

**INSTRUCTION MODELS FOR PHYSICAL
EDUCATION
(Michael W. Metzler)**



Oleh:
Helmy Firmansyah
Nim. 0705479

JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2007

BAB I

Program Pengajaran Pendidikan Jasmani Masa Sekarang

Program Pendidikan jasmani dapat dipandang sebagai gabungan dari personal, tujuan, isi, aktivitas mengajar, dan cara pengajaran guru. Melalui sejarah di Amerika Serikat, P-12 Program Pendidikan jasmani sudah mencerminkan teladan lebih besar dalam budaya Amerika, aneka pilihan dan kebutuhan masyarakat mengenai aktivitas fisik, dan kecenderungan dalam sistem pendidikan. Seperti anda akan lihat, tujuan, isi, dan instruksi pendidikan jasmani sudah meningkat dan akan berlanjut dalam cara-cara pendekatan baru dalam program sekolah yang dirancang dan bagaimana proses belajar mengajar dilaksanakan.

Perkembangan Tujuan Pendidikan Jasmani di U.S.

Pada awal 1800, program pendidikan jasmani formal yang kita temui di sekolah-sekolah secara khas adalah pelatihan fisik untuk mencerminkan tujuan utama yaitu mengajar disiplin tipe militer. Penekanan pendidikan ditujukan pada penanaman nilai aktivitas fisik.

Dengan penetapan itu sistem sekolah negeri di U.S. dan kemunculan berbagai format olahraga baru, yang terakhir sekitar 1800 penyempurnaan visi dari pendidikan jasmani bisa didorong ke arah suatu perluasan tentang tujuan. Di th 1879 Dudley Sargent, seorang Profesor Pendidikan jasmani di Harvard, merinci empat tujuan utama dari pelatihan fisik, yaitu: harus higienis, mendidik, rekreasi/menghibur, dan memperbaiki, (Van Dalen & Bennett, 1971). Sargent juga mengenali kemampuan seperti aktivitas untuk meningkatkan disiplin diri dan karakter. Tujuan pendidikan jasmani masih terkemuka hari ini (Siedentop, 1998).

Beberapa system senam diperkenalkan pada tahun 1800an. Dua diantaranya mencapai keunggulan, walaupun masing-masing mempunyai tujuan yang berbeda. Sistem Jerman, yang dipimpin oleh Friedrich Jahn, diharapkan untuk mengembangkan generasi muda pada tugas kewarganegaraan dan suatu keinginan untuk membuat badan sehat, tangkas, dan kuat. Sistem Jahn's adalah juga digunakan untuk mempromosikan militer dan politik ke luar. Sistem lain yang didasari pada tradisi olahraga adalah sistem senam Swedi. Kumpulan mengenai tujuan sistem ini berkaitan dengan pengembangan fisik sesuai dengan disiplin untuk belajar tepat, sederhana, dan pergerakan indah. Tujuan dan sasaran yang berbeda, antara sistem Jerman dan sistem Swedia menyebabkan keduanya dipertemukan dalam konferensi Boston 1895, yang tujuannya untuk menemukan suatu sistem yang terbaik untuk kurikulum pendidikan jasmani di Amerika. Tapi tidak satu pun sistem yang menang. Sekolah-sekolah tidak memilih program berbasis senam, tetapi kebanyakan memilih program yang berbasis olahraga.

Setelah pergantian abad, sasaran dan tujuan pendidikan jasmani di U.S. tetap dikembangkan. Mereka dengan jelas dihubungkan ke filosofi baru, seperti pembangunan bidang pendidikan, dan perundang-undangan yang mempengaruhi sistem pendidikan yang diterima di lingkungan sekolah. Para pemimpin bidang pendidikan diantaranya G. Stanley Hall, Charles Eliot, dan Yohanes Dewey, mengembangkan dan memperluas konsep pendidikan yang diterima di sekolah meliputi pengalaman dasar dan pengalaman tambahan belajar. Di tahun 1910, Clark

Hetherington menguraikan empat tujuan utama "Pendidikan Jasmani," yang digambarkan secara langsung dari pengembangan bidang pendidikan, meliputi:

1. Pendidikan organ - pengembangan otot dan rangka.
2. Pendidikan gerak - pengembangan ketrampilan dalam aktivitas neuromuscular.
3. Pendidikan karakter - pengembangan moral, sosial, dan karakteristik pribadi.
4. Pendidikan intelektual - pengembangan teori, pengetahuan ekspresif (Van Dalen & Bennett, 1971).

Antara tahun 1950 dan 1990 pendidikan jasmani tetap mencoba mencapai program sekolah yang didasarkan pada kombinasi dari sasaran Hetherington's dan tujuh prinsip utama. Tetapi dalam periode yang sama kita menyaksikan suatu perubahan berangsur-angsur. Aktivitas dasar olahraga adalah isi utama dari pendidikan jasmani pada masa itu, dan menekankan pada pengembangan komponen psychomotor Pengembangan Karakter, dari keikutsertaan dalam olahraga kelompok dan individu, adalah juga sangat dihargai sebagai sasaran pendidikan jasmani. Perkembangan berjalan terus, pengembangan pendidikan organik mulai untuk mempunyai suatu posisi lebih kuat dalam sasaran pendidikan jasmani. Hal tersebut berdasarkan hasil riset bahwa kebugaran kardiovaskular dan otot anak-anak muda di U.S rendah (Kraus & Hirschland, 1954 ; Ross & Gilbert, 1985).

Penekanan pendidikan samani pada periode selanjutnya menekankan pada sasaran Hetherington's yaitu pendidikan jasmani mengembangkan unsur intelektual. Sasaran itu terbagi atas dua bagian. Pertama, melalui pendidikan jasmani menghasilkan secara ilmiah pengetahuan baru yang bisa diterapkan oleh guru dan siswa. Ke dua, filosofi bidang pendidikan yang telah mulai memperkenalkan gagasan untuk belajar interaktif Pendidikan jasmani, yang yang dimaksud adalah pengembangan siswa kreatif, ekspresif, dan kemampuan intelektual menjadi perhatian utama

Pada tahun 1990-an pendidikan jasmani adalah suatu profesi yang mencari sasaran nyata antara empat tujuan utama dari Hetherington's, yang dikemas kembali. Pada kenyataannya ada banyak jenis yang semuanya bersaing untuk menjadi yang terbaik dalam menghadapi masa milenium. Disini nampak bahwa hampir tiap-tiap profesional individu dan tiap-tiap kelompok profesional berpendapat bahwa program pendidikan jasmani agar tetap dipertahankan di setiap sekolah. Di tahun 1992 Asosiasi Nasional untuk Olahraga Dan Pendidikan Jasmani (NASPE) menghasilkan Program Pendidikan Jasmani yang bermutu. Hal ini untuk menghasilkan para siswa menjadi "orang yang secara fisik terdidik." Menurut NASPE dokumen yang dihasilkan adalah:

Apakah keterampilan yang dipelajari memuat keterampilan fisik yang diperlukan.

1. Gerak yang menggunakan konsep hubungan kesadaran badan, kesadaran ruang, dan usaha.
2. Menunjukkan kemampuan dalam suatu variasi keterampilan manipulatif, locomotor, dan non-locomotor.
3. Menunjukkan kemampuan dalam mengkombinasikan keterampilan manipulatif, locomotor, dan non-locomotor yang bisa dilakukan secara individu dan kelompok.
4. Menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas fisik.
5. Menunjukkan kecakapan dalam aktivitas fisik.

6. Adakah mempelajari bagaimana cara belajar ketrampilan baru. Ambil bagian Secara teratur aktivitas fisik.
7. Ambil bagian meningkatkan kesehatan melalui aktivitas fisik sedikitnya tiga kali seminggu.
8. Pilih salah satu aktivitas fisik yang dapat membekalinya.

Apakah Secara Fisik Cocok

9. Mencapai nilai untuk memelihara kebugaran jasmani.
 10. Disain program kebugaran yang sesuai dengan prinsip latihan serta bermanfaat untuk aktivitas fisik.
 11. Identifikasi manfaat , biaya-biaya, dan kewajiban yang berhubungan dengan aktivitas fisik yang dilakukan.
 12. Kenali faktor keselamatan dan resiko yang berhubungan dengan keikutsertaan aktivitas fisik.
 13. Menerapkan konsep dan prinsip kepada pengembangan ketrampilan motorik.
 14. Mahami dengan baik dalam keterlibatan aktivitas fisik yang cocok.
 15. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang sesuai untuk aktivitas fisik terpilih.
 16. Memahami keikutsertaan aktivitas fisik dapat mendorong kearah multicultural dan pemahaman nasional.
 17. Mahami aktivitas fisik dapat menyediakan kesempatan untuk kenikmatan diri.
- Nilai-Nilai aktivitas fisik dan Kontribusinya terhadap gaya hidup sehat.**
18. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diakibatkan oleh keikutsertaan dalam aktivitas fisik.
 19. Mengakui peranan aktivitas fisik untuk kesehatan dan kesejahteraan.
 20. Menghargai perasaan dalam aktivitas fisik. (diambil dari NASPE, 1992).

NASPE menekankan kepada sasaran berbeda dan berbagai tujuan. Jika dokumen ini adalah petunjuk program pendidikan jasmani untuk era millennium, itu jelas kita harus mendapatkan suatu sasaran atas biaya yang lain dan menyepakati bahwa orang terdidik, lebih dari yang lain-lain, seseorang yang menunjukkan pengetahuan lengkap, ketrampilan, keikutsertaan reguler, kebugaran terkait dengan kesehatan, dan nilai-nilai aktivitas fisik yang cukup akan membuat ia menjadi bagian integral dari hidupnya, sekarang dan selanjutnya.

Perkembangan Isi Program Pendidikan Jasmani di U.S.

Tujuan pendidikan jasmani dari setiap jaman masing-masing, mengkombinasikan kecenderungan dan keikutsertaan sosial, yang mempunyai peranan besar dari kesejarahan pendidikan jasmani. Isi mengacu pada pokok dan aktivitas yang diajarkan kepada siswa agar dapat mencapai tujuan program tersebut. Para guru harus memahami tentang konsep gerak. Pada awalnya program pendidikan jasmani ditekankan pada pelatihan fisik , yang mencerminkan sasaran yang dibatasi pada hasil. Programnya berisi tentang latihan fisik. Siswa diajarkan membelah kayu, mempelajari formasi baris berbaris, memelihara kebun sekolah, berjalan kaki dan latihan perang-perangan. Program pada Round Hill School adalah yang pertama dalam memperluas isi pelajaran dengan mengkombinasikan beberapa unit olahraga di alam terbuka, sebagai tambahan untuk pelatihan fisik. (Van Dalen & Bennett, 1971).

Kurikulum dasar senam mengarah kepada suatu visi filosofi pengembangan program yang lebih luas untuk pendidikan jasmani di sekolah. Jumlah olahraga kompetitif yang dikembangkan Amerika Serikat atau yang dibawa dari negara-negara lainnya melalui gelombang imigrasi yang kedua. Dari tahun 1850 sampai 1900, banyak dari olahraga populer masa sekarang mulai dipelajari di sekolah-sekolah di Amerika, mencakup bolabasket (memisahkan antara laki-laki dan perempuan), bola voli, tenis, baseball, bulu tangkis, dan golf.

Periode dari 1900 sampai 1950 dominasi isi dasar kurikulum program sekolah, dapat dihubungkan dengan Tujuan yang dinyatakan Hetherington's dan adopsi profesi sebanyak tiga dari Tujuh Prinsip yang ada pada tahun 1918. Olahraga telah dipandang sebagai suatu sarana efektif untuk dihubungkan dengan kesehatan, penggunaan waktu kesenangan, dan pengembangan karakter. Dua gangguan penting terjadi yaitu Perang Dunia I dan Perang Dunia II, kapan sekolah menengah dan perguruan tinggi menggunakan pertempuran, senam, berenang, dan aktivitas lain untuk membantu perkembangan pelatihan militer. Program Pendidikan jasmani ditekankan pada latihan yang bersifat perbaikan untuk mengembalikan tentara yang terluka. Isi dari program pendidikan jasmani sekolah tinggal baru dikatakan stabil menjelang 1950 sampai 1960.

Periode 1960 telah terjadi pertumbuhan cepat dari kedua factor yang ada dalam pendidikan jasmani meliputi aktivitas pendidikan jasmani dan konsep pendidikan jasmani. Dan keanekaragaman itu telah menghasilkan beberapa faktor:

1. Perubahan kearah isi dasar olahraga kompetitif.
2. Bagian dan standar nasional untuk pendidikan jasmani.
3. Desain untuk pengembangan aktivitas yang sesuai dengan tingkat dasar, menengah, dan tinggi, sehingga menghasilkan tiga kurikulum yang berbeda.
4. Mempromosikan teori yang berbeda untuk merancang isi program pendidikan jasmani.
5. Hasil dari penelitian, terutama mengenai kebutuhan kebugaran kaum muda dan anak-anak.
6. Pengembangan dari format gerak baru (e.g., permainan baru, olahraga "ekstrim").
7. Judul IX, yang mengamatkan peluang sama untuk anak-anak perempuan dan wanita-wanita muda.
8. P.L 94 -142 dan aturan lain untuk pemasukan para siswa dengan kebutuhan khusus dalam hampir semua kelas.

Di masa empat puluh tahun lalu, kita sudah menyaksikan suatu tren membentuk gerak masyarakat melalui kegiatan non-olahraga. Ini jelas bahwa orang-orang masa itu ingin mengambil bagian aktivitas gerak selain melalui kegiatan olahraga trnd juga melalui olahraga tradisional. Aktivitas permainan baru seperti, program petualangan, panjat dinding, sket boar, sepeda gunung, surfing, jalan kaki dan sebagainya.

Setiap tahun selalu menciptakan format yang baru supaya tingkat keikutsertaan masyarakat lebih banyak. Melalui perubahan-perubahan tersebut telah dapat menciptakan tingkat keikutsertaan masyarakat dengan tidak dibatasi oleh jenis kelamin dan agama. Hal ini dapat membuka kesempatan untuk setiap orang agar dapat berperan serta dalam mempelajari keterampilan gerak yang mereka minati.

Hasil yang dapat diprediksi dalam menciptakan suatu seimbang "orang yang secara fisik terdidik" di sertiap waktu aneka pilihan untuk aktivitas fisik adalah suatu

perluasan aneka pilihan isi yang ditawarkan dalam P-12 untuk para siswa. Di bawah ini tertera isi pengelompokan program pendidikan jasmani yang dikelompokkan kedalam dua tingkatan kelas, lihat Gambar I.I. Hal yang penting untuk diingat bahwa seorang guru pendidikan jasmani pada setiap tingkatan diharapkan tidak hanya mengetahui isi program, tetapi juga program harus aman, efektif, dan secara jelas mengajar para siswa dengan masing-masing tingkatan kelas.

Gambar 1.1 Cakupan Isi Kurikulum Pendidikan Jasmani

Program Dasar

Uraian Isi	Contoh
Kebugaran	Aerobik, Latihan sirkuit, konsep kebugaran, jogging, peregangan, jalan.
Pengembangan Senam	Balok keseimbangan, ketangkasan, berputar
Aktivitas dansa dan ritmik	Ketangkasan tangan, dan aktifitas ritmik
Dasar organisasi permainan	Berpasangan, permainan beregu
Peranan permainan	Sepakbola tiga lawan tiga
Modifikasi permainan	Permainan dibawah aturan yang dibatasi
Manipulasi permainan	Menangkap, menggiring, menendang
Keterampilan non-lokomotor	Keseimbangan, berputar
Keterampilan lokomotor	Lompat, lempar, loncat, lari
Konsep gerak	Kecepatan, tahanan

Program lanjutan (menengah dan tinggi)

Uraian Isi	Contoh
Aktivitas petualangan	Menjelajah, mengembara, naik gunung
Aktivitas air	Dayung, berenang
Kebugaran	Konsep kebugaran, lari, latihan beban
Olahraga beregu	Bolavoli, softball, baseball, sepakbola, bolabasket
Olahraga individu	Badminton bowling, golf
Permainan kerjasama dan inisiatif	Permainan baru, permainan kepercayaan, inisiatif grup.
Aktivitas rekreasi	Tennis meja, hoki es
Aktivitas dansa dan ritmik	Modern dance, ballroom dance break dance
Permainan internasional & tradisional	Sepakbola Australia, cricet
Senam	Senam lantai, senam alat
Seni beladiri	Aikido, tai chi

Perkembangan Pengajaran Pendidikan Jasmani: dari Metode ke Model

Penentuan sasaran bersifat rencana dan pemilihan isi program dipilih secara langsung kepada jenis pembelajaran yang akan digunakan guru dalam pendidikan jasmani. Program paling awal adalah latihan fisik yang dapat digunakan dengan diarahkan kepada program latihan sistem militer (Van Dalen & Bennett, 1971).

Pelaksanaannya guru memberikan intruksi pelajaran, dan para siswa melaksanakan materi pelajaran yang guru intruksikan. Formal tindakan guru telah didasarkan pada langkah-langkah dan prosedur yang telah direncanakan untuk dilaksanakan. Pembelajaran jenis ini sangat efektif untuk mengajar kedisiplinan sesuai dengan pelajaran yang diberikan.

Sistem Olahraga senam Jerman JAHN'S telah didasarkan pada tiruan pembelajaran, di mana guru dan siswa memperagakan latihan sesuai dengan materi ajar. Sistem Jerman melibatkan banyak orang, kelompok kecil dalam latihan, walau pun melibatkan banyak orang, tapi sistem pengelompokan sering digunakan dalam pelaksanaan latihan. Jahn adalah guru yang pertama memisahkan kelas ke dalam kelompok-kelompok yang disesuaikan dengan kemampuan dalam melaksanakan materi pembelajaran. (Van Dalen & Bennett, 1971). Sistem swedia juga digunakan sebagai model untuk menirukan, tetapi dalam pelaksanaannya setiap kelompok mempunyai seorang pemimpin. Dalam pelaksanaannya setiap kelompok dibebaskan untuk secara serempak menirukan apa yang dicontohkan oleh para pemimpin yang ada di kelompoknya. Kita akan mengingat bahwa, sasaran dan isi sitem olahraga senam adalah sungguh sempit, sehingga metode pengajaran juga terbatas. Kedua metode senam ini menekankan kepada metode interaksi langsung.

Bahkan ketika terjadi perubahan isi dari olahraga senam ke pendidikan jasmani berdasar olahraga setelah pergantian abad, sekitar tahun 1960-an. Ada suatu penekanan pada latihan, pengulangan, dan pembelajarn teknik yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan dalam olahraga. Sedangkan isi yang telah berubah secara drastis selama lima puluh tahun terakhir, metode pengajaran kebanyakan menggunakan cara yang kaku yaitu teacher-directed. Pada tahun 1962, Oberteuffer dan Ulrich menulis:

Format metode dikatakan "Lakukan yang aku katakan. ketika aku mengatakan itu, dan bagaimana yang aku katakan," dan harus disiplin dan tegas. Iklim formal seperti ini tidak disukai oleh anak-anak muda Amerika, sehingga metode seperti ini diragukan. Hal ini bagaimanapun tidak akan hilang..., Ini adalah salah satu wabah pendidikan jasmani modern dan kehadirannya berarti akan mengurangi bidang pendidikan. Kerja otot dilaksanakan oleh para siswa, sedangkan guru harus memikirkan bagaimana cara latihan yang harus dilaksanakan (p. 300).

Oberteuffer dan Ulrich benar, tetapi di tahun 1960 metode mengajar pendidikan jasmani, dan pendidikan secara umum, telah menemukan gagasan baru tentang bagaimana cara guru dalam melibatkan para siswa untuk menyelesaikan materi pembelajaran. Sejak itu telah banyak dikembangkan metode-metode baru untuk mengajar pendidikan jasmani, sekarang strategi mengajar diantaranya:

1. Pengajaran tugas
2. Pengajaran reflective
3. Pengajaran berteman
4. Pengajaran berkelompok
5. Pengajaran dasar pertanyaan

Strategi ini merupakan pengorganisasian dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dan berfungsi sebagai acuan guru dan siswa dalam pengorganisasian kelas.

Beberapa dari strategi ini lebih menekankan kepada interaksi guru dengan siswa secara langsung terhadap isi materi pelajaran.

Pendekatan baru dalam mengajar telah dikembangkan secara terpisah, dan kekurangan dari salah satunya telah membantu para guru dalam mencari jalan keluar dalam pengajaran pendidikan jasmani. Ketika tahun 1966 Muska Mosston memperkenalkan Spektrum gaya mengajar dalam mengajar pendidikan jasmani, yang menjadi salah satu buku yang pernah ditulis untuk mengajar pendidikan jasmani. Dalam edisi berikutnya (Mosston & Ashworth, 1994), mengemukakan konsep suatu rangkaian yang disatukan antara gaya mengajar langsung (teacher-centered) dengan mengajar tidak langsung (students-centered), yang didasari pada pengendalian pengambilan keputusan di dalam kelas. Struktur dari tiap gaya pengajaran telah ditentukan oleh keputusan sebelumnya, berdampak pada langkah-langkah selama dan sesudah pembelajaran. Guru bertugas hanya menyimpulkan, sedangkan siswa diberi keleluasaan untuk mengemukakan pendapatnya.

Sekitar tahun 1980 telah diperkenalkan pendekatan lain dalam gaya mengajar pendidikan jasmani. Beberapa pendekatan didasari oleh persepektif Mosston's, sedangkan beberapa diantaranya berdasarkan hasil riset dalam efektivitas mengajar pendidikan jasmani. Pengajaran yang efektif dilaksanakan melalui riset antara hubungan guru dengan siswa di dalam kelas. Pesan yang penting adalah bahwa perilaku siswa lebih bersifat aktif dibanding perilaku guru, sehingga fokus berubah dari "Apa yang sebaiknya guru sedang lakukan?" untuk "Apa yang sebaiknya guru lakukan agar siswa menjadi aktif di kelas?" Oleh karena itu, suatu metoda pengajaran yang efektif adalah bagaimana tindakan guru agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas, dan tidak harus mengajar dengan gaya mengajar yang dikembangkan oleh Mosston.

Selama perkembangan gaya mengajar pendidikan jasmani pada tiga dekade, muncul konsep metode yang lebih luas, atau "cara dalam menyampaikan materi pembelajaran." Dugaan dari model pembelajaran telah didasarkan pada suatu pandangan instruksi yang mencakup pertimbangan bersama terhadap teori belajar, dalam penentuan sasaran, konteks, isi, manajemen kelas, yang terkait dalam strategi mengajar, proses verifikasi, dan penilaian belajar siswa. Joyce Dan Weil (1980) menggambarkan suatu model pembelajaran sebagai "suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk bentuk kurikulum dalam pengajaran jangka panjang, untuk mendisain materi pembelajaran, dan untuk memandu instruksi dalam kelas" (p.1).

Metoda, Strategi, Gaya, dan model berbeda satu sama lain. Suatu metoda, strategi, atau gaya secara khas digunakan dalam aktivitas mengajar jangka pendek, kemudian berpindah kepada metode, gaya, atau strategi yang lain. Sedangkan suatu model dirancang untuk digunakan dalam suatu keseluruhan unit pembelajaran dan meliputi semua perencanaan, desain implementasi, dan penilaian yang berfungsi untuk unit itu. Dan bisa meliputi berbagai metoda, strategi, atau gaya mengajar di dalam unit tersebut.

Model pengajaran mempunyai dasar teoritis kuat, dan telah menjadi banyak obyek riset dalam implementasi dan pengembangannya. Setiap sekolah pada umumnya telah memastikan bahwa model dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang sekolah harapkan. Kebanyakan model pengajaran pada awalnya dikembangkan untuk digunakan di kelas. Beberapa model, seperti yang diperkenalkan dalam buku ini, menunjukkan harapan besar dapat menghasilkan isi program pendidikan jasmani.

Sisa dari bab pada bagian 1 akan menjelaskan model pembelajaran secara lebih detil. Di sini titik kunci adalah bahwa. Perencanaan disatukan dalam suatu materi pembelajaran pendidikan jasmani dan berbeda dengan metoda, strategi dan gaya, sebagai bagian dari suatu perubahan dalam mengajar para siswa disetiap zaman. Saya akan berargumen bahwa model adalah perencanaan, penerapan, dan prediksi pembelajaran yang akan menjadi jalan yang efektif untuk mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani masa sekarang.

Tahap perencanaan menurut NASPE merupakan orientasi hasil dimasa yang akan datang: Standard Nasional untuk Pendidikan Jasmani (NASPE, 1995), yang menguraikan sasaran yang bersifat perencanaan untuk semua kelas dan menguraikan beberapa strategi pembelajaran umum menuju keberhasilan (lihat Gambar 1.2).

Hal yang penting yang di catat NASPE adalah mengenali kebutuhan untuk mengajar anak-anak dalam rangka mencapai kebutuhannya. Jika program pendidikan jasmani saat ini mengejar berbagai hasil belajar, para guru harus mempunyai metode pembelajaran berpareasi.

NASPE mendefinisikan pendidikan meliputi tiga daerah utama yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Daerah psikomotor mengacu kepada kemahiran kemampuan gerak. Aspek kognitif mengacu kepada kemampuan berfikir, mengingat, memahami konsep dan memecahkan masalah. Aspek afektif mengacu kepada sikap dan kebiasaan perilaku sosial.

GAMBAR 1.2 Program standar NASPE untuk pendidikan jasmani

Standar baku dalam pendidikan jasmani

Seorang yang dididik jasmani:

1. Mendemonstrasikan kompetensi dalam bergerak dan efisien dalam bergerak.
2. Mengaplikasikan konsep gerak dan prinsip belajar dan membangun keterampilan motorik.
3. Menampilkan sebuah aktipitas fisik dalam kehidupan.
4. Dapat memelihara kesehatan dalam level kebugaran jasmani.
5. Menunjukkan perilaku sosial dan pribadi bertanggung jawab aktivitas fisik.
6. Menunjukkan pemahaman dan rasa hormat dalam perbedaan aktivitas pengaturan fisik.
7. Mengerti aktifitas fisik menyediakan peluang untuk kenikmatan, tantangan, ungkapan, dan interaksi sosial.

Aspek-aspek belajar akan dibahas lebih lanjut dalam Bab 2

Tidak ada " Satu Cara Terbaik" untuk Mengajar

Jika program pendidikan jasmani dan para guru bekerja keras dalam pertemuan NASPE'S (1995) standar untuk membantu para siswa menjadi sungguh-sungguh secara phisik mendidik para orang, itu adalah nyata yang para guru tidak bisa instruksikan cara yang sama sejak semula, atau terbatas pada metoda, strategi, dan gaya. Jika program diarahkan kepada hasil belajar, dalam lingkup tiga domain, mengajar para siswa dengan kemampuan berbeda, dan meliputi suatu isi program yang luas di dalam kurikulum, di sana tidak ada "satu cara terbaik" untuk mengajar pendidikan jasmani. Setiap kali seorang guru instruksikan suatu isi berbeda, maka berbeda hasil belajarnya, bagi suatu kelompok berbeda para siswa, yang guru harus

ubah adalah cara dalam menginstruksikan harus lebih efektif. Kadang-Kadang perbedaan itu akan hanya terjadi perubahan kecil atau variasi kecil dalam beberapa pengajaran dan perilaku belajar. Pada suatu waktu perbedaan itu akan memerlukan perubahan utama di dalam bagaimana seorang guru menginstruksikan, meminta penggunaan suatu pendekatan yang berbeda, apa yang kita akan alami dalam buku ini, suatu model pembelajaran.

