



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA

Alamat: Karangmalang Yogyakarta – 55281; Telepon : 0274 – 586168 Psw. 229, 550836

Program Studi : PJKR
Mata kuliah : Administrasi Pendidikan jasmani
Kode : PNJ 104
SKS : Teori 2 sks
Semester : 3
Dosen : Dr. Guntur, M.Pd.
Email : guntur@uny.ac.id



Deskripsi MK:



Kompetensi Dasar MK: Dg memahami admistrasi penjas dpt bekerja dg efektif dan efisien, yg berarti akan memperoleh penghematan waktu, tenaga, dan biaya dalam mencapai tujuan



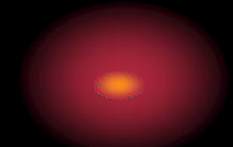
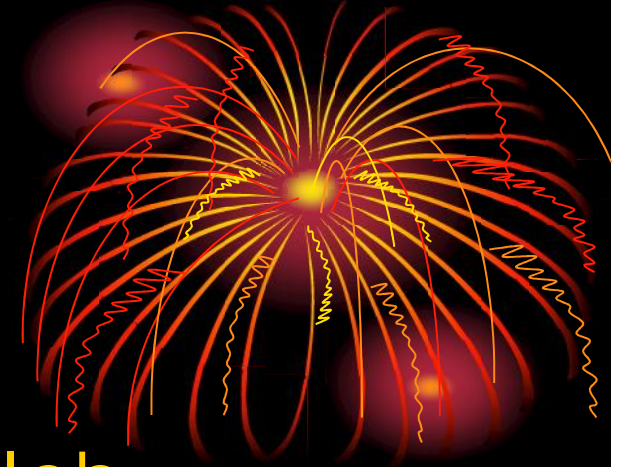
Administrasi



Administrasi adalah segenap proses penyelenggaraan dalam setiap usaha kerjasama sekelompok manusia untuk mencapai tujuan

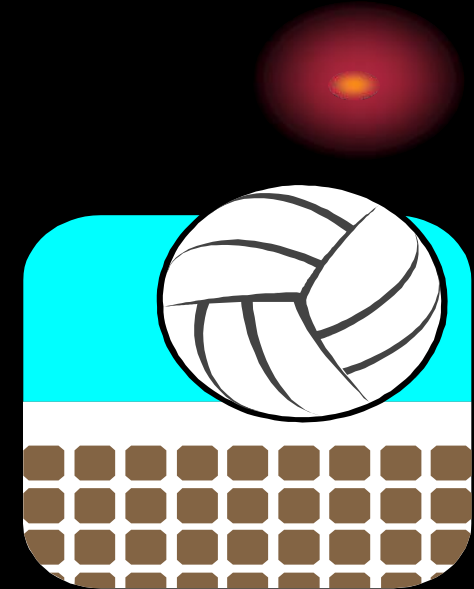
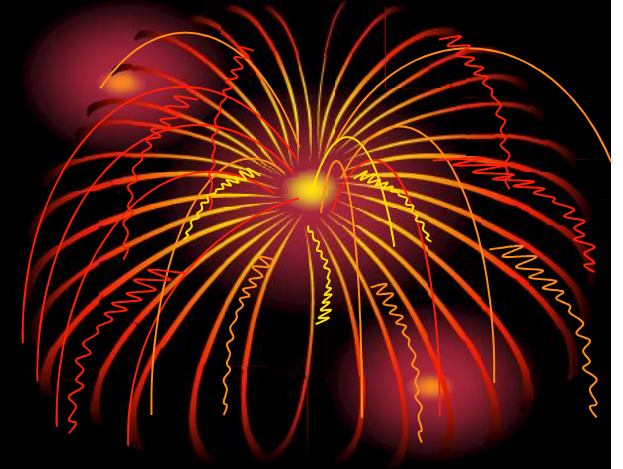
Ciri-ciri pokok administrasi sbb:

1. Kerjasama dilakukan oleh sekelompok orang
2. Kerjasama dilakukan berdasarkan pembagian kerja secara struktur
3. Kerjasama dimaksudkan mencapai tujuan
4. Untuk mencapai tujuan memanfaatkan sumberdaya-



8 unsur umum administrasi :

1. Organisasi
2. Manajemen
3. Komunikasi
4. Kepegawaian
5. Keuangan
6. Perbekalan
7. Ketatausahaan
8. Perwakilan atau humas



Organisasi

- Organisasi merupakan rangka atau bentuk yg menjadi wadah usaha kerjasama sekelompok manusia, memiliki pola dan struktur tertentu, dan memiliki kesamaan tujuan untuk mencapai tujuan bersama

- Didalam organisasi terdapat suatu aktivitas *pengorganisasian* yang meliputi:
 1. menggolong-golongkan tindakan yang harus dilakukan dalam kesatuan-kesatuan tertentu
 2. Penyusunan bentuk dan pola usaha kerjasama
 3. Menentukan tugas bagi orang-orang yang tergabung dalam usaha kerjasama
 4. Menentukan wewenang masing-masing peserta
 5. Menetapkan jalinan kerja diantara mereka, serta saluran perintah atau tanggung jawab

Manajemen

- Manajemen berasal dari kata to manage yang berarti mengelola atau mengatur
- Definisi: Segenap aktivitas mengerahkan sekelompok manusia dan menggerakkan segala fasilitas dalam suatu usaha kerjasama sekelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu
- Sbg alat pelaksana dari administrasi, manajemen diperlukan agar tujuan organisasi bisa dicapai sesuai dg yg direncanakan

Komunikasi

- Defenisi : Proses penyampaian warta dari seseorang kepada pihak lain dalam usaha kerjasama
- Komunikasi dpt terjadi dlm sebuah organisasi sbg akibat interaksi antar anggota organisasi dalam upaya utk pencapaian tujuan atau sasaran organisasi



Kepegawaian

- Proses yg berhubungan dg penggunaan tenaga kerjasama manusia
- Pedoman penerimaan pegawai, anggota, atau staff dpt dirumuskan sbb:
 1. Mempunyai pengertian dan rasa beradministrasi
 2. Kebulatan hati yg kuat
 3. Berkemampuan untuk kerjasama
 4. Berkemampuan utk menentkan keputusan
 5. Sehat dan mempunyai kebugaran jasmani utk bidang tugas yg dihadapi
 6. Berkemauan untuk menerima tanggung jawab
 7. Menguasai dan trampil dlm bidang tugas yg di serahkan

