

DASAR-DASAR PENJAS

Ermawan Susanto, M.Pd.

Pertemuan ke-II

Landasan Falsafah Penjas

Materi Penjas



- Permainan dan Olahraga,
- Aktivitas Pengembangan,
- Uji diri/Senam,
- Aktivitas Ritmik,
- **Akuatik (Aktivitas Air),**
- Pendidikan Luar Kelas (*Outdoor Education*)

Definisi Penjas



- Pendidikan Jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis (CDC, 2000; Disman, 1990; Pate dan Trost, 1998)

Definisi Penjas



- Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. (Kurikulum Penjas, 2004)

Definisi Penjas

- Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Definisi Penjas

- Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang (Schmith, 1983; Brophy & Good, 1986; Rosenshill & Stevens, 1986; Evertson, 1989).

Hakekat Penjas



- Pendidikan jasmani memberikan kesempatan anak untuk meningkatkan kepekaan sosial yang kooperatif, memiliki rasa hormat dan apresiasi terhadap perbedaan (Hamied, 2003: 9)

Hakekat Penjas



- Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat

Hakekat Penjas



- Menurut Rink (1993) fungsi guru dalam proses belajar mengajar secara lebih rinci lagi ke dalam tujuh kegiatan sebagai berikut, “*identifying outcomes, planning, presenting tasks, organizing and managing the learning environment, monitoring the learning environment, developing the content, and evaluating*”.


Tujuan Penjas

Digolongkan dalam tiga ranah/domain (Bloom & Krathwohl, 1956) :

1. Ranah kognitif (pengetahuan/intelektual)
2. Afektif (perasaan/emosi/sikap)
3. Psikomotor (keterampilan gerak)


Menurut Annarino (1980), ditambah satu ranah/domain lagi:

4. Ranah jasmani (berfungsinya sistem tubuh)




Ranah Kognitif (Pengetahuan)

1. Mengetahui makna sikap tubuh yang baik;
2. Mengetahui fungsi tubuh yang baik;
3. Memahami makna dan pentingnya kebugaran jasmani;
4. Memahami peraturan, strategi, dan nilai-nilai jasmani;
5. Mengetahui peraturan bagi keselamatan di air
6. Dsb



Ranah Afektif (Perasaan/sikap)

1. Berkeinginan untuk sehat;
2. Membutuhkan latihan jasmani agar bugar;
3. Menghargai nilai sportivitas;
4. Memelihara hubungan yang sehat dalam kelompok;
5. Menghargai hak-hak orang lain;
6. Dsb



Ranah Psikomotorik (keterampilan gerak)

1. Kemampuan berjalan, berlari, duduk yang baik;
2. Menguasai cabang olahraga ;
3. Memiliki kemampuan berenang dengan baik;
4. Memiliki keterampilan beladiri dengan baik;
5. Memiliki kemampuan keterampilan dasar (lari' lompat, lempar, angkat dalam aktivitas jasmani.
6. Dsb

Tujuan Penjas



Menurut Bucher (1983)

1. Perkembangan kesehatan, jasmani, dan organ-organ tubuh;
2. Perkembangan mental-emosional;
3. Perkembangan neuro-muskular;
4. Perkembangan sosial; dan
5. Perkembangan intelektual.

Landasan Falsafah Penjas



Filsafat adalah cinta kebenaran (*love of wisdom*), artinya keinginan untuk mencari nilai-nilai dan fakta-fakta nyata dalam kehidupan serta mengevaluasi dan menafsirkannya tanpa bias dan prasangka.

Empat tingkatan pengetahuan (Broudy, 1954)



- Tingkatan emosional atau tidak kritis
- Tingkatan faktual atau informasional
- Tingkatan eksplanatori atau teorikal
- Tingkatan filosofis

Komponen utama filsafat

- **Metafisika** : menjelaskan tentang prinsip “keberadaan” terutama dalam aspek non fisik atau abstrak
- **Epistemologi** : metode untuk memperoleh dasar-dasar, batas-batas, hukum-hukum, dan macam-macam pengetahuan.
- **Aksiologi** : kaji nilai, contoh: kekerasan olahraga dapat ditelaah baik buruknya
- **Etika** (ethics): sub bagian aksiologi yang lebih individual

lanjutan....