Model Pembelajaran: Alat untuk Mengajar dan Belajar

Supaya kegiatan mengajar efektif dan dapat mencapai tiga domain dan mencakup kemampuan siswa, guru pendidikan jasmani harus mengetahui dan menggunakan sejumlah model pembelajaran yang berbeda. Suatu model pembelajaran mengacu pada suatu rencana yang terpadu dan menyeluruh untuk mengajar meliputi: suatu landasan teoritis, statemen dari hasil belajar yang diharapkan, pengetahuan keahlian guru, pengembangan sequenced dan aktivitas belajar, harapan untuk guru dan perilaku siswa, struktur tugas unik, hasil penilaian terpelajar, dan cara untuk memverifikasi implementasi model sendiri. Model pembelajaran terbaik merupakan proses mata rantai teori ke proses spesifik yang mana seorang guru perlu mempromosikan ruang olah raga. Masing-Masing model adalah sejenis, seorang guru perlu mengikuti dan membantu para siswa belajar pendidikan jasmani. Masing-Masing Model meminta sendiri satuan keputusan, rencana, dan tindakan guru dan para siswa. Para guru yang paling efektif akan terbiasa dengan sejumlah model pembelajaran model dan mengetahui model apa yang dapat digunakan pada waktu ditentukan (tergantung pada hasil, daerah, gaya belajar siswa, dan isi).

Salah satu tujuan utama dari buku ini adalah untuk menyediakan suatu pengenalan pada model pembelajaran dalam mengajar pendidikan jasmani. Sekali anda menjadi terbiasa dengan gagasan untuk model pembelajaran dan mengetahui bagaimana cara menggunakannya, kita akan mampu menerapkan model pembelajaran tersebut pada waktu yang sesuai, dan kemudian menjadi siap untuk belajar.

Jika anda adalah guru yang berpengalaman, harapkan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa dimasukkan sebagai isi dari program pembelajarannya. Kemudian dapat memilih model-model pembelajaran untuk masing-masing unit materi pelajaran. Serta harus dapat memodifikasi model-model pembelajaran tersebut agar efektif bagi proses belajar siswa.

Dasar Model Pembelajaran untuk Pendidikan Jasmani

Hal ini didasari oleh pembelajaran pendidikan jasmani secara khas didasarkan pada isi, aktivitas belajar kepara siswa. Itu adalah, pusat pengorganisasian untuk pembelajaran adalah paling yang sering ditentukan oleh isi (e.g., bolabasket, permainan hoki, tenis, tarian aerobic), dan bukan tujuan atau model pembelajaran. Jika kamu menyebutkan isi, seorang guru akan menceritakan bagaimana ia mengajar kepada para siswa nya: "Aku mengajar seni memanah cara ini...", "saya mengajar game cara ini...", "saya mengajar menari cara ini...", dan seterusnya. Dan, sebagai profesi, kita cenderung untuk mengajar isi yang sama dengan cara yang sama ke para siswa bermacam-macam kelas.

Isi Unit adalah penting, tetapi itu bukan satu-satunya pertimbangan bagaimana cara mengajar. Ada kemungkinan bahwa pembelajaran akan jadi efektif, aman, dan menyenangkan jika isi dipertimbangkan dengan factor lain, seperti:

- yang diharapkan Belajar hasil
- Konteks dan mengajar lingkungan
- Siswa kesiap-siagaan dan langkah pengembangan
- Siswa yang belajar pilihan
- Prioritas Daerah
- Struktur Tugas dan pola teladan organisatoris
- Susunan tugas pembelajaran
- Penilaian pembelajaran hasil
- Penilaian pembelajaran praktek

Model pembelajaran perlu mempertimbangkan semua factkr dalam mengambil keputusan bagaimana cara pembelajaran suatu unit kepada siswa. Pengorganisasian unit menjadi model pembelajaran terpilih setelah mempertimbangkan beberapa faktor.

Di bawah suatu pendekatan model dasar, ketika satu atau lebih faktor utama berubah, itu akan mungkin mengakibatkan pemilihan suatu model pembelajaran berbeda, ini akan jadi benar bahkan ketika isi adalah sama.

Ada beberapa pertimbangan baik untuk menggunakan suatu pendekatan model pendidikan jasmani:

1. Itu mengizinkan seorang guru untuk mempertimbangkan dan menimbang beberapa faktor sebelum memutuskan model yang akan digunakan untuk suatu unit. Pertimbangan ini mengenali hubungan dari beberapa faktor dan membantu guru untuk membuat suatu keputusan tentang pembelajaran.
2. Dengan penggunaan suatu proses mengurangi, jauh lebih mungkin bahwa model yang terpilih akan memenuhi konteks, isi, dan tujuan untuk masing-masing unit. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran akan secara konsisten tinggi.
3. Kebanyakan model pembelajaran didukung riset kuat sebagai dasar dalam efektivitas dan hasil belajar.
4. Masing-Masing model pembelajaran dapat dipandang sebagai sejenis gambaran untuk seorang guru untuk mengikuti perancangan dan menerapkan pembelajaran. Gambaran ini membantu guru untuk membuat keputusan sama dan sebangun ketika menggunakan suatu model.
5. Suatu model pembelajarn yang baik akan meliputi cara seorang guru untuk mengetahui penggunaan model yang tepat untuk mengetahui jika model sedang aktif untuk membantu para siswa mencapai hasil pembelajaran. Ini menyediakan guru dengan umpan balik penting tentang pembelajarannya.
6. Masing-Masing model pembelajaran menyediakan para siswa dan guru dengan uraian dari perilaku yang diharapkan, peran, keputusan, dan responsibilities-increasing kejelasan untuk semua orang di dalam kelas.
7. Model Ipembelajaran yang terbaik adalah fleksibel dan mengizinkan guru masing-masing untuk menyesuaikan model itu kepada kebutuhan pelajar yang unik dan konteks itu. Ini mengenali kemampuan para guru untuk membuat keputusan dan pertimbangan profesional berdasar pada keahlian mereka, pengalaman, dan situasi mengajar.

Kebutuhan akan Berbagai Model Pendidikan Jasmani

Kamu mengenali pendidikan jasmani, lebih dari pokok sekolah lain, menawarkan tantangan yang paling rumit untuk para guru. Tidak ada lain pokok memerlukan para gurunya untuk menunjuk hasil belajar dalam tiga domain utama, untuk menjadi banyak mengetahui dalam berbagai area isi, dan untuk bekerja perubahan yang terus menerus yang belajar lingkungan. Hampir semua guru menggunakan kelas yang sama sejak semula, tetapi pendidikan jasmani para guru dapat mempunyai banyak kelas: ruang olah raga, gimnasium pelengkap, lapangan di luar, ring tinju, dan lain-lain. Sebagai tambahan, mereka harus sering berbagi mengajar area dengan lain para guru dan kelas.

Ikhtisar Buku Ini

Seperti sebelumnya telah disebutkan, tujuan buku ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar dalam pendidikan jasmani. Apabila kita mengetahui isi dari setiap model pembelajaran pendidikan jasmani maka kita dapat memilih dan menerapkan model yang paling efektif untuk pembelajarn pendidikan jasmani. Untuk membantu dalam memilih, merencanakan, menerapkan, dan menilai penggunaan model pembelajaran, maka buku ini akan menguraikan langkah-langkahnya yang terbagi dalam beberapa bab..

Bab 2 akan menguraikan secara singkat jenis pengetahuan yang diperlukan oleh para guru untuk pembelajaran yang efektif dalam pendekatan model. Seperti anda akan lihat, seorang guru pendidikan jasmani akan mengambil beberapa pengetahuan dasar secara serempak dalam rangka secara efektif menyusun dan menyelesaikan pembelajaran.

Bab 3 mengidentifikasi strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengajar pendidikan jasmani dari suatu pendekatan model. Strategi adalah prosedur sebelum perencanaan untuk peristiwa yang berlangsung dalam pelajaran pendidikan jasmani untuk tujuan jangka pendek hasil belajar. Strategi dapat dirancang untuk menggolongkan para siswa di dalam kelas, pengaturan tugas belajar, menjadi dan memelihara perhatian siswa, meningkatkan keselamatan, mempresentasikan informasi, menaksir siswa belajar, dan lain-lain.

Bab 4 akan menguraikan efektivitas mengajar ketrampilan untuk pendidikan jasmani yang bertindak sebagai tingkatan yang berikutnya membangun blok untuk model pembelajaran. Disini diuraikan berbagai hal efektif yang dapat para guru lakukan sebelum, selama, dan setelah proses belajar untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. Pembelajaran ketrampilan di dalam bab ini telah diperoleh dari riset pada mengajar kelas dan pendidikan jasmani selama tiga dekade.

Bab 5 menyediakan suatu uraian perencanaan pelajaran dan unit menyeluruh untuk pendidikan jasmani. Menjelaskan perbedaan antara perencanaan dan persiapan untuk mengajar pendidikan jasmani. Dalam buku ini, perencanaan dipandang sebagai satu rangkaian pertanyaan seorang guru dari setiap unit dan masing-masing pelajaran. Sekali ketika pertanyaan telah dijawab, guru akan mempunyai suatu kesempatan lebih baik untuk menerapkan, memadukan, peristiwa pembelajaran yang efektif untuk semua model. Suatu perencanaan umum diperkenalkan sedemikian sehingga kamu dapat mempunyai suatu tempat untuk memulai fungsi penting dalam mengajar.

Bab 6 merupakan bab yang paling utama dalam buku ini. karena Bab 2 sampai 5 memusat pada penentuan langkah belajar, masing-masing model diperkenalkan pada bagian 2. Suatu model pembelajaran adalah suatu rencana kegiatan unik, dirancang untuk memudahkan para siswa mendapatkan hasil belajar. Masing-Masing model menetapkan pola teladan pengambilan keputusan sendiri, operasi kelas, dan tanggung-jawab untuk guru dan para siswa. Bab ini menyediakan suatu kerangka untuk menggambarkan komponen dan dimensi dalam menyusun model masing-masing dan menetapkannya terlepas dari model yang lain. Pengetahuan itu adalah penting dalam membantu guru untuk memilih dan menerapkan model yang terbaik untuk tiap-tiap pelajaran.

Masing-Masing bab pada bagian 2 akan menguraikan suatu uraian yang lengkap pada satu model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, berdasar pada dimensi dan komponen yang diperkenalkan Bab 6. Model itu adalah:

7. Pembelajaran Langsung
8. Pendekatan system untuk pembelajaran
9. Belajar kooperatif
10. Pendidikan Olahraga
11. Pendekatan teman mengajar
12. Pemeriksaan Model
13. Game Taktis

Bab ini akan menyediakan contoh rencana pelajaran dan usul untuk mengadaptasikan masing-masing model kepada berbagai konteks mengajar. Aktivitas belajar pada ujung bab masing-masing pada sebagian 1 dan pengajaran praktek pengalaman akan membantu kita dalam menerapkan langkah-langkah awal bagaimana cara menerapkan model pendidikan dalam pendidikan jasmani.

AKTIVITAS BELAJAR

1. Membuat daftar keikutsertaan aktivitas phisik pada masing-masing langkah hidup mu: sebelum masuk sekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, perguruan tinggi, dan hadiah. Pada langkah masing-masing uraikan: (a) motivasi untuk mengambil bagian, (b) tujuan, dan (c) siapa yang mengajar aktivitas masing-masing.
2. Kembali untuk memisahkan bagian (c) dari aktivitas belajar sebelumnya. Uraikan dengan kata-kata sendiri metode apa yang digunakan oleh guru mu dalam menerapkan setiap langkah. Jadilah pasti untuk meliputi derajat tingkat kelangsungan dan formal dalam metoda itu.
3. Jika kamu mengajar pendidikan jasmani, melatih, atau jadi instruktur aktivitas pelajar phisik, uraikan metoda mengajarnya.
4. Uraikan menurut kata-kata sendiri suatu definisi untuk orang yang dididik dalam wujud suatu daftar. Buat daftar, jelaskan bagaimana kamu akan memberikan pelajaran agar membantu siswa dalam belajar. Uraikan juga definisi, " tidak adil" menggunakan NASPE pada bab!
5. Isi dari P-12 U.S. program pendidikan jasmani telah menunjukkan suatu evolusi jelas bersih di dalam abad yang lalu. Apa pendapat anda tentang program itu akan kelihatan seperti tahun 2020? Apa yang harus pelajar ketahui untuk mengambil bagian program ini?

PUSTAKA

Mosston, M., & Ashworth, S. (1994). *Teaching physical education* (4cd.). Now York: Macmillan.

National Association for Sport and Physical Education. (1992). *Outcomes of quality physical education programs*. Reston, VA: Author.

National Association (or Sport and Physical Education. (1995). *Moving into **the future**: National standards for physical education*. St. Louis: Mosby.

Siedentop, D. (1998). *Introduction to physical education, fitness, and sport* (3ed.) Mountain View, CA: Mayfield.

Van Dalen, D., & Bennett, B. (1971). *A world history of physical education: Cultural, philosophical, comparative* (2ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Bab 2

Pengetahuan Luas untuk Instruksi Model Berdasarkan dalam Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani para guru harus mempunyai keahlian banyak di dalam area yang secara langsung atau secara tidak langsung menentukan bagaimana mereka instruksikan dan seberapa baik para siswa akan belajar pada setiap unit isi dan pelajaran. Itu adalah suatu penyederhanaan lebih untuk menyatakan bahwa para guru harus memahami tentang para siswa mereka, isi pendidikan jasmani, dan intervi model. Para guru efektif lakukan harus mengetahui berbagai hal ini, tetapi dalam lebih jauh jalan yang interaktif dan canggih. Kesempurnaan datang dari mempunyai pengetahuan yang luas dalam banyak mengajar; pengetahuan yang dangkal tidaklah cukup untuk mengindahkan kompleksitas dari kebanyakan aturan mengajar pendidikan jasmani. Interaksi datang ketika seorang guru harus menggunakan beberapa jenis pengetahuan pada waktu yang sama dan sering juga dengan waktu yang sedikit untuk mempertimbangkan pilihan atau untuk merundingkan yang lain.

Dasar Pengetahuan Shulman untuk Mengajar

Dari tahun ke tahun di sana telah banyak orang mencoba untuk menggambarkan suatu dasar pengetahuan untuk semua guru dari berbagai kebutuhan seseorang mengetahui dalam rangka mengajar pokok mereka secara efektif di dalam P-12 sekolah. Karena riset belum menentukan suatu ai dasar pengetahuan yang pasti waktu ini, manapun daftar pengetahuan para guru kebutuhan apa yang akan tergantung sangat pada siapa yang sedang menulis daftar. Mengenali yang banyak gelandang seperti itu ada di literatur, dan di pendapat dari pendidik guru, telah ada beberapa konsensus di masa dekade lalu dalam dasar pengetahuan diusulkan oleh Lee Shulman (1987). Christensen (1996) melaporkan bahwa dasar pengetahuan Shulman adalah dikutip paling sering digunakan oleh program pendidikan guru yang mengalami tinjauan ulang akreditasi oleh Dewan Nasional Akreditasi Guru Pendidikan (NCATE). pengetahuan Shulman mendasarkan untuk pengajaran meliputi tujuh kategori:

- | | |
|---|---|
| 1. Pengetahuan isi | Pengetahuan tentang pokok materi berarti untuk diajar |
| 2. Pengetahuan bersifat pendidikan umum | Pengetahuan tentang mengajar metoda yang menyinggung kepada semua pokok dan situasi |
| 3. Pengetahuan isi bersifat pendidikan | Pengetahuan tentang bagaimana cara guru adalah suatu pokok atau topik ke spesifik kelompok para siswa dalam konteks |
| 4. Kurikulum pengetahuan | Pengetahuan yang spesifik tentang program dan isi pengembangan sesuai pada masing-masing tingkatan penilaian |

5. Pengetahuan dari konteks bidang pendidikan	Pengetahuan tentang dampak dari konteks pada instruksi
6. Pengetahuan dari pelajar dan karakteristik mereka	Pengetahuan tentang manusia yang belajar ketika berlaku bagi pengajaran
7. Pengetahuan dari tujuan bidang pendidikan	Pengetahuan tentang tujuan, maksud, dan struktur dari sistem bidang pendidikan

Para guru harus mempunyai pengetahuan pada tiga tingkat yang berbeda di dalam masing-masing kategori: menerangkan, prosedural, dan bersyarat. Menerangkan pengetahuan yang seorang guru dapat menyatakan secara lisan atau secara tertulis. Itu adalah apa yang satu "memahami tentangnya" banyak berbagai hal yang buat bagi instruksi yang efektif di dalam pendidikan jasmani. Pengetahuan yang prosedural adalah bahwa seorang guru dapat benar-benar menggunakan sebelumnya, selama, dan setelah instruksi. Itu adalah kemampuan untuk menyelesaikan menerangkan pengetahuan dalam cara-cara yang itu memudahkan manajemen kelas dan siswa belajar. Pengetahuan bersyarat menginformasikan seorang pengetahuan guru menginformasikan seorang guru ketika dan mengapa untuk membuat keputusan yang cocok konteks yang spesifik dari saat itu. Adalah semua tiga jenis pengetahuan adalah betul-betul dihubungkan dengan satu sama lain. Menerangkan pengetahuan adalah prasyarat ke pengetahuan prosedural seseorang harus pertama mempunyai pengetahuan dasar tentang mengajar dan belajar dan kemudian bagaimana cara operasional pengetahuan. Sekali guru dapat menerapkan pengetahuan sekali atau dalam seseorang menentukan, pengetahuan bersyarat mengizinkan guru untuk menyamaratakan operasi itu kepada banyak pengaturan dan saat lain dan "mengetahui mengapa" sebelum melakukan untuk "membuatnya terjadi." Berikut adalah beberapa contoh dari menerangkan, prosedural, dan pengetahuan bersyarat untuk pendidikan jasmani para guru.

Menerangkan	Pengetahuan konsep dari secara pengembangan dan kurikulum sesuai instruksi
Prosedural	Pengetahuan bagaimana cara tulis pelajaran merencanakan penggunaan itu secara pengembangan pengajaran sesuai strategi
Kondisi	Pengetahuan yang bersyarat bagaimana cara memodifikasi aktivitas di kelas ketika mereka tidaklah secara pengembangan sesuai dengan para siswa
Menerangkan	Pengetahuan ketentuan-ketentuan kelompok dan olah raga individu
Prosedural	Mengoreksi memerintah sebagai bagian dari suatu tugas terminologi dan kata-kata penggunaan presentasi yang berbeda

	yang bersyarat untuk kata keempat dan kesepuluh untuk menjelaskan aturan
Menerangkan	Pengetahuan tiga aktivitas berirama menarik untuk kata ke lima
Prosedural	Mampu memonitor dan menyediakan umpan balik yang akurat praktek para siswa
Prosedural	Pengetahuan aktivitas yang bersyarat itu bagaimana cara memotivasi para siswa untuk mengambil bagian
Menerangkan	Pengetahuan mengapa suatu pola teladan pergerakan yang tertentu meningkatkan capaian
Prosedural	Mampu merencanakan dan menerapkan petunjuk permainan yang menyediakan para siswa dengan ditingkatkan pengulangan gerakan itu
Kondisi	Pengetahuan yang bersyarat ketika tiba waktunya untuk para siswa untuk maju dari petunjuk permainan ke game yang penuh

Semua tiga jenis pengetahuan diperlukan untuk instruksi yang efektif. Hal yang penting untuk belajar adalah bahwa masing-masing macam pengetahuan akan digunakan pada saat yang berbeda sedang dalam proses perencanaan dan menyelesaikan instruksi. Para guru yang efektif akan mempunyai kuat menerangkan dan pengetahuan prosedural dan akan mengetahui bagaimana cara membuat bahwa pengetahuan memasukkan banyak pengaturan yang berbeda.

Dasar Pengetahuan yang diusulkan untuk Instruksi Model Pendidikan Jasmani

Walaupun sangat menolong untuk mengidentifikasi suatu pengetahuan berdasar pada pengajaran, kategori Shulman yang umum secara alami, dan tidak menunjuk pengetahuan spesifik yang diperlukan untuk mengajar pendidikan jasmani dari suatu perspektif model dasar. Aku sedang mengusulkan sebelas area dari pengetahuan yang akan diperlukan oleh phisik pendidik yang memilih untuk merencanakan dan menerapkan model interuksi.

Gambar 2.1 pertunjukan yang sebelas area dari pengetahuan guru untuk instruksi yang model-dasar dalam pendidikan jasmani. Pengetahuan ini membentuk pondasi dasar atas mana model intruksi dibangun dan diterapkan untuk instruksi yang efektif dalam pendidikan jasmani. Bab berikut akan meliputi lain jenis pengetahuan berdasarkan pada itu diperkenalkan di dalam Gambar 2.1.

GAMBAR 2.1 Area Pengetahuan untuk Instruksi Model-Based

1. Konteks Belajar

2. Pelajar
3. Belajar teori
4. Kepantasan pengembangan
5. Belajar daerah dan sasaran hasil
6. Isi pendidikan jasmani
7. Tugas analisa dan kemajuan isi
8. Penilaian
9. Iklim Sosial/Emosional
10. Hak Kekayaan dalam olah raga
11. Kurikulum model untuk PE

Pengetahuan ini mendasarkan untuk menggunakan instruksi membentak pendidikan jasmani tidak mempunyai dukungan riset spesifik untuk tujuan itu. Bagaimanapun, masing-masing bagian dari dasar pengetahuan mengerjakan mempunyai pendukung yang kuat di literatur yang umum pada mengajar; Aku sedang mencoba di sini memindahkan itu mendukung ke dalam perencanaan dan implementasi dari instruksi membentak pendidikan jasmani sedemikian sehingga kamu dapat dijadikan sadar akan menerangkan, prosedural, dan pengetahuan bersyarat yang kamu akan memerlukan ketika penggunaan model seperti itu. Oleh karena itu, dasar pengetahuan ini akan disebut sebagai usulan dari keahlian diperlukan untuk tujuan dalam buku ini.

Pada tingkatan ini, sebagian besar pengetahuan akan deklaratif sadar akan konsep yang utama dimasukkan pada setiap area dan bagaimana mereka berhubungan dengan instruksi yang model-dasar dalam pendidikan jasmani. Pengetahuan bersyarat dan prosedural akan dikembangkan kemudiannya ketika seorang guru memilih, merencanakan untuk, dan implementasi masing-masing mengajar model dalam konteks yang spesifik.

Konteks Belajar

Semua program pendidikan jasmani terjadi dalam beberapa konteks yang memudahkan atau menghalangi perencanaan dan implementasi dari instruksi. Konteks mengacu pada total dari semua faktor yang dapat mempengaruhi apa dan bagaimana isi diajar dan dipelajari pada program. Satu hal kunci untuk mengingat adalah bahwa faktor paling masuk stabil, ke luar dari kendali guru. Kebanyakan para guru hanya mempunyai sedikit tenaga untuk berubah konteks mereka. Jauh lebih baik itu bisa dilakukan adalah untuk menjadi terbiasa dengan konteks yang ditentukan dan memaksimalkan potensi untuk mengajar dan pelajaran oleh karena menempatkan. Itu tidak secara otomatis menyiratkan bahwa semua konteks sedang membatasi guru banyak distribusi! program pendidikan terjadi di dalam konteks yang memungkinkan para guru suatu yang luas pilihan yang positif untuk instruksi.

Tiap-tiap sekolah mempunyai karakteristik unik yang menawarkan peluang dan tantangan untuk pendidikan jasmani para guru. Adalah penting bahwa semua para guru di sekolah mengetahui bahwa konteks dengan baik, dan bagaimana masing-masing bagian dari konteks dapat mempengaruhi program pendidikan jasmani. Rink (1997) menekankan titik ini: "Konteks dari situasi pengajaran mempengaruhi

bagaimana para guru berkembang, ketrampilan apa yang mereka memperoleh, bagaimana mereka memikirkan ketrampilan itu, dan apa yang mereka berpikir tujuan untuk program [pendidikan jasmani] " (p. 18). Ada banyak jalan untuk menggolongkan dan menguraikan suatu konteks sekolah. Karena tujuan kita, sedang mencakup lima faktor yang utama: penempatan, siswa yang demografis, administrasi, fakultas pendidikan jasmani, dan sumber daya interuksi (lihat Gambar 2.2).

GAMBAR 2.2. Faktor Utama Yang Termasuk Program Pendidikan Jasmani

Faktor yang termasuk utama	Sub faktor	Dampak yang mungkin pada Program Pendidikan Jasmani
Penempatan sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkenaan dengan kota, pedesaan, di pinggiran kota 2. Sekolah daerah 3. Iklim regional 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas Sekolah keamanan Fasilitas ukuran yang di luar Bepergian untuk batal/mulai aktivitas kampus 2. Kebijakan Personil menggunakan 3. Cuaca untuk alam aktivitas yang lokal di luar untuk aktivitas (danau, pegunungan, taman)
Siswa yang demografis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran dari sekolah 2. Profil siswa SES 3. Masyarakat menilai 4. Kemampuan Akademik 5. Yang Tak Hadir menilai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran kelas skeduling pilihan 2. Kemampuan untuk usahakan PE Kemampuan PE ke opsional untuk aktivitas beban Cakupan siswa dari mengalami dengan pergerakan bentuk 3. Siswa pengalaman dan pilihan untuk pergerakan membentuk Pilihan untuk tradisional atau pergerakan alternatif membentuk 4. Kemampuan untuk memahami Kemampuan informasi interuksi kepada kartu tugas yang dibaca, menyimpan score, atau pekerjaan dengan bebas 5. Daftar biaya pengiriman barang-barang tinggi memerlukan lebih mengajar Daftar biaya pengiriman barang-barang tinjauan ulang yang tinggi dapat ke mulia/berhenti siswa dalam belajar

	<p>6. Tramitor nilai siswa</p> <p>7. Bukan Bahasa Inggris yang mengatakan para siswa</p>	<p>6. Daftar biaya pengiriman barang-barang yang tinggi dapat mendorong kearah hilangnya. Daftar biaya pengiriman barang-barang kesinambungan yang tinggi yang didorong kearah secara konstan kelas pengajaran perintah ke para siswa baru</p> <p>7. Guru ketidak-mampuan untuk komunikasi;kam Student/Siswa ketidak-mampuan untuk komunikasi Siswa menunggu/isolasi sampai guru dapat "menyusul ketinggalan; mengikat dengan pita dia " Terlalu sering melambat kemajuan kelas dalam kaitan dengan ESOL kebutuhan siswa</p>
<p>Administrasi</p> <p>Staff Pendidikan jasmani</p>	<p>1. Daerah ukur</p> <p>2. Sekolah mengukur</p> <p>1. Jumlah para guru dan personil dukungan</p> <p>2. Jenis kelamin, komposisi yang kesukuan rasial</p> <p>3. Umur</p> <p>4. PE yang mengajar</p>	<p>1. Program kebijakan Pokok care tak peduli kebijakan program untuk Pe Umum alokasi anggaran menggunakan dari staf baru Persetujuan untuk pekerjaan pembedaan / renovasi yang utama Kurikulum petunjuk</p> <p>2. Alokasi anggaran per departemen menggunakan dari Evaluasi staf baru dari Dukungan para guru untuk PE kebijakan skeduling Ijin untuk Ruang Persetujuan alokasi kelas dari peralatan meminta Keakraban dengan PE tujuan program dan isi</p> <p>1. Guru/pembantu kepada Jumlah perbandingan siswa dari Kemampuan kelas yang ditawarkan yang berbarengan ke regu mengajar</p> <p>2. Kemampuan untuk menyediakan model peran untuk Kemampuan para siswa untuk berhubungan dengan populasi siswa yang berbeda</p> <p>3. Kemampuan untuk berhubungan dengan generasi yang lebih muda</p> <p>4. Memerlukan untuk</p>

Instruksi sumber daya	pengalaman	penasihat (yang baru) Kemampuan untuk menyediakan menioring (veteran) Kemampuan untuk berasimilasi gagasan dan isi yang baru
	5. Isi keahlian	5. Menentukan apa yang bisa dan tidak bisa diajar Menentukan matematika/mismatch dengan pilihan siswa dan kebutuhan
	1..Ruang guru	1. Ukuran Jumlah Ukuran kelas dari kelas yang berbagi Setasiun pengajaran ruang yang tersedia
	2. Peralatan	2. Siswa Siswa keikutsertaan keselamatan menilai Kemampuan untuk bertukar-tukar kesukaran tugas
	3. Waktu dan jadwal	3. Intervi beberapa menit untuk masing-masing pelajaran Frekwensi PE pelajaran

Para guru perlu melakukan untuk melengkapi analisa termasuk dari sekolah mereka secara teratur menentukan jika perubahan sudah terjadi, dan jika demikian, bagaimana mereka akan mempengaruhi isi dan melakukan dari program itu. Analisa ini akan mempengaruhi tiap-tiap bagian dari program pendidikan jasmani, mencakup pemilihan dan implementasi dari instruksi model.

