlu memposisikan diri di lapangan, menginterpretasi bola-datang, memutuskan, dan memahami pola gerak yang dilakukan. Pembelajaran taktikal mengutamakan pada pemanfaatan "masalah-masalah taktikal" sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa.

Bunker dan Thorpe's (1986: dalam Metzler. 2000) Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (Teaching Game for Understanding) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu:

1. Permainan
2. Apresiasi bermain
3. Kesadaran taktikal
4. Pembuatan keputusan yang akurat
5. Eksekusi keterampilan
6. Penampilan.

Tahapan pertama adalah pengantar permainan, termasuk klasifikasinya dan gambaran utuh bagaimana permainan itu dimainkan. Tahapan kedua, melayani dan meyakinkan minat siswa untuk bermain melalui pengajaran sejarah permainannya dan kebiasaan-kebiasaan yang sering terjadi. Tahapan ketiga, mengembangkan kesadaran taktikal siswa dengan cara menyuguhkan masalah-masalah utama taktis dalam permainan. Tahapan keempat, menggunakan aktivitas belajar menyerupai permainan untuk membelajarkan siswa mengenali kapan dan bagaimana menerapkan pengetahuan taktikal itu dilakukan dalam permainan. Tahapan kelima, memulai kombinasi pengetahuan taktikal dengan pelaksanaan keterampilan dalam aktivitas menyerupai permainan itu. Tahapan keenam, siswa mengembangkan kemampuan penampilan secara benar dan tepat, berdasarkan kombinasi pengetahuan taktikal dan keterampilan. Seperti tergambar dalam ilustrasi di bawah ini, pembelajaran keterampilan gerak tidak terjadi sampai tahapan kelima, yang lebih menyerupai pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya.

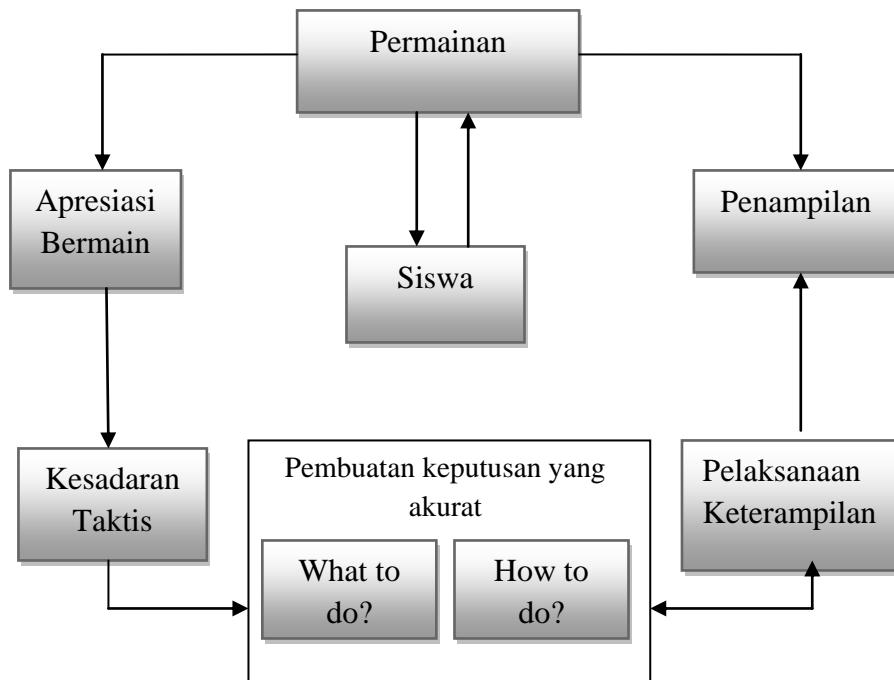
Guru merancang urutan aktivitas belajar dalam hubungan dengan masalah-masalah taktikal. Aktivitas pertama pembelajaran melibatkan simulasi permainan, berlanjut pada aktivitas belajar yang sederhana ke aktivitas belajar yang lebih kompleks. Selama aktivitas simulasi permainan, guru menganalisis kemampuan dan pengetahuan taktikal siswa, mengenali keterampilan yang diperlukan agar permainan berkembang. Guru dapat memutuskan apakah mengharapkan siswa tetap dalam simulasi atau mengajak siswa berlatih keterampilan dalam struktur latihan yang berulang-ulang (drill). Disarankan simulasi bermain lebih sering dilakukan untuk menjaga konsentrasi siswa tetap pada aplikasi taktikal keterampilan. Pengulangan dalam bentuk latihan "drill" hanya digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa yang diperlukan ketika berpartisipasi dalam aktivitas jasmani.