- **Logika** : langkah-langkah berpikir yang menempatkan gagasan atau fakta dalam susunan yang sistematis
- **Estetika** : bidang garapan untuk menentukan kriteria keindahan, berhubungan dengan musik contoh: indahnya kiper saat terbang menangkap bola

Beberapa aliran filsafat dalam Penjas



1. Idealisme :

- a) penjas tidak hanya melibatkan fisik tapi pikiran
- b) aktivitas kesegaran jasmani memberi kontribusi terhadap kepribadian
- c) penjas merupakan pusat berbagai gagasan
- d) guru harus menjadi model bagi siswa
- e) pendidikan ditujukan untuk kehidupan

Beberapa aliran filsafat dalam Penjas

2. Realisme :

- a) penjas ditujukan untuk kehidupan misal: mengajar basket untuk melatih kerjasama, dsb
- b) kesegaran jasmani adalah hasil dari produktivitas
- c) pengulangan (*drills*) memegang peranan penting dalam proses belajar
- d) pendalaman ilmu keolahragaan dapat menyebabkan kehidupan sosial yang baik
- e) bermain dan rekreasi membantu beradaptasi (*adjustment*)

Beberapa aliran filsafat dalam Penjas



3. Naturalisme

- a) aktivitas fisik bersifat fisik semata
- b) hasil belajar diperoleh melalui aktivitas diri
- c) bermain merupakan bagian penting pendidikan
- d) penjas berkaitan pengembangan individu

Beberapa aliran filsafat dalam Penjas




4. Existensialisme (aliran modern)

- a) kebebasan memilih
- b) harus banyak variasi aktivitas
- c) permainan meningkatkan kreativitas
- d) siswa tahu diri nya (*know themselves*)
- e) guru adalah seorang konsultan

Beberapa aliran filsafat dalam Penjas

5. Humanisme

- a) menempatkan nilai berdasarkan kemanusiaan dan individual
- b) menyesuaikan pembelajaran secara inovatif
- c) kreatif, independen, dan mendorong semua siswa secara merata



Filsafat Penjas sering kali berubah-ubah, untuk itu hendaknya pengajar (calon pengajar) fleksibel dalam memandang dan menanggapi aliran filsafat Penjas tersebut manakala diterapkan di bidang pendidikan.

Perbedaan Pandangan Filsafat Modern dan Tradisional

Modern	Tradisional
1. Terpusat pada anak	1. Terpusat pada guru
2. Atmosfer belajar toleran	2. Atmosfer belajar kaku
3. Didasarkan pada minat dan kebutuhan siswa, dikaitkan dengan kebutuhan masyarakat	3. Didasarkan pada fakta, pengetahuan, dan materi pelajaran
4. Guru sebagai pemandu, perencanaan dilakukan bersama dengan siswa	4. Guru satu-satunya pembuat keputusan
5. Terpusat pada pengembangan anak secara menyeluruh: fisik, mental, emosional, dan sosial.	5. Terpusat pada pengembangan intelektual siswa
6. Menekankan pada pemberian kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas, sosialisasi, pemecahan masalah, dan eksperimentasi	6. Menekankan pada drill formal, ingatan, ceramah, tanya jawab, dan pengujian
7. Mempunyai hubungan dekat dengan masyarakat dan orang tua siswa	7. Hubungan dengan masyarakat dan orang tua kurang terjalin
8. Lingkungan sekolah yang menyenangkan	8. Lingkungan sekolah yang kaku

Rangkuman



1. Penjas dipengaruhi oleh beberapa aliran filsafat pendidikan seperti filsafat idealisme, realisme, pragmatisme, naturalisme, dan eksistensialisme.
2. Aliran filsafat dapat diklasifikasikan dalam filsafat tradisional dan modern.
3. Pelaksanaan Penjas pada filsafat tradisional cenderung bersifat “Teacher-Centered”
4. Pelaksanaan Penjas pada filsafat modern cenderung bersifat “Student-Centered”

DASAR-DASAR PENJAS

Ermawan Susanto, M.Pd.