Belajar

Sebagian dari para guru apa harus memahami tentang para siswa mengacu pada karakteristik termasuk menguraikan berapa banyak para siswa adalah pada setiap kelas, latar belakang mereka, dan pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya mereka dari unit isi itu. Lain area yang penting tentang pengetahuan memusat dengan diam-diam keakraban guru dengan pertumbuhan yang umum dan langkah-langkah pengembangan dari pelajar yang usia sekolah. Pengetahuan ini adalah kritis kepada perencanaan dan implementasi dari secara pengembangan instruksi sesuai untuk anak-anak dan masa muda, memberi acuan dan permulaan para guru yang baik menunjuk untuk mengidentifikasi siswa terpaksa dan kemampuan. anak remaja dan Anak-anak muda mengembangkan sebagai para orang yang utuh, dengan teori, psychomotor, dan secara cenderung daerah di dalam interaksi yang tetap. Diskusi dari pengembangan pelajar dapat disederhanakan dengan memperkenalkan masing-masing daerah memisahkan; seperti guru menggunakan pengetahuan ini, bagaimanapun, dia harus sadar bahwa pengembangan seseorang adalah secara penuh interaktif ke seberang semua tiga daerah.

Pengembangan Teori, Piaget Jean (Phillips & Soltis, 1991) menguraikan empat tahap dari pengembangan teori di dalam manusia: (1) sensorimotor, (2) preoperational, (3) mewujudkan operasi, dan (4) operasi formal (lihat Gambar 2.3).

Banyak kurikulum pendidikan jasmani yang jaman ini didasarkan pada langkah-langkah terpelajar Piaget, dengan aktivitas yang secara hati-hati direncanakan, peralatan yang dimodifikasi, mengajar strategi, dan teknik penilaian yang betul-betul bertahan pada langkah teori yang sesuai untuk tiap menyusun tingkatan. Suatu waktu, pengembangan teori adalah pumpun primer dari instruksi dalam waktu lain, memudahkan pengembangan di psychomotor daerah.

Pengembangan Motor. Pengembangan motor mengacu pada cara masing-masing orang memperoleh (belajar) pola teladan dari pergerakan melalui bahasa Spanyol. Beberapa pola teladan pergerakan lebih umum, digunakan di dalam aktivitas yang sehari-hari (e.g., berjalan, memanjat langkah-langkah, duduk, kedudukan, mencapai, menyerap, dll). Ini dan banyak pola teladan motor yang lain dipelajari untuk kepentingan menerapkannya di dalam olahraga, tarian, dan situasi latihan. Tujuan kebanyakan instruksi pendidikan jasmani adalah pengembangan dari motor ini mempola. Sisa dari diskusi ini akan memusatkan pada pengembangan ini.

Gallahue (1996) ada suatu rencana untuk gambarkan pengembangan motor di dalam anak-anak dan masa muda. Itu terdiri atas: (1) tahap, yang menggambarkan kemajuan yang utama dari kelahiran ke kedewasaan; (2) langkah-langkah, yang membedakan pola teladan motor dipelajari di dalam tahap dan (3) tingkatan, yang menguraikan kecakapan pelajar (kemajuan dalam masing-masing langkah. Lihat..Gambar 2.4 untuk tahap dan langkah-langkah dari modelnya.

Tingkatan ketrampilan menguraikan suatu kecakapan pelajar di dalam masing-masing langkah. Sebagai pelajar masuk masing-masing langkah yang baru, ia adalah mengukur pada pemula/berpengalaman, yang ditandai oleh tidak teratur, ragu-ragu, sadar, dan pergerakan yang tidak efisien. Pelajar secara khas memperhatikan menghiraukan semua stimuli di lingkungan sebab ia belum mempelajari apa yang penting dan apa yang bisa diabaikan. Di menengah/latihan mengukur pelajar bisa mempraktekkan dengan lebih efisiensi dan mulai untuk mendekati ketrampilan atau pola teladan yang diinginkan akhir, Ia mulai untuk merumuskan strategi pelajaran, atau sedikit " memasang ujung" itu memudahkan praktek dan capaian. Tugas memusatkan peningkatan:, dengan setelah disortir informasi yang perlu. Pelajar baik tingkatan penyetulan mempunyai suatu melengkapi pemahaman dari kedua tugas dan proses, dan memperoleh automaticas yang membuatnya nampak bahwa ia adalah "tidak saja berpikir" sekitar bagaimana cara melaksanakan ia "bukan hanya" (Gallahue, 1996).

GAMBAR 2.3 Empat Langkah dari Teori Pengembangan Piaget

Langkah Teori dan Mendekati Cakupan Umur	Karakteristik Pelajar	Implikasi untuk Belajar Konsep Pergerakan
Sensorimotor (lahir-2 tahun)	Membuat hubungan awal (operasi) antara pergerakan dan pengamatan	Pelajar pada langkah ini tidaklah siap untuk belajar pergerakan dari lainnya

<p>Preoperational (2-7 tahun)</p>	<p>Kembang;K;an instinctual pola teladan (menyerap, mengangkat, menangani) melalui</p> <p>Kemampuan explorasi yang pribadi belajar dalam “beton” Tidak bisa namun membentuk atau tahu dari abstrak</p>	<p>Pelajar memerlukan pengalaman yang dapat dirasakan (pemilikan, merasakan, gerakkan badan di dalam ruang) dengan arah lisan eksplisit</p>
<p>Mewujudkan operasi (7-11 tahun)</p>	<p>Mulai untuk mampu belajar dengan pengalaman abstrak, tetapi masih bersandar pada " beton" Penguasaan dari pelajaran konseptual</p>	<p>Dapat mulai ke masalah memecahkan</p> <p>Dapat menyelidiki hubungan antara pikiran dan pergerakan</p> <p>Dapat belajar dengan logika</p> <p>Kebutuhan lebih sedikit dan lebih sedikit arah yang eksplisit</p>
<p>Operasi yang normal (11-14 tahun/milik kamu.)</p>	<p>Mampu mengubah bentuk pengetahuan sebelumnya dan mengalami ke dalam struktur yang baru</p>	<p>Dapat memecahkan masalah yang rumit</p> <p>Dapat mengembangkan pengetahuan baru untuk diri</p> <p>Dapat tahu dari sedikit atau arah tersirat</p>

Gallahue’s (1996) mempunyai banyak model implikasi untuk disain dan melakukan dari instruksi dalam pendidikan jasmani, sama sekali menyusun dan tahap pengembangan. Sekali guru dapat mengidentifikasi suatu fasa-arus siswa, langkah, dan mengukur, dapat digunakan sebagai titik awal untuk perencanaan secara pengembangan tugas pelajaran sesuai dan mengukur kemajuan (pelajaran) dari waktu ke waktu. Rencana ini dapat juga menyediakan para guru dengan suatu titik awal yang umum untuk kelas keseluruhan dan tingkatan kelas di sekolah dengan mempertemukan umur dari kebanyakan para siswa dengan masing-masing tahap dan langkah. Sebagai contoh, menilai yang kedua adalah enam atau tujuh tahun usia, yang menempatkan kebanyakan mereka di langkah dewasa di tahap pergerakan yang pokok. Instruksi perencanaan dan kemajuan tugas dapat start lagipula menunjuk, dan kemudian disesuaikan sekali ketika unit isi mulai.

Pengembangan Afektif. Selagi para guru membayar banyak perhatian kepada daerah afektif, kita adalah sangat sedikit yang banyak mengetahui sekitar bagaimana anak-anak dan masa muda yang benar-benar belajar dan berkembang di daerah ini (Snow,

Corno, & Jackson, 1996). Oleh karena itu, para guru mempunyai lebih sedikit "titik awal" untuk merancang dan menerapkan pelajaran mengalami bahwa dapat mendorong kearah hasil sedikit yang dapat diramalkan di dalam pengembangan afektif. Ini dapat dihubungkan dengan sedikitnya dua faktor utama: (1) secara cenderung pelajaran adalah seluruh pribadi dan para guru individu mempunyai sangat sedikit indikator yang mereka percayakan ke atas mengetahui pelajar perlukan dan ketika secara cenderung pelajaran telah benar-benar terjadi; (2) ada suatu diperumit dan sering juga dengan kurang baik interaksi yang dipahami antara mempengaruhi dan pelajaran di yang lain dua daerah. Ahli Teori adalah pasti bahwa yang lain dua daerah berperan untuk belajar afektif, tetapi di luar bahwa hubungan tidak terang samar-samar dan betul-betul berdebat.

Motivasi Siswa. Salah satu dari faktor paling penting di proses pelajaran adalah motivasi untuk ditautkan di belajar aktivitas dari saat aktivitas mendengarkan, menyaksikan, pemikiran, atau melakukan. Siswa belajar secara langsung dipengaruhi oleh kesediaan mereka untuk belajar. Para guru efektif tidak hanya merencanakan untuk membangun isi sesuai dan strategi pengajaran efektif yang mereka selalu mempertimbangkan suatu pertanyaan kritis: Mengapa para siswa ingin belajar (isi ini) di tempat Keller (1983) meninjau banyak dari teori tentang motivasi siswa dan mengurangi mereka kepada empat konsep universal:

(1) menarik tingkat perhatian kepada yang mana kecurigaan pelajar dibangun dan dirawat; (2) keterkaitan tingkat kepada yang mana isi dan instruksi menunjuk tujuan pribadi pelajar dan terpaksa; (3) pengharapan sukses yang dirasa pelajar di tugas; dan (4) kepuasan motivasi intrinsik pelajar dan/atau penghargaan disebabkan oleh keadaan luar untuk perikatan.

Berdasarkan Keller's (1983) prinsip, Brophy (1987) yang dikembangkan suatu kerangka untuk menggolongkan strategi motivasional yang para guru dapat gunakan untuk mendapatkan dan menyimpan para siswa yang termotivasi untuk belajar. Kerangka dibangun atas empat prasyarat penting: (1) suatu lingkungan yang mendukung, (2) suatu tingkatan yang sesuai tentang tantangan/kesulitan, (3) sasaran hasil pelajaran yang penuh arti, dan (4) penggunaan moderation/optimal dari strategi. Menurut Brophy, tidak ada strategi yang motivasional akan jadi efektif jika semua prasyarat ini tidaklah dijumpai untuk para siswa.

Tingkatan yang kedua dari kerangkanya meliputi tiga prinsip: (1) memotivasi dengan pemeliharaan harapan sukses siswa, (2) memotivasi dengan suppling perangsang yang disebabkan oleh keadaan luar, dan (3) memotivasi dengan pokok motivasi intrinsik yang ada pada siswa. Tingkatan yang ketiga dari kerangka menyebutkan strategi spesifik untuk motivasi siswa merangsang untuk belajar. Menunjuk Gambar 2.5 untuk suatu melengkapi; menyudahi ilustrasi dari kerangka Brophy.

Adalah penting bahwa seorang guru dapat memotivasi para siswa untuk ditautkan, korset yang ditautkan, dan belajar gol dan isi yang diharapkan dari instruksi. Ada banyak jalan mendesak untuk berbuat bahwa, tetapi pada akhirnya strategi yang paling efektif akan jadi mengundang, positif, dan yang bersifat penghargaan untuk para siswa dibanding mengasingkan, negatif, atau menghukum. pendidikan jasmani

Para guru harus mengembangkan suatu repertoire yang besar dari strategi motivasional yang bertahan pada prinsip Brophy dan Keller.

Gaya Belajar dan Pilihan. Banyak perhatian di dalam pendidikan telah diberikan kepada gaya pelajaran, Jonassen dan Grabowski (1993) menggambarkan gaya pelajaran sebagai "pilihan pelajar untuk jenis yang berbeda pelajaran dan aktivitas interuksi" (p.5). Menurut teori gaya pelajaran, masing-masing dari kita mempunyai cara yang paling efektif kita sendiri terpelajar, yang ditentukan oleh suatu interaksi yang kompleks antara kemampuan pribadi, masa lampau yang belajar pengalaman, dan lingkungan interuksi. Psikolog dan ahli teori pelajaran sudah mengembangkan banyak jalan untuk menggambarkan, menguraikan, menentukan, dan mengukur individu belajar gaya. Sayangnya, ini telah mendorong banyak kebingungan untuk yang para guru yang ingin memahami gaya pelajaran lebih baik dan mempertimbangkannya interuksi praktek. Berbagai konsepsualisasi dapat dibagi menjadi dua kelompok yang besar: (1) mereka didasarkan pada uraian tentang perceptual pelajar dan kemampuan pengolahan informasi (e.g.,Gregorc; 1982; Kolb, 1981); dan (2) mereka didasarkan dalam pelajar lebih disukai faktor tergantung mencoba ke belajar (e.g., Dunh, Dunh & Price, 1989; Reichmann & Grasha, 1974). Perbedaan utama adalah bahwa jenis yang pertama menempatkan pelajar di dalam kategori gaya dan menuju ke untuk menguraikannya dengan satu descriptor, seperti diverger, asimilator, konversi, atau akomodasi (Kolb, 1981), atau mereka mencoba untuk mengidentifikasi masing-masing perceptual gaya yang lebih disukai pelajar, seperti visuil, kinesthetic, pemikiran, atau mendengarkan (Coker, 1996). Jenis kedua menuju ke untuk menguraikan kondisi-kondisi yang bersegi banyak pilihan di bawah suatu pelajar adalah mungkin belajar paling secara efektif, seperti belajar lingkungan, struktur sosial, iklim emosional, dan stimuli fisik yang diterima oleh pelajar (Dunn, Dunn, & Price, 1989; Reichmann & Grasha, 1974).

Gambar 2.5.

Rencana secara relatif sederhana yang dikembangkan oleh Reichmann dan Grasha (1974) adalah sungguh bermanfaat dalam membantu untuk temu siswa yang belajar pilihan dengan intervi yang ditentukan model. Itu didasarkan pada tiga dimensi yang menguraikan suatu milik siswa (1) sikap ke arah pelajaran; (2) pandangan dari para guru dan/atau panutan; dan (3) reaksi ke kelas memeriksa prosedur. Model menguraikan bagaimana air muka kunci ini dari lingkungan pelajaran menetapkan kecenderungan pendekatan siswa dan motivasi oleh karena jenis pengaturan intervi. Perspektif itu selaras dengan dugaan dari intervi model, karena model masing-masing adalah sangat utama suatu cara yang berbeda dan unik ke struktur lingkungan belajar.

Teori Belajar

Sebagian besar pokok model interuksi untuk semua komponen disain yang paling pokok adalah belajar teori atas mana didasarkan. Jauh lebih baik cara untuk menggambarkan teori pelajaran adalah untuk menggambarkan masing-masing kata secara terpisah dan kemudian berkombinasi. Shuell (1986) menggambarkan pelajaran sebagai suatu perubahan kritis di dalam perilaku, atau di kapasitas untuk

bertindak pada pemberian petunjuk, yang diakibatkan oleh praktek atau format lain? tentang pengalaman. Schunk (1996) menggambarkan teori sebagai "suatu secara ilmiah yang bisa diterima satuan prinsip yang ditawarkan menjelaskan suatu peristiwa" (p. 3). Maka, suatu teori kecenderungan adalah suatu cara untuk menjelaskan atau menguraikan bagaimana pelajaran terjadi. Langkah yang berikutnya di logika ini adalah penting untuk interuksi model. Jika psikolog dan intervi para perancang asumsi dan teori yang berbeda tentang bagaimana orang-orang belajar (dan mereka lakukan), masing-masing teori akan mendorong kearah suatu interuksi yang sedikit berbeda model. Karena kita mempunyai banyak teori terpelajar, kita juga mempunyai banyak orang dan sering juga membandingkan model interuksi.

Semua guru mempunyai teori pribadi mereka sendiri untuk bagaimana orang-orang belajar terbaik dan bagaimana cara mengajar pendidikan jasmani kepada mereka. Ketika teori yang pribadi berbeda dengan teori atas mana model tertentu didasarkan, ada suatu kecenderungan untuk menghindari penggunaan yang model dan untuk genap mengkritik itu. Adalah penting bahwa seorang guru mempunyai suatu teori yang pribadi, tetapi lebih lagi penting bahwa dia terbuka bagi teori yang lain tentang pengajaran dan pendapatan sedemikian sehingga dia dapat memilih "alat yang benar untuk pekerjaan yang benar" untuk mengejarnya yang diharapkan hasil pelajaran untuk para siswa. Berpegang pada satu teori seorang guru akan mengajar yang sama cara semua waktunya.

Ada banyak orang belajar teori, hanyalah tidak semuanya berlaku bagi pengaturan bidang pendidikan, atau pada akhirnya berperan untuk perancangan interuksi model. Yang melamar penggunaan dalam buku ini ditunjukkan di dalam Gambar 2.6, bersama dengan suatu meringkas uraian tentang bagaimana masing-masing teori memandang proses belajar.

Masing-masing teori akan diterangkan lebih lanjut pada sebagian 2 seperti berlaku bagi pondasi yang sesuai model. Pada waktu ini adalah penting bahwa kamu mengetahui kontribusi terpelajar teori kepada disain dan perencanaan dari model.

Gambar 2.6.

Pengembangan Secara Praktek yang sesuai dalam Pendidikan Jasmani

Pada 1987 Asosiasi Nasional Pendidikan Anak-Anak Muda (NAEYC) yang diterbitkan suatu monograf penting yang menguraikan praktek pengajaran lebih disukai mendasarkan dalam konsep dari kepantasan pengembangan (Bredenkamp, 1987). Secara pengembangan praktek yang sesuai dalam semua pokok, mencakup pendidikan jasmani, didasarkan dalam pengenalan bahwa isi dari pelajaran, belajar lingkungan, dan instruksi harus temu kesiap-siagaan dan langkah-langkah pengembangan sekarang siswa untuk belajar. Edisi yang kedua dari NAEYC negara monograf yang secara pengembangan praktek yang sesuai didasarkan pada duabelas prinsip dari pengembangan anak dan pelajaran (Bredenkamp & Copple, 1996-97). Mengingat bahwa NAEYC sedang mengacu pada anak-anak yang muda, prinsip ini

akan berlaku bagi semua pelajar sebagai proses yang pengembangan selanjutnya semua bahasa Spanyol.

1. Daerah dari fisik pengembangan, sosial, emosional, dan teori adalah berhubungan erat. Pengembangan di satu pengaruh daerah dan dipengaruhi oleh pengembangan di daerah yang lain.
2. Pengembangan terjadi pada urutan yang secara relatif rapi, dengan kemampuan yang kemudiannya, ketrampilan, dan pengetahuan yang berdasarkan itu telah diperoleh.
3. Pengembangan berproses pada bermacam-macam daftar biaya pengiriman barang-barang dari pelajar ke pelajar seperti halnya tidak samarata di dalam lingkup yang berbeda masing-masing orang berfungsi.
4. Awal pengalaman mempunyai kedua kumulatif dan menunda barang kepunyaan pada perorangan pengembangan; periode optimal ada untuk tertentu jenis pengembangan dan pelajaran.
5. Pengembangan berproses dalam arah yang yang dapat diramalkan ke arah kompleksitas yang lebih besar, organisasi, dan internalisasi.
6. Pengembangan dan pelajaran terjadi dalam dan dipengaruhi oleh berbagai sosial dan konteks budaya.
7. Manusia adalah pelajar yang aktif, membujuk untuk terus mengarahkan fisik dan pengalaman sosial sebagai selubung sebagai secara cultural dipancarkan pengetahuan untuk membangun pemahaman mereka sendiri dunia di sekitarnya.
8. Pengembangan dan pelajaran diakibatkan oleh interaksi dari waktu menjadi masak biologi dan lingkungan, yang meliputi kedua fisik dan dunia sosial di mana kita tinggal.
9. Permainan adalah suatu sarana yang penting untuk sosial anak-anak, emosional, dan pengembangan teori, seperti halnya suatu cerminan dari pengembangan mereka.
10. Pengembangan membantu ketika pelajar mempunyai peluang untuk mempraktekkan baru saja memperoleh ketrampilan dan ketika mereka mengalami suatu tantangan sedikit di luar tingkatan dari penguasaan mereka.
11. Individu mempertunjukkan gaya yang berbeda tentang pengetahuan dan pelajaran dan jalan yang berbeda dari mewakili apa yang mereka ketahui.
12. Orang-orang mengembangkan dan belajar terbaik dalam konteks suatu masyarakat di mana mereka adalah aman dan dihargai, kebutuhan fisik mereka dijumpai, dan mereka merasakan secara psikologis menjamin (yang diadaptasikan dari Bredekamp & Copple, 1996-97, pp. 9-15).

Statemen ini tentang secara pengembangan instruksi sesuai berjalan bergandengan langkah-langkah Gallahue dari pengembangan untuk ketrampilan motor dibahas lebih awal di bab ini (lihat Gambar 2.4). model Gallahue menunjuk hanya bagian isi dari konsep ini, sedang NAEYC petunjuk mempunyai kaitan dengan lingkungan keseluruhan.

Dewan Pendidikan Jasmani untuk Anak-Anak (COPEC) dan Gugus Tugas Pengembangan Motor NASPE mengikuti petunjuk NAEYC dengan statemen posisi mereka sendiri, membawa konsep ini ke dalam pengajaran dari pendidikan jasmani. Statemen ini meliputi uraian tentang instruksi, kurikulum, filosofi program, dan

kemajuan pelajaran yang bertahan pada prinsip dari secara pengembangan praktek sesuai menerapkan dalam pendidikan jasmani. Posisi menutupi dengan kertas dari Motor Gugus Tugas Pengembangan (NASPE) menyediakan suatu keseluruhan definisi dari suatu perspektif yang pengembangan untuk program pendidikan jasmani:

1. Perubahan pengembangan adalah kualitatif
2. Perubahan pengembangan adalah percontohan
3. Perubahan pengembangan adalah kumulatif
4. Perubahan pengembangan adalah direksi
5. Perubahan pengembangan adalah multifaktor
6. Perubahan pengembangan adalah individu

Statemen mereka menyoroti salah satu dari sekitar perencanaan konsep yang paling utama perhitungan jumlah instruksi yang dipusatkan: Pengembangan yang terkait dengan usia ditentukan. Para guru harus menyadari bahwa mereka tidak bisa mengajar semua delapan tahun tua, semua duabelas tahun, atau semua enambelas-tahun yang lalu cara yang sama. Sedang para siswa pada masing-masing berbagai zaman itu semua akan berbagi banyak tal karakteristik perencanaan, beberapa perbedaan yang penting akan ada antara individu menghalangi keputusan untuk instruksikan semua siswa cara yang sama sejak semula.

Statemen posisi dari COPEC (NASPE, 1992b) menunjuk program spesifik komponen untuk merancang dan menerapkan secara pengembangan instruksi dan program sesuai untuk pendidikan jasmani dasar. Sebagian dari komponen ini ditunjukkan dalam Gambar 2.7.

Sedang konsep dari kepatasan pengembangan secepatnya memimpin ke arah beberapa kurikulum yang spesifik, perencanaan, dan tindakan intruksi, konsep melayani untuk menggambarkan suatu satuan nilai yang luas dan mempraktekkan pendidikan jasmani pemandu mengajar terus menerus sedemikian sehingga para siswa dapat mengejar pelajaran di lingkungan yang secara fisik, secara emosional, dan melalui pendidikan pengaruh baik bagi mereka. Itu adalah tanggung jawab guru untuk menetapkan dan memelihara kepatasan itu terus menerus.

Wewenang Belajar dan Sasaran hasil

Pelajaran ahli teori mengenali tiga utama jenis manusia belajar bahwa dapat digunakan untuk menggolongkan hasil utama tentang instruksi. Masing-masing adalah dikenal sebagai suatu daerah, atau sebuah "wilayah," dan meliputi macam spesifik terpelajar para siswa itu akan memperoleh di dalam itu. Ketiga daerah yang tradisional adalah teori, psychomotor, dan cenderung.