Keuangan

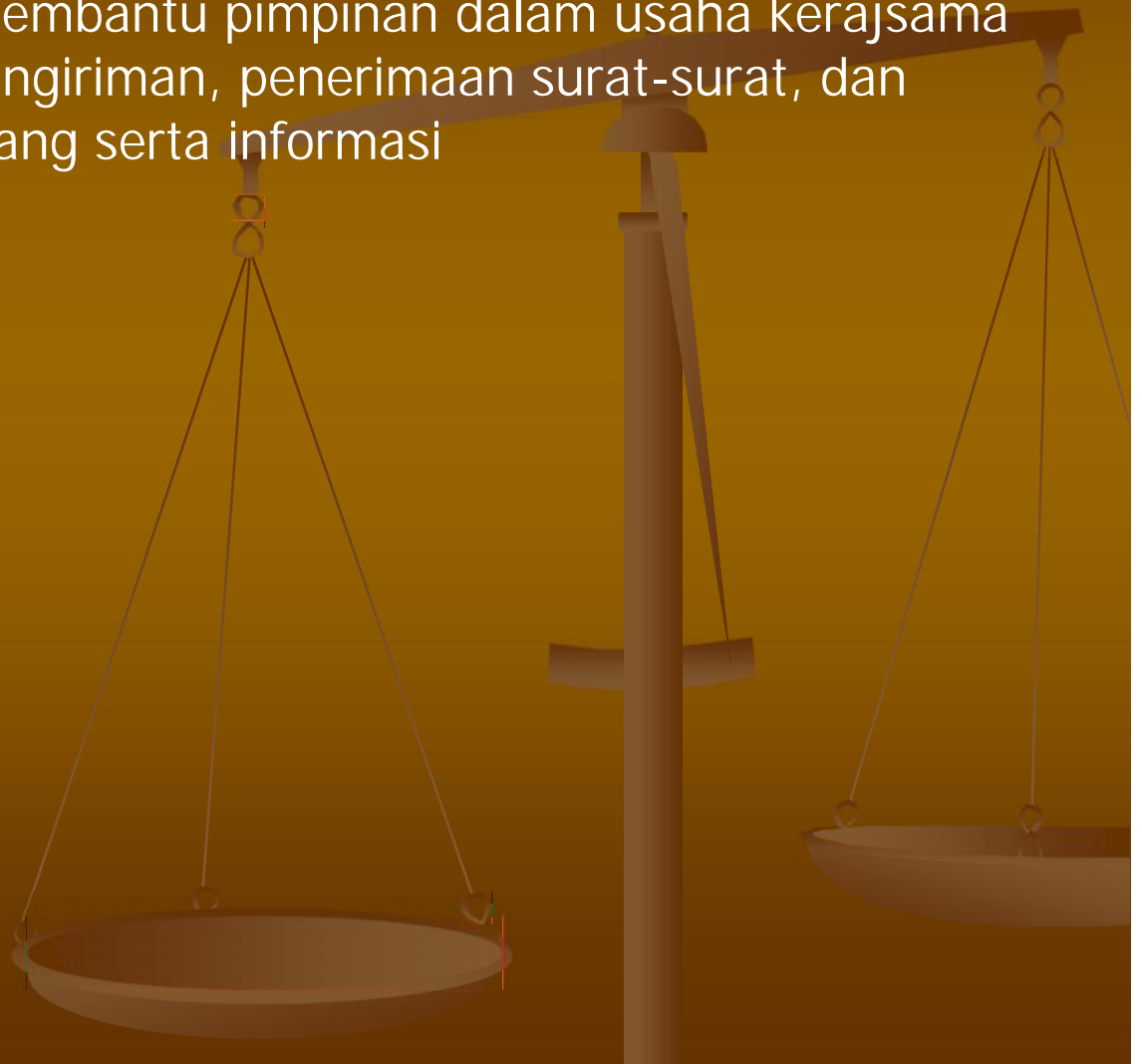
- Proses yg berkenaan dg pembiayaan dalam usaha kerjasama
- Dlm organisasi tdpt aktivitas menetapkan sumber biaya, penggunaan, cara pengeluaran, jalur dan cara permintaan uang, dan penyimpanan.

Perbekalan

- Proses penyediaan, mengatur tentang pengadaan, penyimpanan, penggunaan, dan pemeliharaan benda-benda atau alat-alat, dan fasilitas atau kekayaan organisasi utk usaha kerjasama

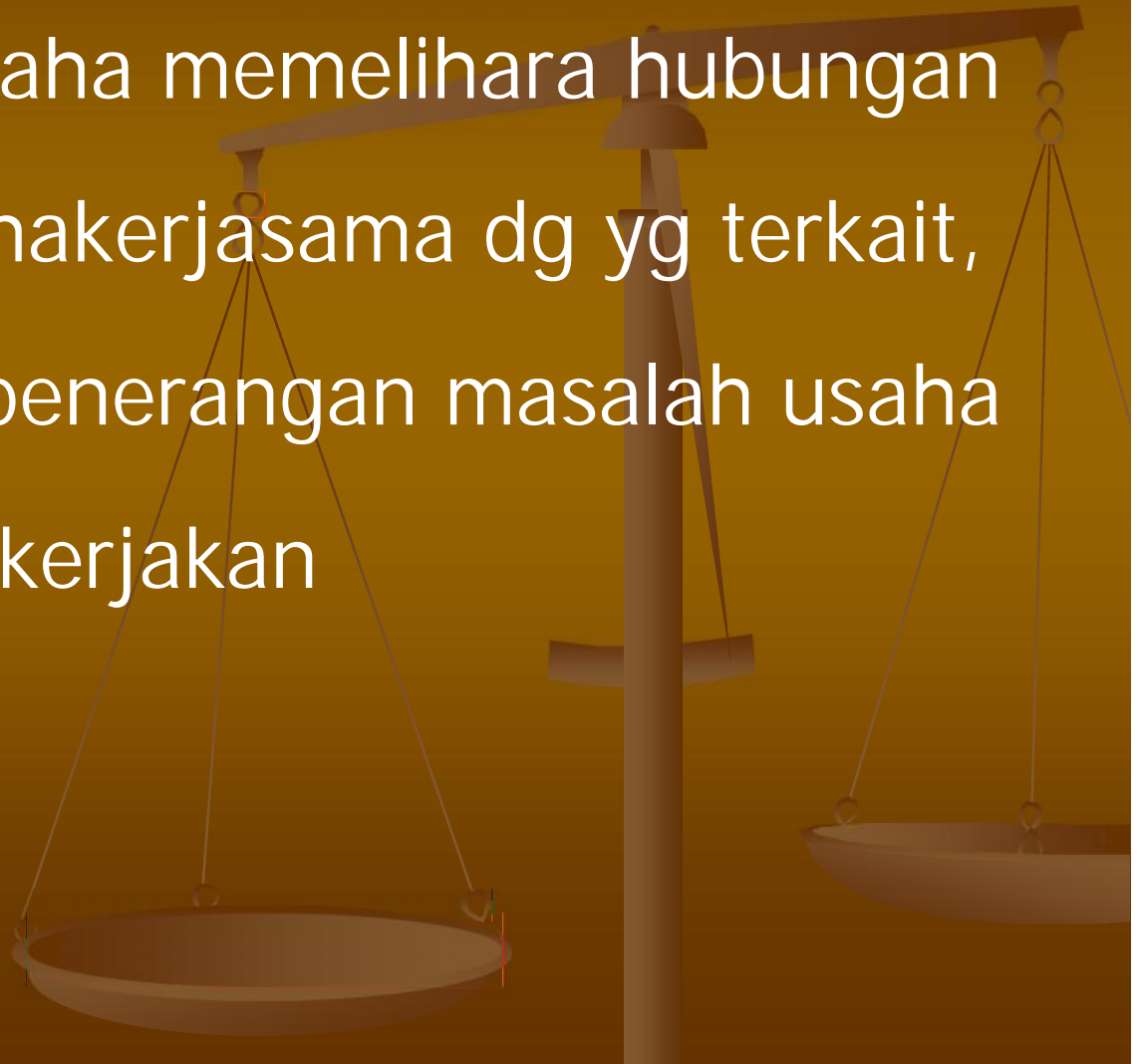
Ketatausahaan

- Proses yg melayani dan membantu pimpinan dalam usaha kerjasama mengenai pembuatan, pengiriman, penerimaan surat-surat, dan penyampaian barang-barang serta informasi



Hubungan masyarakat

- Proses yg berusaha memelihara hubungan baik antara usahakerjasama dg yg terkait, serta memberi penerangan masalah usaha kerjasama yg dikerjakan