Pertemuan ke-III

Dasar Biologik Penjas

Aspek Mekanisme Tubuh

1. Sitem kerangka

Terdiri dari tulang dan sendi

beberapa gerakan kerangka:

- a) *fleksi*/gerakan membungkuk
- b) *ekstensi*/meluruskan
- c) *abduksi*/menjauhi garis tengah tubuh
- d) *adduksi*/mendekati garis tengah tubuh

Aspek Mekanisme Tubuh

2. Sistem otot :

Otot kerangka = melekat dengan tulang

Otot jantung

3. Sistem peredaran darah

arteri = membawa darah dari jantung

vena = membawa darah ke jantung

Aspek Mekanisme Tubuh

4. Sistem pernafasan

terdiri dari :

- a) hidung
- b) rongga dada
- c) paru

5. Sistem syaraf

- a) otak
- b) sumsum tulang belakang
- c) syaraf
- d) ganglia (pembungkus syaraf)

Aspek Mekanisme Tubuh

6. Sistem pencernaan

a) mulut

b) lidah

c) gigi

d) pharynx

e) esophagus

f) lambung

g) usus kecil

h) usus besar

Aspek Mekanisme Tubuh

7. Sistem Pembuangan

- a) paru-paru membuang karbondioksida
- b) kelenjar membuang air, garam, dan urea.
- c) limpa membuang racun dalam darah

8. Sistem Endokrin

kelenjar tanpa pembuluh

Aspek Mekanisme Tubuh

9. Sistem Pembungkus

berfungsi melindungi jaringan di bawahnya

- a) kulit
- b) selaput

10. Sistem Reproduksi

- a) pria : testis
- b) wanita : ovarium

DASAR-DASAR PENJAS

Ermawan Susanto, M.Pd.

Pertemuan ke-IV

Dasar Psikologi Penjasa



Dasar psikologi penjas dimaksudkan untuk melandasi teori belajar gerak agar proses belajar penjas berjalan efektif.

Teori Belajar dari Thorndike



- Belajar adalah asosiasi antara stimulus dan respons.
- Keterampilan memerlukan keseimbangan antara stimulus dan respons yang serasi.
- Agar proses belajar berjalan sukses perlu memperhatikan tiga hukum ini:

Teori Belajar dari Thorndike

- *Hukum kesiapan*

individu akan belajar lebih efektif apabila telah siap atau matang.

- *Hukum latihan*

praktek akan mendatangkan koordinasi dan gerakan ritmis yang baik, keterampilan yang baik, dan penampilan yang baik pula.

- *Hukum pengaruh*

individu lebih memungkinkan untuk mengulangi pengalaman yang memuaskan daripada pengalaman yang mengganggu.

Teori Kontinguitas dari Guthrie



Kontinguitas (hubungan) artinya suatu respons yang dibangkitkan oleh suatu stimulus akan diulang kapan pun respons yang sama muncul kembali.

Teori Penguatan dari Hull



Teori ini menekankan pentingnya dorongan sebagai faktor penguat yang paling utama dalam belajar.

Teori Operant Conditioning dari Skinner

- Teori ini menekankan pentingnya penguat dari respons sebagai faktor yang paling penting dalam belajar.
- *Operant* berarti seperangkat tindakan atau respons.
- *Operant conditioning* berarti proses belajar yang menyebabkan respons makin sering terjadi dengan cara memberikan penguat terhadap tindakan yang diharapkan.

Teori Gestalt



- Teori tentang metode keseluruhan.
- Teori ini di dasarkan pada dasar pikiran bahwa seorang bereaksi sebagai keseluruhan terhadap situasi apapun.

Teori Sibernetik dan umpan balik



- Seperti kerja komputer, belajar adalah serangkaian proses adanya input, process, dan output.
- Semakin baik input dan process semakin baik output yang dihasilkan.