Gambar 2.7. contoh dari Praktek sesuai dan tidak sesuai untuk Pendidikan jasmani (yang terpilih dari NASPE, 1992b)

Komponen Program	Praktek sesuai	Praktek tidak sesuai
Kurikulum	Kurikulum pendidikan jasmani mempunyai suatu urutan dan lingkup yang jelas nyata berdasar pada gol dan sasaran hasil yang sesuai dengan semua anak-anak. Itu meliputi suatu saldo/timbangan dari ketrampilan, konsep, game, pendidikan, dan olahraga senam.	Kurikulum pendidikan jasmani sasaran hasil dan gol kekurangan yang dikembangkan dan didasarkan terutama dengan diam-diam minat guru, pilihan, dan latar belakang dibanding/bukannya mereka yang dari anak-anak. Sebagai contoh, kurikulum berisi terutama dari game kelompok yang besar.
Pengembangan dari konsep pergerakan dan ketrampilan motor	Anak-anak dilengkapi dengan age-appropriate peluang praktek penuh arti dan sering yang memungkinkan individu untuk kembangkan suatu pemahaman yang fungsional tentang konsep pergerakan (kesadaran badan, kesadaran ruang, usaha, dan hubungan) dan membangun kemampuan/wewenang dan kepercayaan kemampuan untuk dapat melaksanakan berbagai motor ketrampilan (yang daya gerak, nonlocomotor, dan manipulatip).	Anak-Anak mengambil bagian brown membatasi jumlah game dan aktivitas di mana kesempatan untuk individu untuk kembangkan konsep dasar dan ketrampilan motor terbatas.
Konsep dari kebugaran	Anak-Anak mengambil bagian di dalam aktivitas yang tersedia bantuan mereka memahami dan menghargai konsep yang penting dari fisik kebugaran dan kontribusi yang mereka buat persis sama benar lifestyle yang sehat.	Anak-Anak diperlukan untuk mengambil bagian di dalam aktivitas kebugaran, tetapi busur lingkaran/lingkungan dibantu memahami pertimbangan mengapa
Penilaian	Keputusan guru didasarkan terutama pada penilaian individu yang berkelanjutan dari anak-anak sebagai mereka mengambil bagian di kelas pendidikan jasmani aktivitas (evaluasi perkembangan), dan bukan atas dasar test yang tunggal mencetak (prestasi)	Anak-Anak dievaluasi atas dasar score test kebugaran atau pada perjanjian ketrampilan fisik yang tunggal Sebagai contoh, anak-anak menerima suatu nilai/kelas di dalam pendidikan jasmani yang didasarkan pada score mereka pada suatu kebugaran yang

<p>Keterlibatan reguler untuk seluruh anak</p>	<p>isummative evaluasi).</p> <p>Penilaian dari prestasi dan kemajuan fisik anak-anak digunakan untuk membedakan dari yang lain instruksi, kurikulum rencana yang tahunan dan pelajaran yang mingguan, mengidentifikasi anak-anak dengan khusus terpaksa, berkomunikasi dengan orang tua, dan mengevaluasi pfoqram efektivitas</p> <p>Anak-anak mengambil bagian secara teratur kelas pendidikan jasmani yang dijadwalkan sebab dikenali sebagai suatu penting bagian dari pendidikan keseluruhan mereka.</p> <p>Semua anak-anak dilibatkan di dalam aktivitas yang mengijinkan mereka untuk tinggal secara terus-menerus aktif. Kelas adalah tersedia temu suatu kebutuhan anak untuk keikutsertaan yang aktif dalam semua belajar pengalaman.</p>	<p>distandardisasi menguji atau dalam seringnya mereka dapat secara terus-menerus melompat tali.</p> <p>Anak-Anak dipindahkan dari pendidikan jasmani untuk tidak mengambil bagian di dalam aktivitas kelas dan/atau sebagai hukuman untuk melengkapi tugas atau untuk kelakuan buruk di kelas.</p>
<p>Keikutsertaan aktif untuk tiap-tiap anak</p>	<p>Semua anak-anak dilibatkan di dalam aktivitas yang mengijinkan mereka untuk tinggal secara terus-menerus aktif. Kelas adalah tersedia temu suatu kebutuhan anak untuk keikutsertaan yang aktif dalam semua belajar pengalaman.</p>	<p>Waktu aktivitas dibatasi sebab anak-anak sedang menunggu berderet untuk suatu putaran dalam penyiaran ulang berlomba, untuk di/terpilih untuk suatu regu, atau oleh karena peralatan yang terbatas. Anak-anak diorganisir ke dalam kelompok yang besar di mana menjadi suatu putaran didasarkan pada daya saing individu atau perilaku yang agresif. Anak-anak dihapuskan dengan tidak ada kesempatan untuk kembali ke aktivitas, atau mereka harus menunggu di luar untuk periode lame dari waktu.</p>
<p>Game</p>	<p>Game terpilih, dirancang, sequenced, dan yang dimodifikasi oleh para guru dan/atau anak-anak untuk</p>	<p>Game adalah ejekan dengan tidak ada maksud atau tujuan yang jelas nyata selain dari untuk menyimpan anak-anak "</p>

<p>aktivitas jenis kelamin yang diarahkan</p>	<p>memaksimalkan pelajaran dan kenikmatan dari anak-anak.</p> <p>Anak-Anak Perempuan dan anak-anak lelaki mempunyai akses sama ke yang individu, mitra, kelompok yang kecil, dan aktivitas regu. Kedua-Duanya mengikat dan anak-anak lelaki adalah dengan sama didukung, didukung, dan memasyarakat ke arah prestasi yang sukses dalam semua dunia dari fisik aktivitas.</p>	<p>sibuk, bahagia, dan baik."</p> <p>Anak Perempuan yang didukung mengambil bagian dalam aktivitas yang menekan feminin tradisional roles, sedangkan hoys seni yang didukung mengambil bagian di dalam lebih agresif aktivitas. Anak-anak Lelaki lebih sering dilengkapi dengan peran kepemimpinan di kelas pendidikan jasmani. Statemen dengan pendidikan jasmani para guru menguatkan sosialisasi tradisional mempola yang menyediakan teater dan keikutsertaan lebih agresif dengan anak-anak lelaki dan partisipasi lebih pasif dan lebih sedikit dengan anak-anak perempuan.</p>
<p>Nilai sukses</p>	<p>Anak-anak diberi kesempatan untuk mempraktekkan ketrampilan pada daftar biaya pengiriman barang-barang yang tinggi tentang sukses disesuaikan untuk tingkatan ketrampilan individu mereka.</p>	<p>Anak-anak diminta untuk melaksanakan aktivitas yang terlalu mudah atau juga dengan keras, menyebabkan frustrasi, kebosanan, dan/atau kelakuan buruk. Adalah semua anak-anak diharapkan untuk melaksanakan untuk yang sama baku dengan tidak ada pinjaman untuk minat dan kemampuan individu.</p>
<p>Peralatan</p>	<p>Cukup peralatan ada tersedia sedemikian sehingga masing-masing anak bermanfaat bagi dari keikutsertaan yang maksimum. Sebagai contoh, tiap-tiap anak brown kelas ingin mempunyai suatu bola. Peralatan ditarungkan ke ukuran, kepercayaan, dan ketrampilan tingkat anak-anak sedemikian sehingga mereka termotivasi untuk dengan aktif mengambil bagian di kelas pendidikan jasmani.</p>	<p>Suatu tidak cukup jumlah peralatan ada tersedia untuk banyaknya anak-anak di kelas. Peraturan atau "ukuran orang dewasa" peralatan digunakan, yang boleh menghalangi pengembangan ketrampilan, atau merugikan dan/atau menakut-nakuti anak-anak.</p>

Pengertian Daerah; Daerah pusat teori pada belajar yang meliputi logika, konsep, fakta, dan menarik memori. Itu adalah pelajaran intelektual. Bloom et al. (1956) Taksonomi dari Sasaran Hasil bidang pendidikan meliputi suatu hirarki dari teori memproses, dari sederhana ke kompleks:

1. Pengetahuan	<p>Kemampuan untuk mengingat sebelumnya informasi yang dipelajari</p> <p>Contoh : Siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian dari suatu racquet tenis.</p> <p>Siswa dapat mengingat lima bagian-bagian dari ayunan golf.</p>
2. Pengertian	<p>Kemampuan untuk menyerap arti dari informasi</p> <p>Contoh: Siswa dapat menjelaskan pentingnya cara mengatur kaki yang sesuai.</p> <p>Siswa dapat menjelaskan bagaimana pengungkitan digunakan di dalam pelatihan berat.</p>
3. Aplikasi	<p>Kemampuan untuk menggunakan informasi di baru dan mewujudkan aplikasi; untuk menggunakan informasi agaknya</p> <p>Contoh: Siswa dapat menyesuaikan game perintah untuk membuat kompetisi yang lebih adil.</p> <p>Siswa dapat menciptakan dua menari dari yang sama potongan berbakat musik.</p>
4. Analisis	<p>Kemampuan untuk pecah;robok material ke dalam bagian komponen nya dan untuk memahami hubungan antara bagian itu.</p> <p>Contoh: Siswa dapat mengamati suatu capaian panutan dan mengidentifikasi kesalahan yang dibuat.</p> <p>Siswa dapat mengidentifikasi strategi sesuai untuk suatu situasi game.</p>
5. Sintesis	<p>Kemampuan kepada unsur-unsur yang ditaruh ke dalam suatu utuh; dapat melibatkan hubungan abstrak.</p> <p>Contoh: Siswa dapat mengenali persamaan dan perbedaan antara tenis mengayun dan ayunan menggunakan di dalam bola raket.</p> <p>Siswa dapat merencanakan permainan menyerang untuk sepak bola bendera.</p>
6. Evaluasi	<p>Kemampuan untuk menilai nilai dari material dengan pendapat yang dapat dipertahankan</p> <p>Contoh: Siswa dapat menilai suatu kompetisi olahraga senam.</p> <p>Siswa dapat bandingkan dua pertunjukan tari.</p>

Psychomotor Daerah. Psychomotor daerah terpusat dalam pengembangan dari fisik ketrampilan dan kemampuan, pelajaran yang terutama diperoleh dan dipertunjukkan melalui gerakan. Ketrampilan dapat kompleks atau sederhana dan melibatkan bagus (kecil) atau gross (besar) pergerakan. Daerah ini juga mempunyai suatu taksonomi untuk menggolongkan jenis ini pelajaran (Harlow, 1972). Beberapa contoh dari tingkatan masing-masing terpelajar di psychomotor daerah adalah:

1. refleksif	<p>Tindakan tanpa disengaja yang terjadi sebagai jawaban atas suatu stimulus</p> <p>Contoh: Siswa dapat mengenali dan bergerak ke menghindari suatu situasi yang berpotensi berbahaya.</p> <p>Siswa dapat menjaga dirinya di perawakan yang sesuai.</p>
2. basis pokok	<p>Pola teladan pergerakan bawaan yang dibentuk dengan kombinasi pergerakan refleks</p> <p>Contoh: Siswa dapat lari, cara berjalan, lompatan, loncatan,</p>

	melompati, melompat, dan lain lain
3. Perceptual kemampuan	Tindakan yang memerlukan terjemahan dari stimuli melalui pikiran sehat dan ke dalam pergerakan yang sesuai Contoh: Siswa dapat menjejaki suatu bola yang dilemparkan melalui angkasa. Siswa dapat membentur suatu bola dengan dua berbeda implements.
4. Kemampuan fisik	Berkombinasi pergerakan dasar dan persepsi kemampuan ke dalam pergerakan yang trampil sederhana Contoh: Siswa dapat melaksanakan senam. Siswa dapat dengar dan mengikuti tarian rakyat Amerika disebut musik.
5. Ketrampilan kompleks	Ketrampilan lebih tinggi yang memerlukan efisiensi, daya tahan, dan kombinasi dari lebih dari satu phisik kemampuan pada waktu yang sama Contoh: Siswa dapat belajar permainan ketrampilan yang diperlukan untuk sports. Siswa dapat melengkapi;menyudahi suatu kebugaran "kursus rintangan."
6. Bukan tak bersambungan	Kemampuan untuk komunikasi;kan melalui gerakan badan; untuk menyatakan perasaan, pemikiran, dan arti melalui tindakan Contoh: Siswa dapat "bertindak seperti suatu bunga sedang berbunga pada suatu hari yang cerah." Siswa dapat menciptakan suatu tarian bercakap-cakap menyatakan kebahagiaan kepada pendengar.

Daerah Afektif. Daerah afektif meliputi pelajaran dari merasakan, sikap, dan nilai-nilai sebagai mereka berhubungan dengan pergerakan. Dalam beberapa hal, sedang belajar sekitar diri seseorang menyinggung ke aktivitas fisik. Pelajaran di daerah afektif adalah kadang-kadang mengamati dan mengukur karena hasil dari pelajaran seperti itu adalah negara internal dikenal hanya untuk individu. Negara ini dapat dinyatakan ke yang lain, tetapi dapat sering jadilah salah komunikasi atau keliru. Satu arah memonitor secara cenderung pelajaran adalah untuk mengamati perilaku dihubungkan dengan suatu tertentu mempengaruhi, seperti menantikan kejadian dari perilaku olahraga yang baik selama dan kompetisi hingga batas tertentu, atau menyaksikan para siswa mengejar suatu aktivitas di luar kelas (sebagai suatu indikator yang mereka menghargai aktivitas). Krathwohl dan para rekan kerjanya (1964) yang dikembangkan suatu taksonomi yang dapat membantu rencana para guru yang belajar kemajuan di secara cenderung daerah:

1. Menerima	Perhatian kesanggupan untuk membayar, mengamati, dan untuk mendengarkan sedemikian sehingga informasi dapat diterima Contoh:Siswa membaca suatu sejarah dari wanita dalam olahraga di Amerika Serikat. Siswa mendengarkan yang lain uraian siswa tentang tarian favoritnya.
2. Menjawab	Kemampuan untuk mendiskusikan, berdebat, atau setuju/tidak setuju ke berbagai hal yang terdengar atau dilihat oleh pelajar. Contoh: Siswa dapat mendaftar lima pertimbangan mengapa ia memperbandingkan pendidikan jasmani. Siswa dapat mendiskusikan yang pro dan contra dari kompetisi dalam

- olahraga.
3. Menghargai Kemampuan untuk menentukan pentingnya suatu tindakan atau peristiwa
Contoh: Siswa memahami mengapa orang-orang perlu berlatih secara teratur.
Siswa menyatakan kebutuhan untuk mengikuti peraturan tentang perlakuan wajar.
 4. Pengaturan Kemampuan untuk menempatkan nilai-nilai dalam hubungan dengan nilai-nilai yang lain, dan untuk mengorganisir dalam rangka membuat penilaian dan aneka pilihan
Contoh: Siswa dapat tempat suatu pilihan untuk aktivitas kebugaran kesehatan yang terkait.
Siswa dapat tujuan diset dan bekerja ke arah peningkatan pada ketrampilan atau capaian.
 5. Menandai Kemampuan ke internalize menilai dan menyelesaikan nilai-nilai itu di hidup siswa
Contoh: Siswa dapat mengikuti aturan game dan etiket di luar waktu kelas.
Siswa membuat aneka pilihan sesuai untuk makan sehat ketika lebih sedikit pemilihan yang sehat ada tersedia.

Prioritas Daerah dan Daerah Interaksi. Pelajaran terjadi di dalam pendidikan jasmani melalui perikatan langsung siswa di dalam aktivitas interuksi yang direncanakan. Adalah semua aktivitas pelajaran akan menekankan hasil di satu daerah di atas yang lainnya menentukan prioritas daerah yang diharapkannya. Itu berarti masing-masing aktivitas akan menempatkan penekanan yang paling tinggi pada hasil di satu daerah, dan lebih sedikit penekanan pada hasil di satu atau kedua-duanya dari itu daerah lain. Adalah penting ingat bahwa suatu prioritas daerah adalah temporer, dan penekanan dapat berubah kapan saja para siswa mulai suatu aktivitas yang berbeda atau guru memutuskan untuk berubah fokus pelajaran yang utama dari menyajikan aktivitas.

Gambar 2.8.

Jarang di dalam pendidikan jasmani akan perikatan siswa mengakibatkan pelajaran semata-mata di satu daerah. Bahkan ketika dalam aktivitas pusat betul-betul di satu daerah siswa pelajaran akan berlangsung di daerah lain, walaupun bukan sebagai secara langsung. Oleh karena itu, suatu interaksi daerah secara khas terjadi ketika satu daerah diberi mengarahkan tujuan dari aktivitas, dan pelajaran terjadi di satu atau kedua dari daerah yang lain pada waktu yang sama. pendidikan jasmani guru harus mengetahui bagaimana cara menentukan peduli prioritas daerah yang direncanakan belajar aktivitas, dan memahami potensi untuk interaksi para siswa mengejar pelajaran di daerah yang utama dari itu saat. Pengetahuan yang lalu; maka, para guru dapat lebih yakin para siswa sedang belajar dimaksudkan pada setiap segmen pelajaran.

Belajar Sasaran hasil. Mengetahui tentang daerah pelajaran, prioritas, dan interaksi menghadirkan terutama menerangkan pengetahuan perlu di area ini dari mengajar. Yang prosedural bagian dari pengetahuan ini adalah kemampuan untuk tulis sasaran hasil prosedur pelajaran yang jelas para siswa. Instruksi para guru yang dapat tulis sasaran hasil yang baik mempunyai suatu pemahaman dari prioritas daerah, interaksi daerah, bagaimana pelajaran siswa akan diorganisir, dan berapa lama akan mungkin

mengambil bahwa pelajaran untuk terjadi. Interuksi sasaran hasil mempunyai tiga komponen: kondisi-kondisi di bawah yang mana pelajaran akan terjadi, perilaku/pendidikan/perasaan untuk dipelajari, dan tingkat dari penguasaan yang diperlukan untuk mempertunjukkan bahwa pelajaran telah terjadi (Mager, 1984). isi dan Format yang spesifik dari objektif akan tergantung dalam daerah dan tingkat hasil pelajaran yang diharapkan.

Yang berikut adalah beberapa contoh terpelajar sasaran hasil menulis untuk berbagai tingkatan yang taksonomi pada teori, psychomotor, dan daerah afektif.

Pengertian Daerah (Aplikasi Mengukur)

Dengan suatu penjelasan tentang suatu 2-3 pertahanan zone di bolabasket dan menempatkan bola ada di puncak dari kunci (kondisi), siswa akan diagram (pengetahuan) adalah semua lima pemain pada posisi yang benar (penguasaan).

Pengertian Daerah (Tingkatan Evaluasi)

Yang sedang ditunjukkan dua capaian dari tiga satuan penyelaman meter (kondisi), siswa akan menentukan suatu score untuk masing-masing penyelaman (pengetahuan) dan dengan tepat mengidentifikasi (penguasaan) jauh lebih baik menyelam antara keduanya.

Psychomotor Daerah (Persepsi Tingkatan)

Penggunaan lompatan yang tunggal menjerat dan self-turning itu (kondisi), siswa akan mampu membuat sepuluh pengulangan (capaian) tanpa menghentikan (penguasaan).

Psychomotor daerah (Tingkatan yang trampil)

Perempat permainan kembali berkibar situasi game sepak bola (kondisi), siswa akan mampu downfield pemain depan yang lengkap lewat (capaian) pada 40 persen dari usahanya (penguasaan).

Daerah Afektif (Valuing)

Dalam multimedia gambar dibuat dari potongan (kondisi), siswa akan menyatakan favorit lima (mempengaruhi dan penguasaan) aktivitas di kelas pendidikan jasmani tahun ini.

Daerah Afektif (Menandai)

Setelah makan pada suatu rumah makan yang lokal (kondisi), siswa akan membuat daftar makanan dia memilih (mempengaruhi) dan menentukan bagaimana yang sehat (penguasaan) aneka pilihannya adalah lagipula makanan.

Seperti anda dapat lihat, sasaran hasil di secara cenderung daerah makan bukan sebagai secara langsung dan bisa merupakan suatu bit lebih hubungan dibanding di daerah lain dalam kaitan dengan kesukaran dalam benar-benar mengamati dan monitoring pelajaran yang internal yang terjadi di daerah ini. Yang tidak katakan para guru perlu menghindar dari sasaran hasil di daerah ini, tetapi itu berarti para guru akan harus memahami perbedaan itu dan pengutaraan unik yang diperlukan untuk tulis dan menilai sasaran hasil di daerah ini.

Muatan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani para guru memerlukan pengetahuan yang kuat dari mereka akan isi mengajar program. Isi mengacu pada olah raga, permainan, tarian, tema ketrampilan, kebugaran, dan konsep para siswa akan belajar di dalam pendidikan jasmani. Itu adalah pokok materi berarti apa yang akan diajar dan dipelajari. Telah ada beberapa debat di atas hanya pengetahuan isi berarti untuk pendidikan jasmani. Apakah pengetahuan guru tentang suatu pergerakan atau kemampuan untuk mengamatinya dan mengevaluasinya melawan terhadap beberapa diharapkan standard? Atau apakah itu kemampuan guru untuk melaksanakan suatu pergerakan atau ketrampilan dengan kecakapan? Atau apakah itu beberapa kombinasi dari keduanya? Dengan mengabaikan bagaimana digambarkan, tak seorangpun akan tidak sependapat bahwa seorang guru tidak pernah dapat mempunyai terlalu banyak tentangnya! Pengetahuan penting ini dapat diperoleh di dalam beberapa jalan: melalui pengalaman capaian diri sendiri, dengan yang lain pengamatan melaksanakan, dengan buku bacaan atau materi sumber daya yang lain mengamati, dengan menghadiri klinik, melalui percakapan dengan para guru dan tenaga ahli yang lain, dan dengan benar-benar mengajar isi ke pelajar.

Pemahaman yang baik tentang isi mengijinkan seorang guru untuk lebih diorganisir untuk instruksi, untuk lebih baik mengartikulasikan sasaran hasil pelajaran, menyediakan lingkungan: kembangkan kemajuan pelajaran yang lebih baik, dan sudah meningkat diskriminasi ketika mengamati dan meneliti ketrampilan dan contoh pergerakan pelajar di kelas. Singkatnya, mempromosikan instruksi lebih efektif dan tingkat yang lebih tinggi dari kepercayaan guru ketika perencanaan dan menerapkan instruksi untuk pendidikan jasmani. Ketika dikombinasikan dengan pengetahuan tentang konteks dan pelajar, kemudian adalah pengetahuan isi bersifat pendidikan (PCK) dan menunjukkan bahwa guru itu "mempertunjukkan keahliannya" dan juga bagaimana cara mengajarnya kepada para siswa di dalam program sekolah miliknya (Shulman, 1987). Menurut Grossman (Griffin, Dodds, & Rovegno, 1996), para guru kembangkan PCK dengan kombinasi empat terkait jenis pengetahuan dan kemampuan:

1. Mereka menyimpan kedua luas dan membatasi tujuan dengan jelas di dalam pikiran
2. Mereka memahami siap apa berbagai para siswa telah mengetahui dan dapat melakukan
3. Mereka adalah sangat yang banyak mengetahui sekitar isi kurikulum
4. Mereka bertukar-tukar strategi intruksi (p. 58)

Penggolongan Ketrampilan Pergerakan. Pendidikan jasmani guru dapat merencanakan untuk berbagai ketrampilan pergerakan pelajaran. Masing-masing jenis ketrampilan meminta presentasi tugas yang berbeda, belajar memukul, siswa contoh perikatan, dan pengamatan selama praktek. Guru ahli akan mengetahui bagaimana cara menggolongkan ketrampilan pergerakan dalam rangka lebih baik siapkan aktivitas pelajaran di bawah masing-masing.

Ketrampilan nonlocomotor adalah yang tidak melibatkan keliling melalui ruang atau penggunaan dari suatu obyek atau pesawat. Mereka dieksekusi berdiri, duduk, atau lain keperluan memposisikan. Beberapa contoh meliputi penyeimbangan statis, lentur, peregangan, membungkuk, dan memutar.

Ketrampilan daya gerak melibatkan pergerakan yang jasmani melalui ruang, tanpa dengan menggunakan suatu obyek atau pesawat. Berjalan, latihan berlari konstan, meloncat, melompati, dan penghindaran adalah umum jenis ketrampilan yang daya gerak.

Menolak ketrampilan manipulasi adalah yang digunakan untuk kendali suatu potongan dari peralatan yang tidak dipegang di tangan atau bagaimanapun juga diikatkan ke badan. Objek umum di dalam pendidikan jasmani adalah bola, hoola simpai, tongkat polisi, 'Frisbee', dan bola bulutangkis. Obyek adalah secara khas dikendalikan (yang dilemparkan, terombang-ambing, ditendang, ditangkap, atau digiring) dengan tangan atau kaki.

Menerapkan ketrampilan manipulasi adalah melibatkan suatu potongan dari peralatan pada umumnya disimpan satu atau kedua tangan, kebanyakan dari waktunya untuk kepentingan pengendalian suatu obyek. Pesawat digunakan sebagai sebagai sebuah "alat" dalam hal ini. umum Implements di dalam pendidikan jasmani adalah gila, raket, sarung tangan, dan orang canggung. Mereka dapat digunakan untuk kendali suatu obyek di dalam banyak jalan, seperti yang membentur, memukul, memantul, menggiring, dan penangkapan /pemberhentian. Sebab banyak orang menerapkan ketrampilan manipulasi meminta kemampuan untuk mengendalikan kedua-duanya pesawat dan suatu obyek pada waktu yang sama, mereka memerlukan dengan baik koordinasi tangan-mata dikembangkan dan kemampuan pekerjaan mengikuti jalan penglihatan.

ketrampilan dan Pergerakan strategis dapat yang manapun pergerakan yang sebelumnya menetik sebagaimana adanya diterapkan di dalam situasi yang dinamis secara khas permainan. Ini merupakan suatu kombinasi dari ketrampilan pergerakan dan situational pengambilan keputusan untuk menghasilkan suatu hasil yang tertentu seperti bermain pertahanan di dalam bola tangan regu, mencuri suatu dasar di dalam baseball, pass lari di dalam sepak bola, atau menjadi kreatif untuk memecahkan suatu prakarsa kelompok.

Tema ketrampilan berkombinasi ketrampilan motor dasar dengan konsep pergerakan untuk kembangkan pola teladan yang semakin lebih rumit tentang pergerakan (Gallahue, 1996; Graham, Holt/Hale, & Parker, 1998). Suatu could ketrampilan motor dasar jadilah manapun nonlocomotor, daya gerak, menolak manipulasi, dan ketrampilan manipulasi pesawat di yang sebelumnya empat kategori. Konsep pergerakan menggambarkan persyaratan untuk kesadaran ruang (di mana badan gerakkan), usaha (bagaimana badan pindah;gerakkan), dan hubungan (antara bagian badan, orang lain, implemen, dan objek). Konseptualisasi ini terpelajar membentuk basis dari suatu kurikulum keseluruhan dan mendekati kepada mengajar secara khas diharapkan untuk pendidikan jasmani yang dasar (Graham, Holt/Hale, & Parker, 1998).

Ekspresif dan interpretive pergerakan tidaklah dipandang sebagai ketrampilan untuk dieksekusi dengan kecakapan atau digunakan untuk hasil suatu hasil. Kadang-kadang suatu pergerakan dibuat untuk menyatakan perasaan, konsep, gagasan, dan tema. Banyak gaya dari tarian didasarkan pada pergerakan yang ekspresif seperti tari balet, modern, dan musik jazz. Mereka adalah sering lakukan atas teman berbakat musik. Pengajaran dari pergerakan ekspresif memerlukan keahlian spesifik oleh guru, dan pengetahuan dari "bahasa dari badan" itu menterjemahkan pergerakan ke dalam maksud/arti untuk tukang memindahkan barang-barang dan pendengar.

Contoh Pergerakan dan Ketrampilan Analisa. Dengan mengabaikan yang jenis pergerakan diajar, adalah penting bahwa guru mempunyai kemampuan untuk dengan kritis mengamati dan meneliti contoh pergerakan dan ketrampilan melakukan oleh para siswa di dalam kelas. Kemampuan itu didasarkan pada pengetahuan dari pergerakan (apa kelihatan seperti), pengalaman capaian kepunyaan guru, ot pengetahuan tingkatan pengembangan siswa, dan ketrampilan penelitian untuk mengenali unsur-unsur kunci di capaian. Menyetem unsur-unsur adalah bagian-bagian dari pergerakan atau ketrampilan diperlukan untuk kecakapan. Mengetahui unsur-unsur kunci untuk suatu ketrampilan pergerakan mengizinkan guru untuk memusatkan pada bagian-bagian spesifik dari capaian dibanding capaian yang keseluruhan. Unsur-unsur kunci kemudian bisa digunakan sebagai basis dari umpan balik spesifik sama dan sebangun yang disajikan ke pelajar.

Coker (1998) menyarankan lima strategi untuk meningkatkan suatu pendidikan jasmani efektivitas analisis ketrampilan guru:

1. Menentukan fokus dari pengamatan (Apa yang diamati untuk?)
2. Menentukan jauh lebih baik mengamati perspektif
3. Mengamati beberapa capaian ketrampilan untuk menentukan suatu contoh
4. Menghindari dikacaukan
5. Menggunakan suatu kamera video jika praktis

Bagian dari keahlian guru di pengamatan dan analisa di dalam pendidikan jasmani didasarkan dalam pengetahuan dari langkah-langkah para siswa yang pengembangan sehubungan dengan pergerakan atau mempelajari ketrampilan. Pelajar muda harus tidak diharapkan untuk melaksanakan pergerakan dan ketrampilan dengan yang sama tingkat kedewasaan lebih tua dan pelajar orang dewasa. Ada versi yang bisa diterima tentang capaian pada masing-masing langkah pengembangan, dari yang mana guru mendasarkan analisisnya dari kunci unsur-unsur itu. Gallahue (1996) menguraikan empat tahap dari pengembangan motor yang berisi sepuluh langkah-langkah yang dibedakan di antara mereka. Mengacu pada Gambar 2.4 pada halaman 28. Para guru harus mengetahui unsur-unsur capaian kunci untuk ketrampilan atau pergerakan apapun pada masing-masing langkah sehingga mereka dapat meneliti capaian yang diamati di dalam rencana pengembangan ini. Bantuan ini guru untuk memperbaiki analisis dari capaian dan menyediakan umpan balik yang yang dapat dipakai ke pelajar.

Analisis Tugas dan Muatan Kemajuan

Suatu analisis tugas diselenggarakan untuk mengidentifikasi komponen dari suatu ketrampilan untuk dipelajari dan untuk menentukan di mana para siswa akan belajar masing-masing komponen. Kemampuan mendesak untuk berbuat suatu analisis tugas yang baik adalah betul-betul didasarkan pada pengetahuan isi seseorang dan ketrampilan organisatoris. Itu terpenuhi dalam beberapa langkah-langkah. Mari kita menggunakan tenis sebagai suatu ilustrasi dari proses ini (lihat Gambar 2.9). Langkah yang pertama adalah untuk mengidentifikasi hasil pelajaran yang akhir dalam belajar urutan. Ini adalah dikenal sebagai Tingkatan 1 tugas atau Terminal Sasaran (TO) (Mager, 1984). Karena tenis boleh dinyatakan secara umum sebagai "kemampuan untuk main suatu pertandingan tunggal pada suatu tingkatan ketrampilan pemula."

Langkah berikutnya melibatkan daftar;lis semua ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk melaksanakan tingkatan tugas, kasus ini, daftar akan melayani, pengarah forehand, backhand, mengembalikan servis, dan tunggal' strategi dan aturan (mencakup membuat angka). Ini adalah Tingkatan 2 tugas dan ditempatkan dalam diagram aliran di bawah Tingkatan 1 tugas. Ada pada umumnya suatu hirarki di pesanan para siswa belajar Tingkatan 2 tugas sebab beberapa tugas adalah prasyarat ke yang lain lagipula tingkatan yang sama. Di tabel ini, para siswa akan maju melalui tugas dalam suatu urutan meninggalkan ditinggalkan untuk membenarkan di dalam Tingkatan 2.