Administrasi pendidikan jasmani

- ❖ Merupakan segenap proses penyelenggaraan setiap usaha kerjasama sekelompok manusia utk mencapai tujuan pendidikan jasmani
- ❖ Fungsi administrasi Pendidikan Jasmani
 1. Perencanaan
 2. Pengorganisasian
 3. Penentuan keputusan
 4. Penentuan Anggaran



Perencanaan

- ❖ Mrp tindakan teratur dg didasari pemikiran yg cermat sebelum melakukan usaha pencapaian tujuan yg telah ditentukan
- ❖ Perencanaan dibuat berdasarkan tujuan yg akan dicapai dan sudah ditentukan sesuai dg peraturan, situasi, kemampuan para guru, jml dan jesnis kelamin siswa, dan GBPP yg berlaku

Perencanaan ini terdiri dari 5W+1H

- ✓ What (apa yang akan dikerjakan /materi apa)
- ✓ Why (mengapa pekerjaan itu dilaksanakan/dasar pertimbangan)
- ✓ Who (siapa yg mengerjakan/pelaksana)
- ✓ How (bagaimana mengerjakannya/tatakerja)
- ✓ Where (dimana akan dikerjakan)
- ✓ When(kapan waktunya)

Pengorganisasian

- ❖ Merupakan proses aktivitas kerjasama antar fungsi dalam manajemen untuk mencapai tujuan.
- ❖ Aktivitas ini berusaha menghubungkan orang-orang dan job deskripsinya agar tidak ada ketumpang tindihan

Penentuan keputusan

- Mrp aktivitas mengahkiri pertentangan mengenai sesuatu hal atau pemilihan terhadap macam-macam alternatif selama kerja sama berlangsung

Tugas Guru Penjas

- Mengajar dan mendidik dg aktivitas jasmani
- Menyelenggarakan ekstrakurikuler
- Menyelenggarakan pertandingan
- Mengajar pendidikan kesehatan
- Pengadaan, pemeliharaan, dan pengaturan alat serta fasilitas olahraga

Mengajar dan mendidik dg aktivitas jasmani

- Mengajar: peristiwa yg bertujuan, artinya bahwa mengajar itu merupakan peristiwa terkait oleh tujuan mengarah kepada tujuan, dan dilaksanakan semata utk mencapai tujuan itu
- Tujuan pendidikan jasmani dpt diketahui di GBHN dan silabus
- Kegiatan pendidikan jasmani mrp bagian dr proses pencapaian tujuan pendidikan umum, krn penjas mrp bagian yg integral dari pendidikan umum

- ❖ Tujuan pend disusun secara hirarkik dari atas ke bawah, dan makin kebawah makin operasional

- ❖ Hirarki tujuan tsb sbb:
 - 1) Tujuan pendidikan nasional
 - 2) Tujuan institusional
 - 3) Tujuan kurikuler
 - 4) Tujuan instruksional umum (TIU)/Tujuan pendidikan umum (TPK)
 - 5) Tujuan instruksional khusus (TIK)

Tujuan pendidikan nasional

- Pend nas bertujuan utk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu mns yg beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, dan keterampilan, kesehatan jasmani, dan rohani kepribadian yg mantap dan mandiri, serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan

Tujuan Institusional

- Institusi berarti lembaga
- Tujuan institusional ialah tujuan pendidikan tiap lembaga
- Lembaga pend antarlain; lembaga pend dasar, lembaga pend menengah umum, lembaga pend sekolah kejuruan, lembaga pend tinggi
- Tujuan-tujuan pend tiap lembaga mrp penjabaran tujuan umum pend nasional

Tujuan kurikuler

- Mrp penjabaran tujuan institusional dan mrp tujuan bidang studi tertentu
- Mrpkn fungsi utk menunjang tercapainya tujuan-tujuan instruksional dan sekaligus memberikan arah atau merupakan kerangka bagi perumusan tujuan yg lebih khusus, ialah tujuan instruksional umum
- Hasil belajar yg terkandung di dlm rumusan tujuan kurikuler hendaknya dpt mencakup tiga ranah pendidikan yaitu; kognitif, afektif, psikomotorik. Dlm penjas dpt dijabarkan mjd; jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif

Menyelenggarakan ekstrakurikuler

1. Dilatih oleh guru pend jas di sekolah tsb atau mendatangkan pelatih
2. Latihan 2 kali/ minggu
3. Sarana jika tdk ada dpt menyewa
4. Semua diatur oleh satu koordinator ekstrakurikuler

Pengadaan, Pemeliharaan, Penyimpanaan, dan Pengaturan alat dan Fasilitas Pendidikan Jasmani

- Tugas guru pend jas sbg koordinator, agar alat dan fasilitas olahraga dpt terpelihara baik
- Setiap sekolah idealnya hrs mempunyai ; alat dan fasilitas olahraga

Alat-alat olahraga

- ialah alat yg digunakan dalam kegiatan olahraga; bola utk bermain

bola basket, bolavoli, sepak bola.

- Alat tsb terbuat dari bahan yg berbeda shg cara pemeliharaan dan

penyimpanaan berbeda



Perkakas

- mrpkn alat-alat berat dlm olahraga, namun perkakas tsb msh dpt dipindah-pindahkan
- misal gawang utk permainan hoki, peralatan lompat tinggi, gawang utk lari gawang, bangku swedia, peti lompat (box), pelana utk senam

Fasilitas Olahraga

- Mrpkn perlengkapan olahraga yg tdk dpt dipindah-pindahkan
- Misalnya lapangan, gedung olahraga, dan kolam renang
- Jenis fasilitas pendidikan jasmani dan olahraga:
 1. Lapangan; lap. Rumput, keras, tanah, gravel
 2. gedung; gedung serba guna, bangsal bermain berupa gor senam, bulu tangkis, bolavoli, bolabasket dsb
 3. kolam renang; bisa menyewa