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997; dalam Metzler, 2000), aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal. Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah suatu situasi yang realistis yang akan dihadapi siswa dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Siswa juga perlu senantiasa terdorong dan termotivasi untuk terfokus pada masalah-masalah taktikal yang dihadapi.

Pembelajaran permainan untuk pemahaman (TGfU) dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme. Tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya kedalam situasi-situasi taktis bermain. Penggunaan masalah-masalah taktikal dalam permainan dan memanfaatkan konsep belajar kognitif sebelum penampilan keterampilan gerak berbasis pada teori belajar konstruktivisme.

Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997; dalam Metzler, 2000) juga menyebutkan ada tiga kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran permainan untuk pemahaman, yaitu: pertama, minat dan kepuasan dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan pre-dominan struktur tugas. Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan suatu jenis permainan. Karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan keterampilan dalam situasi suatu permainan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan

pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya.



Gambar 2.17.

Model Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (TGfU) (Teaching Game for Understanding)

(Sumber: Bunker & Thorpe, *Rethinking Game Teaching*; dalam Metzler, 2000)

Kedua, pengetahuan adalah pemberdayaan, arahkan siswa untuk menjadi pemain yang baik dari suatu pemahaman permainan. Ketiga, siswa dapat mentransfer pemahaman dan penampilannya sepanjang memungkinkan. Manakala suatu permainan berada dalam kelompok yang sama mengandung masalah taktikal yang sama, memungkinkan untuk mengajarkan konsep permainan sedemikian sehingga siswa mentransfer ke permainan yang lain, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjadi trampil dalam permainan yang baru.

1) Asumsi dalam Pengajaran

- a. Guru mampu mengidentifikasi masalah taktikal utama dalam suatu permainan dan mengorganisasir setiap tugas belajar untuk memfokuskan pada pengembangan pemecahan masalah-masalah yang inheren.
- b. Guru mampu menggunakan permainan dan memodifikasi bentuk-bentuk permainan kedalam rancangan tugas belajar yang mengembangkan kesadaran taktikal dan keterampilan gerak yang diperlukan untuk ditampilkan dalam permainan.
- c. Guru adalah sumber utama kegiatan permainan, mengajarkan siswa dengan pembelajaran tidak langsung sehingga siswa terlibat dalam masalah-masalah taktikal.
- d. Semua permainan dan bentuk-bentuk permainan harus dikembangkan secara akurat sehingga siswa berhasil setahap demi setahap. Tidak perlu diharuskan siswa untuk permainan seutuhnya bagaikan permainan orang dewasa.

2) Asumsi dalam Pembelajaran

- a. Kebanyakan siswa berpartisipasi lebih termotivasi dan terlibat dalam permainan daripada mengembangkan keterampilan secara *drill*, yang cenderung menghambat penerapan keterampilan dalam permainan.
- b. Para siswa dapat mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran.
- c. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat yang bersamaan para siswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya.
- d. Kesadaran taktikal dan pembuatan keputusan perlu dikembangkan dalam suatu pendekatan konstruktivisme, menggunakan suatu kemajuan aktivitas belajar yang terencana berbasis pada masalah-masalah taktikal.
- e. Kesadaran taktikal dan tipe lain belajar siswa akan ditransfer sepanjang berhadapan dengan kategori permainan yang sama.

