

MODEL PEMBELAJARAN PENJAS

Oleh :

Drs. Tomoliyus, M.S

FIK-Universitas Negeri Yoyagkarata

MODEL PEMBELAJARAN PENJAS

- **Model** diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan .
- **Model** juga diartikan seperangkat prosudur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, pemilihan media dan evaluasi
- **Model pembelajaran** adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosuder yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam melaksanakan antivitas belajar mengajar.

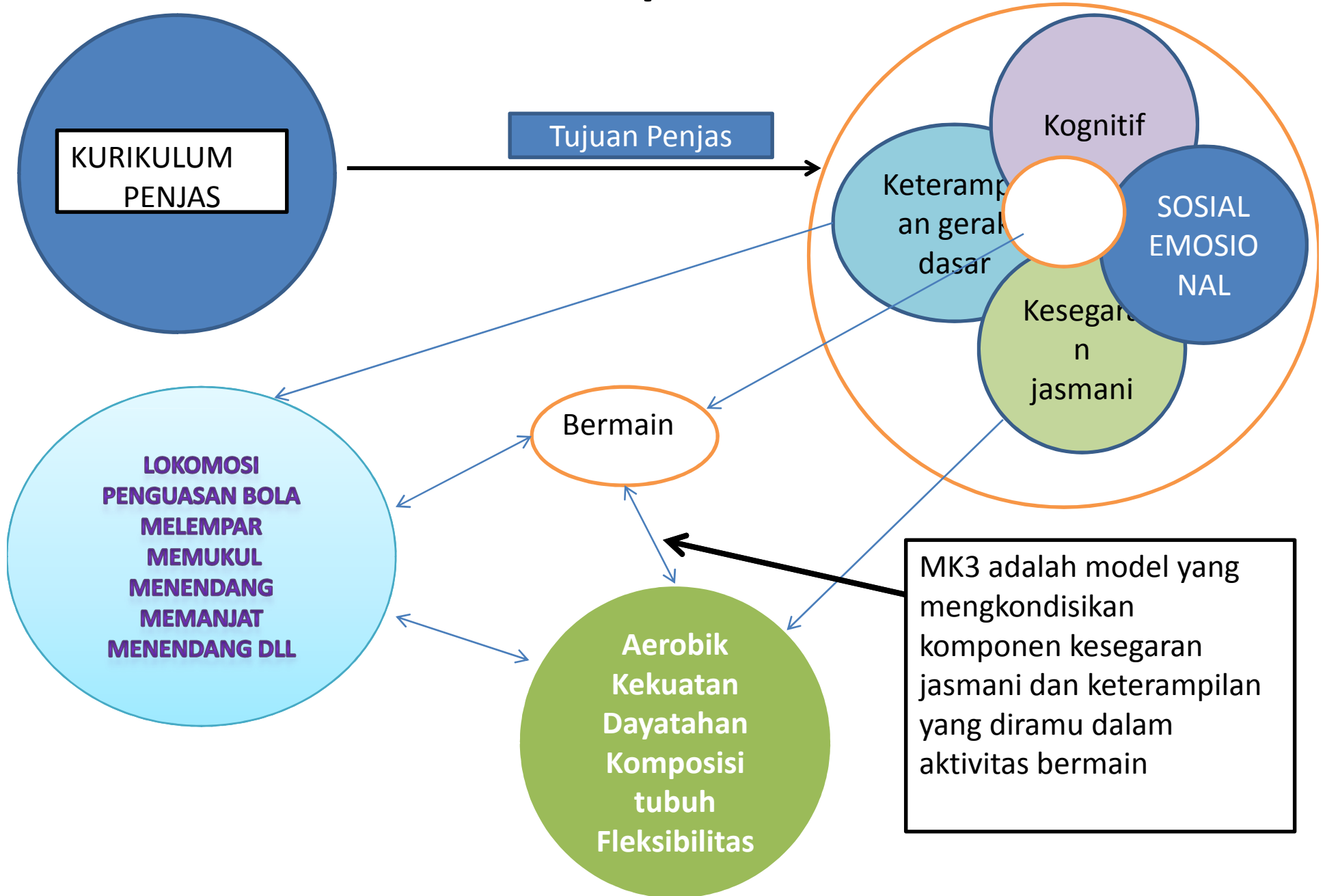
Memilih model pembelajaran yang efektif

- Meskipun secara teoritis tersedia cukup banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru penjas, di dalam pelaksanaan pembelajaran guru seyogyanya memilih model yang paling efektif.