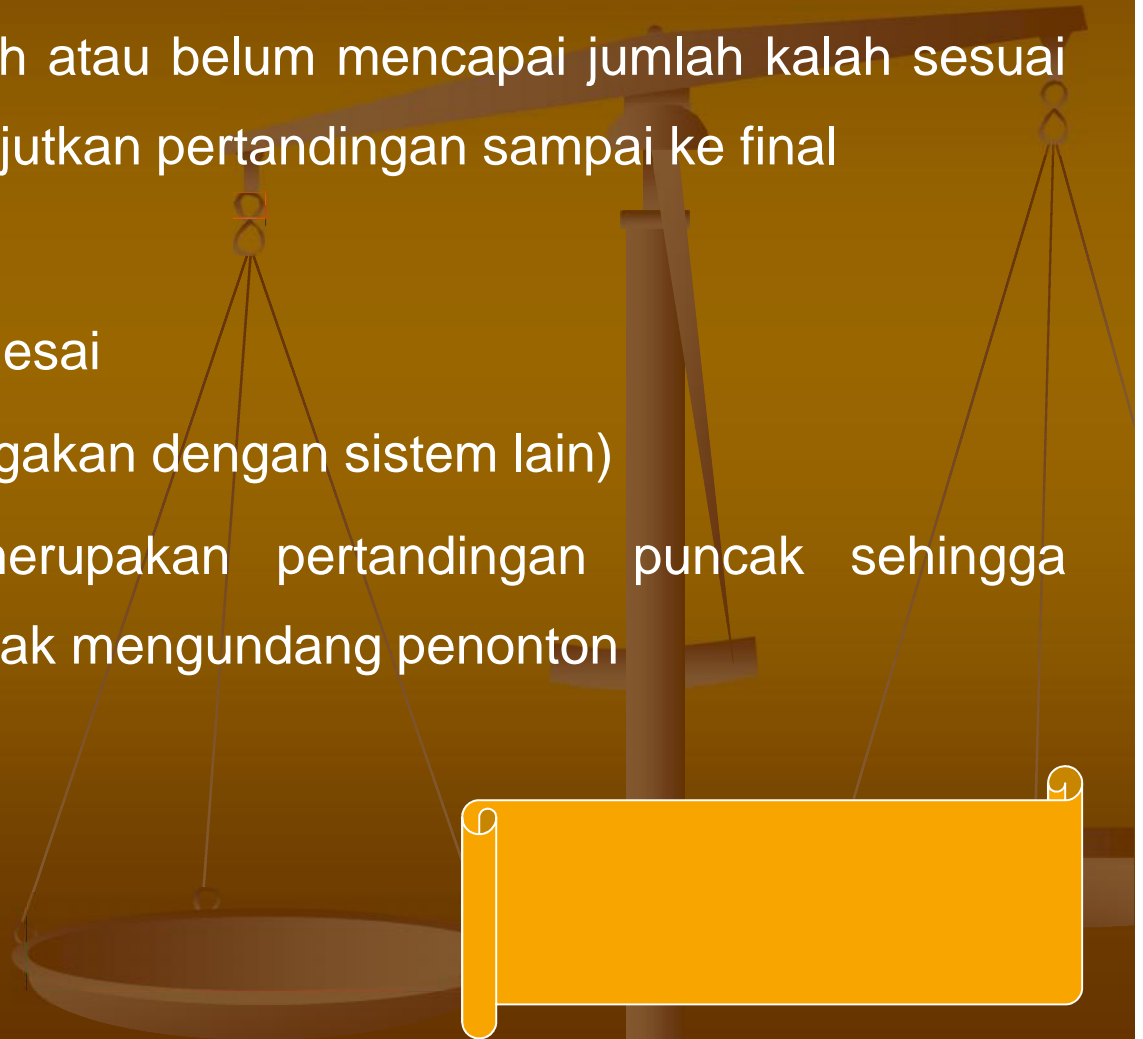
Sistem Pertandingan

- Dlm penyelenggaraan pertandingan dapat dilakukan dg macam-macam sistem pertandingan namun sistem pertandingan sebenarnya yg baku hanya ada dua sistem yaitu;

1. Sistem gugur tunggal
2. Sistem setengah kompetisi

Sistem gugur (*Elimination Tournamen*)

- Regu atau perorangan yg kalah sampai jumlah yg ditentukan, tdk boleh ikut melanjutkan pertandingan
- Pemain yg belum kalah atau belum mencapai jumlah kalah sesuai dgketentuan dpt melanjutkan pertandingan sampai ke final
- **Kelebihan :**
- Pertandingan cepat selesai
- Biaya sedikit (dibandingkan dengan sistem lain)
- Pertandingan final merupakan pertandingan puncak sehingga diharapkan dapat banyak mengundang penonton



Kekurangan sistem gugur:

- Tidak dapat menentukan urutan juara yang baik
- Ada kemungkinan suatu regu hanya bertanding 1 kali



Istilah :

Ronde: sekelompok susunan pertandingan bila semua yang berhak bertanding telah tersusun

Mencari jumlah pertandingan ($J_p = n$), dalam pertandingan utk peserta pertandingan misal 4 atau 8, bila nyata jumlah pertandingan (J_p) itu = jumlah peserta = n . jadi bila jumlah peserta ada empat regu, jumlah pertandingan akan ada empat, tetapi bila peserta ada delapan, maka jumlah pertandingan ada delapan pertandingan

$$J_p = n$$

Bila perebutan juara III tidak ditandingkan, maka:

$$J_p = n - 1$$

Angka Patokan

Jika jumlah peserta misal 4, 8, 16 atau 32, maka akan diperoleh bagan pertandingan yg simetris

Jika ditilik lebih lanjut ternyata angka $4 = 2^2$, $8 = 2^3$, $2^4 = 16$, $2^5 = 32$, $2^x = \dots$ dst.

- Dengan demikian angka patokan dapat dirumuskan sebagai bilangan deret hitung dengan angka pokok = 2, dan pembanding = 2, karena angka patokan akan penting dlm perhitungan-perhitungan selanjutnya

Dari angka patokan dapat diketahui jumlah ronde (Jr):

$$Jr = \lceil \log_2 2^x \rceil$$

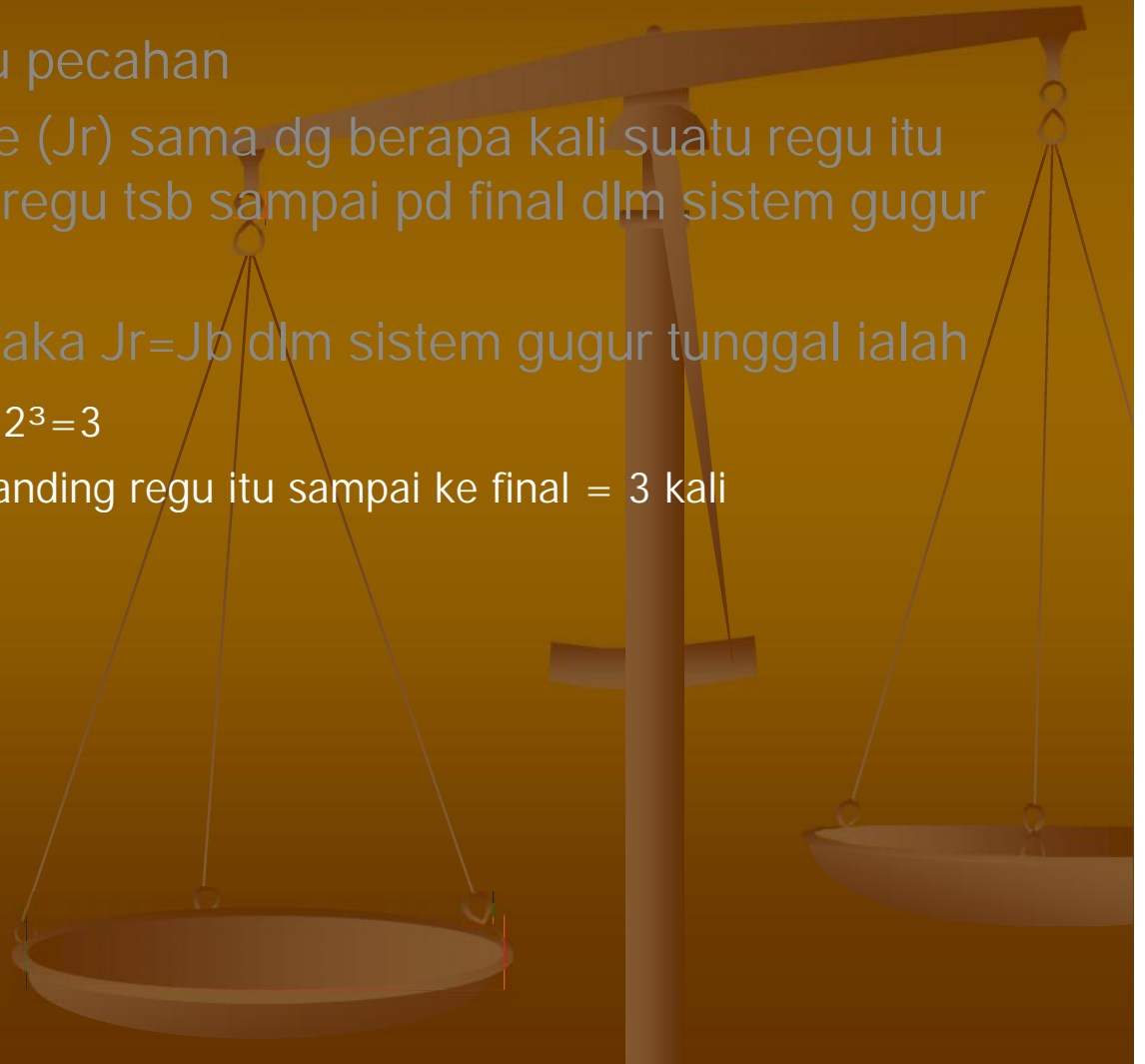
Bila x bukan bilangan 0, minus, atau pecahan

Dg demikian jumlah ronde (Jr) sama dg berapa kali suatu regu itu akan bertanding (Jb) bila regu tsb sampai pd final dlm sistem gugur tunggal.