3) Prioritas Domain Pembelajaran dan Interaksi Guru-Siswa.

Asumsi dasar dalam model pembelajaran taktikal ini adalah bahwa penampilan keterampilan gerak akan lebih dapat dikuasai manakala diikuti belajar kognitif. Penting bagi siswa untuk mengetahui "apa yang perlu dilakukan" (what to do) dan "bagaimana melakukannya" (how to do)

dalam suatu pembelajaran permainan, serta berpikir meta-kognitif, yaitu mengapa melakukan gerak yang seperti itu (why to do). Pertanyaan “apa” dan “bagaimana”, merupakan ciri dari model pembelajaran taktikal, yang penerapannya mengutamakan pada:

- Prioritas pertama: domain kognitif (Cognitive domain)
- Prioritas kedua: domain psikomotor (Psychomotor domain)
- Prioritas ketiga: domain afektif (Affective domain).

Interaksi ketiga domain dalam pembelajaran taktikal sangatlah jelas. Siswa memecahkan masalah taktikal yang diajukan pertama kali melibatkan domain kognitif, yang pada gilirannya memfasilitasi situasi penampilan permainan dalam domain psikomotor. Penting bagi siswa untuk melaksanakan keputusan taktikal untuk menguji bagaimana sebaiknya siswa memecahkan masalah yang dihadapi, tetapi perlu diingat bahwa pengembangan komponen keterampilan kognitif terjadi manakala siswa dihadapkan pada aktivitas pemecahan masalah kognitif.

Domain afektif diarahkan ketika siswa belajar mengkombinasikan kesadaran taktikal-nya dengan perkembangan gerak untuk menghasilkan hasil belajar yang otentik, mengembangkan apresiasi terhadap permainan dan *self-esteem* para siswa. Seperti halnya pada model pembelajaran lainnya, terjadinya pembelajaran afektif melalui interaksi tidak langsung dengan domain pembelajaran lainnya.

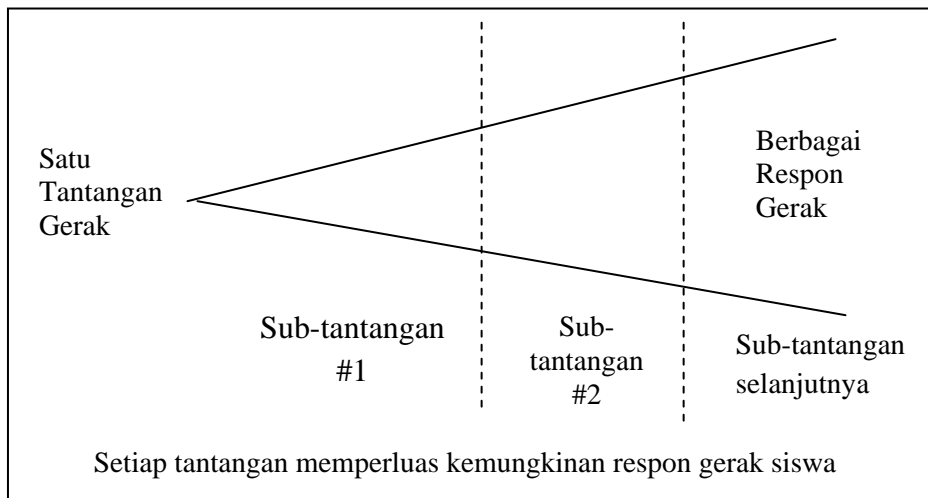
10. Pembelajaran Berpikir Kritis dan Pembelajaran Berbasis Masalah Gerak.