3 Model Pembelajaran Penjas yang efektif

- 1. Model keterpaduan Keterampilan dan Kesegaran jasmani (MK3)**
- 2. Model Aktivitas Sirkuit (MAS)**
- 3. Model Pengembangan Penalaran melalui Permainan (MP3)**

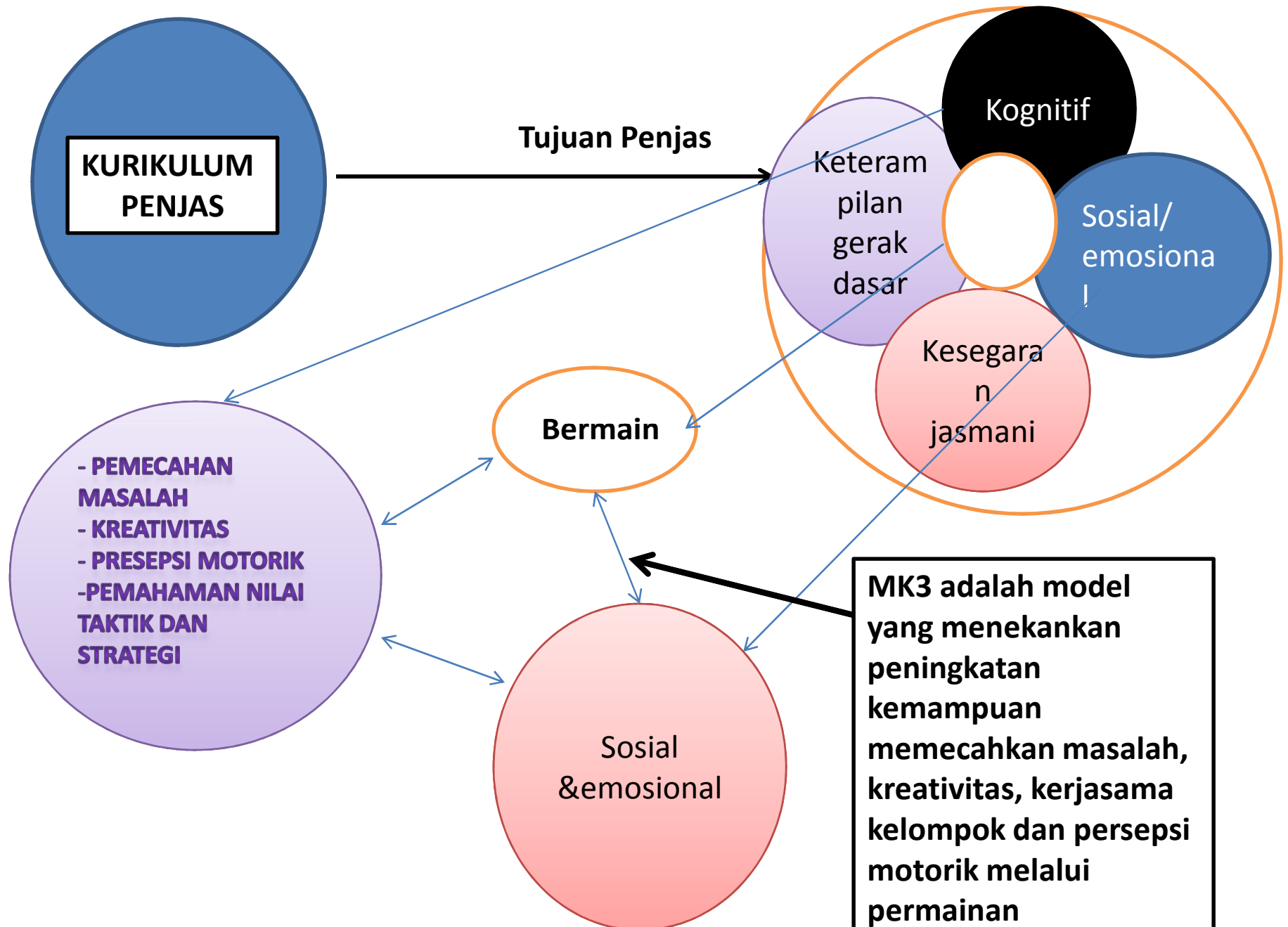
Konsep MK3



Keuntungan menggunakan MP3

- Menanamkan kesadaran tentang manfaat jasmani bagi siswa
- Menanamkan kegemaran mengikuti aktivitas jasmani secara teratur, terarah dan terseleksi
- Menumbuhkan budaya hidup aktif melalui aktivitas jasmani
- Mengembangkan keterampilan motorik dan kesegaran jasmani melalui aktivitas jasmani yang terarah
- Erjadinya perubahan pandangan yang positif terhadap aktivitas jasmani bagi dirinyadan lingkungan

Konsep MP3 /Pendekatan Taktis



Keuntungan MP3/ Pendekatan Taktis

- Membudayakan perilaku normatif dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugasnya
- Membudayakan kebiasaan menerima perbedaan di antara anggota kelompok, menghargai kelompok maupun kelompok lain, terutama dalam keterampilan jasmani
- Memberi pemahaman kepada siswa bahwa aktivitas jasmani termasuk permainan menyediakan kesempatan untuk mendapatkan kegembiraan, tantangan dan ekspresi pribadi dalam interaksi
- Memberi kesempatan kepada anak untuk memahami konsep permainan, termasuk taktik dan strategi, peraturan permainan serta prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan
- Mengembangkan kreativitas dan penalaran siswa
- Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah
- Memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi berbagai pengalaman dan kerja sama.

Kritikan Model Konvensional/ Pendekatan Teknik

- Program penjas di sekolah kurang berhasil karena mengutamakan pencapaian prestasi
- Teknik yang dikuasai sangat baku