Dua kelompok teori belajar

- Teori koneksionisme :

 - Teori koneksionisme dari Thorndike

 - Teori kontinguitas dari Guthrie

 - Teori Hull

 - Teori kondisioning dari Skinner

- Teori kognitif :

 - Teori Gestalt

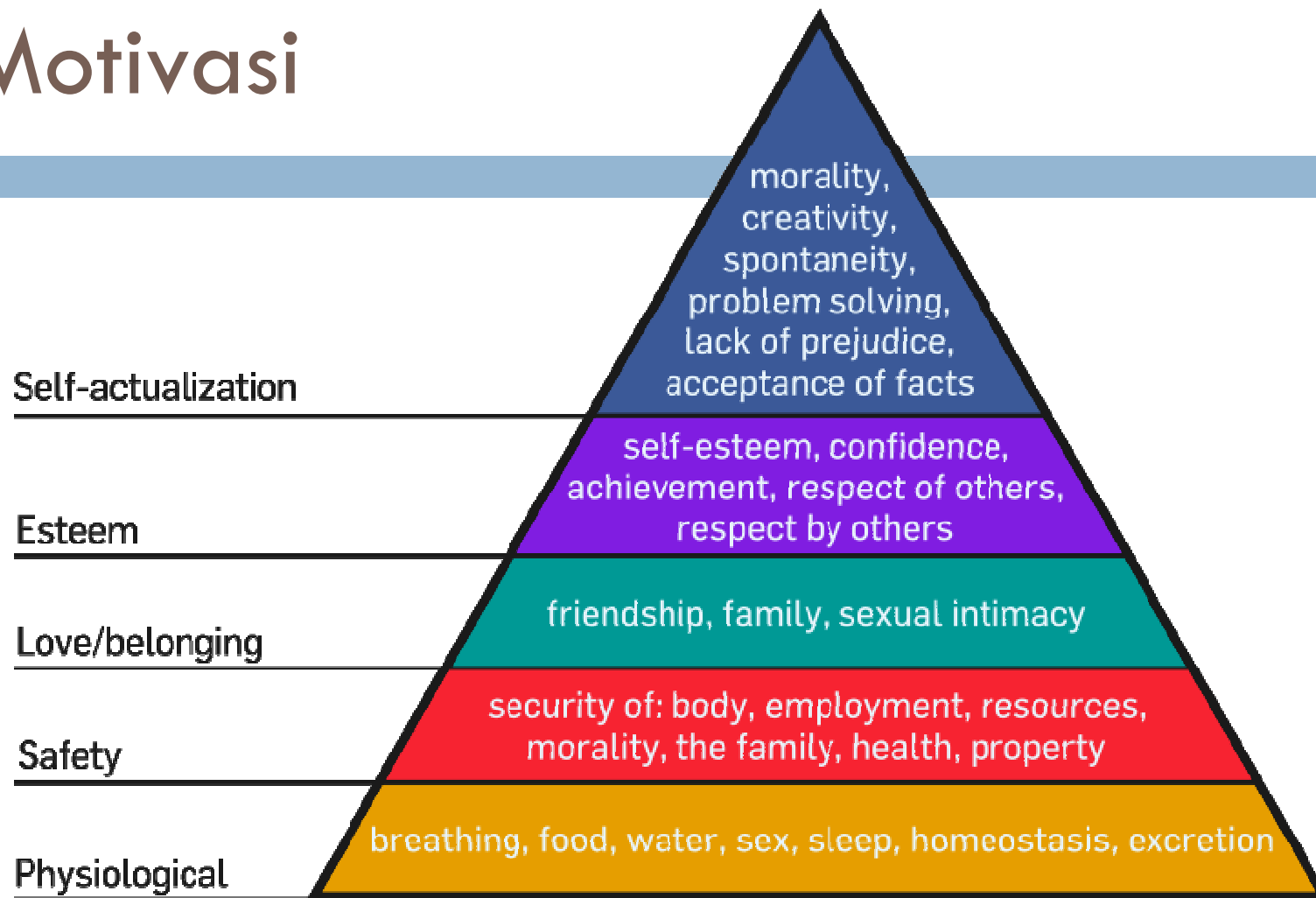
 - Teori sibermetik dan umpan balik

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar



- Motivasi
- Kedewasaan
- Perbedaan individu (talent)
- Penguat
- intelegensi

Motivasi



A.H. Maslow, a theory of human motivation, Psychological Review 50(4) (1943): 370-96.