Pembelajaran berbasis masalah gerak dalam proses pengajaran dan pembelajaran pendidikan jasmani didasarkan pada konsep baru terkait pula dengan pengajaran keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas jasmani. Paradigma yang ditawarkan tidak pada konsep "pengajaran kebugaran" atau konsep "pedagogistik" tetapi siswa diajak untuk memahami paradigma "*konstruktivis pedagogi*". Dari paham konstruktivis pedagogi ini melahirkan pembelajaran berbasis masalah gerak dan pembelajaran kognitif. Kedua pembelajaran ini adalah konstruk pedagogis yang dirancang bersama oleh guru dan siswa ketika proses belajar-mengajar berlangsung. Guru memberikan tantangan masalah gerak yang harus melibatkan kognitif siswa untuk memecahkannya, sehingga proses pemecahan masalah gerak masuk dalam alarn pikiran siswa. Karena itu, ada keterkaitan erat diantara pembelajaran berbasis masalah gerak dengan pembelajaran kognitif

Pembelajaran berbasis permasalahan gerak (PBMG) juga hampir sama dengan pembelajaran penemuan terbimbing, namun demikian satu perbedaan yang mencolok adalah pada PBMG menghasilkan berbagai

respon gerak. Sedangkan, dalam penemuan terbimbing lebih menekankan pada upaya mendapatkan respon gerak tertentu. Gambar 2.18. menunjukkan respon gerak yang diperoleh ketika menggunakan pendekatan pembelajaran masalah gerak.

Dalam pendekatan pembelajaran berbasis permasalahan gerak, guru mengajukan berbagai tantangan gerak yang memiliki beberapa parameter, seperti: penggunaan ruang yang dimiliki, alur gerak, atau gerak lokomotor yang dilakukan, dan siswa mencoba menemukan berbagai cara pemecahan masalah sebagaimana kemampuan mereka sendiri. Berbagai respon gerak yang sesuai dengan tuntutan tadi dihargai oleh guru. Guru menjadi sumber yang mengantarkan fokus aktivitas gerak siswa pada atensi yang diperlukan dan membantu siswa berusaha mendapatkan cara pemecahan masalahnya.



Gambar 2.18.

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Gerak.

Sebagai contoh: perkembangan tantangan gerak yang dapat digunakan seperti terlihat pada bagian paparan berikut. Permasalahan masalah gerak dimaksudkan untuk mengeksplorasi berbagai variasi gerak dalam berbagai ruang dengan berbagai perubahan ruang dan arah. Guru mengajukan pertanyaan berupa masalah gerak. Setiap pertanyaan diajukan berkesinambungan dan ada keterkaitan antara pertanyaan sebelum dengan pertanyaan sesudahnya. Seketika tahapan meningkat, maka fokus tantangan juga perlu meningkat, dengan catatan memperluas rentang kemungkinan respon gerak yang diberikan siswa.

Contoh pengembangan permasalahan yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Ada berapa cara yang dapat kita lakukan dalam ruangan yang kita miliki ini (siswa menyarankan beberapa pilihan). Berdiri di area dan hindari penggunaan yang dimiliki orang lain, pilih satu gerak untuk memulainya clan setiap kali dengar kata "rubah" gerak dalam beberapa cara. Gerak yang muncul berlainan dengan gerak sebelumnya. Bagaimana cara gerak yang dipilih siswa?.
- 2) Ada berapa cara yang dapat dilakukan tubuh ketika siswa bergerak dalam ruang yang dimiliki?
- 3) Dapatkah kamu menggerakkan berbagai bagian tubuh yang lain, selain kaki anda?
- 4) Kemana arah yang dapat kita lakukan? (siswa menyarankan beberapa arah gerak) Pada satu tanda ketika siswa harus merubah gerak melalui tanda tertentu, seketika itu juga siswa merubahnya.
- 5) Sekarang, mari mencoba beberapa cara gerak seperti telah diperagakan, demikian juga rubah arahnya. Pilih satu cara gerak dan ubah seketika tanda untuk berubah diberikan.
- 6) Dapatkan siswa mengubah arah dan gerak pada saat yang bersamaan? Mari kita coba!. Pilih satu gerak dan arah, ubah ketika tanda untuk berubah diberikan.