- Tidak/ kurang mempunyai Pengetahuan dan pemahaman tentang permainan
- Kemampuan mengambil keputusan di kalangan anak sangat memprihatinkan secara perorangan maupun kelompok
- Sifat ketergantungan siswa pada guru sangat tinggi
- Sangat miskin pengetahuan dan pengertian sebagai penonton yang baik
- Miskin pengetahuan administrasi penjas, utamanya yang terkait dengan kompetensinya sebagai guru penjas

Perbedaan pendekatan teknik dan taktis

Pendekatan Teknik

- Masalah teknik,
- Mengajarkan teknik dasar secara terpisah
- Tujuan pelajaran biasanya Penguasaan teknik menggiring bola, menangkap bola, Melempar bola, menembak (shooting)
- Evaluasi : Tes skil : tes basket per menit, tes dribling

Pendekatan Taktis

- Masalah Taktik
- Teknik diajarkan pada kontek bermain
- Tujuan pelajaran: mempertahankan penguasaan bola, serangan ke ring, menciptakan ruang dalam serangan, menggunakan ruang dalam serangan dan mempertahankan daerah ring
- Evaluasinya: Otentik dengan GPAI (Game Performance Assessment Instrument)

Pelaksanaan Model MP3

Guru harus tahu tentang karakteristik permainan:

- 1. invasion game (permainan meyerang)**
- 2. Net Game (permainan net)**
- 3. Striking game (permainan bola pukul)**
- 4. Target game (permainan target)**

Ciri-ciri Invasion game

- **Salingmenciptakan ruang untuk melakukan serangan dan membuat skor.**
- **Salingmenciptakan ruang untuk mempertahankan daerah masing.**
- **Memiliki sasaran untuk menciptakan skor**
- **Contoh: sepak bola, bola basket, dan bola tangan**

Ciri-ciri Net game

- Dimulai dengan servis kemudian diterima pihak lain
- Masing- masing tim mengirim bola ke daerah lawan dengan faktor kesulitan cukup tinggi
- Skor diperoleh berdasarkan kesalahan lawan
- Contoh: bola voli, bulu tangkis, tenis meja