Mengukur 3 terdiri dari ketrampilan komponen dan pengetahuan yang diperlukan untuk melaksanakan masing-masing dari Mengukur 2 tugas, yang ditempatkan dalam urutan menaik dari kemajuan (yang satu menurunkan pada daftar masing-masing dipelajari pertama oleh para siswa). Para siswa mulai dengan pelajaran tugas paling rendah pada masing-masing mendaftar, melangkah maju ke rasa yang lebih tinggi sekali ketika dapat itu dikuasai.

Analisis tugas mulai proses dari memutuskan isi apa yang akan dimasukkan di unit sebab mengungkapkan betapa banyak isi dapat dipelajari dengan jumlah waktu interuksi dan lain sumber daya tersedia untuk guru. Itu adalah sangat umum untuk analisis tugas untuk menghasilkan keputusan guru meliputi lebih sedikit isi di unit dibanding mula-mula dipikirkan.

Kemajuan Muatan. Suatu analisis tugas akan menyediakan suatu rencana untuk pelajaran di unit dan pesanan di mana para siswa akan belajar isi. Bagaimanapun, tidak menjelaskan yang jenis belajar aktivitas para siswa akan terlibat dalam dan bagaimana para siswa akan maju dari satu aktivitas kepada yang berikutnya pada setiap pelajaran. Proses itu disebut pengembangan isi, yang meliputi kemajuan yang direncanakan terpelajar aktivitas yang mengijinkan para siswa untuk memperoleh isi mendaftar di analisis tugas. Rink (1998) menggunakan suatu rencana untuk pengembangan isi di dalam pendidikan jasmani dengan lima jenis belajar tugas: memberi tahu, menyuling, memperpanjang, menerapkan, dan mengulangi. Yang berikut mendaftar meliputi suatu penjelasan tentang eacli kategori dan suatu

kemajuan pengembangan isi contoh untuk menggiring dalam pelajaran sepakbola kelas keenam.

1. Memberi tahu	Tugas awal brown kemajuan ketrampilan yang baru Contoh: Para Siswa dihadiahi suatu demonstrasi, kemudian menggiring suatu peluru/bola di dalam ruang umum untuk lima beberapa menit.
2. Penyulingan	Suatu tugas yang mempromosikan mutu yang ditingkatkan tentang capaian Contoh: Guru menunjukkan para siswa tiga unsur-unsur kunci untuk kendali yang lebih baik dari bola dan para siswa mempraktekkan di dalam ruang umum untuk sepuluh beberapa menit untuk melaksanakan unsur-unsur itu.
3. Berkembang	Suatu tugas yang sedikit lebih rumit atau sulit dibanding yang terdahulu (serupa) tugas Contoh: Siswa lakukan suatu slalom yang menggiring latihan untuk lima beberapa menit. Latihan meminta mereka untuk menggiring bola mereka melalui suatu sepanjang delapan kerucut yang ditempatkan di atas lantai.
4. Aplikasi	Suatu tugas untuk dilakukan persis sama benar dinyatakan ukuran capaian, atau dilakukan melawan terhadap suatu lawan atau yang baku Contoh: Para Siswa diatur waktu ketika mereka menggiring melalui yang sama slalom kursus. Mereka dibisikkan untuk mencoba untuk memukul mereka "terbaik pribadi" pada masing-masing pengadilan yang berikut.
5. Mengulangi	Manapun tugas yang sebelumnya yang dicabut untuk tinjauan ulang atau ditingkatkan kecakapan Contoh : Kendali siswa telah dikurangi ketika mereka meningkatkan kecepatan di tugas aplikasi, sehingga guru mengarahkannya untuk kembali dan mempraktekkan tugas perluasan untuk lima lebih beberapa menit.

Sebagian dari model dalam buku ini akan mempunyai rencana pengembangan isi spesifik merancang di antara mereka. Ketika bukan ini masalahnya, guru akan harus siap[kan suatu kemajuan pengembangan isi sebagai bagian dari rencana unit. Guru pengetahuan di dalam pengembangan isi diperlukan untuk dua pertimbangan yang penting. Pertama, membantu guru untuk merencanakan urutan baik terpelajar tugas yang mengijinkan para siswa untuk maju pada suatu lebih genap menilai berdasarkan capaian yang sebelumnya. Kedua, dapat membantu guru membuat keputusan yang baik untuk gerakkan dari satu tugas kepada yang berikutnya di kelas.

Waktu didasarkan atau Kemajuan Tugas Penguasaan Dasar. Isi keputusan kemajuan dapat buatan jalan dua arah. Mereka dapat terjadi menurut suatu alokasi waktu "anggaran" atau ketika para siswa sudah mempertunjukkan penguasaan dalam arus belajar tugas. Dalam kemajuan dasar-waktu guru menaksir berapa banyak waktu mayoritas dari para siswa untuk belajar masing-masing tugas, dan kemudian pergi kepada tugas yang berikutnya setelah itu jumlah waktu praktek telah berlalu. Tugas alokasi dapat berubah ketika perkiraan tidaklah akurat (para siswa memerlukan lebih sedikit atau lebih waktu untuk mempraktekkan), tetapi jadwal guru secara umum memandu kemajuan. Di dalam kemajuan penguasaan yang didasarkan, guru menentukan suatu ukuran capaian untuk tugas arus, suatu tingkat tarip penerimaan

kelompok, dan kemudian bergerak ke tugas yang berikutnya ketika keduanya telah dicukupi. Sebagai contoh:

Ketika 75 persen (tingkat tarip penerimaan) dari penilai kelima dapat membuat sepuluh lompatan berturut-turut (ukuran capaian), kita akan bergerak ke tugas yang berikutnya.

Ketika tiap-tiap siswa (tingkat tarip penerimaan) dapat lewat (ukuran capaian) test aturan yang tertulis, kita dapat mulai turnamen.

Kemajuan waktu yang didasarkan mengijinkan guru untuk membuat rencana jangka panjang pada unit, hanyalah di resiko mengetahui bahwa beberapa para siswa tidak akan siapakan untuk suatu tugas yang baru ketika mulai. Dan, mereka sama para siswa sangat mungkin untuk jatuh lebih lanjut di belakang sebagai lebih kemajuan terjadi. kemajuan Penguasaan yang didasarkan memastikan bahwa paling atau semua para siswa dapat melaksanakan tugas arus sebelum mereka bergerak ke yang berikutnya, tetapi menggunakan bahkan ukuran-ukuran capaian yang sederhana dan suatu tingkat tarip penerimaan yang secara relatif rendah dapat menyebabkan beberapa yang belajar tugas untuk tidur sebentar lama lengkap. Guru membutuhkan pemikiran tentang bagaimana para siswanya akan maju melalui belajar tugas, memelihara keuntungan dan kerugian-kerugian dari masing-masing cara di dalam pikiran.

Penilaian

Salah satu dari fungsi utama mengajar adalah untuk menentukan berapa banyak siswa belajar terjadi relatif diharapkan hasil dari instruksi itu. Proses ini disebut penilaian dan dapat dilaksanakan untuk tiga tujuan utama:

1. Untuk menguraikan berapa banyak pelajaran telah berlangsung atas? yang diberi jumlah waktu interuksi
2. Untuk menilai atau mengevaluasi mutu pelajaran (pada umumnya untuk menilai)
3. Untuk membuat keputusan tentang bagaimana cara meningkatkan pelajaran didasarkan pada itu dikumpulkan informasi'

Penilaian yang berkembang diselenggarakan sepanjang unit dari instruksi. Mereka menyediakan guru dengan "arus pertengahan" umpan balik pada pelajaran siswa sedemikian sehingga modifikasi diperlukan dapat dibuat unit selanjutnya. Penilaian yang sumatif diselenggarakan pada ujung unit dan mengijinkan guru untuk menentukan berapa banyak pelajaran terjadi ke seberang waktu yang keseluruhan tentang instruksi. Penilaian sumatif dan perkembangan menyediakan seorang guru dengan informasi yang penting, maka menguntungkan untuk merencanakan untuk kedua unit. Berikut adalah beberapa contoh masing-masing.

Teknik penilaian dapat baik norma-dasar maupun ukuran didasarkan. penilaian Norma yang didasarkan memerlukan koleksi dari sejumlah besar nilai pada test yang distandardisasi, seperti test kebugaran. Kemudian nilai meng-compile ke dalam sub-

sub kelompok menurut beberapa faktor umum dari mereka yang sudah mengambil test itu, pada umumnya umur dan jenis kelamin (e.g., sepuluh anak-anak lelaki tahun yang tua, empat belas anak-anak perempuan tahun yang tua). Sejumlah besar dari nilai untuk masing-masing kelompok akan menghasilkan suatu agihan normal dari mencetak prestasi yang memungkinkan tiap nilai siswa untuk dibandingkan ke para siswa yang lain dari itu dan umur yang sama jenis kelamin. Nilai mentah dapat ditentukan dan dilaporkan, tetapi nilai test yang normed adalah pada umumnya dilaporkan sebagai persen dari para siswa yang membuat nilai di atas dan di bawah masing-masing siswa yang individu. Sebagai contoh, menjadi di bagian perseratus yang ke 85 tentang sepuluh tahun lalu anak-anak lelaki berarti bahwa 84 persen dari semua yang serupa lain mengambil tes yang dicapai lebih rendah dan 15 persen dari semua yang mengambil test yang serupa lain membuat skore lebih tinggi.

Penilaian ukuran yang didasarkan adalah di mana standar prestasi ditentukan oleh orang yang menggunakan teknik penilaian, dan mencerminkan profesional penilaian seseorang tentang ihc mutu dari tiap nilai. Seorang guru yang menetapkan nilai yang tengah lewat untuk suatu tes tertulis pada volleball perintah pada 75 persen atau menentukan bahwa para siswa harus mencetak 45 ke luar dari 50 poin-poin yang mungkin untuk mendapatkan suatu test ketrampilan tenis sedang ukuran penggunaan didasarkan penilaian.

Penilaian tradisional dalam Pendidikan Jasmani, Ada banyak teknik untuk menaksir pelajaran dalam pendidikan jasmani, dengan mengabaikan apakah mereka adalah tersedia jadilah sumatif atau perkembangan, norma didasarkan atau ukuran didasarkan. Mereka dapat dibagi menjadi dua kategori yang luas: tradisional dan alternatif. Penilaian yang tradisional telah menjadi di dalam bidang selama bertahun-tahun, sebagai label mereka menandai adanya. Alternatif penilaian menjadi baru saja dikembangkan untuk menyediakan informasi tentang pelajaran yang sungguh berbeda dari teknik tradisional. Adalah penting mengingat-ingat bahwa bukan jenis penilaian adalah dengan tak terpisahkan lebih baik daripada yang lain mereka hanya menghasilkan macam yang berbeda tentang informasi tentang pelajaran. Itu adalah sampai ke guru untuk memutuskan jauh lebih baik jenis penilaian untuk menggunakan pada setiap situasi.

Penilaian tradisional dalam pendidikan jasmani mengikuti tiga prinsip utama memperoleh dari subdisiplin dari pengukuran dan evaluasi (Wood, 1996).

1. Menetapkan (dan secara formal menyatakan) sasaran hasil intervi sesuai
2. Menggunakan sesuai (dapat dipercaya dan disahihkan) menguji untuk mengukur karakteristik berhubungan dengan sasaran interuksi.
3. Kembangkan suatu evaluasi (penilaian) rencana yang refleks hasil yang dicapai dari sasaran hasil intervi (pp. 202-203)

Proses ini ditandai oleh suatu dengan jelas pendekatan resmi yang rupa, banyak kecenderungan seperti data cara dikumpulkan dan dianalisa untuk riset bermaksud. Secara khas melibatkan standar yang baku dalam semua bagian-bagian dari proses untuk memastikan bahwa data adalah dapat dipercaya dan sah. Seperti yang berikut akan mendiskusikan, kekakuan itu dapat membuat suatu dibingkai untuk para guru

yang ingin menggunakan penilaian tradisional ini. Sebagian dari format yang paling umum dari penilaian tradisional menggunakan dalam pendidikan jasmani adalah:

1. Pengamatan informal guru. Yang paling umum menggunakan jenis penilaian dalam pendidikan jasmani adalah mungkin para siswa pengamatan atas guru ketika mereka mempraktekkan ketrampilan, main game, dan pertanyaan jawaban di kelas. Ini adalah tidak sungguh-sungguh penilaian, tetapi itu menyediakan guru dengan tingkatan beberapa dari kepercayaan yang pelajaran telah terjadi.
2. Ketrampilan yang distandardisasi menguji. Banyak sports di kurikulum pendidikan jasmani mempunyai menstandarisasi ketrampilan menguji yang menilai kemampuan capaian siswa (Strand & Wilson, 1993). Kebanyakan melibatkan statis menguji ukuran itu suatu cakupan yang terbatas dari permainan ketrampilan yang diperlukan untuk masing-masing olahraga. Suatu test yang statis adalah apa yang penggunaan itu adalah suatu pajangan kebanyakan tiruan tentang ketrampilan yang menguji kemampuan siswa untuk melaksanakan tergantung pada situasi. Sebelum melakukan tes volly dalam bola raket (Hensley, East, & Stillwell, 1979) dan manapun menguji yang meminta siswa untuk memukul suatu bola ke dalam suatu target yang ditetapkan (seperti tenis yang melayani test ketelitian) adalah statis.
3. Test kebugaran. Bidang mempunyai suatu merindukan sejarah dari menguji anak-anak dan masa muda pada beberapa parameter dari phisik kebugaran. Dari tahun ke tahun, kita sudah mengembangkan banyak yang dapat dipercaya dan sah menstandarisasi baterei test menggunakan di (dalam) program sekolah. Test paling terkemuka yang digunakan hari ini adalah Fitnessgram protokol yang bisa menunjukkan yang dikembangkan pada Cooper Institut untuk Riset Aerobik (1994) dan Dewan Presiden pada Kebugaran Phisik dan Olah raga (1985). Dengan administrasi yang sesuai, test ini dapat menyediakan para siswa dengan menghasilkan bantuan itu mereka menentukan tingkatan mereka dari kebugaran sehubungan dengan para siswa yang lain dari umur dan jenis kelamin yang sama (Safrit, 1995).
4. Tes Tertulis. Banyak para guru menggunakan tes tertulis untuk menilai pengetahuan teori siswa dalam pendidikan jasmani. Hampir semua dari test ini dikembangkan oleh para guru individu yang menggunakannya, memiliki program yang kita tidak mempunyai distandardisasi tes tertulis di dalam pendidikan jasmani yang dikembangkan seluruh negara untuk pokok seperti math, ilmu pengetahuan, dan pembacaan. Tes tertulis dapat menggunakan pertanyaan dan permasalahan di dalam beberapa format: pilihan banyak, jawaban yang singkat, isian yang kosong, mempertemukan, diagram, dan terbuka.
5. Skala Psikometrik dan menginventarisasikan. Selagi tidak sah untuk menilai tujuan, inventaris dan timbangan yang psikometrik dapat digunakan untuk ukuran siswa belajar afektif daerah. Suatu skala atau inventori adalah suatu catatan dan ukuran pensil dari kepribadian siswa, nilai-nilai, pilihan, dan lain karakteristik yang dapat digunakan untuk mendeteksi perdu dari waktu ke waktu.

Di dalam batas tertentu, test ketrampilan, test kebugaran, tes tertulis, dan instrumen yang psychometric dapat menyediakan informasi yang dapat dipercaya dan sah yang di atasnya untuk mendasarkan penilaian. Mereka mengukur pelajaran dalam cara-cara yang itu adalah cukup objektif, penggunaan yang sah mengukur teknik dan instrumen, dan dapat dilaksanakan dengan konsistensi yang kuat. test kebugaran dan Ketrampilan yang distandardisasi sudah jumpa standar baku, tetapi pengembangan dan telah menjadi bidang diuji pada banyak pokok persamaan usia, jenis kelamin, dan kemampuan buat siapa test dirancang.

Test ketrampilan, test kebugaran, dan instrumen yang paling psikometri adalah berdasarkan norma, maksud yang mereka telah digunakan untuk ukuran banyak orang-orang di dalam perbedaan usia, jenis kelamin, dan kemampuan kelompok menyediakan suatu data base yang besar pada masing-masing menguji dari mereka yang sudah mengambil itu. Setelah bahwa, data base mengijinkan seorang guru untuk bandingkannya para siswa menghasilkan dengan mereka dari pengambil test yang serupa di sekolahlain, negara, dan daerah.

Penilaian tradisional juga memperoleh keuntungan dari mencakup isi, prosedur, dan membuat angka yang dikembangkan oleh tenaga ahli yang dilatih sehingga guru tidak mempunyai untuk air menghirup hawa sejuk waktunya untuk mendisain, mengesahkan, test bidang, dan menentukan bagaimana cara mencetak prestasi penilaian. Banyak test seperti itu hari ini meliputi perangkat lunak dan masukan data memeriksa prosedur yang menyederhanakan tugas dari membuat angka dan melaporkan hasil kepada para siswa. Sebagai tambahan, ini jenis penilaian pada umumnya menghasilkan sejumlah yang besar tentang data klasifikasi yang dapat mengalami perawatan statistik untuk menghasilkan banyak macam dari analisis informatif, berkisar antara ukuran sederhana tentang perencanaan kecenderungan ke test yang canggih terpelajar.

Pada sisi lain, penilaian tradisional mempunyai beberapa kerugian yang terpisah, yang telah muncul batas penggunaan di dalam P-12 program pendidikan jasmani. Sebagian dari isu memusatkan dalam kebenaran yang benar tentang disain test sehubungan dengan hasil khas dalam pendidikan jasmani. Sebagai contoh, mengerjakan ketelitian yang melayani menguji untuk tenis (AAHPERD, 1989) mengukur kemampuan seseorang untuk mematuhi peraturan (suatu hasil program yang khusus) atau kecakapan seseorang brown membatasi, mengawasi, dan aspek/pengaruh yang statis tentang capaian ketrampilan tenis? Apakah kebugaran terkait dengan kesehatan menguji peramal yang baik dari resiko seseorang di tahun yang kemudiannya, atau sekali "snapshot" dari suatu kondisi sekarang anak dengan hubungan yang sedikit kepada masa depan? Hampir bisa dipastikan, jawaban yang kedua benar di dalam kedua contoh.

Karena sejumlah besar para guru, kerugian-kerugian dari penilaian yang tradisional memusat di sekitar permasalahan dari practicalitas ketika mereka digunakan di kelas yang besar dan dengan dibatasi waktu kelas (Wood, 1996). Kekakuan dengan mana test paling distandardisasi menghasilkan data datang dengan suatu harga; banyak di antara mereka harus diatur oleh guru ke para siswa yang individu, bekerja dengan tenang suatu banyak sekali jumlah menjauh dari pelajarannya sendiri. Kekuatan

guru ke dalam suatu kenyataan menjual: bekerja dengan tenang yang ekstra diperlukan untuk melakukan penilaian menjauh dari waktu interuksi mungkin mengakibatkan menurunkan capaian mencetak prestasi dalam penilaian. Oleh karena waktunya dan usaha yang diperlukan untuk lengkap, penilaian tradisional adalah sering dibatasi di jenis informasi yang mereka sediakan buat para siswa dan guru; mereka cenderung untuk memusatkan pada suatu bagian yang kecil dari hasil pelajaran yang diharapkan, meninggalkan banyak tidak dijawab pertanyaan tentang prestasi siswa.

Kerugian akhir dengan penilaian tradisional adalah bahwa mereka cenderung untuk memusatkan pada mengidentifikasi pertentangan antara apa dipelajari dan apa sebaiknya dipelajari, dengan pertimbangan yang sedikit diberikan kepada informasi guru dan para siswa bagaimana cara meningkatkan pengetahuan, capaian, atau mengukur penyakit. Suatu tes tertulis menghasilkan prestasi, atau suatu persen dari materi yang dijawab dengan tepat. Itu tidak membantu para siswa meningkatkan pengetahuan mereka. Kebugaran test dan test ketrampilan memberi hasil para siswa yang berdasarkan norma, pembiaran mereka mengetahui bagaimana mereka menyamakan dengan yang lain dari jenis kelamin dan umur yang sama, tetapi tidak ada apapun tidak bisa dipisahkan dalam itu menguji yang mengijinkan seorang siswa untuk belajar bagaimana cara meningkatkan tingkatan kebugaran pribadi untuk memberi isyarat kepada seseorang lain waktu diambil atau bagaimana cara meningkatkan aktivitas mengukur di dalam kehidupan sehari-hari.

Penilaian Alternatif dalam Pendidikan Jasmani. Telah ada banyak perubahan di dalam penilaian bidang pendidikan di tahun terakhir. Sebagian dari yang perubahan telah dikemukakan oleh orang-orang yang berberat lebih dibanding kerugian-kerugian dari penilaian yang tradisional di atas keuntungan. Suatu faktor kedua telah meluas di lingkup dan variasi dari hasil pelajaran yang baru di dalam pendidikan jasmani. itu tidak bisa jadilah assesed dengan teknik yang tradisional (Wood., 1996). Ini bertumbuh pergerakan disebut penilaian alternatif, menunjukkan bahwa iaa telah dikembangkan, dalam bagian besar, sebagai mengarahkan kontras ke penilaian yang tradisional dalam pendidikan dan pendidikan jasmani. Di pengertian yang paling sederhana, ini berarti "sesuatu yang lain" dibanding penilaian yang tradisional dibahas. Bagaimanapun, itu benar-benar adalah jauh lebih sekedar suatu pergerakan oposisi. Penganjur dari teknik penilaian alternatif adalah cepat untuk menunjuk bahwa teknik ini mempunyai suatu pondasi serasi teoritis dan prosedur yang cukup baku. Mereka menghadirkan jalan logis untuk menilai para siswa dalam berbeda jenis pelajaran dikejar di banyak program pendidikan jasmani saat ini seperti yang dimasukkan di NASPE (1995) standard pendidikan jasmani membahas di Bab 1.

Penilaian alternatif didasarkan pada empat prinsip:

1. Pengetahuan dapat dipertunjukkan dalam variasi dari jalan, semua dari yang adalah indikator yang sah tentang belajar siswa.
2. Proses terpelajar dapat sama pentingnya bagi menilai hasil.
3. Berbeda tujuan pelajaran memerlukan berbeda jenis penilaian.

4. Pesanan yang lebih tinggi belajar, terutama sekali di daerah teori, memerlukan penilaian berdayacipta tidak mungkin dengan teknik yang tradisional.

Banyak macam dari penilaian alternatif telah dikembangkan untuk pendidikan jasmani. Sebab penilaian ini dirancang oleh para guru, dan tidak menguji tenaga ahli pembuatan, mereka adalah "buatan sendiri" dan untuk mengizinkan masing-masing guru/desainer untuk menilai hasil pelajaran dikhususkan untuk instruksi mereka sendiri. Beberapa umum jenis penilaian alternatif menggunakan dalam pendidikan jasmani adalah:

1. Menggolongkan proyek
2. Multimedia presentasi
3. Aktivitas membukukan
4. Jurnal pribadi,
5. Peran bermain
6. Ujian lisan
7. "Menunjukkan dan ceritakan" gambar dibuat dari potongan
8. Mewawancarai (dari para siswa dan oleh para siswa)
9. Guru, panutan, dan observasi sendiri dengan daftar nama capaian
10. Portofolio

Jenis selanjutnya, portofolio, digunakan untuk mengizinkan seorang siswa untuk mengumpulkan dan mengorganisir berbagai artifak (foto, siaran ulang tv dari video, pekerjaan menggambar, artikel surat kabar, dll.) itu mempertunjukkan pengetahuan siswa dari suatu konsep atau topik yang tertentu. Proses terpelajar mengidentifikasi suatu mengorganisir tema untuk kas surat dan pengumpulan artifacts adalah sebagaimana pentingnya muatan akhir dari portofolio sendiri.

Batu penjurur dari penilaian alternatif adalah rubrik membuat angka, yang digunakan untuk menentukan mutu dari pelajaran yang dipertunjukkan oleh para siswa. Rubrik digunakan untuk menginformasikan para siswa dari ukuran-ukuran capaian dalam penilaian yang menjadi kulit pohon dari tinjauan ulang guru dari diselesaikan pekerjaan. Rubrik menterjemahkan mutu dari pelajaran yang dipertunjukkan ke dalam suatu descriptor (e.g., orang baru, antara, mengedepan, atau tidak sempurna, hampir lengkap, lengkap) atau suatu numerik/nilai (e.g., 1/miskin, 2/cukup, 3/baik, 4/bermutu) ukuran-ukuran yang didasarkan pada menyatakan di depan.

Goodrich (1996-97) meliputi tujuh langkah-langkah sedang dalam proses menciptakan rubrik yang baik:

1. Memperhatikan model. Menunjukkan contoh para siswa dari baik dan bukan pekerjaan yang sangat baik dari penilaian yang sebelumnya.
2. Mendaftar dan mendiskusikan ukuran-ukuran. Menggunakan model untuk membantu buatan para siswa daftar sebagai pekerjaan yang berkualitas.
3. Mengartikulasikan gradasi dari mutu. Menyajikan dan mendiskusikan apa yang memisahkan tingkatan masing-masing dari berkualitas dari yang lainnya.

4. Mengambil keuntungan model. Sudahkah para siswa menggunakan rubrik dalam model.
5. Menggunakan diri dan penilaian panutan. Mempertimbangkan penilaian berkala sebagai tugas diselesaikan. Menyediakan para siswa dengan umpan balik yang perkembangan.
6. Meninjau kembali. Ijinkan waktu para siswa untuk membuat revisi yang didasarkan dalam umpan balik memberi langkah 5.
7. Menggunakan penilaian guru. Menggunakan rubrik dengan cara yang sama para siswa sudah mempelajari itu.

Di sini adalah tiga contoh dari tugas penilaian alternatif di dalam pendidikan jasmani dan rubrik membuat angka untuk masing-masing.

Ketika dengan teknik tradisional, penilaian alternatif mempunyai keuntungan dan kerugian yang para guru harus mengetahui. Barangkali keuntungan yang terbesar tentang penilaian alternatif adalah kemampuan mereka untuk tersedia monitor hasil pelajaran yang spesifik direncanakan oleh guru. Guru boleh yakin bahwa target penilaian apa keinginan para siswanya untuk belajar. Alternatif penilaian juga mengijinkan para siswa untuk mempertunjukkan pelajaran mereka brown variasi dari jalan tidak hanya daya ingat dari informasi atau capaian ketrampilan pada test yang distandardisasi. Sebab kita mengetahui bahwa para siswa mempunyai gaya berbeda terpelajar dan terlibat dalam macam berbeda terpelajar aktivitas, bisa dipertimbangkan bahwa mereka harus bisa mempertunjukkan pengetahuan mereka dengan cara yang bagaimana mereka benar-benar mempelajari itu.

Dengan penggunaan suatu rubrik membuat angka, para siswa mengetahui standar prestasi dari tugas penilaian sebelum waktu yang ditetapkan. Mereka kemudian adalah mampu membuat aneka pilihan dan memikirkan strategi untuk proses dari melengkapi penilaian seperti halnya demonstrasi yang akhir dari pengetahuan mereka. Di dalam kata-kata eter, membantu perkembangan kemampuan untuk belajar bagaimana cara belajar.

Semacam rubrik menyediakan keuntungan lain untuk ini penilaian. Ini merupakan suatu umum satuan standar yang digunakan oleh guru untuk membuat evaluasi dari pekerjaan siswa. Itu meminjamkan suatu tingkat yang cukup tentang obyektifitas kepada tinjauan ulang proses dan buat evaluasi lebih konsisten di dalam dan ke seberang kelas. Akhirnya, penilaian alternatif, terutama sekali melalui rubrik, menyediakan para siswa dengan umpan balik tentang pelajaran mereka dan mengidentifikasi jalan untuknya meningkatkan capaian.

