

---

# Pergeseran Paradigma Pendidikan Jasmani

---

Agus Susworo Dwi Marhaendro

# PERUBAHAN PARADIGMA

# PERUBAHAN PEMBELAJARAN

## BELAJAR

■ Pasif, mekanik

- Menerima Pengetahuan

dalam makna



Aktif, Organik



Mencari dan menemukan sendiri cara membentuk pengetahuan dan mencari

## PENGETAHUAN

- Sesuatu yang sudah jadi



Proses menjadi, hasil konstruksi seseorang

**PEMBELAJARAN**



**KOMPETENSI SISWA**

**MODUS**

10 %

**Baca**

20 %

**Dengar**

30 %

**Lihat**

50 %

**Lihat dan dengar**

70 %

**Katakan**

90 %

**Katakan dan lakukan**

Verbal



Visual

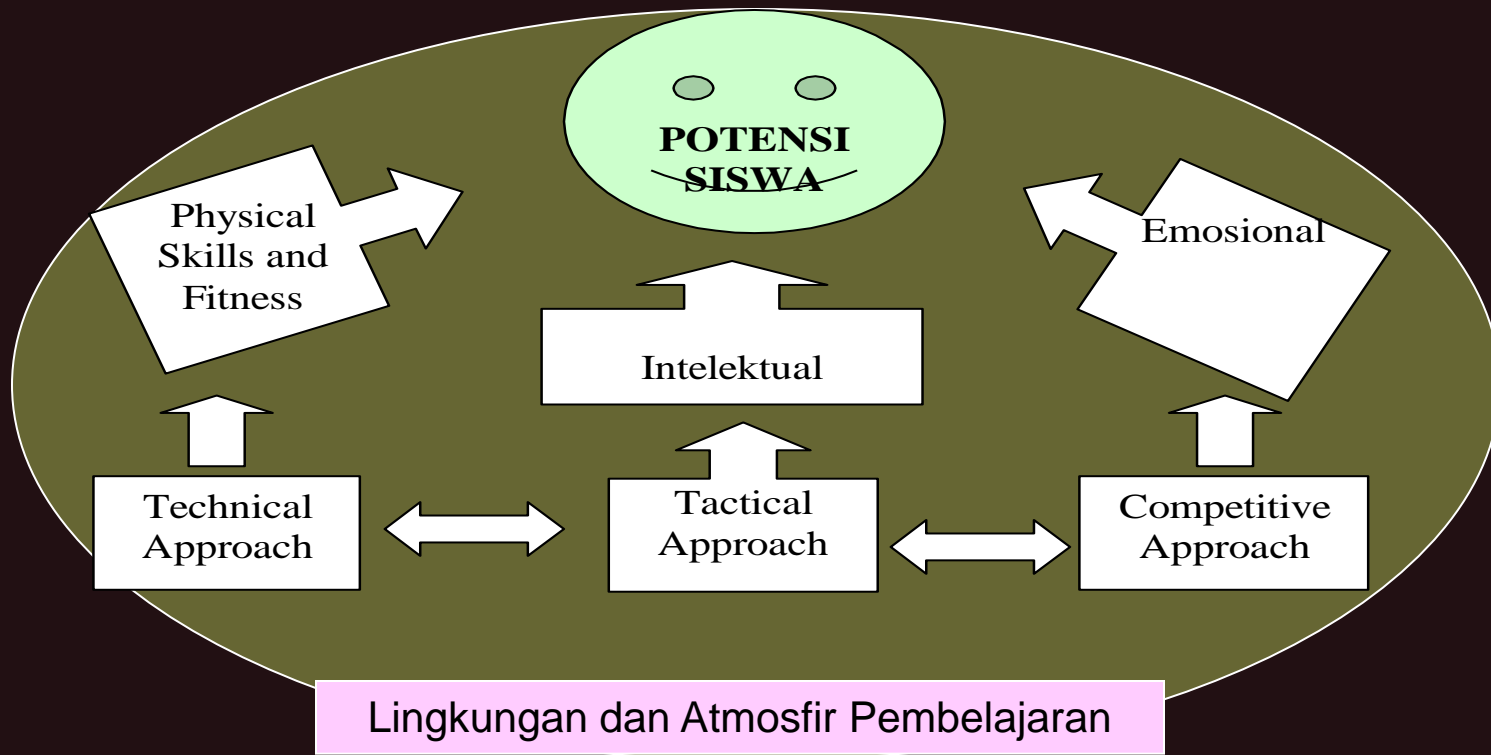


Berbuat

# Untuk Mempelajari Sesuatu **PRAKTIKANLAH !**

- Belajar MENGHITUNG ... BER-HITUNG-LAH
- Belajar BAHASA ..... BER-BICARA-LAH
- Belajar MENYANYI ..... BER-NYANYI-LAH
- Belajar BERENANG ... BER-RENANG-LAH
- Belajar SEPAKBOLA..... BER-SEPAKBOLA-LAH

# Asumsi Pembelajaran Penjas



**Pendidikan Jasmani = kognitif, motorik, & afektif**

# Penentuan Materi dalam Pembelajaran



---

# Kurikulum FIK 2009

- Jurusan POR
  - PJKR
  - PGSD
  
- TGfU

(Teaching Games for Understanding)

---

---

# Referensi yang disiapkan.....

## **Teaching Sport Concept and Skills ( A tactical games approach )**

**Stephen A. Mitchel, Judith L. Oslin, & Linda L. Griffins**

2006, Human Kinetics

## **Fun and Games (100 Activities for Ages 5-16)**

**Anthony Dowson & Keith E.J. Morris**

2005, Human Kinetics

---



---

**Untuk diskusi minggu depan.....**

**Gagasan dan Konsep Dasar *Teaching Games  
for Understanding***

**Saryono dan Soni Nopembri**

**Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (JPJI)**

**Volume 6, Nomor 1, April 2009**

---