Pertanyaan tambahan dapat diberikan sebagaimana yang diperlukan untuk membantu siswa ber-eksperimen dengan gerak dalam satu respon terhadap pertanyaan yang diajukan tadi. Dalam mengembangkan pertanyaan kepada siswa, guru harus berhati-hati untuk tidak membiarkan siswa terganggu oleh jawaban yang diajukan sendiri. Guru perlu bersabar dalam penggunaan pendekatan pembelajaran ini, ketika siswa memerlukan waktu untuk berpikir, menginterpretasi tantangan gerak, dan mengekspresikan kemungkinan pemecahannya.

Seperti halnya dalam pendekatan pembelajaran penemuan terbimbing, sejumlah waktu yang cukup banyak diperlukan agar siswa berkesempatan mengembangkan diri menuju tujuan pembelajaran. Pendekatan ini sangat cocok ketika tentang konseptualisasi gerak sangat dipentingkan. Pendekatan ini juga mengantarkan siswa belajar pada tingkat pemahaman mereka sendiri. Manakala tantangan gerak dirancang dengan baik, ada keterlibatan kognitif yang sangat kuat dibandingkan dengan pendekatan penemuan terbimbing dan individualisasi respon siswa yang sangat mencolok untuk menyelesaikan masalah tantangan gerak yang mereka hadapi. Pelaksanaannya membutuhkan perencanaan yang seksama dari seorang guru yang telaten dan keberhasilannya sangat ditentukan oleh antisipasi guru dalam hal cara kemungkinan siswa

mengatasi tantangan itu dan kemampuan siswa merespon tantangan gerak itu sesuai dengan kapasitas gerak yang mereka miliki.

Tantangan gerak mungkin dapat terjadi secara bervariasi sesuai dengan kemampuan kelompok. Bagi siswa yang keterampilan geraknya rendah tantangan gerak dapat diberikan secara sederhana, dengan hanya satu atau dua buah tantangan. Seketika keterampilan siswa semakin meningkat, tantangan gerak yang diberikan menjadi lebih kompleks dan termasuk sub-tantangan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Hasil dari tantangan gerak itu dapat berupa perkembangan keterampilan, pemahaman konsep, dan keterkaitan atau variasi dalam keterampilan dan strategi yang digunakan.

Perencanaan pengajaran dapat dimulai dari adanya gagasan, kemungkinan pengembangan-nya atau perencanaan sejumlah gagasan yang berkesinambungan dan utuh dalam satu pembelajaran. Sebagai contoh; dalam pembelajaran permainan (misal: sepakbola), siswa dapat diminta untuk dapat mengembangkan keterampilan geraknya sendiri dengan memberikan tantangan variasi gerak, penggunaan ruang yang dimiliki, pemanfaatan gerak dengan pergerakan lawan, atau penerapan taktik dan strategi yang dapat digunakan. Siswa sebaiknya mampu menggunakan potensi keterampilan dan tubuhnya untuk mengembangkan keterampilan bermainnya.

Para siswa menghadapi masalah setiap hari, baik itu di pekerjaan sekolah, pertemanan, atau di rumah bersama keluarga. Pendekatan siswa dalam menangani masalah ada dalam empat kategori, yaitu: 1) siswa tidak peduli masalah dan berharap masalah itu akan segera berlalu. 2) siswa tidak peduli masalah dan tidak berharap masalah itu akan berlalu; 3) siswa berusaha memecahkan masalah sebaik yang dia mampu meskipun tidak trampil memecahkan masalah; atau 4) siswa mengatasi masalah dalam suatu cara yang sistematis dan tahu cara mengatasinya. Guru dapat mengantarkan siswa untuk bisa trampil dan tergolong pada kategori yang keempat.