Selagi menyediakan unik, kreatif, dan jalan berbeda untuk menilai siswa yang belajar dalam pendidikan jasmani, penilaian alternatif bukanlah tanpa kerugian mereka. Sebab mereka adalah kebiasaan, memerlukan banyak waktu untuk seorang guru untuk mendisain masing-masing menggunakan di kelasnya. Sumber daya yang tersebut kaleng lebih awal memberi seorang guru beberapa gagasan untuk penilaian, tetapi kecuali jika pertandingan contoh sempurna, mereka akan perlu untuk diadaptasikan atau dengan sepenuhnya dirancang kembali untuk penggunaan oleh para guru lain. Usaha disain ini dapat juga meliputi beberapa waktu mencoba-coba

yang diperlukan untuk mendapatkan penilaian "hanya benar" untuk penggunaan yang diharapkan.

Penilaian alternatif secara khas mengira lebih panjang para siswa untuk disiapkan dan guru untuk meninjau ulang. Banyak dari tugas penilaian ini memerlukan waktu diperluas untuk para siswa untuk membuat rencana proses, konseptualisasi jawaban, mengorganisir materi, dan mengembangkan produk akhir. Selagi semua ini adalah panci dari belajar proses sendiri, mereka memerlukan banyak waktu untuk memenuhi. Dengan cara yang sama, itu akan sekali waktu meninjau ulang penilaian masing-masing yang diselesaikan pada umumnya lebih waktu dibanding test ketrampilan dan tes tertulis nilai yang diperlukan untuk.

Penilaian asli untuk pendidikan jasmani. Penilaian yang asli, kadang-kadang penilaian capaian yang disebut, mengacu pada praktek bagaimana membuat penilaian dalam cara-cara yang itu melibatkan, atau menirukan, hidup yang nyata menentukan di mana pengetahuan siswa mempelajari di sekolah akan diterapkan (McTighe, 1996-97). Beberapa contoh mengikuti untuk klarifikasi. test kebugaran Kesehatan yang terkait (e.g., Fitnessgram, Dewan Presiden) mengukur kemampuan siswa pada beberapa parameter indikator dari menyajikan tingkatan kebugaran. Mereka tidak menilai kesehatan yang terkait. perilaku dan aneka pilihan buatan bagian lain dari hari sekolah, setelah sekolah, dan di rumah itu dengan teliti menentukan pola teladan dari hidup sehat. Jika suatu dinyatakan sasaran program pendidikan jasmani adalah untuk mempromosikan aktif dan gaya hidup yang sehat, kemudian suatu penilaian yang asli menyangkut pelajaran itu akan tempat para siswa membuat kesehatan terkait aneka pilihan dan kesehatan praktek terkait perilaku. Jurnal siswa yang meliputi makanan yang mereka makan dan moderat ke aktivitas yang bertenaga yang mereka terlibat dalam suatu penilaian yang asli sesuai.

Jika tujuan adalah untuk para siswa belajar bagaimana cara mematuhi peraturan dari softball, kemudian suatu penilaian yang asli akan berlangsung selama suatu game yang nyata, bukan dengan suatu ketrampilan yang distandardisasi menguji brown nongame konteks. Dalam hal ini suatu penilaian yang asli bisa didasarkan pada statisticsjora daftar nama capaian game siswa diselesaikan seperti bermain menurut aturan dimainkan. Bermain menurut aturan Instrumen Penilaian Capaian (GPAI) yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) mengerjakan ini dengan penelitian capaian pemain di dalam beberapa kategori dari keterlibatan, ketrampilan, strategi, dan pengambilan keputusan selama game main.

Haruslah ditekankan keaslian itu ditentukan oleh derajat tingkat kepada yang mana penilaian meminta para siswa untuk mempertunjukkan pelajaran dengan cara yang mendekati aplikasi hidup riil dari pengetahuan itu. Jarang adalah penilaian teknik apapun secara total bukan seluruhnya asli atau asli.

Pendidikan jasmani para guru harus mengetahui bahwa semua penilaian, tradisional atau alternatif, dan pada derajat tingkat apapun dari keaslian, adalah sangat utama perkakas yang digunakan untuk memahami para siswa apa yang: dipelajari melalui instruksi dalam suatu unit isi atau program. Kunci adalah untuk mengetahui apa masing-masing alat penilaian dapat melakukan dan ketika adalah sesuai untuk

menggunakan itu. Para guru mestinya tidak start dengan mengatakan, "I akan menggunakan suatu alternatif, penilaian yang asli di ini unit tarian yang akan datang." Melainkan, haruslah suatu mengurangi memproses yang mulai dengan "Apa yang dan bagaimana nantinya para siswa belajar pada unit ini?", memimpin ke arah "Bagaimana cara ingin mereka untuk mempertunjukkan pengetahuan baru itu untuk aku?", dan kemudian, "Penilaian teknik yang mana akan menyediakan jauh lebih baik demonstrasi (terpelajar)?" Dari ini, guru akan memilih "kebenaran (penilaian) alat untuk kebenaran (penilaian) pekerjaan."

Iklm Sosial/Emosi

Setiap kelas pendidikan jasmani adalah suatu masyarakat yang kecil dengan kepunyaan sosialnya dan iklim emosional yang menentukan apa yang merasa seperti kepada para siswa ketika mereka ada bersama guru dan teman sekelas mereka. Suatu iklim hal positif adalah satu di mana tiap-tiap siswa merasa seperti suatu yang berharga bagian dari kelompok yang lebih besar dan dapat mengejar pelajaran nyaman, yang mendukung, dan memelihara lingkungan. Suatu iklim hal negatif adalah hanya kebalikan. Para siswa rasa mengasingkan dan mengabaikan, dan usaha mereka untuk belajar dirintangi oleh tak aman dan kondisi-kondisi disebabkan oleh guru dan/atau para siswa lain. Bahkan ketika iklim pendidikan jasmani lebih negatif dibanding hal positif, para guru adalah sungguh mampu ber;ubah thr iklim sedemikian sehingga itu adalah tak peduli yang positif para siswa semua waktunya. Di sana dapat banyak jalan untuk mempromosikan iklim yang positif di dalam pendidikan jasmani. Yang berikut adalah beberapa usul.

1. Menetapkan perusahaan dan harapan konsisten untuk perilaku siswa, dan komunikasi harapan itu sering
2. Jangan memperhatikan hanya untuk perilaku yang tidak sesuai; jadilah pasti untuk mengakui adanya dan memberi penghargaan perilaku yang sesuai ketika terjadi
3. Meliputi para siswa di dalam keputusan tentang manajemen kelas
4. Mengakui adanya usaha siswa, tidak hanya capaian
5. Menghindari menjadi sangat emosional
6. Jangan menggunakan bersifat menghina, meniru-niru bahasa
7. Menghindari sindiran tajam
8. Disain yang belajar tugas yang secara pengembangan sesuai dalam semua daerah
9. Membuat semua tugas pelajaran termasuk kepedulian para siswa
10. Jangan penggunaan fisik aktivitas sebagai hukuman (e.g., menjalankan pangkuan untuk menjadi terlambat)
11. Saling berhubungan dengan para siswa sering biarkan mereka mengetahui kamu sedang memperhatikan menghiraukan usaha mereka untuk belajar

Suatu iklim yang sangat negatif dapat siswa didorong kearah tidak menyukai dan penghindaran dari pendidikan jasmani dan secepatnya dari fisik aktivitas sendiri. Itu dapat juga mendorong kearah suatu disfungsi siklus dari peristiwa yang membuat stressful hari guru dan secara emosional mengalirkan. Reaksi siswa persis sama benar iklim negatif dapat memimpin secara langsung kepada kelakuan buruk dan

konfrontasi dengan guru, yang kemudian merasakan bahwa ia harus menjawab dengan kata-kata yang kasar dan tindakan yang kuat, yang kemudian memperdalam iklim yang negatif, merangsang lebih kelakuan buruk dan konfrontasi lagi. Seperti anda mungkin harapkan, para siswa meninggalkan kelas dengan hal negatif yang merasakan ke arah pendidikan jasmani dan guru, sedang guru mempunyai hal negatif mempengaruhi ke arah para siswa dan kenikmatan pribadi sedikit untuk mengambil dari pada jamannya di sekolah.

Para guru perlu untuk sadar akan konsep dari iklim kelas dan untuk mengetahui bagaimana cara memonitor kelas. Mereka juga perlu untuk sadar akan ketika perubahan terjadi di iklim dan apakah yang perubahan adalah hal positif atau hal negatif. Mereka harus mengetahui bagaimana cara menetapkan suatu iklim hal positif dengan sebagian dari usul yang sebelumnya, dan bagaimana cara memutar yang iklim yang negatif ke dalam suatu hal positif. Hal yang manis tentang iklim kelas, tidak sama dengan iklim di luar, adalah bahwa seorang guru dapat menetapkan macam atmosfir dia mengharapkan untuk mempunyai di dalam ruang olah raganya dan berubah ketika itu tidak menguntungkan untuk siswa belajar dan kenikmatan dari pendidikan jasmani.

Hak kekayaan dalam Olah raga

Di tahun terakhir telah ada banyak perhatian diberikan kepada isu dari hak kekayaan siswa dalam pendidikan, dan dalam pendidikan jasmani. Hak kekayaan mengacu pada akses sama dan adil ke sosial, pengembangan, dan peluang bidang pendidikan di sekolah dan kelas individu dengan mengabaikan suatu jenis kelamin siswa, lomba, etnik, kemampuan, status sosio ekonomi, dan keluarga/latar belakang. Yang tidak kata bahwa semua para siswa akan selalu mendapatkan yang sama instruksi atau bahwa mereka semua bisa mencapai untuk yang sama mengukur; mengacu pada identifikasi dan penghapusan dari faktor yang menghalangi akses siswa ke peluang untuk belajar kepada potensi paling penuh mereka untuk tidak ada alasan yang lain dibanding yang mereka. Ketidakadilan di kelas dapat mempromosikan penyimpangan, prasangka, dan meniru-niru dengan pembuatan asumsi yang salah tentang para siswa yang tertentu dan kemudian mendasarkan interaksi mengambil keuntungan asumsi itu.

Ilmu mendidik kritis adalah studi dari kewajaran dan keadilan dalam pengaturan yang bidang pendidikan. Itu didasarkan dalam prinsip sekolah dan kelas menghadirkan konteks mikropolitik dengan pembagian tenaga yang tidak sebanding dan terbatas, status, dan kesempatan untuk belajar. Kadang-kadang ketidakjujuran itu datang dari suatu ketidak-tahuan guru dari praktek yang yang tidak adil, suatu ketiadaan tujuan, ketundukan ke norma-norma sosial dan meniru-niru, atau suatu ketiadaan pengalaman. Di, ekstrim, datang dari penyimpangan yang disengaja dan prasangka ke arah tertentu para siswa. Apakah diharapkan atau bukan, memimpin ke arah penetapan dari kurikulum, instruksi, bahasa, dan interaksi yang menyukai beberapa para siswa sedang menghilangkan para siswa lain dari suatu kesempatan sama untuk memperoleh dari pengalaman bidang pendidikan.

Pemerintah dan sistem bidang pendidikan sudah mencoba, pada sebagian, membuat undang-undang praktek yang yang patut di sekolah dan di pendidikan jasmani. Judul

IX dari Perkembangan bidang pendidikan dari 1972 secara rinci melarang pemisahan dari anak-anak lelaki dan anak-anak perempuan di dalam olahraga dan pendidikan jasmani. Dengan implikasi, juga melarang banyak tempat berlindung mempraktekkan dibuat untuk itu "memisahkan tetapi berbeda" program pendidikan jasmani sekolah dan instruksi. Pendidikan Tindakan Kepedulian Anak-Anak Cacat dari 1975 (Hukum Publik 94-142) yang ditetapkan yang para siswa dengan cacat menerima suatu pendidikan sesuai dan cuma-cuma tidak sama sekali lingkungan yang bersifat membatasi (LRE). Dengan kata lain, kapan saja sesuaikan kebutuhan yang bidang pendidikan dari seorang siswa, ia perlu mengejar pelajaran di ruang olah raga dan kelas yang reguler. Banyak para siswa yang adalah sebelumnya dijadwalkan ke dalam dipencilkan kelas pendidikan khusus sekarang mengambil pendidikan jasmani dengan para siswa yang nondisabled, dengan harapan yang penuh kebutuhan individu mereka akan ditunjukkan oleh karena ditentukan.

Praktek itu adalah mula-mula disebut tendensi: seperti itu, P.L. 94-142 adalah sering dikenal sebagai "Tendensi Hukum." Hari ini disebut pemasukan untuk menunjukkan bahwa para siswa dengan banyak bidang pendidikan berbeda terpaksa kini dimasukkan di yang sama kelas secara reguler. Para siswa dengan cacat yang menjengkelkan dijadwalkan ke dalam kelas pendidikan jasmani yang adaptip, tetapi kebanyakan para siswa dengan khusus terpaksa adalah tercakup di kelas pendidikan jasmani dengan panutan mereka. Perundang-Undangan arus di area ini adalah yang 1997 Individu dengan Cacat Pendidikan Bertindaklah (IDEA).

Judul IX, P. L 94-142, dan IDEA sudah mendorong langkah utama dalam penetapan dari lingkungan pelajaran yang patut, tetapi mereka belum datang dekat dengan penghapusan sama di ruang olah raga. Sumber lain dari inequas ada bersama dengan mereka membendung dari siswa cacat dan jenis kelamin, seperti ras siswa, etnik, agama, kultur, pilihan seksual, dan kemampuan motor. Napper-Owen (1994) menyebutkan enam cara inequas dapat terjadi di dalam pendidikan jasmani:

1. Thai pola teladan organisatoris menyukai para siswa yang trampil lebih tinggi (e.g., mengambil regu dengan "kaptan")
2. Jenis Kelamin yang dipisahkan pengelompokan untuk instruksikan (e.g.."anak-anak lelaki dapat main suatu game. Para wanita dapat tinggal di sampingan dan mempraktekkan, atau apapun.")
3. Penggunaan mengajar metoda yang tidak menunjuk berbagai siswa yang belajar gaya
4. Menggunakan interaksi siswa guru mempola dari para siswa kelompok kebaikan yang tertentu
5. Penggunaan yang ditiru (e.g., "pushup anak-anak perempuan") atau dibiaskan (e.g., "Kamu melemparkan seperti seorang anak perempuan") bahasa
6. Peran tidak sesuai memperagakan dengan para guru

Para guru dapat menjadi sadar akan praktek mereka sendiri dan mempola di kelas yang boleh persepsi siswa yang didorong kearah yang "berbagai hal tidaklah adil di sini" dan mengakibatkan peluang bidang pendidikan tidak seimbang dan kenyamanan dikurangi mengukur untuk tertentu jenis para siswa. Sekali ketika sadar

akan contoh ini, seorang guru dapat pada umumnya membuat perubahan segera untuk mempromosikan hak kekayaan di ruang olah raga.

Model Kurikulum untuk Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani jaman ini meliputi banyak tor disain program pilihan dan aktivitas pergerakan, dan suatu bertumbuh jumlah program kini didasarkan pada dengan baik dilafalkan tema yang mengikuti kurikulum tertentu model untuk mempromosikan siswa belajar di dalam tema itu. Seperti interuksi model dalam buku ini, model kurikulum adalah rencana padu dan menyeluruh untuk merancang dan menerapkan program pendidikan jasmani keseluruhan brown sekolah atau daerah. Mereka memulai dengan gol tingkatan program dan sasaran hasil yang mendorong kearah pemilihan dari unit isi, instruksi, dan menjaga ketertiban yang mengijinkan para siswa untuk mencapai gol dari program itu. Kebanyakan model mempromosikan suatu terbatas jumlah siswa yang belajar hasil, semua dari yang adalah betul-betul dihubungkan dengan model dinyatakan tujuan atau tema. Fokus yang dikurangi ini memberi program suatu lebih baik identitas dan keputusan perencanaan buatan banyak lebih mudah.

Beberapa model kurikulum yang baik telah dikembangkan untuk program pendidikan jasmani sama sekali menyusun tingkatan. Model telah diterapkan di banyak sekolah ditentukan, memberinya dukungan kuat sebagai jalan yang efektif ke konseptualisasi, disain, dan menerapkan program keseluruhan. Yang berikut adalah contoh dari model untuk pendidikan jasmani yang dasar:

1. Pendidikan pergerakan. Mempromosikan pelajaran dari ketrampilan pergerakan dasar dan konsep pergerakan yang dapat digunakan kemudian khusus dan situasi olahraga spesifik (e.g., game, tarian, kebugaran) (Kruger & Kruger, 1982).
2. Tema ketrampilan. Suatu variasi dari pendidikan pergerakan di mana isi diorganisir di sekitar ketrampilan motor dasar (e.g., lari, melompat, meloncat) dan mengembangkan melalui kebugaran, motor, teori, dan tema ketrampilan yang disebut (Gallahue, 1996; Graham, Holt/Hale, & Parker, 1998).
3. Kebugaran konsep dan pendidikan. Model ini didasarkan dalam pelajaran dari secara pengembangan isi sesuai terkait pada kebugaran. Mereka secara khas menekankan pelajaran dari pengetahuan kebugaran dasar dan konsep sebagai pendahuluan, tanda ke aktivitas pengembangan kebugaran yang nyata di kelas kemudian.
4. Game yang didasarkan. Model ini menggunakan game sebagai dasar yang mengorganisir struktur dari yang untuk mengajar anak-anak komponen yang perlu tentang ketrampilan, pengetahuan teori, dan strategi. Game dapat kompetitif tetapi adalah pada umumnya kerjasama secara alami. Kompleksitas dan struktur dari tiap game akan memenuhi kemampuan pengembangan siswa; organisatoris rendah, kelompok yang didasarkan, dan game yang dimodifikasi adalah pada umumnya direncanakan (Werner & Almond, 1990).

Yang berikut adalah contoh dari model untuk sekunder (pertengahan, junior tinggi, sekolah menengah) pendidikan jasmani.

1. Multia aktivitas. Mempromosikan suatu cakupan luas dari tujuan melalui suatu variasi dari unit isi aktivitas mengorganisir dalam mengidentifikasi di program. Ini adalah bukan untuk menyiratkan bahwa program seperti itu akan bersifat berwawasan luas atau kekurangan lekat. Melainkan, program akan mengejar suatu timbangan dari hasil ke seberang semua tiga daerah pelajaran yang utama dan unit isi penawaran menggambar dari beberapa untaian, seperti kebugaran, individual/olahraga rangkap, olah raga kelompok, game yang kerjasama, tarian, dan aktivitas petualangan (Siedentop, 1998).
2. Pendidikan olahraga. Struktur program ke dalam musim, bukan unit. Di dalam masing-masing unit para siswa mengasumsikan dan belajar berbagai peran dan tanggung-jawab yang dihubungkan dengan olahraga yang diorganisir (e.g, pelatihan, permainan, kepemimpinan, administrasi) (Siedentop, 1994).
3. Diluar dan program petualangan. Aktivitas yang menonjolkan resiko dan tantangan yang aman digunakan untuk membantu perkembangan tujuan yang mempromosikan kooperasi antar para siswa, prestasi yang individu, kepercayaan diri, dan kepanjangan daya akal. Banyak dari aktivitas pelajaran berlangsung pergi trom sekolah, dalam pengaturan yang alami.
4. Tanggung jawab sosial. Mula-mula dikembangkan bagian tertua suatu kota, berhadapan dengan resiko masa muda, model ini kini digunakan dalam banyak macam dari sekolah untuk dikembangkan hasil sosial dan pribadi positif melalui aktivitas fisik (Hellison, 1995). Ciri lima tingkatan dari penentuan sasaran siswa dan pengembangan. Masing-masing tingkatan digambarkan oleh satu set perilaku yang menandai adanya siswa progres dan belajar.
5. Disiplin yang akademis yang didasarkan. pertama dipromosikan oleh AAHPERD (Kneer, 1981) dalam Bahan Dasar rangkaiannya kemudian dibaharui (Carr, 1987), model ini didasarkan dalam kebutuhan akan para siswa untuk memahami konsep dihubungkan dengan pergerakan manusia. Konsep berasal dari beberapa dikenali subdisciplines di bidang yang dipadukan : kinesiologi; biomekanik, berlatih ilmu pengetahuan, psikologi olahraga, sosiologi olahraga, dan ras manusia olahraga. Banyak dari belajar aktivitas di model ini adalah kelas dan laboratorium didasarkan, dan tidak perlu melibatkan pergerakan siswa.
6. Kebugaran pribadi. Didasarkan pada petunjuk Florida, banyak negara dan daerah sekolah kini mencakup komponen-besar dalam kebugaran yang pribadi. Model ini berisi suatu pondasi bagi pengetahuan dasar dan konsep berhubungan dengan kebugaran, tetapi meluas bahwa ke dalam disain dan melakukan dari rencana kebugaran pribadi untuk masing-masing siswa (Harageones, 1993).

Pendidikan jasmani para guru harus mengetahui pondasi yang teoritis dan kaming pelajaran utama dari tiap model itu adalah cocok untuk tingkatan kelas mengajar mereka. Adalah penting juga untuk memahami masing-masing model apa tidak

mencoba mendesak untuk berbuat, sedemikian sehingga para guru dan para siswa tidaklah disesatkan ke dalam harapan yang salah. Sekali ketika gol telah dengan jelas mengenali, akan jadi lebih mudah untuk memilih unit isi yang paling efektif di dalam mengembangkan tujuan itu. Itu akan mejadi lebih mudah untuk menilai hasil itu pada suatu waktu yang kemudiannya.

Mengembangkan Tenaga Guru Pendidikan Jasmani

Ada banyak debat atas apa seorang pendidikan jasmani guru terpaksa untuk mampu mengetahui dan lakukan dalam rangka ia betul-betul profesional tenaga ahli. Sungguhpun Shulman's (1987) tujuh kategori dari dasar pengetahuan guru telah menjadi sangat sangat menolong di dalam diskusi tentang apa yang harus mengetahui para guru, tidak bisa digunakan untuk bantuan kita mengidentifikasi tenaga ahli dan bukan ahli para guru di sekolah. Sebagian dari pembatasannya datang dari perwujudan yang pengajaran yang baik (dan keahlian) adalah betul-betul tascd di dalam konteks dan melibatkan suatu interaksi yang kompleks antara menerangkan pengetahuan, pengetahuan prosedural, di mana guru instruksikan, dan siapa yang guru instruksikan. Maka, sekedar tidak terpaksa kepada mempunyai semua hanya membahas jenis pengetahuan, ia juga terpaksa mengetahui bagaimana cara menyesuaikan dan menggunakan pengetahuan itu di sekolah yang spesifik, program, dan kelas. Seperti anda akan mengingat, itu adalah dikenal sebagai pengetahuan bersyarat.

Suatu area yang menarik tentang riset pada pengajaran telah memusat dalam keahlian yang memerlukan untuk instruksikan secara efektif dalam pendidikan jasmani dan pokok lain (Schempp, 1997). Manross dan Templeton (1997) menyebutkan enam karakteristik dari pendidikan jasmani tenaga ahli para guru: (1) mereka merencanakan secara menyeluruh dan dengan sepenuhnya, (2) mereka memusatkan pada capaian siswa individu, (3) mereka kembang;kan automaticas dari perilaku, (4) mereka memberi umpan balik yang kreatif, (5) mereka perintah utama dari pokok mereka, dan (6) mereka menggunakan praktek yang memberi manfaat. Semua bagian-bagian dari dasar pengetahuan yang diuraikan di bab ini diwakili dalam satu atau lebih unsur-unsur dan memerlukan suatu kombinasi tepat, situasi yang spesifik menerangkan dan pengetahuan prosedural.

Bab ini yang diuraikan suatu pengetahuan yang diusulkan mendasarkan untuk para guru siapa yang akan menginstruksikan pendidikan jasmani dari suatu pendekatan model yang dasar. Itu menghadirkan kategori dari pengetahuan yang menyediakan care tak peduli pondasi dari model intervi memperkenalkan dalam buku ini. Seperti anda sudah sungguh pasti mencatat, dasar pengetahuan ini adalah sungguh umum, dan kebanyakan dari menguraikan menerangkan pengetahuan untuk mengajar. Dalam posisi ini, sebagian dari komponen nya adalah melainkan abstrak dan dengan ke luar contoh spesifik kepada lebih lanjut pengertianmu. Tetapi itu akan segera berubah. Tingkatan berikutnya untuk membangun model intervi terdiri atas terhadap strategi interuksi dan lain pengajaran mempraktekkan yang memulai dari dalam dasar pengetahuan ini dan petunjuk secara langsung kepada pengembangan dari pengetahuan bersifat pendidikan (Shulman, 1987). Sedang Bab 3 akan lebih spesifik,

terlalu akan tinggal sedikit umum sebab pemilihan dan penggunaan dari tiap strategi akan tergantung atas model yang digunakan oleh guru di dalam suatu unit interuksi.

AKTIVITAS BELAJAR

1. Mencerminkan sejenak bagaimana kamu segera mengajar pendidikan jasmani. Membuat daftar tatacara mempelajari bagaimana cara mengajar (e.g., dari para guru lalu, dari para rekan kerja, pada konferensi, di dalam program pendidikan guru). Mengutip bagaimana masing-masing sumber dari pengetahuan mempengaruhi tatacara kamu sekarang mengajar.
2. Mengutip pengetahuan pribadi kamu pada setiap dari sebelas area memperkenalkan di bab ini. Apa yang kamu mengetahui pada setiap area? Apa yang kamu namun harus belajar?
3. Memilih suatu unit atau pelajaran untuk nilai tingkatan dan isi apapun dan mendisain suatu penilaian alternatif untuk seseorang menyatakan sasaran pelajaran Jadilah pasti untuk meliputi suatu uraian tentang tugas penilaian dan rubrik membuat angka.
4. Jika kamu akan mempunyai kesempatan untuk benar-benar mengajar unit atau pelajaran di dalam Aktivitas 3, menerapkan penilaian alternatif mu dan tulis suatu meringkas melaporkan bahwa menjelaskan apa yang para siswa mu mempelajari.

BACAAN YANG DIUSULKAN

Bredekamp, S., & Copple, C. (1996-97). *Developmentally appropriate practice in early childhood program (rev.ed.)*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Hopple, C. (1995). *Teaching for outcomes in elementary physical education: A guide for curriculum and assessment*. Champaign, IL: Human Kinetics.

National Association for Sport and Physical Education. (1992). *Developmentally appropriate physical education practices for children*. Restbn, VA: NASPE Council on Physical Education for Children.

National Association for Sport and Physical Education. (1995). *Moving into the future: National standard for physical education*. St Louis: Mosby.

National Association for Sport and Physical Education. *Looking at physical education from a development perspective: A guide to teaching*. Reston, VA: NASPE Motor Development Task Force.

Safrit, M. J. (1995). Complete guide so youth fitness testing. Champaign, IL: Human Kinetics.

Strand, B. N., & Wilson, R. (1993). Assessing sport skills. Champaign, IL: Human Kinetics.

BAB 3

MODEL DASAR STRATEGI UNTUK PENGAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Jika pada bab 2 pengetahuan tentang pemberian reward sebagai fondasi model pembelajaran, kemudian strategi pengajaran merupakan cara untuk menggabungkan berbagai model menjadi satu, dan mengarahkan kesatuan tersebut kepada maksud yang diinginkan. Strategi pengajaran merupakan seperangkat persiapan sebelum perencanaan dilakukan yang bersifat lebih spesifik dan tujuan yang lebih khusus. Tidak sama dengan kebanyakan yang beranggapan bahwa pengajaran yang efektif adalah yang cepat dan adanya interaksi dalam pelajaran, suatu strategi selalu ditentukan sebelum guru membuat perencanaan pengajaran. Pada dasarnya, strategi pengajaran merupakan alat bagi guru untuk menyampaikan setiap segmen materi pelajaran kepada siswa.