Kedewasaan

Tahap pertumbuhan individu (Piaget)

- Tahap perasaan gerak (0-2 th), berfungsinya otot-otot dan indera.
- Tahap operasional (2-6 th), tahap perkembangan bahasa.
- Tahap operasi nyata (7-11 th), peningkatan keterampilan gerak.
- Tahap operasi formal (11 th – dewasa), kemampuan berpikir abstrak

TUGAS INDIVIDUAL



1. Carilah macam-macam olahraga beserta spesialisasi usia yang dianjurkan untuk mulai berolahraga menurut Tudor O. Bompas, 2000.
2. *Total Training for Young Champions*, 2000, halaman 7-8
3. Diketik, maks 2 halaman, font 11, arial, dikumpul
kamis, 31 Maret 2011

DASAR-DASAR PENJAS

Ermawan Susanto, M.Pd.

Pertemuan ke-V

Perbedaan Olahraga dan Penjas

Definisi Olahraga



Menurut Dewan Internasional Olahraga dan Penjas (ISCPE):

Olahraga adalah:

Aktivitas jasmani yang memiliki ciri permainan dan ada unsur perjuangan diri sendiri atau dengan orang lain atau dengan alam.



Syarat:

1. Ada *rules*/aturan main
2. Ada kompetisi
3. Ada semangat sportivitas

Definisi Olahraga



Menurut Abdul Gafur:

Olahraga adalah:

Bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat dalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal.

Definisi Olahraga

Menurut Cookley (1976) :

Olahraga adalah:

Suatu aktivitas kompetitif yang melembaga yang memerlukan kerja jasmani yang keras.

Menurut Siedentop, Mand, Taggart (1986):

Pendidikan Olahraga adalah:

Mendidik peserta didik dengan bermacam jenis olahraga dan mengajar menjadi pemain sesungguhnya.

Istilah lain Pendidikan Jasmani



1. Gimnastiek (Belanda)
2. Taiso (Jepang)
3. Gerak badan
4. Pendidikan jasmani
5. Pendidikan olahraga
6. Pendidikan jasmani dan kesehatan
7. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Ciri Pendidikan Jasmani



1. Pendidikan jasmani merupakan aktivitas jasmani yang dilembagakan (sekolah)
2. Walaupun banyak aktivitas olahraga, namun pelaksanaan aktivitas jasmani tidak ada unsur kompetisi, aturan, dan sportivitas
3. Pendidikan jasmani mengajarkan unit-unit gerak seperti bolavoli: servis, smash, operan, dll.

Ciri Olahraga



1. Ada tim tetap
2. Ada musim kompetisi
3. Ada kompetisi formal
4. Ada pertandingan final
5. Ada *scoring*/pencatatan hasil

SPORTS

RUANG LINGKUP

sports



SPORTS atau keolahragaan;
apa batasannya?