Ciri- ciri Striking/ fielding game (permainan bola pukul)

- Menciptakan peluang meraih skor dengan cara memukul bola ke lapangan terbuka
- Pemain bertahan / penjaga menyusun strategi untuk mencegah lawan membuat skor
- Contoh: **softball, roundes, kasti**

Ciri-ciri target game

- Menciptakan peluang meraih skor dengan cara mengarahkan suatu obyek kepada sasaran tertentu dengan jarak yang telah ditentukan
- Contoh: **panahan, bowling, golf**

Perencanaan pelajaran untuk Pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani (Invasion Game)

Identifikasi masalah taktik :

1. Skoring
 - Mempertahan penguasaan bola
 - Mencetak gol
 - Menciptakan ruang untuk menyerang
 - Menggunakan ruang dalam menyerang
2. Mencegah terjadinya skor
 - Mempertahankan ruang
 - Mempertahankan gol
 - Memenangkan/merebut bola
3. Memulai kembali permainan:
 - Sepakbola
 - Tendangan penjur
 - Tendangan bebas
 - Lemparan kedalam menyerang dan bertahan
 - Bola basket – jumball
 - Lemparan kedalam menyerang dan bertahan

Contoh :Bola basket modifikasi Pelajaran 1

- Masalah taktis : Mempertahan penguasaan bola
 - Fokus pelajaran : Memegang bola dalam posisi siap untuk menggiring bola, mengoper bola, atau menembak, tipuan bola, mengoper bola dan penerimaan operan.
 - . Sasaran pelajaran : Mengusai bola dengan triple threat, dan tipuan bola menggunakan passing cepat dan tepat
 - . Permainan : 2 Vs 2 setengah lapangan
 - . Aturan bermain : boleh menembak setelah tiga kali atau lebih passing
Tidak ada menggiring bola
Awal /setiap serangan permainan dari titik tengah
- Tujuan aktivitas : menembak sesering mungkin
- Peralatan : 4 Bola disesuaikan dengan siswa

Segmen pelajaran	Waktu	Diskripsi
Pendahuluan		
Pemanasan	5 menit	Penguluran statis, jogging dan penguluran dinamis
Penjelasan	5 menit	Penjelasan aturan permainan dan pembagian kelompok
Inti : Bermain	10 menit	4 x 4 setengah lapangan. Siswa dibagi menjadi 10 kelompok setiap kelompok 4 siswa Tujuan aktivitas menembak sesering mungkin
		<ul style="list-style-type: none"> -Boleh menembak setelah tiga kali atau lebih pasing - Tidak ada menggiring bola - Awal /setiap serangan permainan dari titik tengah
Pembelajaran untuk pemahaman	10 menit	Pertanyaan: T. Apa tujuan permainan ? J. Menembak sesering mungkin setelah 3 kali pasing T. Apa yang anda / tim anda lakukan untuk bertahan dari perebutan bola atau jika tembakan anda terbendung ? I. Melindungi bola dengan badan di antara

Perencanaan pelajaran untuk Pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani (Net game)

Identifikasi masalah taktik:

Skoring:

- Persiapan serangan
- Memenangkan angka
- Serangan tim

Mencegah Skor

- Pertahan ruang
- Pertahanan dari serangan
- Pertahan tim

Contoh :Bola voli modifikasi Pelajaran 1

- Masalah taktis : Persiapan serangan
- Fokus pelajaran : Posisi dasar dan pass bawah
- . Sasaran pelajaran : Passing bawah tepat ke posisi pengumpan
- . Permainan : 3 Vs 3
- . Aturan bermain : Permainan diawali lambungan bola dari lawan sebanyak 6 kali berturut-turut . Memeperoleh satu angka bila lambungan tepat ke pengumpan. Selanjut bergantian tim yang melambungkan bola
- . Tujuan aktivitas : mempersiapkan bola untuk serangan
- . Peralatan : Bola