Misal : peserta 8 regu , maka $Jr=Jb$ dlm sistem gugur tunggal ialah

$$Jr = Jb = \lceil \log_2 8 \rceil = \lceil \log_2 2^3 \rceil = 3$$

Jadi jml ronde =3, dan jml bertanding regu itu sampai ke final = 3 kali



Pembuatan bagan pertandingan, bagaimana bila jumlah peserta tidak tepat pada angka patokan? Bagan tdk akan simetrik!

Supaya simetrik harus menggunakan cara ronde pendahuluan, ronde antara, bye

Patokan yg perlu diingat ialah jumlah peserta dianggap di atas angka patokan atau dianggap di bawah angka patokan. Misal peserta 6 regu, angka 6 ini dianggap di atas angka patokan 4, maka utk pencapaian bagan yang simetrik dpt menggunakan (1) ronde pendahuluan, atau menggunakan (2) ronde antara, sedang bila dianggap di bawah angka patokan 8 dpt menggunakan (3) cara bye.

Bila 6 dianggap di atas angka patokan 4, maka bagan agar tergambar simetrik dpt menggunakan 2 cara ialah (1) dengan ronde pendahuluan, dan (2) dengan ronde antara.

Ronde pendahuluan: merupakan pertandingan-pertandingan yang mendahului babak pertandingan yang sesungguhnya (babak I)

Ronde antara: merupakan ronde pendahuluan di antara babak sebelumnya dg babak berikutnya.

Cara Bye: dilakukan bila jumlah peserta dibawah angka patokan, dengan menambahkan beberapa regu semu menuju angka patokan diatasnya, sehingga regu mana pun yang bertanding dengan regu semu pada babak pertama tidak bertanding atau disebut bye.

Misal: jml peserta 6 berarti utk menuju angka patokan 8 harus menambah dua regu semu.

Seeding merupakan usaha untuk memisahkan regu-regu atau perorangan yang kuat, atau para bekas juara atau tiga besar pada kejuaraan yang lalu utk bertanding pd babak awal. Tujuannya agar pada babak final nanti akan terjadi pertandingan yang benar-benar bermutu.

To seed berarti, menabur atau menyebar jadi merupakan usaha menyebarkan, dalam hal ini menyebarkan regu-regu yang kuat. Sedang seeded berpengertian disebar, atau dapat diartikan dipisahkan.

Penempatan regu atau pemain yang dipisahkan (seeded) dapat menggunakan cara penempatan regu semu pd pembuatan bagan sistem gugur tunggal dg cara bye.

Sistem Setengah Kompetisi

Sistem setengah kompetisi ini tiap peserta pertandingan akan bertanding satu kali melawan peserta yang lain (round robin system)

Kelebihan:

- Urutan juara mendekati kebenaran
- Tiap regu akan bertanding lebih banyak

Kerugian:

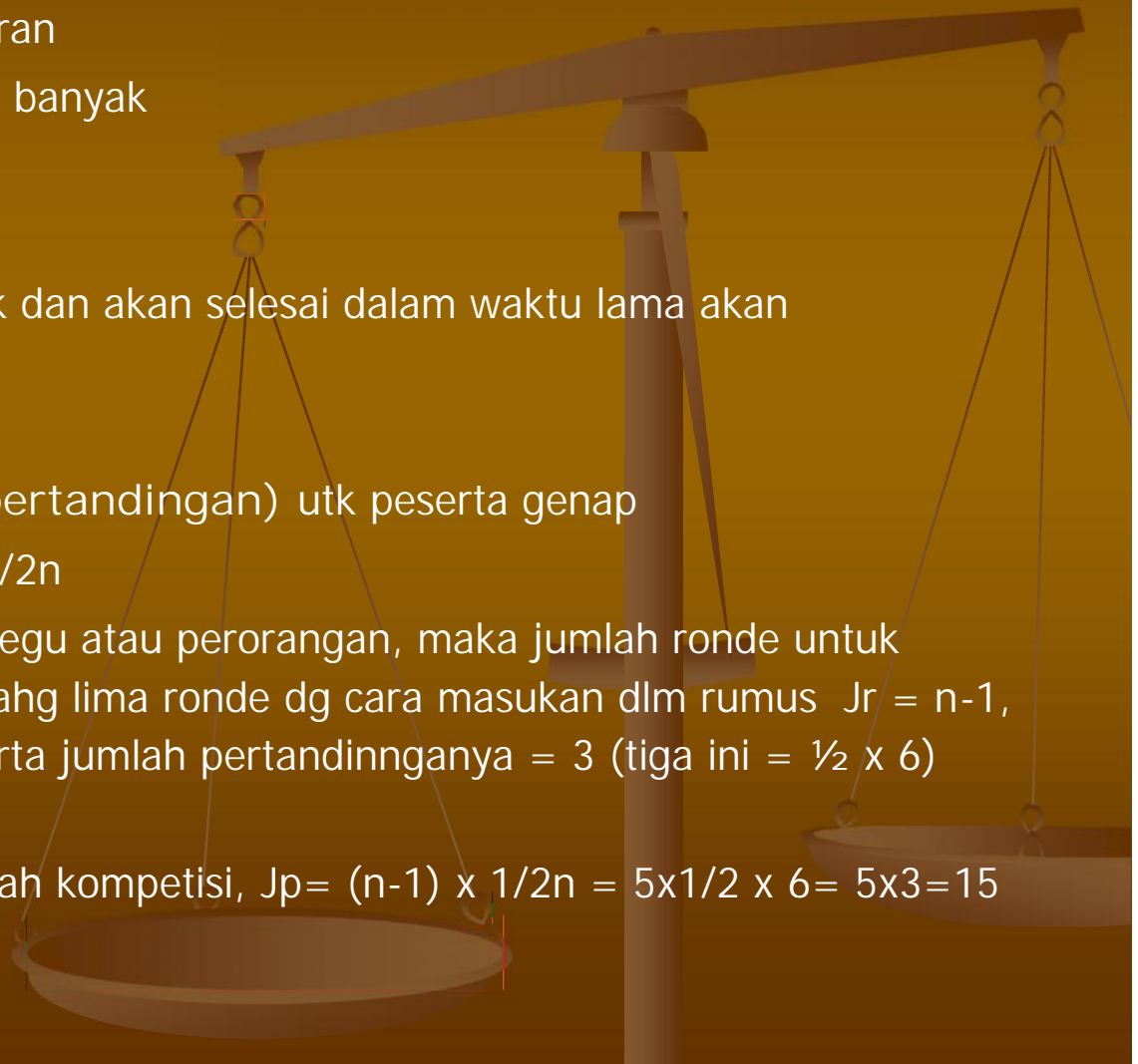
- Biaya lebih banyak
- Bila pertandingan terlalu banyak dan akan selesai dalam waktu lama akan membosankan

Penentuan rumus J_p (jumlah pertandingan) utk peserta genap

Rumus $J_r = n - 1$, J_p tiap ronde = $1/2n$

Misal: Peserta pertandingan ada 6 regu atau perorangan, maka jumlah ronde untuk sistem setengah kompetisi adalah lima ronde dg cara masukan dlm rumus $J_r = n - 1$, utk jumlah tiap ronde dr 6 peserta jumlah pertandingan = 3 (tiga ini = $1/2 \times 6$) atau = $1/2 \times n$.