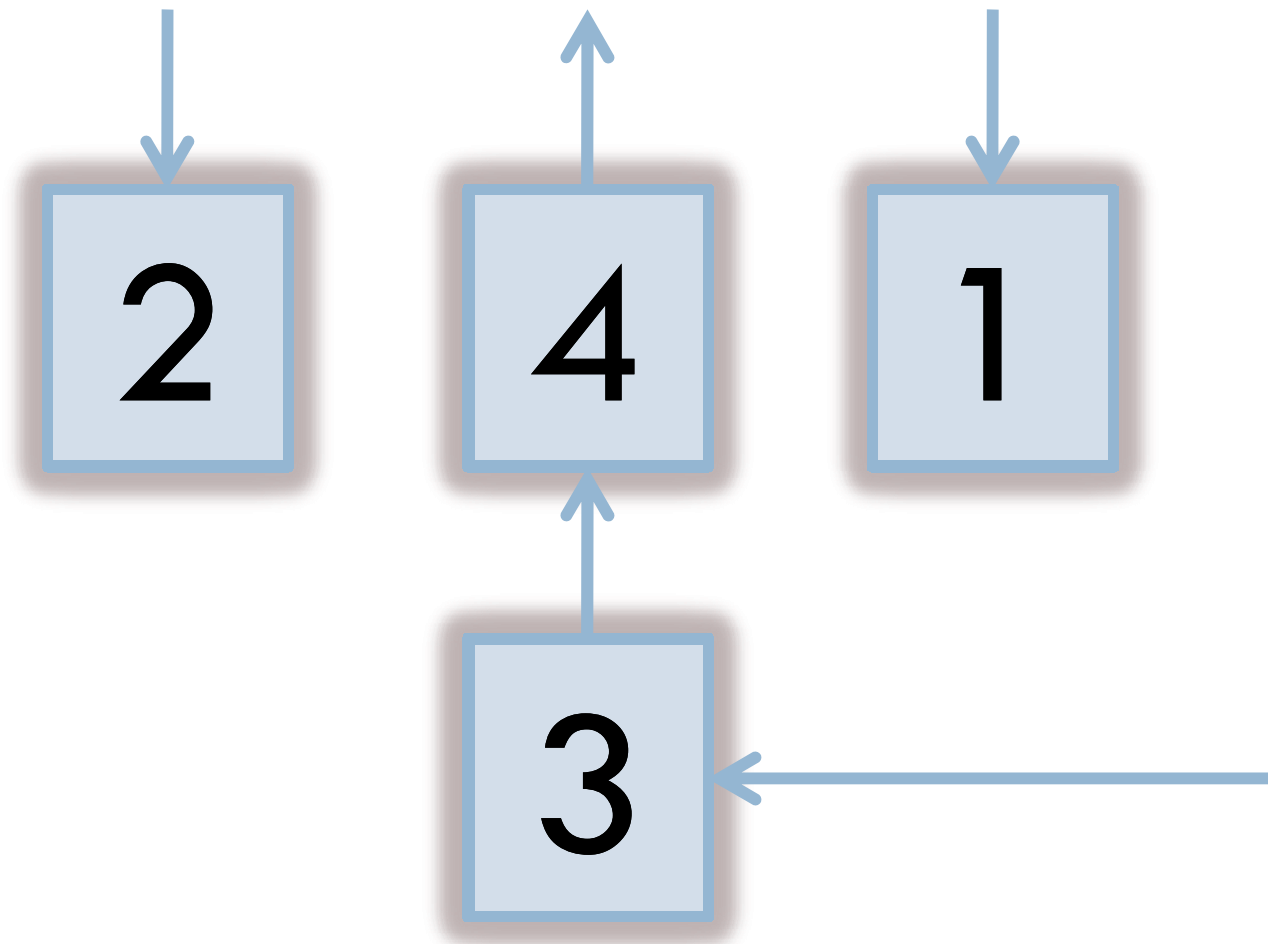
SPORTS



Is a specific form of

HUMAN MOVEMENT BEHAVIOR

OLAHRAGA ADALAH BENTUK SPESIFIK DARI PERILAKU GERAK MANUSIA



GERAK

Movement Science
Movement Theory

Play Science
Play Theory

1



GERAK SPESIFIK



Training Science
Training Theory

Instruction Science
Instruction Theory



GERAK MANUSIA



DIMENSI



FISIK

PSIKIS

SOSIAL

3



PERILAKU



DARI TIDAK TAHU, MENJADI TAHU

DARI TIDAK BISA, MENJADI BISA

**DARI KURANG TERAMPIL,
MENJADI TERAMPIL**



Sports science

- ◉ **SPORT MEDICINE**
- ◉ **SPORT BIOMECHANICS**
- ◉ **SPORT PSYCHOLOGY**
- ◉ **SPORT PEDAGOGY**
- ◉ **SPORT SOSIOLOGY**
- ◉ **SPORT HISTORY**
- ◉ **SPORT PHILOSOPHY**

ESTABLISHED THEORY

Sports science

- ◎ **SPORT INFORMATION**
- ◎ **SPORT POLITICS**
- ◎ **SPORT LAW**
- ◎ **SPORT FACILITIES**
- ◎ **SPORT EQUIPMENT**
- ◎ **SPORT ECONOMY**
- ◎ **Etc.**



olahraga

Dari sudut
pandang bidang
keilmuan

— Sport medicine

Olahraga adalah wujud nyata rangkaian gerak yang terikat pada pre-kondisi anatomis dan fisiologis