Cara pemecahan masalah membutuhkan aplikasi pengetahuan dan keterampilan untuk mendapatkan cara pemecahan masalah atau cara untuk mencapai tujuan. Transfer pembelajaran pada situasi baru harus terjadi. Pembelajaran Pemecahan Masalah memiliki dua aspek pemanggilan kembali atau pemerolehan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan diikuti prosedur pemecahan masalah secara efektif.

Dengan mudah dapat dipahami bahwa pemecahan masalah perlu diikuti oleh urutan definisi masalah, mendapatkan penyebab masalah muncul (hipotesis) dan menguji setiap hipotesis. Suatu pendekatan yang dianggap terkini didasarkan pada apa yang telah dipelajari siswa tentang

bagaimana proses informasi yang dilakukan. Seorang siswa yang telah trampil dalam memecahkan masalah tidak akan memulai dengan merumuskan sejumlah hipotesis dan kemudian mengujinya satu per satu. Tetapi, pertama siswa mempersempit masalah dengan cara mendapatkan gambaran masalah dan menghubungkannya dengan informasi yang telah mereka miliki. Kemudian, menetapkan satu atau dua hipotesis untuk diuji. Pendekatan seperti ini menghemat waktu dan berhasil karena hipotesis dirumuskan secara adekuat. Pendekatan ini membutuhkan kecepatan perumusan definisi masalah dan pengenalan pola-pola tertentu. Siswa dapat diajarkan bagaimana mendapatkan pola-pola itu, strategi dan keterampilan berpikir yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah.

Rothstein (1990; dalam Lang & Evans, 2006) menyarankan beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk dapat membantu siswa meningkat kemampuan pemecahan masalahnya, yaitu:

- *Berikan suasana yang mengantarkan mereka berani menghadapi resiko.* Menggugah siswa untuk melihat masalah secara kreatif, dan berikan waktu sebagaimana yang dia perlukan. Jadilah guru yang sensitif dan siap menerima perasaan siswa.
- *Menunjukkan pada siswa bagaimana mengartikan masalah.* Suatu masalah yang baik untuk didefinisikan adalah "setengahnya bukan masalah". Yakinkan siswa mengenali perlunya mengartikan masalah sebelum para siswa mencoba memecahkannya. Bantu siswa belajar mencari gambaran penting masalah yang dihadapi.
- *Ajari siswa bagaimana menganalisis masalah.* Para siswa perlu belajar membedakan antara informasi penting dan informasi yang tidak penting. Bantu siswa bertanya apa materi yang dapat digunakan untuk dapat memecahkan masalah.
- *Bantu siswa untuk dapat men-generalisasikan hipotesis.* Para siswa tidak perlu merumuskan hipotesis secara matang. Berikan instruksi dan latihan keterampilan "brainstorming" (pengumpulan pendapat).
- *Menunjukkan pada siswa bagaimana mengevaluasi setiap/hipotesis.* Setiap siswa tidak perlu melompat pada kesimpulan. Arahkan mereka untuk mendapatkan seperangkat kriteria untuk mengevaluasi hipotesis dan mencatat konsekuensinya kedalam beberapa hipotesis. Kemudian, bantu para siswa menyeleksi untuk mendapatkan hipotesis atau kombinasi hipotesis yang terbaik.

- *Ajarkan para siswa bagaimana mengenali faktor yang mempengaruhi cara pemecahan masalah.* Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah terletak pada cara pemerolehan informasi-informasi yang diperlukan, mengartikan masalah, dan membiarkan siswa terlibat dalam cara mengatasi masalah.
- *Menunjukkan pada siswa bagaimana menggunakan analogi.* Menggugah siswa untuk mendapatkan kasus yang sama dengan masalah sebelumnya dan berhasil diatasi. Hal ini akan mengurangi kesalahan dan menghemat waktu yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- *Dapatkan siswa berlatih memecahkan masalah dan berikan umpan balik.* Para siswa perlu digugah ketika berhadapan dengan masalah, dan berikan umpan balik agar terfokus pada proses pemecahan masalah daripada ke arah mendapatkan jawaban yang benar.