Segmen pelajaran	Waktu	Diskripsi
Pendahuluan		
Pemanasan	5 menit	Penguluran statis, jogging dan penguluran dinamis
Penjelasan	5 menit	Penjelasan aturan permainan dan pembagian kelompok
Inti : Bermain	10 menit	3x 3 Siswa dibagi menjadi 10 kelompok setiap kelompok 3 siswa Tujuan aktivitas mempersiapkan bola untuk serangan
		Permainan diawali lambungan bola dari lawan sebanyak 6 kali berturut-turut. Memperoleh satu angka bila lambungan tepat ke pengumpan. Selanjutnya bergantian tim
Pembelajaran untuk pemahaman	10 menit	Pertanyaan: T. Apakah anda dapat mempersiapkan satu serangan? Jika ya mengapa. Dan Jika tidak mengapa ? J. Tidak. Tidak dapat memberikan bola ke pengumpan untuk diumpankan ke

Penilaian

- **Penilaian Keterampilan Bermain**
- Bukan sekadar menguasai Teknik dasar tetapi lebih ditekankan pada pengambilan keputusan secara taktis
- **Penilaian Otentik**
- Menilai apa adanya dalam situasi bermain
- **Penilaian Portofolio**
- Catatan pencapaian siswa yang mencerminkan tingkat keberhasilan belajarnya

Penilaian Otentik Invtion game

Siswa bermain kemudian dinilai komponennya adalah :

- 1. Pelaksanaan keterampilan,**
- 2. Pengambil keputusan**
- 3. Dukungan.**

Soal/ Tugas Bermain Invation Game

No	Aspek yang dinilai		1	0
1	Pelaksanaan keterampilan			
2	Mengambil keputusan			
3	Dukungan			

- Keterangan:
- Pelaksanaan keterampilan adalah melakukan gerakan yang efisien dari keterampilan yang dipilih.
- Mengambil keputusan adalah membuat keputusan yang tepat tentang gerak yang harus dilakukan selama bermain
- Dukungan adalah memberikan dukungan yang tepat pada satu tim.
-
- Nilai 0 : Jika pelaksanaan gerak tidak efisien.
- Nilai 0 : Jika pengambil keputusan tidak tepat.
- Nilai 0 : Jika dukungan dalam tim yang diberikan tidak tepat.
- Nilai 1 : Jika pelaksanaan gerak yang dipilih efisien.
- Nilai 1 : Jika pengambil keputusan tepat.
- Nilai 1 : Jika dukungan dalam tim yang diberikan tepat.
-
-
- Cara Penilaian : menjumlahkan skor aspek yang dinilai x 100 =.....

Penilaian Otentik Net Game dan striking atau fielding game

- **Siswa bermain kemudian dinilai komponennya adalah :**
 - 1. Pelaksanaan keterampilan,**
 - 2. Pengambil keputusan**
 - 3. Kembali keposisi semula setelah usaha gerak.**

Soal/ Tugas Bermain Net Game

No	Aspek yang dinilai	1	0
1	Pelaksanaan keterampilan		
2	Mengambil keputusan		
3	Kembali keposisi semula setelah usaha gerak		

- Keterangan:
- Pelaksanaan keterampilan adalah melakukan gerakan yang efisien dari keterampilan yang dipilih.
- Mengambil keputusan adalah membuat keputusan yang tepat tentang keterampilan yang harus di lakukan.
- Kembali ke posisi awal adalah kembali ke posisi yang tepat setelah melakukan gerakan.
-
- Nilai 0 : Jika pelaksanaan gerak tidak efisien selama bermain.
- Nilai 0 : Jika pengambil keputusan tidak tepat selama bermain
- Nilai 0 : Jika kembali ke posisi awal tidak tepat selama bermain
- Nilai 1 : Jika pelaksanaan gerak efisien selama bermain
- Nilai 1 : Jika pengambil keputusan tepat selama bermain
- Nilai 1 : Jika kembali ke posisi awal tepat selam bermain
-
- Cara Penilaian : menjumlahkan skor aspek yang dinilai x 100 =.....

Terimakasih

Selamat Mencoba
Model Pendekatan Taktis