Sport biomechanics

Olahraga adalah bentuk gerakan manusia yang dpt dikembangkan secara optimal melalui prosedur belajar dan berlatih, di mana aspek biologis dan mekanis memainkan peran utama untuk pelaksanaan gerakan



Sport psychology

Olahraga terdiri dari beberapa dimensi tindakan dan perilaku manusia di mana komponen motorik, kognisi dan afeksi memainkan peran dan menghasilkan berbagai pola gerakan



Sport pedagogy

Olahraga adalah bentuk perilaku gerakan manusia, yang mana dan melalui mana seseorang dapat dididik

Sport

sociology

Olahraga adalah sebuah fenomena sosial, yang terbentuk oleh berbagai faktor sosial-budaya

— Sport history

Olahraga adalah fenomena sosial yg berkembang secara historis dan berubah terus menerus. Dapat dipahami dg lebih baik jika kajian yg dilakukan disadarkan pada perkembangan historisnya

Sport philosophy

- ◉ Olahraga: suatu bentuk kompleks dalam kehidupan manusia yang dapat dijelaskan melalui perspektif sub-sub disiplin dari filsafat, seperti antropologi, ontologi, filosofi kebudayaan, estetika, etika, dan teori ilmu pengetahuan
- ◉ Olahraga: bentuk khusus, di mana manusia dapat mengaktualisasikan tubuhnya melalui gerakan. Dengan demikian olahraga telah menjadi suatu fenomena dg keragaman eksistensial dalam kaitan dengan kemungkinan kesadaran akan diri sendiri dalam kehidupan

Olahraga Bermain	Olahraga (Profesional)
<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi waktu sekarang. • Menekankan pada kehadiran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi campuran antara waktu sekarang dan waktu akan datang. • Jadwal yang disiplin, • pengukuran objektif untuk rutinitas sehari-hari.
<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran dan fokus pada jasmani. • Jasmani sebagai sarannya, • Sedikit kesadaran pada fisik sebagai obyek penampilan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fisiknya memiliki tugas khusus • Menekankan pada penampilan.
<p>Inovasi</p> <p>a. Teknologi. Ada kecenderungan orientasi memilih alat/sarana olahraga sesuai yang diinginkan.</p> <p>b. Teknik. Ekpresi individu dan pengalaman berjalan bersama</p>	<p>Inovasi</p> <p>a. Teknologi. Kecenderungan memakai alat/sarana olahraga sebagai bagian penting aktivitas jasmani.</p> <p>b. Inovasi dalam teknik berdasar pada hukum olahraga</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan yang baik dan harmoni dengan lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan dengan lingkungan.

Faktor-faktor Budaya menjadi Olahraga



sistem sosial masyarakat,

1. geografis,
2. demografis,
3. sejarah, dan
4. faktor-faktor lainnya.

Sebagai contoh, daerah pesisir pantai memunculkan jenis olahraga air seperti selancar, berlayar, penjaga pantai, dll.

Contoh Olahraga dari Budaya

Di Indonesia sendiri terdapat banyak olahraga yang sifatnya tradisional kedaerahan baik telah disadari maupun belum sebagai olahraga


1. loncat batu dari Nias,
2. karapan sapi dari Madura.
3. Keranjang kambie dari Sumatera Barat,
4. Ujungan dari Banten,
5. Keket dari Jawa Timur,
6. Barapen dari Papua,
7. Tanggobe dari Gorontalo

DASAR-DASAR PENJAS

Ermawan Susanto, M.Pd.