Jadi utk 6 peserta dg sistem setengah kompetisi, $J_p = (n - 1) \times 1/2n = 5 \times 1/2 \times 6 = 5 \times 3 = 15$ pertandingan



Jumlah peserta ganjil atau gasal

Misal: peserta pertandingan 5, maka bisa digunakan susunan pertandingan dengan menggunakan satu regu semu. Jadi $J_r = 5 = n$, J_p tiap ronde = 2, dari $(5-1)1/2 = 4/2 = 2 = 1/2(n-1)$

Jumlah pertandingan keseluruhan = $J_r \times J_p$ tiap ronde.

Rumus jumlah pertandingan keseluruhan utk peserta berjumlah ganjil atau gasal dan peserta berjumlah genap dpt dituklis dg rumus yang sama, ialah $= 1/2n(n-1)$ karena letak faktor tidak mengubah hasil

Penentuan J_p (jumlah pertandingan) utk peserta gasal, $J_p = 1/2 n (n-1)$, $J_r = n$, J_p tiap ronde = $1/2 (n-1)$, $J_b = n-1$,

Keterangan: J_p = jumlah pertandingan, J_r = Jumlah ronde, J_b = jumlah bertanding

Kompetisi penuh

Bahwa para peserta saling bertanding dua kali, atau dapat juga disebut dua kali setengah kompetisi, sehingga rumus jumlah pertandingan pun:

$$(J_p) = 2 \times 1/2n(n - 1) = n(n-1)$$

Poule atau pool

Seluruh peserta dikelompokkan dalam beberapa poule. Tujuannya untuk mengurangi jumlah pertandingan dari seluruh peserta bila diadakan dengan sistem setengah kompetisi. Biasanya peserta dibagi dlm sejumlah poule yang sudah ditentukan



Sistem Gugur

Berikut adalah cara untuk menyusun bagan pertandingan:

Bagan pertandingan untuk Sistem Gugur

Bagan pokok dalam system gugur adalah 2^x

Contoh :

$2^3 = 8$, $2^4 = 16$, $2^5 = 32$, $2^x = \dots$ dst.

Maka tinggal dilihat jumlah pesertanya dan disesuaikan dengan nilai bagan tersebut, Apabila jumlahnya persis sama maka tinggal langsung dibagi sama rata namun apabila jumlah peserta lebih atau kurang dari bagan pokok maka dilakukan pertandingan pendahuluan atau menggunakan system "bye" Sehingga muncul ketentuan sebagai berikut :

- Apabila jumlah peserta lebih dekat dengan rentang di atasnya maka bagan system gugur menggunakan sistem pendahuluan
- Apabila jumlah peserta lebih dekat dengan rentang di bawahnya maka bagan system gugur menggunakan bye

Contoh Bagan Pertandingan

Contoh 1:

Jumlah Peserta 8 atau (JP=n)

Jumlah Pertandingan adalah $N - 1$
atau rumus $(JP=n-1)$



Contoh 2 : Jumlah peserta = 9

Angka 9 adalah rentang diantara bagan pokok 8 dan 16 dan lebih dekat dengan rentang diatasnya,, maka bagan pertandingan menggunakan pendahuluan.