Dengan desain, penetapan sebelum perencanaan dalam strategi pengajaran memudahkan penyesuaian setiap model dalam desain perencanaan, yang disesuaikan dengan tipe yang lebih disukai oleh siswa dan hasil belajar. Beberapa model akan sangat tergantung dengan strategi pengajaran. Bagaimanapun, setelah mempelajari bab 2, setiap model akan bergantung pada strategi yang sesuai dengan dasar dari teori pengajaran dan bagaimana mengimplementasikan perencanaan yang telah dibuat.

Bagan 3.1 Strategi Pengajaran Pendidikan Jasmani

<i>Pengelolaan</i>	<i>bahan ajar</i>
1. Pencegahan	1. Tugas presentasi
2. Interaksi	2. Tugas terstruktur
3. Pengelompokan	3. Tugas berdasarkan kesepakatan
	4. Belajar sambil bergerak
	5. Keamanan siswa
	6. Tugas berkesinambungan
	7. Penggunaan pertanyaan
	8. Evaluasi dan kesimpulan

Area ilmu pengetahuan dalam model dasar pengelolaan

1. Konteks pengajaran
2. Teori pengajaran
3. Pengembangan pendekatan
4. Wilayah pengajaran dan hasil belajar
5. Isi dari pendidikan jasmani
6. Analisis tugas dan kemajuan isi
7. Umpan balik
8. Situasi lingkungan
9. Belajar dalam ruangan
10. Model kurikulum untuk pendidikan jasmani

Strategi pengajaran dapat menjadi pemisah antara dua grup materi pokok: Pengelolaan dan bahan ajar. Setiap grup terdiri dari tindakan khusus yang dilakukan guru dan siswa sesuai dengan perencanaan pengajaran dan hasil belajar yang diinginkan. Seperti yang terlihat dalam gambar 3.1 bahwa strategi pengajaran dibangaun berdasarkan sejauhmana pengetahuan guru terhadap berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan pendidikan jasmani.

Manajemen Strategi

Semua model pengajaran dalam buku ini tergantung perencanaan guru dalam pengaturan kelas. Hal ini memberi kesempatan kepada guru untuk memaksimalkan potensi yang ada menjadi sebuah model dan hasil belajar siswa. Setiap pengelolaan pengajaran harus konsisten dengan model yang akan digunakan. Yang paling penting dalam pengelolaan perencanaan adalah salah satu cara untuk mengatur manajemen pencegahan dalam pendekatan tingkah laku kepada siswa dan kesepakatan dalam kelas. Semua pelajaran pendidikan jasmani dan unit membutuhkan sejumlah manajemen waktu, perencanaan untuk mengidentifikasi segmen pelajaran yang dimulai dalam kelas, pemindahan dan akhir dari pelajaran. Ada banyak strategi yang efektif untuk mencegah berbagai masalah dalam pendidikan jasmani dengan seting pengelolaan dalam kelas dengan pengaturan waktu dalam tugas serta belajar siswa. Beberapa masalah dapat timbul karena kesempatan belajar, stress yang dialami guru, dan situasi lingkungan belajar.

Strategi pengaturan dalam membuka kelas. Hal ini sangat penting dalam pelajaran pendidikan jasmani yang dibuka dengan cepat dan dapat merangsang siswa agar tertarik dengan isi dari pelajaran. Siedentop (1991) menyebut hal ini *Daya gerak*. Pembukaan kelas yang bagus menjadi isyarat dari guru kepada siswa bahwa “Inilah saatnya memulai pelajaran”

Tonggak perencanaan pengajaran bagi siswa. Untuk membuat siswa menyukai pendidikan jasmani dengan tanpa ide yang telah dipersiapkan sebelumnya sangat sulit. Mereka datang ke lapangan dan harus menunggu apa yang akan guru berikan Sebagai contoh “Hari ini kita akan belajar teknik servis tennis,...” dan meminta siswa mengulangnya berkali-kali. “Kapan kami akan mulai main tennis”. Dalam sekolah menengah sebaiknya guru terlebih dahulu memberitahu perencanaan pengajaran kepada siswa di dalam kelas agar siswa mengetahui apa yang akan mereka pelajari dalam pelajaran nanti di lapangan. Untuk sekolah dasar hal tersebut sebaiknya dilakukan pada saat akan memulai pelajaran.

Pengumuman kegiatan hari ini. Pelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan dimana saja di sekitar sekolah dan dapat pula diluar sekolah. Hal ini kadang-kadang dapat merubah perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya, siswa membutuhkan informasi untuk mengganti baju dan mencari lokasi pembelajaran. Yang intinya guru harus memberitahu beberapa siswa atau menunggu semuanya hadir baru pindah ke lokasi baru. Untuk sekolah menengah hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengumuman tertulis ke kelas, sebelum mereka memulai mengganti pakaian. Bagi sekolah dasar guru pendidikan jasmani dapat mengkomunikasikannya dengan wali kelas untuk diumumkan kepada siswa. Oleh karena itu siswa dapat datang dalam

pelajaran pendidikan jasmani dan siap dengan perubahan lokasi, jadwal atau prosedur.

Aktivitas sesaat. Beberapa masalah terjadi karena siswa melakukan sesuatu sambil menunggu guru dilapangan sebelum pelajaran dimulai. Hal ini akan menjadi masalah karena tingkah laku siswa tanpa pengawasan dari guru. Seperti yang akan dibahas dalam bab 4 mengenai “aktivitas sesaat” yang dapat dilakukan siswa pada saat mereka datang ke lapangan atau pada saat kembali ke kelas.

Manajemen ketidakpastian. Manajemen ketidakpastian dalam kelas merupakan dasar dalam teknik modifikasi tingkah laku yang telah terbukti sangat efektif (Alberto & troutman, 1999). Seperti dalam sebuah perencanaan yang terdapat pernyataan yang jelas mengenai hubungan antara tingkah laku siswa dan ketidakpastian dalam tingkah lakunya. Jika siswa telah diamati atau terdengar melakukan tingkah laku dalam kelas yang positif maka harus diberi hadiah sebagai suatu konsekuensi agar siswa terus mempertahankan atau bahkan meningkatkan perilakunya. Sebaliknya jika siswa melakukan hal yang negative maka harus diberikan hukuman sebagai konsekuensinya agar siswa tidak mengulanginya lagi. Ada banyak strategi pencegahan ketidakpastian tingkah laku dalam pendidikan jasmani.

Game Yang mengembangkan perilaku baik. Dalam strategi ini siswa menjadi bagian dari satu tim, dengan pengurangan satu point bagi setiap siswa yang melakukan perilaku tidak baik oleh guru. Setiap tim berkompetisi dengan tim yang lainnya untuk memenangkan game perilaku baik untuk kelas dalam periode itu. Guru dan asisten menyimpan catatan untuk setiap tim selama game berlangsung, kemudian tim yang menang diberi hadiah diakhir pelajaran.

Kesepakatan tingkah laku. Esensi dari kesepakatan tingkah laku adalah bahwa guru dan setiap siswa membuat kesepakatan mengenai tingkah laku yang harus diperlihatkan selama proses pembelajaran bagi yang melakukannya diberikan hadiah dan yang tidak diberikan hukuman. Secara sederhana kesepakatan tersebut dapat berupa kontak tertulis yang ditandatangani oleh guru dan siswa. Poin penting dalam perencanaan ini adalah untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menyetujui segala prosedurnya serta mengetahui konsekuensi apabila melanggar peraturan kelas.

Prinsip ekonomi. Prinsip ekonomi merupakan cara yang efektif untuk mendapatkan perilaku yang diharapkan tanpa mengganggu waktu yang regular. Dalam prinsip ekonomi siswa memperoleh poin, stiker, atau semacam kupon untuk setiap perilaku yang positive berdasarkan pengamatan guru. Reward tersebut diakumulasikan setelah mencapai jumlah tertentu dapat ditukarkan dengan barang seperti snack, pencil, buku dan lain-lain.

Teknik Pengucilan. Salah satu cara yang sering dilakukan dalam manajemen tingkah laku siswa adalah dengan teknik pengucilan. Yaitu siswa yang melanggar peraturan kelas atau melakukan perilaku yang negative maka siswa tersebut diberi hukuman dengan tidak boleh mengikuti pelajaran untuk beberapa waktu. Siswa

tersebut boleh melihat kegiatan belajar tetapi tidak boleh terlibat. Hal ini harus terlebih dahulu dibuat kesepakatan dengan siswa agar siswa mengetahui konsekuensi dari apa yang telah dilakukannya. Jika waktu hukuman telah habis maka siswa tersebut boleh bergabung kembali dengan proses pembelajaran.

Disiplin tegas. Dimulai sejak tahun 1970-an, Disiplin sungguh menjadi philosophy untuk guru bagaimana dapat mengatur perencanaan kelas (Canter & canter, 1976). Disiplin dapat menjadi alat untuk mendapatkan perilaku yang diharapkan dari siswa yang dibutuhkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Secara sederhana guru bilang kepada siswa “Kita sepakat apabila setelah menggunakan peralatan maka harus segera mengembalikannya agar kalau nanti akan menggunakannya kembali tidak usah untuk mencarinya lagi.”

Pembuatan Peraturan Sekolah. Banyak sekolah pada sekarang ini yang memilih untuk mengimplementasikan perencanaan disiplin mereka. Bagian yang unik dari perencanaannya adalah peraturan tersebut berlaku disemua tempat dimanapun dilingkungan sekolah dan guru sebagai subjek yang dapat memberikan konsekuensi dari peraturan tersebut. Tipe dari konsekuensi dapat berupa :

Pelanggaran pertama	: Peringatan lisan dari guru
Pelanggaran kedua	: Peringatan tertulis
Pelanggaran ketiga	: 10 menit tidak ikut pelajaran
Pelanggaran keempat	: 20 menit tidak ikut pelajaran
Pelanggaran kelima	: memberi catatan atau memanggil orang tua
Pelanggaran keenam	: Diskor dari sekolah
Pelanggaran ketujuh	: Dikeluarkan dari sekolah

Sejak pelanggaran diketahui oleh guru, maka harus segera disampaikan kepada siswa yang bersangkutan agar tidak diulangi pada kelas berikutnya. Dan setiap pelanggaran siswa yang mendapatkan konsekuensi dari pelanggarannya, untuk memberikan konsekuensi berikutnya diperhitungkan berapa lama pelanggaran berikutnya terjadi lagi. Maksud dari perencanaan ini adalah agar semua guru menjadi bagian untuk membentuk perilaku siswa.

Pembuatan perencanaan bersama siswa. Kebanyakan dalam perencanaan yang dibuat guru siswa tidak mempunyai banyak pilihan dan keinginannya tidak terakomodasi. Siswa sebaiknya dilibatkan dalam pembuatan peraturan karena akan membuat mereka lebih bertanggung jawab terhadap peraturan mereka akan beranggapan bahwa mereka turut serta membuat peraturan tersebut. Sebagai contoh guru dapat bernegosiasi dengan siswa untuk membuat peraturan dan siswa dapat mengusulkan bagaimana konsekuensinya. Tetapi guru dapat menolak usul dari siswa dengan pertimbangan keamanan dan tanggung jawab. Hal ini memungkinkan guru memberikan kepada siswa untuk menentukan pilihan dalam peraturan.

Secara sederhana, guru SMA dapat menayakan kepada kelas 10: “Berapa waktu yang dibutuhkan untuk datang ke lapangan dari kelas dan pelajaran akan dimulai.” Melalui negosiasi dengan siswa lalu disepakati 5 menit untuk ganti pakaian dan datang ke lapangan dari kelas. Kemudian guru bertanya kepada siswa :

“Bagaimana kalau ada siswa yang terlambat datang setelah 5 menit?”. Pendapat dari siswa mungkin “Lari 10 keliling”, “Tidak boleh ikut pelajaran selama 5 menit sejak dimulai”, atau “Setelah pelajaran harus membereskan peralatan” kemudian guru mengusulkan bahwa sebaiknya dihukum dengan latihan. Dan siswa memiliki dua pilihan kemudian dilakukan voting dan pilihan terbanyak menjadi peraturan baru kelas.

Pembuatan perencanaan solusi konflik siswa dengan siswa. Banyak masalah perilaku terjadi bukan antara siswa dengan guru tetapi antara siswa dengan siswa. Oleh karena itu guru tidak hanya bertanggung jawab dalam manajemen kelas pendidikan jasmani. Siswa semua tingkat dapat belajar bagaimana mengontrol perilaku mereka sendiri, teman yang lain, dan kelompok dalam kelas. Hal ini bukan berarti mengungkap pelanggaran siswa dalam didepan kelas. Tetapi, siswa belajar untuk menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa campur tangan dari guru.

Strategi Manajemen Interaksi. Kebanyakan manajemen kelas dilakukan hanya sekali ketika pembukaan kelas dan pada saat pembuatan perencanaan. Beberapa manajemen dapat dilakukan diawal, tetapi kebanyakan guru melakukannya pada akhir pelajaran untuk menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya. Hal ini disebut manajemen interaksi karena pada saat itu melibatkan banyak hal, dengan berkomunikasi dengan siswa. Keberhasilan suatu pengajaran ditentukan kemampuan guru mengefektifkan waktu yang ada.

Melibatkan siswa dalam menyiapkan peralatan dan mengembalikannya. Dimana tidak memungkinkannya untuk menyiapkan peralatan sebelum siswa datang ke lapangan, guru dapat meminta siswa untuk menyiapkan peralatan dan mengembalikannya setelah selesai dipakai. Ini merupakan bagian dari manajemen waktu dan membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Sebelum siswa melakukannya guru terlebih dahulu harus memberikan instruksi yang jelas untuk mengefektifkan waktu.

Menyiapkan aktivitas berikutnya pada saat aktivitas sebelumnya masih berlangsung. Pada saat guru memutuskan untuk mengganti aktivitas yang sedang berlangsung dengan aktivitas berikutnya yang membutuhkan alat yang baru, ini sangat penting menyiapkannya sebelum aktivitas sebelumnya berakhir. Dimana memungkinkan untuk mengganti lokasi semula agar lebih cepat sehingga aktivitas sebelumnya di hentikan dan dengan segera mengganti dengan aktivitas berikutnya.

Menyiapkan perencanaan kejadian yang tidak terduga/darurat. Kejadian darurat bisa berupa kecelakaan, luka atau keadaan lingkungan yang tidak terduga. Dalam keadaan darurat ini guru harus tetap dalam kelas tetapi harus memberitahu orang lain tentang kejadian ini. Jika siswa harus dibawa ke rumah sakit, guru harus mempertimbangkan: “Siapa yang harus pergi?” Ke rumah sakit mana akan dibawa? Beritahukan apa yang terjadi? Beberapa pembantu sekolah dapat dilatih untuk mengantisipasi keadaan ini. Ide dibuat untuk berbagai situasi darurat.

Menyiapkan rencana cadangan. Apa yang terjadi pada saat beraktivitas diluar cuaca hujan dan mengharuskan dipindah ke ruangan? Apa yang akan dilakukan guru

apabila pada saat pembelajaran berlangsung alat rusak? Apa yang akan dilakukan apabila harus pindah tempat karena lapangan akan dipakai oleh hal lain? Situasi ini akan menjadi masalah jika guru tidak menyiapkan rencana cadangan.

Mempunyai rencana disaat siswa cedera. Dalam keadaan darurat harus mengantisipasi tindakan dan keputusan ketika siswa terjadi cedera atau menjadi sakit selama di kelas. Ini sama dengan membuat rencana dalam keadaan darurat tetapi lebih dari sekedar keputusan atau tindakan. Ketika istirahat di kelas anda harus mendampingi siswa?siapa yang akan memberikan bantuan, jika diinginkan?bagaimana anda memberi alasan kepada siswa untuk mengurangi ketakutan yang sama yang akan terjadi kepada mereka.

Menggunakan kebiasaan kepada siswa untuk menjadi sebuah perhatian. Sebagian siswa hanya ingin untuk mencatat yang dilakukan oleh guru dan memulai gangguan kecil untuk menjadi perhatian. Ketika guru mencurigai dalam kasus ini, strategi yang bagus adalah untuk memulihkan penguatan kebiasaan. Strategi ini jauh lebih efektif dibandingkan menuduh secara cepat mencari-cari atau konstan memberi hukuman kecil kepada yang berkelakuan buruk. Kedua respon ini akan memberi siswa apa yang mereka mau – perhatian dari guru. Apapun itu positif atau negatif.

Mempelajari tumpang tindih di dalam kelas. Tumpang tindih menunjukkan kepada kemampuan guru untuk memperhatikan sesuatu selama di dalam kelas. Kemampuan ini sangat penting dalam pendidikan jasmani, kelas besar, ruang yang besar, banyak kegiatan. Pada kejadian, jika siswa perlu perhatian secara individu, guru harus mampu menyediakan waktu dalam kelas lainnya. Contoh lain termasuk kemampuan tidak terlambat dalam memasuki kelas jika siswa masuk atau kemampuan memasang CD player untuk pembelajaran.

Strategi Dalam Pengelompokan Siswa

Banyak model dalam buku ini perlunya guru untuk membentuk kelompok siswa selama di kelas untuk lebih efektif menggunakan waktu dan untuk mengimplementasikan pendekatan perkembangan dalam pembelajaran tugas. Ketika ini tidak direncanakan oleh guru sekali-kali. Ini beberapa strategi pengelompokan agar siswa mengerti, menghemat waktu dan mencapai tujuan dari pembelajaran.

Memilih Kelompok Secara Acak.

Cara penyeleksian siswa dengan acak akan terkontrol oleh guru dalam proses pembelajaran. Ini akan menghemat waktu dan akan mengurangi kecenderungan kepada beberapa siswa untuk bergabung dengan alasan sosial. Hampir tanpa ada alternatif, bertanya kepada siswa untuk membuat hasil kelompok mereka akan meningkat dalam transisi waktu, mengangkat tingkat suara, beberapa sakit hati/perasaan dan secara wajar atau tidak seimbang. Guru pendidikan jasmani dapat menggunakan penomoran secara cepat, strategi dasar acak untuk pembentukan kelompok ketika kemampuan atau karakter siswa bukan karena faktor lain.

Penghitungan dan Kepergian. Guru berkeinginan untuk membuat lima kelompok dan setiap kelompok berdiri di daerah yang berbeda dalam ruangan. Point dari guru terhadap setiap siswa harus berteriak hitungan dengan suara keras, “ 1, 2, 3, 4, dan 5,

siswa berdiri dan pergi/berlari menjauh ke arah pojok ruangan” dan ketika proses pengulangan sampai semua kelompok membentuk dan pada tempatnya.

Kelompok Bulan Kelahiran. Guru berkata “ setiap orang lahir dari 1 Januari sampai akhir bulan April adalah kelompok 1. Setiap orang lahir dari 1 Mei sampai akhir bulan Agustus adalah kelompok 2. Setiap orang lahir dari 1 September sampai akhir tahun adalah kelompok 3. Para siswa langsung kepada kelompok masing-masing dan guru menyeimbangkan kelompok bila diperlukan.

Kelompok Baju Berwarna (jika siswa tidak sama pakaiannya). Guru berkata “ siapa yang memakai sesuatu berwarna merah, buatlah sebuah kelompok. Siapa yang memakai sesuatu berwarna hijau, buatlah sebuah kelompok. siapa yang memakai sesuatu berwarna kuning, buatlah sebuah kelompok. Jika siswa yang tidak memakai warna yang disebutkan, buatlah sebuah kelompok”. Para siswa langsung kepada kelompok masing-masing dan guru menyeimbangkan kelompok bila diperlukan.

Penyeleksian Kelompok Latihan dengan Tingkat Kemampuan. Ini penyesuaian pembuatan dasar kelompok secara aktual atau penyeleksian siswa dengan tingkat kemampuan. Ini diskriminasi terhadap siswa dalam membentuk kelompok, subjektif, peniruan atau penentuan yang sewenang-wenang kemampuan dari siswa. Ketika instruksi memanggil untuk penempatan siswa dalam kemampuan kelompok untuk berlatih atau berkompetisi, seorang guru harus memisahkan kelompok dalam tingkat kemampuan dan tidak ada keputusan diskriminasi.

Tidak ada Perbedaan

Siswa yang mempunyai nilai 65% atau lebih dalam tes keterampilan dalam suatu permainan dalam lapang 3.

Siswa yang mempunyai nilai kurang dari 65% atau lebih dalam tes keterampilan dalam suatu permainan dalam lapang 1.

Setiap orang yang menyukai/mengetahui peraturan permainan tenis meja dapat pergi menjauh dan mulai bermain.

Setiap orang yang tidak yakin dengan peraturan ikut dengan saya dan kita akan mengulangnya. Kemudian kita bisa bermain.

Ada Perbedaan

Siswa berada pada lapang 1.

Siswa berada pada lapang 2.

Putra dapat bermain dengan keranjang tinggi.

Putri dapat bermain dengan keranjang rendah.

Regu dari universitas di kelas dapat berlatih disini.

Siswa lain dapat berlatih di tempat lainnya.

Memilih Tim dalam Permainan. Semua tahu pada cerita tentang sakit hati dan tim yang pendek dari hasil ketua regu (selalu melihat putra kemampuan/keterampilan tinggi) yang ditunjuk untuk memilih tim dalam permainan kelas dalam pendidikan jasmani. Strategi ini tidaklah mendidik untuk beberapa alasan dan bersumber dari beberapa siswa kecenderungan penghindaran kearah kompetisi dan pendidikan jasmani. Dalam penambahan, ini selalu mengambil beberapa waktu untuk

memenuhinya – beberapa menit dapat dipergunakan untuk bermain suatu permainan. Guru dapat menggunakan strategi yang mudah untuk menghapus sisi negatif dalam proses ini dan memastikan kompetisi di dalam kelas adil dan mendidik.

1. guru menentukan keseimbangan kelompok dalam kelas. Kelompok harus seimbang mulai dari keterampilan dan kemauan siswa.
2. kelompok dibuat secara acak dengan menggunakan satu dari strategi acak.
3. peraturan permainan dan skor dapat dimodifikasi untuk tidak mengurangi partisipasi siswa.
4. kekalahan kelompok dan pemain bukanlah dengan hukuman atau penekanan setelah permainan selesai, mengurangi sifat tidak adil atau bermain dengan kemampuan rendah.

Intruksi Strategi

Mengacu pada cakupan yang luas yang dimaksud untuk secara langsung dalam hasil dari pembelajaran. Sedangkan strategi managerial dibuat dengan tahapan dalam pembelajaran yang terjadi, instruksi strategi memberikan siswa sedikit aktif dalam pembelajaran, dan kemudian belajar. Strategi pembelajaran dapat ditempatkan ke dalam 8 konteks: tugas presentasi, struktur tugas, tugas terikat, aktivitas pembelajaran, keselamatan siswa, progresi tugas, menggunakan pertanyaan dan mengulang kembali atau penutup.

Strategi Dalam Presentasi Tugas

Siswa harus diberitahu tentang informasi tentang pembelajaran tugas yang akan datang sebelum mereka memulai tugas. Rink (1998) menyebutkan bahwa strategi untuk penyediaan siswa perlu adanya pembelajaran tugas informasi, tugas presentasi. Dengan termasuk 5 faktor: (1) mendapatkan perhatian dari guru, (2) penuntun isi dan aspek tugas yang terorganisasi, (3) meningkatkan komunikasi, (4) memilih jalan untuk berkomunikasi, dan (5) memilih dan organisasi pembelajaran. Bab 4 akan menggarisbawahi lebih spesifik tentang keperluan mengajar keterampilan untuk tugas presentasi efektif. Guru pendidikan jasmani dapat menggunakan beberapa tipe strategi komunikasi untuk memberikan informasi kepada siswa. Model yang baik diberikan pada situasi pemberiaanya haruslah jelas tugas presentasi dan dengan waktu singkat.

1. Guru berbicara ceramah lisan, guru menjelaskan dan siswa mendengarkan.
2. Model Guru Demonstrasi, guru memberikan modelnya sebagai informasi.
3. Kombinasi ceramah/demonstrasi, guru memberikan satu persatu model selama dia memberikannya kepada siswa.
4. Demonstrasi Aktif, siswa mengikuti apa yang dikatakan dan didemonstrasikan guru.
5. Gerak Lambat, demonstrasi serupa, tapi siswa mengikutinya dengan gerak lambat.
6. Pengarahan Lisan, siswa membuat komunikasi lisan dengan siswa lain, kelompok siswa atau keseluruhan kelas.
7. Pengarahan Model-model, siswa menyediakan model dengan siswa lain, kelompok siswa atau keseluruhan kelas.

8. Lembaran Tugas, belajar tugas adalah penyediaan lembaran yang diberikan untuk mengajar siswa dan siswa membaca sendiri-sendiri.
9. Tanda Terpusat, setiap belajar terpusat atas informasi atau lembaran yang dibaca siswa ketika mereka datang.

Guru pendidikan jasmani tidak mempunyai kepercayaan pada dirinya atau siswa lain untuk penyediaan informasi tugas. Beberapa tipe media dapat digunakan untuk mencapai tujuan:

1. Videotapes
2. Film
3. Audiotapes, perekam, CD
4. Foto dan gambar
5. CD Roms
6. PETV

Pertama informasi tugas disetiap kelas haruslah mengenalkan dengan memakai: (1) menjelaskan pembelajaran kepada siswa, (2) tujuan/isi dari belajar, (3) menghubungkan isi area pembelajaran dan (4) meningkatkan perhatian dan motivasi. Untuk kejadian, guru merencanakan empat bagian belajar dalam menyeimbangkan menggunakan induksi sebagai berikut:

Hari ini kita belajar untuk keseimbangan dinamik, kemampuan keseimbangan diam ketika siswa bergerak. Siapa yang dapat memberi tahu saya beberapa olahraga yang menggunakan banyak keseimbangan statis? Siswa menyebutkan sepakbola, football, tenis, dan es kating. Gur memilih es kating sebagai contoh dan bertanya jika mereka melihat pada Olimpiade musim dingin. Beberapa siswa menganggukkan kepala ketika guru berbicara. "jika kamu ingin seperti pemain skateboard, kamu harus mempunyai kemampuan keseimbangan dinamik yang baik supaya dapat bergerak dengan cepat dan mendarat dengan selamat ketika melompat. Kemampuan ini penting untuk bergerak kesemua tempat. Pertama kita bergerak pada keseimbangan statis dan kemudian bergerak ke keseimbangan dinamik dengan tingkat kesulitan tinggi. Ketika kamu berlatih bayangkan kamu sebagai seorang skater dan bersiap untuk berlomba pada olimpiade musim dingin berikutnya. Ok, kini siap bergembira, kamu adalah seorang pemain olimpiade yang akan datang.

Strategi yang bagus dapat digunakan setelah tugas presentasi untuk melihat pengertian dari siswa. Ini pertanyaan yang ringkas untuk menentukan sebesar apa presentasi siswa atau mengerti. Pertanyaan janganlah terlalu kaku seperti "apakah kamu tahu?" atau "ada pertanyaan?". Guru harus mengerti maksud pertanyaan jika siswa bertanya mengingatkan siswa, ini informasi yang penting untuk mereka, seperti " siapa yang bisa menyebutkan inti dari sesuatu untuk mengingat kembali ketika mereka ingin membuat strike?", kenapa kita tidak boleh mengangkat stik tinggi ketika berlati?", atau jika kamu tidak sukses meraih jarak jauh, apa yang kita lakukan?". Ini sesuatu ide yang bagus memberi perhatian siswa selama mengikuti tugas presentasi.