Dengan demikian, *movement problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah gerak adalah segala situasi belajar manakala masalah memicu terjadinya pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Para siswa menemukan kebutuhan informasi dan keterampilan untuk memecahkan masalah gerak. Untuk itu, para siswa perlu mengetahui bagaimana mendapatkan informasi dan bagaimana menggunakan pikiran kritisnya dan keterampilannya untuk memecahkan masalah gerak. Pembelajaran berbasis masalah gerak adalah suatu metode belajar terpusat pada siswa ketika siswa menjadi terbebas dari guru yang hanya memberikan materi dan panduan. Fungsi guru adalah menggugah, memelihara siswa berada pada alur menuju tujuan, memberikan saran atau sumber informasi, dan bertindak seolah menjadi teman (Aspy, & Quinby; 1993; dalam Lang & Evans, 2006).

Pembelajaran berbasis masalah merupakan gaya belajar aktif, yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Terpusat pada siswa
- Pembelajaran terjadi dalam kelompok-kelompok kecil
- Guru berperan sebagai fasilitator atau pemandu pembelajaran.
- Masalah adalah fokus yang diorganisir dan stimulus pembelajaran
- Masalah adalah alat untuk pengembangan keterampilan memecahkan masalah.
- Informasi baru dibutuhkan melalui pembelajaran-aturan-diri (*self regulated learning*).

Banyak hal harus diingat tetapi mudah terlupakan dan apa yang diingat sukar diterapkan dan kehidupan. Banyak siswa tidak dapat

memberikan alasan secara efektif dan tidak mampu memberikan tanggapan-jawab atas pendidikan yang mereka alami. Siswa tidak dapat berkolaborasi dengan siswa lain. Pendidikan dianggap sebagai ritual yang membosankan dan sedikit beda dengan kenyataan hidup sehari-hari.

Melalui pembelajaran berbasis masalah, peran tradisional guru dan siswa berubah. Siswa menjadi lebih bertanggungjawab, lebih termotivasi, dan merasa puas. Membuat perangkat pola menjadi siswa-siswa yang berhasil senantiasa, mereka menjadi praktisi terbaik atas profesi-profesi yang diembannya. Belajar menjadi relevan dan otentik, terjadi dalam cara yang sama, bagaimana hal itu akan digunakan di masa yang akan datang, dan menelantarkan siswa pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pembelajaran berbasis masalah gerak adalah pengorganisasian kelas yang suportif sebagai pendekatan konstruktifionis. Siswa dalam satu kelompok dihadapkan pada suatu masalah gerak. Pertanyaan dapat diajukan tentang apa yang siswa lakukan tidak dipahami. Kemudian, siswa merancang suatu formulasi untuk memecahkan masalah dan memutuskan sumberdaya yang diperlukan. Bersamaan dengan hal itu, siswa mulai mencari informasi untuk memecahkan masalah. Cara pemecahan masalah potensial diperoleh. Keuntungan dan kerugian dari setiap cara pemecahan dipertimbangkan dan satu cara pemecahan atau kombinasi pemecahan dipilih untuk dilakukan.

Pembelajaran berbasis masalah gerak dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam merespon dan menciptakan jawaban-jawaban atas masalah-masalah gerak yang diajukan. Siswa dituntut untuk sesegera mendapatkan ide atau gagasan untuk dapat mengatasi situasi masalah gerak yang dihadapinya. Penciptaan masalah gerak oleh guru perlu senantiasa mempertimbangkan kecakapan dan kemampuan gerak siswa, sehingga siswa akan berhasil menjawabnya. Pembelajaran berpikir kritis adalah satu cara selain pembelajaran behaviorisme, yang menekankan pada aspek-aspek kemampuan nalar di dalam prosesnya.