Pertandingan antara A dan B dikatakan sebagai pertandingan pendahuluan

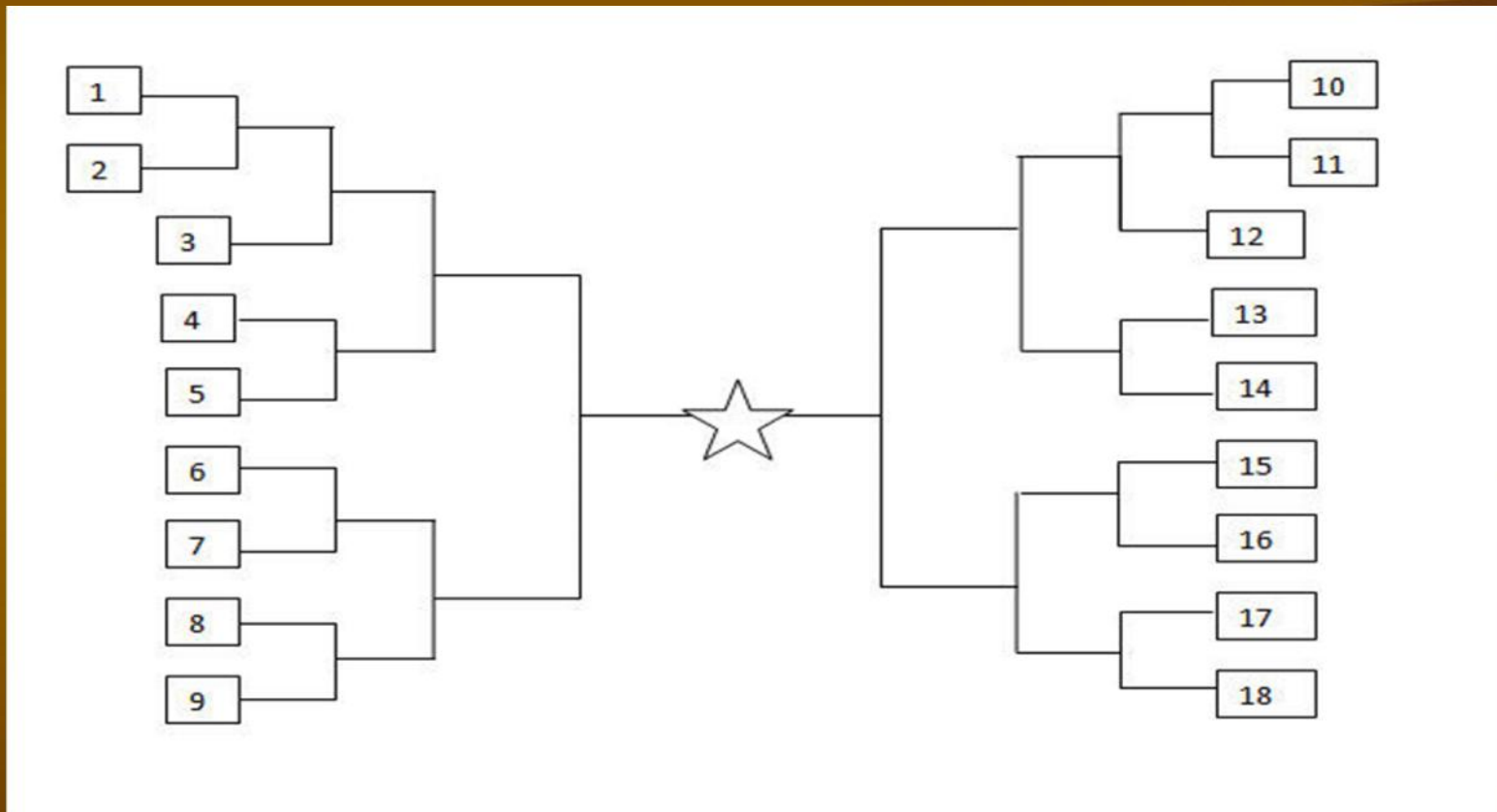


Contoh 3 : Jumlah peserta 7

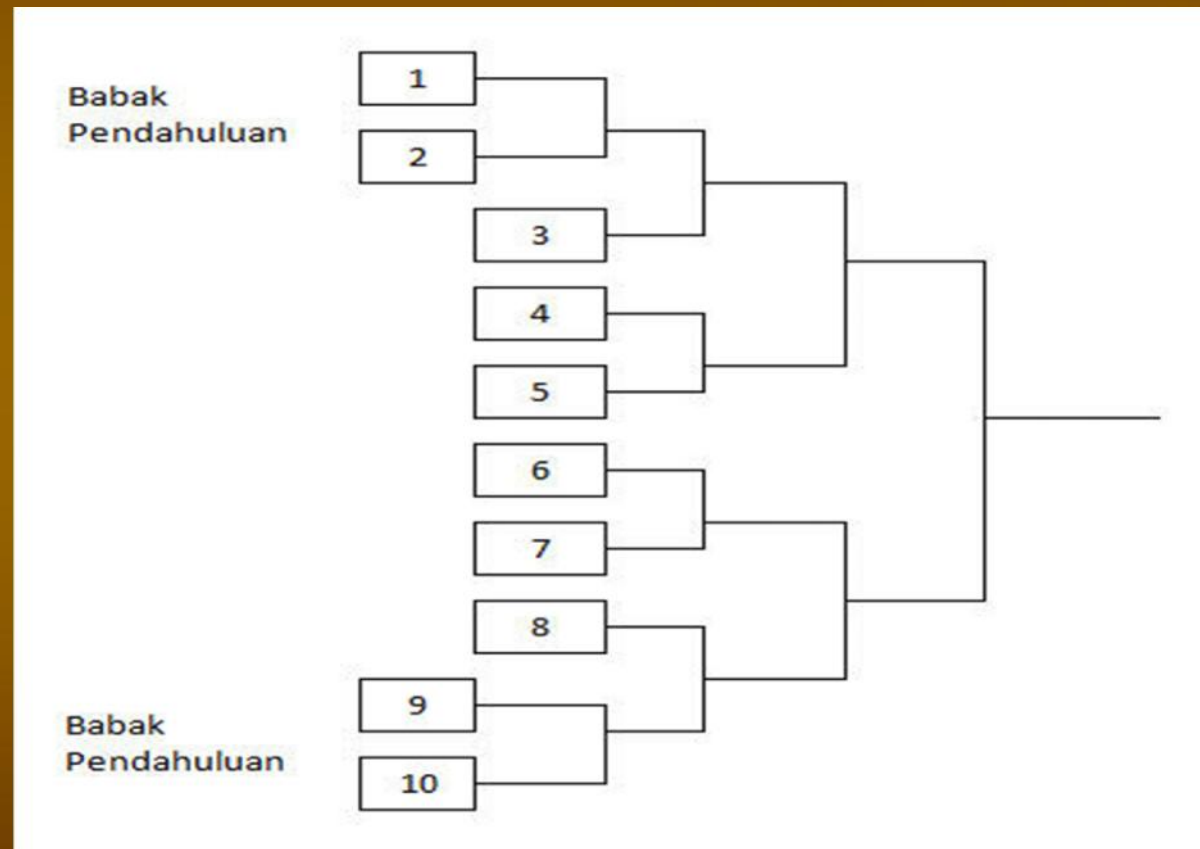
Angka 7 adalah rentang diantara bagan pokok 4 dan 8 dan lebih dekat dengan rentang di bawahnya. Maka bagan pertandingan menggunakan bye dengan bagan pokok 8. Pada bagan pertama peserta A masuk pada babak berikutnya tanpa melakukan pertandingan karena mendapatkan bye.



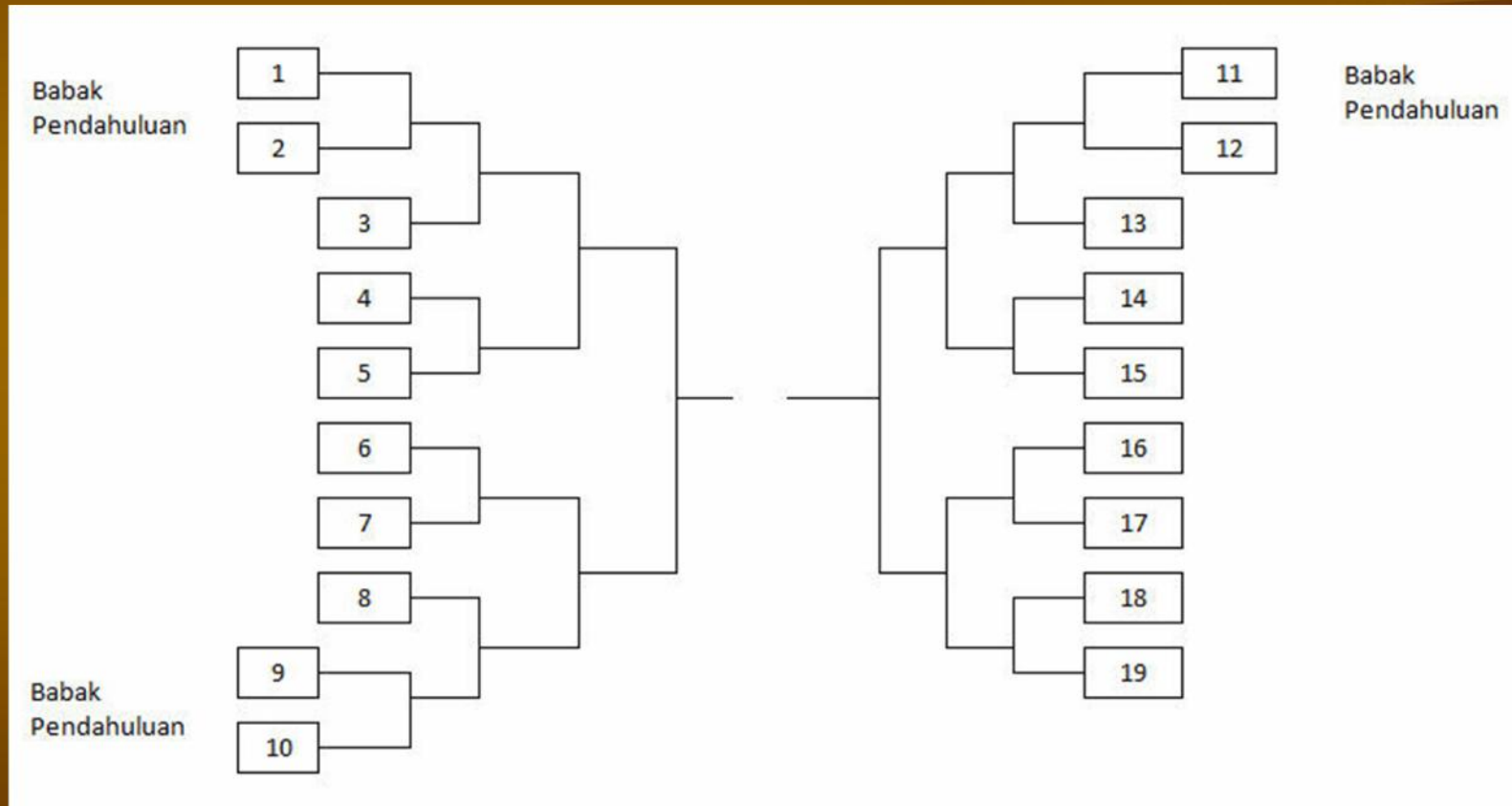
Kalo teamnya 18, berarti harus pake Babak Pendahuluan.
Sama kayak contoh saya yg jumlah peserta 9...tp kalo jumlahnya 18 team, maka Babak Pendahulumannya 2 kali.
Untuk bagan 18 team dengan sistem gugur, bisa dilihat disini:



kalo 10 tim menggunakan babak pendahuluan. Babak pendahuluannya 2 Pertandingan. Gambar bagan bisa dilihat di sini:



Contoh 4. kalo 19 tim menggunakan babak pendahuluan. Babak pendahuluannya 3 Pertandingan. Gambar bagan bisa dilihat di sini:



Kepemimpinan

- Mrpkn sumbangan terhadap proses terwujudnya pencapaian tujuan, atau perbuatan yg menyebabkan anggota kelompok mempercayakan diri ke pada pemimpinnya dan bersedia menyumbangkan tenaga dan pikirannya dlm usaha mencapai tujuan.
- Kepemimpinan akan terlihat dalam proses; mengerahkan, membimbing, mempengaruhi, menguasai pikiran, perasaan dan perilaku orang lain

Proses Tampilnya Seorang Memimpin

1. Pemimpin ditentukan resmi oleh anggota kelompok lewat pemilihan
2. Sesuai dg peraturan dan persyaratan yg sdh ditentukan, pemimpin dpt diangkat oleh atasan
3. Pemimpin dpt muncul secara insidental

Fungsi Kepemimpinan

- Fungsi kepemimpinan tidak lain ialah fungsi manajemen antarlain: perencanaan, pengorganisasian, menentukan keputusan, pembimbingan, pengkoordinasian, pengendalian, penyempurnaan

3 Macam Dasar Jenis Kepemimpinan

- Demokratik

- Pimpinan ada ditengah-tengah anggota

- Bersama-sama mencapai tujuan yg sudah ditentukan

- Otoriter

- Bertindak sbg ditktor trhdap Anggota

- Memaksakan kehendak

- Laissez

- pemimpin kurang bisa mengontrol

- Anggota berbuat sesukanya

| Demokratik | Otoriter | Laissez Faire |
|---|--|--|
| <p>Kebijakan kelompok di diskusikan kelompok dibantu pimpinan</p> <p>Putusan aktivitas ditentukan beberapa alternatif. Langkah umum terhadap tujuan kelompok direncanakan, bila nasihat teknik dibutuhkan, pemimpin membantu untuk menentukan pilihan dari alternatif</p> <p>Anggota bebas dalam kerja</p> <p>Pimpinan memeberikan penghargaan dan kritik secara objektif atau berdasar fakta</p> | <p>Didekte oleh pimpinan</p> <p>Teknik dan langkah didikte oleh pemimpin</p> <p>Dominasi ada pada pada pimpinan dalam memberi penghargaan dan kritik terhadap kerja bagi para anggotanya</p> | <p>Kelompok atau individu bebas mutlak untuk memutuskan</p> <p>Macam2 bahan dilengkapi oleh pimpinan, yg jelas materi informasi itu pun kalau diminta. Dia tidak mengambil bagian dalam memutuskan</p> <p>Pemimpin tidak berparsitipasi secara penuh</p> <p>Sangat jarang berkomentar terhadap anggota</p> |

Pemimpin yang baik

1. Sebagai pelaksana
2. Sebagai Perencanaan
3. Sebagai ahli
4. Mewakili kelompoknya
5. Mengawasi hubungan antara anggota

Sebagai pelaksana

Harus menjalankan kehendak kelompok, program, dan rencana yang telah ditetapkan

Sebagai perencana

Pemimpin harus mampu membuat rencana hingga pelaksanaan kepemimpinannya dapat teratur dan berjalan dengan baik

Sebagai Ahli

Ia harus ahli dalam bidang yg dipimpinnya

Mewakili kelompok

Baik buruk tindakanya diluar kelompok
mencerminkan baik buruk
kelompoknya

Mengawasi hubungan antar anggota

Agar tidak terjadi perselisihan,
membangun hubungan yang bersifat
harmonis, dan membangkitkan
semangat kerja antar kelompok

Kepemimpinan Guru Pendidikan Jasmani

- Usaha membimbing anak didik menuju ke arah kedewasaan merupakan tugas bagi semua guru
- Tujuan kedewasaan sama dengan tujuan nasional
- Setiap saat guru penjas akan berperan sbg pemimpin dalam kelas atau di lapangan

Pelaksanaan Kepemimpinan Guru PenJas

1. Bergaul scr akra dg peserta didik
2. Mengetahui kekuatan dan kemampuan peserta didik
3. Tahu yg di inginkan dan disenangi peserta didik
4. Menanamkan rasa janggungjawab
5. Menanamkan disiplin diri pada peserta didik
6. Kepemimpinan berpedoman pada trilogi kepemimpinan

Trilogi Kepemimpinan

- Ing arsa sung thuladha, artinya di depan anak buahnya harus sanggup utk jd tauladan
- Ing madya ambangun karsa, artinya di tengah2 anak buahnya harus mampu membangun kehendak
- Tutu wuri handayani, seorang pemimpin hrs selalu mampu memberikan dorongan meskipun hanya secara phisik shg pemimpin itu akan selalu mengikuti atau selalu memonitor keadaan anak buahnya.

Profil Guru Pendidikan jasmani

- Guru penjas merupakan bagian dari guru pada umumnya, maka seorang guru penjas harus memnuhi profil kemampuan dasar guru
- Sepuluh kompetensi Guru (Depdiknas): menguasai bahan, mengelola program pembelajaran, mengelola kelas, menggunakan media, menguasai landasan-landasan kependidikan, mengelola interaksi pembelajaran, menilai prestasi siswa utk pendidikan dan pengajaran, mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan

Kode etik guru

1. Anak didik sbg manusia seutuhnya
2. Etika
3. Estetika
4. Religius

Anak didik sbg manusia seutuhnya

Anak didik terdiri atas aspek pribadi
berupa: jasmani, rohani, makhluk
sosial, makhluk Tuhan

Etika

Guru harus menghayati norma2 hidup,
menunjukkan norma2 hidup yang
berupa hukum-hukum kesusilaan

Estetika

Guru wajib menanamkan rasa keindahan pd peserta didik

Misal: membawa kenakalan mrk kepada kehalusan

Religius

Merupakan dasar yg mendasari perbuatan manusia, oleh karena itu memberikan pendidikan hrs bernuansa religius (mengagungkan Tuhan), karena pekerjaan mendidik/membentuk manusia sebenarnya mrpkn ibadah

Kode Etik Guru Indonesia

- Mrpkn pedoman kerja atau tugas seorang guru dalam membawa anak kekedewasaan
- Kode etik guru mrpkn keputusan konggrea PGRI ke XIII dari tanggal 21-25 november 1973 di Jakarta
- Sepuluh kompetensi guru dan kode etik guru sebaiknya dpt menjiwai dan mendasari tingkah laku para guru dalam melaksanakan tugas

Semoga Sukse
Terimakasih