Pertemuan ke-VI

Implementasi Model Penjas

- 
- Implementasi = penerapan di lapangan
 - Implementasi Penjas berkembang sesuai perkembangan jaman.
 - *Education through physical*

1. Movement Education



- Model implementasi penjas yang menekankan pada penguasaan gerak

Tujuan :

- Dapat bergerak secara terampil baik secara pada situasi yg terencana (*close skill*) atau tidak terencana (*open skill*)
- Menyadari arti gerak itu sendiri
- Meningkatkan pengetahuan tentang gerak manusia (*human movement*)

Aktivitas jasmani model ini



- Dance (tari)
- Gymnastic (senam)
- Games (permainan)

Sasaran model



- Menghargai gerak daripada estetika atau kreativitasnya
- Lebih tepat diterapkan di kelas bawah yaitu TK – 3 SD
- Gaya eksplorasi (mengenal berbagai gerak dasar)

2. Fitness Approach



- Model implementasi yang menekankan pada peningkatan kualitas jasmani
- Berorientasi pada aspek kesehatan (healthy fitness)
- Mengembangkan unsur kebugaran jasmani (kekuatan, daya tahan, fleksibilitas, dll)
- Pembelajarannya dilakukan di laboratorium fitness
- Kebutuhan fasilitas olahraga sangat penting

Tujuan model



- Menjadi lebih bugar (*fit*)
- Mengetahui dasar-dasar fisiologis
- Memelihara gaya hidup sehat

Sasaran model



- Semua satuan pendidikan SD-SMU
- Cenderung ke SMP dan SMA
- Di beberapa negara model ini terpisah dari penjas

3. Academic-Discipline Approach



- Model implementasi penjas yang menekankan aspek akademis, S1.
- Penampilan olahraga dan aktivitas fisik juga diperhatikan
- *Foundation of Physical Education*
- Siswa wajib membaca, terlibat dalam berbagai aktivitas jasmani

Tujuan model



- Mampu menjadi pengajar atau fasilitator olahraga di masyarakat
- Mampu menyusun aktivitas pembelajaran
- Memiliki tanggung jawab terhadap hasil belajar siswa

4. social-Development Model



- Pendekatan humanistik (*humanistic education*)
- Memperlakukan siswa sebagai makhluk individu
- Menekankan perkembangan individu daripada akademik
- *Social-development model*

Tujuan model



- Mengatasi permasalahan kehidupan sosial
- Memperoleh kehidupan pribadi
- Memberi kontribusi terhadap lingkungan sosial sekitarnya

Enam tingkat perkembangan sosial



- Level 0 = irresponsibility (tidak bertanggung jawab)
- Level 1 = self control (mengendalikan diri)
- Level 2 = involvement (terlibat dalam kelompok)
- Level 3 = self-responsibility (tgjwb untuk dirinya)
- Level 4 = caring (memperhatikan semua orang)
- Level 5 = leadership (dapat memimpin)

5. Model Sport Education



- Mendidik siswa untuk menjadi pemain dalam arti sesungguhnya
- Membantu siswa berkembang untuk menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana dan berpengetahuan, serta antusias.

- Memiliki keterampilan yang mencukupi untuk berpartisipasi dalam permainan secara memuaskan, memahami
- Dapat melaksanakan strategi secara tepat sesuai dengan kompleksitas permainan, dan
- Berpengetahuan luas sebagai pemain utama

Ciri-ciri model SE

- *Seasons*
 - *Affiliations*
 - *Formal Competition*
 - *Culminating Event*
 - *Keeping Records*
 - *Festivity*
- ⦿ Musim
 - ⦿ Anggota team
 - ⦿ Kompetisi formal
 - ⦿ Puncak pertandingan
 - ⦿ Catatan hasil
 - ⦿ Perayaan hasil kompetisi

Komponen SE

Pelatih

- ⦿ Pemain
- ⦿ Wasit
- ⦿ Pencatat nilai
- ⦿ Jurnalis
- ⦿ Manajer
- ⦿ Trainer
- ⦿ Anggota panitia pemilih,
- ⦿ Announcer

6. Adventure-Education Approach



- Aktivitas petualangan/outdoor activity
- Biasanya di alam terbuka.
- Camping, arung jeram, cross country, climbing, dll.
- Panjat tali, panjat pohon, panjat dinding.
- Bisa diterapkan di sekolah

Tugas Diskusi Kelompok



- Buat makalah sesuai dengan materi hari ini tentang model-model penjas.
- Maksimal 6 lembar tanpa cover, 1.5 spasi, font Arial 12.
- Satu kelompok 10 orang