Strategi Untuk Struktur Tugas dan Pengikatan

Tugas terstruktur untuk menunjukkan bagaimana mempelajari tugas atau aktifitas siswa. Tugas terstruktur digunakan dalam buku ini termasuk tiga komponen (Jones, 1992) dalam sistem dari tugas (Tugas presentasi dan kombinasi struktur tugas): (1) prosedur dipakai mengejar pembelajaran tugas, (2) sumber dan kondisi yang tersedia untuk memenuhi dari tugas, (3) tanggung jawab yang menandai kepentingan dan signifikasi dari tugas. Termasuk lokasi dan pengorganisasian pembelajaran lingkungan dan partisipasi langsung. Sumber daya dan kondisi termasuk perlengkapan dan alokasi waktu dari tugas. Tanggung jawab termasuk dari kebiasaan siswa, harapan hasil belajar, penjelasan bagaimana tugas hubungannya dengan pembelajaran aktivitas dalam belajar atau unit. Guru bisa menggunakan beberapa cara untuk memastikan fasilitas tugas terstruktur untuk mencapai tujuan dan menyediakan siswa dengan jumlah yang banyak untuk sukses.

Macam-macam Kesulitan Tugas

Guru yang efektif jika memberikan desain tugas pembelajaran dengan mengakomodasi beberapa tingkatan kemampuan siswa dalam waktu yang sama, supaya seluruh siswa tertantang dan berpengalaman tinggi untuk sukses. Ini bisa direncanakan tingkat kesulitan dari tugas dan siswa mendemonstrasikan. Hasilnya latihan kelompok dengan kemampuan dan keinginan siswa untuk bekerja pada kemampuan yang sama. Tingkat kesulitan bisa dirubah dengan modifikasi progresif atau beberapa aspek tugas latihan.

1. Jarak target yang ditempuh.
2. Waktu untuk menyelesaikan (kecepatan).
3. Implementasi berat dan tinggi badan.
4. ukuran, berat dan tektur (objek).
5. Hitungan repetisi (pengulangan).
6. Ukuran dan tinggi dari target.

Mengundang Untuk Mengajar. Siswa didukung untuk memilih tingkatan kesulitannya dan tantangan yang ditawarkan. Guru harus menyiapkan tiga psat untuk di kelas: perbedaan bola (besar, sedang, kecil) dan ukuran target (kecil, sedang, besar) dan mengundang siswa untuk memilih tugas latihan. Guru harus menyiapkan banyak variasi kesulitan pada setiap pusat latihan. Siswa diundang lagi untuk berlatih dengan jarak dan hal ini membuat tantangan untuk kemampuan mereka.

Pengembangan. Siswa mampu mengatasi kebutuhan keterampilan dari tugas. Kebutuhan managerial membawa kemampuan siswa untuk lebih komperhensif dan langsung, asumsi tanggung jawab, tinggal dengan aturan yang aman dan tetap terikat langsung dengan supervisi guru. Kebutuhan penampilan menunjukkan antara kesulitan tugas dan kognisi siswa dan kemampuan psikomotor. Tugas seharusnya membuat siswa komperhensif dengan maksud dan tujuan untuk sukses ketika mereka mencoba tugas tersebut. Tugas jangan terlalu gampang, karena akan membuat siswa bosan, tugas jangan terlalu kompleks atau sulit ini akan membuat frustasi.

Merinci Segmen Tugas untuk Latihan. Desain keterampilan parsial, guru menyediakan tugas terstruktur dengan bagian dari tugas untuk mempelajari dengan repetisi maksimal.

Gambar 3.2 Contoh Latihan Parsial Tugas Terstruktur

Keterampilan/gerak	Bagian dari latihan
Service tenis	Lemparan keatas Ayunan Gerak lanjut
Sepakkan bola	Pegangan Langkah dengan tendangan kaki Langkah kaki yang lainnya Bola kebawah Tendangan Gerak lanjut
Pengulangan yang rutin	Tripod Handstand Rol belakang Finish

<u>Skill tertutup</u> <u>terbuka</u>	<u>Skill tertutup relatif</u>	<u>Skill</u>
Bowling kejaran)	Golf	Permainan tag(kejar-kejaran)
Panahan(sasaran ditentukan)	Servis badminton	Hoki lapangan
Darts	Memukul tee-ball	Ultimate frisbee
Lemparan bebas bola basket	Juggling	Menangkap bola datar
Rutinitas gymnastics sepakbola	Line dance	Pertahanan umpan

Melibatkan seorang lawan, rintangan, atau criteria penampilan khusus. Tahap ketiga adalah game-game pengantar yang mulai mendekati angka penuh dan kompleksitas variabel penampilan. Ini mungkin berupa latihan football, permainan setengah lapangan atau permainan kecil(seperti 6 lawan 6 dalam sepakbola). Tahapan terakhir dari struktur tugas adalah meneliti dan mempelajari skill-skill ini sebagaimana akan dilakukan di dalam situasi yang tidak dapat diprediksi dalam permainan full atau dalam permainan kompetitif. Dua tahap terakhir akan melibatkan tugas pembelajaran yang membolehkan pelajar untuk melanjutkan perkembangan mereka dari “momen-momen pengajaran” yang oleh guru dipahami sebagai kesempatan untuk menegaskan keputusan-keputusan taktis dan eksekusi skill yang menjadi ciri-ciri kecakapan skill terbuka.

Mengelompok untuk latihan tugas. Bagian dari struktur tugas akan ditentukan dengan bagaimana murid-murid dikelompokkan untuk melatih kegiatan belajar. Strategi pengelompokkan seharusnya didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan berikut ini:

1. Safety (keselamatan)
2. Kesempatan
3. Objektif untuk tugas tersebut
4. tingkat tanggung jawab para siswa
5. Model instruksi yang digunakan
6. Kebutuhan para siswa untuk saling membantu
7. ruang dan peralatan yang tersedia

Saat semua faktor telah dipertimbangan, guru memiliki banyak pilihan untuk mengelompokkan siswa-siswanya dalam tugas belajar.

Latihan perseorangan.

Setiap siswa memiliki ruang latihan pribadi, peralatan yang diperlukan, dan dibolehkan menentukan kapan ia akan memulai setiap latihan. Semua siswa tidak harus melakukan latihan yang sama.

Latihan berpasangan

Para siswa dikelompokkan dengan vbrpasang-pasangan untuk latihan. Kedua siswa bisa melakukan dua latihan yang sama di saat yang sama atau bisa jadi satu berlatih dan yang lain membantu.

Latihan kelompok kecil

Para siswa ditempatkan dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 3 sampai 6 orang. Ini adalah strategi pengelompokkan yang umum untuk kelompok belajar dalam pendidikan jasmani.

Latihan kelompok besar

Para siswa ditempatkan dalam kelompok berjumlah 7 -15 orang per kelompok, dan semuanya melakukan latihan yang sama atau bermain dalam game yang sama.

Latihan seluruh kelas

Beberapa tugas belajar dalam pendidikan jasmanimembutuhkan struktur latihan yang melibatkan seluruh kelas. Ini berarti semua siswa melakukan latihan yang sama bersama-sama. Ini biasanya berupa memecahkan masalah atau berinisiatif.

Sebagaimana bagian-bagian lain dari rancangan pelajaran, pengelompokkan siswa baiknya dipertimbangkan secara hati-hati karena keharusan merubah rencana pengelompokkan bisa mengakibatkan hilangnya momentum pada pelajaran tersebut dan juga waktu manajemen yang berlebihan. Akan tetapi, kita dapat juga membuat rencana pengelompokkan progresif dengan cara memulai dengan setiap siswa melakukan latihan perorangan, lalu memindahkan mereka dalam pasangan, lalu kelompok kecil, lalu kelompok besar dan seterusnya dengan setiap latihan baru.

Macam-macam kegiatan belajar untuk pendidikan jasmani

Ada banyak cara untuk mengatur kegiatan belajar dalam pendidikan jasmani. Menentukan bagaimana siswa akan bekerja saat mereka berusaha untuk mempelajari skill, pengetahuan dan sikap yang dimaksud oleh guru. Macam apa pekerjaannya akan berpengaruh terhadap macam pembelajaran yang bisa terjadi dalam kegiatan, maka para guru harus memikirkan secara teliti tujuan pembelajaran saat ini, ruang lingkup priorotas, ruang lingkup interaksi, kesiapan siswa dan struktur latihan khusus yang akan digunakan.

Kegiatan belajar ketika ruang lingkup psikomotor merupakan hal yang utama.

Pusat pembelajaran. Dalam organisasi macam ini(juga disebut pos belajar), para siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang dirotasi melewati beberapa “pusat” yang sudah disiapkan di sekeliling gym atau tempat latihan. Setia pusat diciptakan untuk fokus pada skill tertentu (Contoh: Satu untuk menendang, satu untuk melempar dan satu untuk memukul dll.)atau menunjukkan tingkatan-tingkatan yang berbeda untuk skill yang sama (Contoh: pemula, intermediate, advanced penanganan bola dalam permainan bola basket). “Variasi intratask” (Graham,1992) bisa digunakan untuk menawarkan kepada siswa beberapa cara untuk melakukan

skill yang sama, semua dengan tingkatan kesulitan yang kurang lebih sama. Contohnya, untuk melatih lemparan overhand, pusat-pusat bisa dibuat untuk (1) melempar dengan ketepatan, (2) melempar untuk jarak, (3) melempar kepada target yang rendah, (4) melempar kepada target yang tinggi, (5) melempar kepada target yang bergerak pelan dan (6) melempar kepada pasangan.

Latihan. Sering kali sangat membantu untuk melatih skill dalam setting yang sederhana dan terkendali untuk menyediakan repetisi-repetisi pada satu atau dua komponen penampilan. Ini bisa tercapai dengan bantuan latihan di mana siswa berlatih perseorangan, di dalam pasangan atau kelompok kecil. Ada banyak latihan untuk setiap macam kegiatan dalam pendidikan jasmani, dan hal ini biasanya dilakukan untuk waktu yang pendek dikarenakan kesederhanaannya, dan jumlah repetisi yang didapat siswa memungkinkan juga untuk mengatrrur beberapa latihan sebagai pusat pembelajaran yang dirotasi di dalam kelas.

Game-game pengantar. Permainan pengantar terdiri dari beberapa bagian dari latihan dan juga beberapa ciri dari “full game”. Pertandingan/permainan pengantar adalah versi sederhana dari permainan yang sebenarnya dan berfokus kepada beberapa aspek penampilan dengan jarak repetisi. Beberapa permainan pengantar yang umum adalah new-comb (untuk bola voli), ‘pickleball’ (untuk tennis, bola raket), Frisbee golf (ultimate Frisbee) dan hoki lantai (hoki lapangan).

Permainanpermainan yang dimodifikasi. Permainan bisa dimodifikasikan dengan banyak cara sebagai penambahan kehiatan untuk siswa, kesempatan yang banyak untuk menggunakan strategi dan taktik dan kompetisi yang lebih baik. Modifikasi bisa disebut dengan ukuran lapang, besar gawang, jumlah pemain dalam satu tim, aturan main dan aturan mendapat angka.

Scrimmage. Scrimmage adalah versi penuh sebuah permainan dengan adanya banyak pembrhentian yang diantisipasi dalam permainan pada “momen-momen pengajaran” yang terjadi didalam alur permainan. Dalam scrimmage tidak ada skor atau penekanan pada aturan-aturan tertentu(seperti keluar dikarenakan pelanggaran atau pergantian pemain yang benar). Juga diperbolehkan bagi para siswa untuk mengulang kejadian-kejadian tertentu sehingga mereka bisa melihat ulang beberapa situasi.

Games (permainan). Permainan penuh adalah latihan organisasi yang biasa untuk banyak unit isi olaheaga dalam pendidikan jasmani. Untuk menjaga agar games tetap menjadi pengalaman pembelajaran yang positif, guru harus membuat kompetisinya seadil mungkin dan meninggalkan konsekuensi negatif apa pun untuk pemain atau tim yang kalah.

Bermain peran. Banyak kegiatan olahraga melibatkan partisipan lain selain pemain, seperti ofisial, wasit, juri, pemegang skor dan pelatih. Siswa bisa belajar banyak tentang olahraga dengan mengambil peran-peran ini. Model pendidikan olahraga (BAB 10) sebagian besar berdasarkan permainan peran yang dilakukan oleh siswa dalam musim olahraga yang teratur, dimana selama semusim itu mereka mempelajari

pengetahuan, skill dan tanggung jawab yang diasosiasikan dengan posisi-posisi yang bermain dan tidak bermain seperti pelatih, wasit/ ofisial dan ahli statistic.

Vidio analisis diri untuk unsur-unsur penting. Para siswa bisa membuat cuplikn video singkat yang berisi cuplikan mereka sendiri saat melakukan latihan pembelajaran di kelas. Kemudian menggunakan *check list* berisi penampilan-penampilan penting untuk menganalisis skillnya. Ini memberi mereka masukan visual tentang skill mereka dan juga meningkatkan perkembangan pengamatan gerak dan analisis pengetahuan.

Tugas-tugas kooperatif. Tren yang meningkat tentang organisasi untuk pendidikan jasmani melibatkan penggunaan kelompok siswa yang kecil pada kegiatan belajar kooperatif. Biasanya, guru memberikan setiap kelompok sebuah masalah untuk dipecahkan atau tugas untuk tugas untuk diselesaikan dan kemudioan mengarahkan kelompok itu untuk bekerjasama menuju tujuan mereka dengan sedikit arahan dan interfensi. Kelompok harus bekerja pada dua tingkatan: Bagaimana cara memanfaatkan kemampuan setiap anggota dan bagaimana cara meraih objektif yang telah diberikan.

Sesuai dengan namanya, model belajar kooperatif didasari sepenuhnya oleh latihan organisasi semacam ini.

Play-Teach-Play(bermain-mengajar-bermain). Terkadang, siswa bisa langsung terlibat di dalam latihan bahkan sebelum mereka menerima unsur-unsur penting yang menjadi kunci atau struktur latihan formal. Ketika sudah ikut latihan, akan terlihat lebih jelas bagi mereka dan para guru apa saja yang dibutuhkan siswa untuk mendapatkan informasi lebih dan yang lebih baik untuk mengerjakan latihan dengan baik. Dalam *Play-Teach-Play*, para siswa diberi informasi latihan yang sedikit bahkan tidak sama sekali, dan langsung diinstruksikan untuk berlatih. Saat merka berlatih, guru mencatat kesalahan-kesalahan umum dan memberhentikan kegiatan dengan aba-aba perhatian. Guru memberikan komentar tentang kesalahan-kesalahan itu dan memberi prestasi latihan singkat untuk membantu sisw menjadi lebih baik. Ini diikuti oleh segmen *Play* kedua dengan pengawasan yang lebih dan kemudian diikuti dengan segmen *Teach* lagi. Struktur ini memiliki dua keuntungan penting: (1) Siswa menjadi langsung aktif dan (2) informasi latihan menjadi sangat relevan karena mengacu kepada kesalahan-kesalahan yang baru saja diamati.

Kegiatan belajar saat ruang lingkup afektif adalah yang utama.

Latihan merefleksikan diri. Kadang-kadang, seorang guru akan menginginkan sioswanya untuk berintrospeksi tentang partisipasinya dalam pendidikan jasmani untuk menggali beberapa makna pribadi yang didapat dari pengalaman-pengalaman itu. Pembelajaran seperti ini bisa dilakukan dalam tugas-tugas yang mengarahkan siswa untuk berefleksi (introspeksi) tentang hal-hal yang dilakukan dikelas akhir-akhir ini. Refelksi dapat dikembangkan dari kegiatan tertulis atau lisan dalam kegiatan jasmani. Beberapa latihan refleksi diri yang baik antara lain adalah menulis jurnal dan “show and tell” (tunjukkan dan ceritakan) untuk berbagi sesuatu yang memiliki makna pribadi kepada siswa kelas.

Latihan klarifikasi nilai. Sama halnya dengan beberapa latihan refleksi, Terdapat latihan-latihan yang difokuskan untuk membantu siswa menentukan nilai-nilai pribadinya berkaitan dengan kegiatan jasmani, teman sekelas dan diri mereka sendiri. Klarifikasi nilai-nilai tidak berarti bahwa siswa mempelajari nilai-nilai yang dianut guru atau orang lain tapi berarti bahwa guru menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menyelidik dan menjelaskan untuk membuat siswa bisa mengartikulasi dan menguji nilai-nilai secara umum. Beberapa contoh latihan pembelajaran terkait dengan proses ini ditunjukkan di figure 3.4.

Kegiatan belajar saat ruang lingkup kognitif adalah hal yang utama.

Latihan berfikir kritis. Berfikir kritis dalam pendidikan jasmani didefinisikan oleh Mc. Bride (1992) sebagai “pemikiran reflektif yang digunakan untuk mengambil keputusan yang masuk akal dan bisa dipertahankan tentang latihan atau tantangan gerakan” (hal.115). Tishman dan Perkins (1995) membagi proses berfikir kritis ke dalam empat bagian: (1) Berfikir luas dan berani, (2) Berfikir secara kausal dan evaluatif, (3) berfikir tentang perencanaan dan strategi dan (4) metakognisi. Setiap bagian ini membutuhkan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Karena kemampuan berfikir kritis seseorang berhubungan dengan tahap perkembangannya, maka strategi pembelajaran yang meningkatkan pemikiran kritis harus difikirkan secara lazim. Figure 3.5. menunjukkan beberapa contoh strategi belajar untuk perkembangan pemikiran kritis dalam pendidikan jasmani.

FIGURE 3.4 Latihan dan Pertanyaan Klarifikasi Nilai-nilai

Nilai-nilai Yang akan diuji	Tugas atau kegiatan belajar yang berkaitan	Pertanyaan reflektif
Saling berbagi <i>puck</i>	Hoki lantai (setelah bermain)	1. bagaimana rasanya ketika nya tidak diumpkan ke kamu? 2. Laki-laki, kenapa kalian tidak mengumpan kepada perempuan? 3. Apa yang terjadi jika tim kamu memberi umpan kepada setiap orang
Kepercayaan mencalonkan fall”?	Permainan kepercayaan (pertanyaan saat dan sesudah games)	1. Kenapa kamu tidak diri untuk bermain “trust

Persistence
untuk
(ketekunan)

Permainan perorangan

luar

2. Kenapa kamu tidak membiarkan Sharon membelay di dinding panjat tebing?
3. Bagaimana rasanya mengandalkan teman kamu untuk keselamatan kamu?
1. Apa yang kamu lakukan membalikkan keadaan dan mengalahkan Mickey?
2. Apa kamu sering berlatih di kelas? Kenapa?

Memeriksa pemahaman (Check for Understanding). Saat seorang guru telah memberi presentasi latihan atau petunjuk pembelajaran, penting untuk memastikan apakah siswa sudah memahami apa yang sudah dijelaskan atau ditunjukkan. Memeriksa pemahaman (CFU) bisa dilakukan dengan cara menanyakan kepada siswa pertanyaan-pertanyaan penting berdasarkan informasi yang baru saja mereka lihat atau dengar. Cara terbaik untuk memeriksa pemahaman adalah dengan menanyakan pertanyaan yang tidak hanya akan membuat siswa memberi jawaban sederhana, ya atau tidak. Pertanyaan baik CFU (Check for Understanding) mungkin seperti berikut:

- Dapatkah kamu sebutkan dua petunjuk penting untuk diingat dalam memukul servis tennis?
- Apakah peraturan *safety* yang utama pada hoki lantai?
- Apakah dua cara yang bisa meningkatkan keseimbangan statis?
- Kapankah (dalam musik ini) waktu yang tepat untuk memulai langkah Tarian?

FIGURE 3.5 Strategi Pemikiran Kritis Untuk Pendidikan jasmani

Tingkatan kritis (kelas)	Konsep atau skill gerakan	Strategi belajar untuk pemikiran
Dasar jelaskan	1. Melempar	1. Siswa bereksperimen dengan komponen yang berbeda-beda pada skill tersebut dan bagaimana setiap komponen memengaruhi permainan.

<p>gerakan di gerakan mengapa dan</p>	<p>2. Kepekaan ruang dan lokomotor</p>	<p>2. Siswa membuat ‘Peta kertas berisi beberapa lokomotor, jelaskan setiap gerakan ada di peta, berjalan sepanjang peta itu dengan gerakan –gerakan tersebut.</p>
<p>Sekolah menengah sebuah pertama dan popular harus berbeda.</p>	<p>1. Tarian kreatif 2. Gymnastic berbeda rangkaian</p>	<p>1. Siswa mengkoreograf tarian meggunakan musik lirik dari sebuah dansa pilihan mereka. Tariannya memiliki 4 fase yang 2. Dengan pasangannya, siswa menyatukan dua gerakan atau lebih menjadi satu gerakan yang anggun.</p>
<p>Sekolah belajar dan tentang keluarga, dan jasmani.</p>	<p>1. Bola voli 2. Kebugaran/kesehatan</p>	<p>1. Menggunakan lembar untuk mempelajari strategi penempatan. 2.a. Siswa saling wawancara tentang pola kegiatan kebugaran saat ini. 2.b. Siswa mengisi lembar sejarah kesehatan sejarah kesehatan pribadi inventaris kegiatan</p>

Jika para siswa tahu bahwa guru akan memeriksa pemahaman mereka secara regular, mereka akan lebih cenderung untuk memerhatikan saat presentasi larian dan berusaha untuk mengingat informasi-informasi itu untuk mengantisipasi jika nanti ditanya tentang masalah itu.

Tugas tertulis yang dikerjakan di kelas. Kita dapat merancang tugas tertulis yang singkat untuk dikerjakan siswa saat mereka berada dalam kelas pendidikan jasmani. Tugas-tugas ini harus dijadikan komponen penunjang pelajaran dan tidak menjadi kegiatan belajar yang utama dalam pendidikan jasmani. Beberapa contoh tugas dalam kelas untuk tingkatan (kelas) yang berbeda adalah:

Dasar: Siswa membuat tanda senyum pada lembar tugas setelah menyelesaikan setiap pos.

Menengah pertama: “Buatlah daftar hal-hal (unsur-unsur penting) yang kamu lakukan untuk mencapai keberhasilan hari ini.”

Menengah ke atas: Siswa berlatih selama tiga menit dan menentukan apakah mereka berada di dalam atau di luar zona target *heart rate* (kecepatan detak jantung ideal).

Pekerjaan rumah. Pendidikan jasmani tidak memiliki tradisi yang kuat terhadap pekerjaan rumah. Walaupun kita mungkin menganggap “PR pendidikan jasmani” sebagai kegiatan di luar kelas, ada beberapa tugas yang bisa diberikan untuk membantu siswa mempelajari ruang lingkup kognitifnya.

Membuat jurnal kegiatan

Menonton balet di tv dan menuliskan semua skill lokomotor yang digunakan oleh penari.

Tanyakan salah satu dari orang tuamu bagaimana pelajaran pendidikan jasmani saat mereka masih sekolah. Bagaimana kelas penjas kamu berbeda?

Saksikan sebuah pertandingan di tv dan tuliskan sebuah artikel tentang itu untuk Koran harian.

Buatlah daftar situs-situs yang berkaitan dengan penjas.

Analisis diri melalui rekaman untuk unsur-unsur penting. Siswa bisa membuat cuplikan video singkat yang menunjukkan penampilan mereka sendiri dalam melakukan tugas belajar di kelas serta menggunakan *check list* berisi unsur-unsur penting untuk menganalisis skill mereka sendiri. Ini memberikan masukan visual tentang skill mereka dan meningkatkan perkembangan observasi gerakan dan pengetahuan analisis.

Analisis visual dari teman. Siswa bisa mengembangkan observasi gerakan dan kemampuan analisis dengan cara mengamati penampilan temannya di kelas. Dengan menggunakan *check list* berisi unsure-unsur penampilan yang penting, mereka bisa mengamati siswa-siswa lain berlatih secara langsung atau meninjau cuplikan video seperti di strategi analisis diri yang telah dijelaskan.

Proyek kelompok dan perorangan. Para siswa bisa belajar pendidikan jasmani dengan mengerjakan proyek luaran, baik secara perorangan maupun kelompok yang sudah ditentukan. Proyek ini mengembangkan skill dalam mencari sumber, mengatur pikiran, memilih bahan dan membuat presentasi(lisan, tertulis, multimedia dll.).

Permainan dan kegiatan yang dirancang oleh siswa. Seringnya guru lah yang menentukan kegiatan belajar yang akan dilakukan, permainan yang akan dimainkan dan peraturan permainan yang akan diikuti. Kreatifitas dan kerjasama siswa bisa dikembangkan dengan cara membiarkan ,eraka merancang tugas belajar, permainan dan peraturan permainan mereka sendiri. Ini dilakukan dengan memberi mereka kesempatan untuk menggali variasi-variasi pada kegiatan-kegiatan dan permainan yang sudah dimengerti dan memberi mereka waktu yang dibutuhkan untuk bereksperimen dengan ide mereka sampai tercipta sebuah kegiatan atau permainan baru.

integrasi kurikulum. Dalam beberapa tahun ini, tyerdapat usaha-usaha untuk mengkombinasikan pendidikan jasmani dengan bidang-bidang lain di kurikulum sekolah. Ketika kedua bidang ini dikembangkan dengan penekanan yang seimbang dan proses belajar dilakukan dengan menggunakan pengetahuan dari kedua bidang, maka ini disebut integrasi kurikulum. Saat merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang terintegrasi, guru harus benar-benar mengerti bahwa ini adalah integrasi sungguhan, bukan belajar dua bidang secara kebetulan. Beberapa contoh kurikulum “ coincidental” (kebetullan) dan kurikulum integrasi sungguhan ditunjukkan dakam figure 3.6

FIGURE 3.6 Intergrasi “koinsidental” dan sungguhan dengan Pendidikan Jasmani

Bidang-bidang Yang diintegrasikan	Mempelajari isi atau kegiatan	integrasi “koinsidental”	integrasi sungguhan
Pendidkan Jasmani dan ilmu sosial tarian.	Tarian internasional	“Tarian ini dari spanyol”	1. Beritahu siswa asal muasal 2. Jelaskan makna tarian bagi orang-orang spanyol

			<ol style="list-style-type: none"> 3. Jelaskan kapan dan kenapa tarian itu ditarikan. 4. Gunakan musik autentik. 5. Minta siswa melakukan penghitungan matematik sendiri untuk mendapatkan THR. 6. Minta para siswa untuk mencari tarian di internet.
Pendidikan komponen Jasmani dan Matematik	Mencari Target Heart Rate (THR)	menggunakan software untuk menentukan zona THR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan utama dari THR. 2. minta siswa melakukan penghitungan matematik sendiri untuk mendapatkan THR. 3. meminta merek untuk berolahraga dan menhgitung (HR) detak jantung setiap 10 menit.

Strategi untuk memaksimalkan keselamatan siswa dalam pendidikan jasmani.

Salah satu fungsi utama darti mengajar pada pendidikan jasmani adalah perencanaan dan mempertahankan lingkungan belajar aman untuk para siswa. Alasan paling utama untuk ini adalah menghindari terjadinya cedera, selain itu jika siswa sadar akan masalah keselamatan yang ada, mereka akan cenderung untuk tidak berpartisipasi penuh, atau menolak untuk berpartisipasi sama sekali. Jadi, siswa tidak hanya wajib memiliki linhkungan yang aman, mereka harus merasa aman juga. Beberapa strategi pencegahan bisa dilakukan untuk meningkatkan dan mempertahankan keselamatan dalam pendidikan jasmani.

Kembangkan dan pasang peraturan gym tentang keselamatan. Para siswa perlu mengetahui bahwa gymnasium (gedung olahraga) tidak berbeda dengan ruangan-ruangan lain di sekolah dan bahwa beberapa aturan-aturan keselamatan dasar berlaku di lingkungan tersebut. Kebanyakan peraturan gym menyangkut bagaimana bergerak di tengah orang-orang lain di ruangan itu, penggunaan yang benar dan mengidentifikasi area-area atau situasi yang berpotensi tidak aman. Guru perlu mengominasikan semua peraturan keselamatan kepada siswa pada awal tahun ajaran (Fink & Siedentop, 1989) dan memasang peraturan-peraturan itu di bagian gym yang mudah dilihat.

Meninjau Peraturan. Seiring berlangsungnya tahun ajaran, ada kemungkinan beberapa siswa akan lupa tentang peraturan keselamatan, apalagi jika peraturan tidak dilanggar dalam waktu yang cukup lama. Kadang akan membantu untuk mengingatkan semua siswa tentang peraturan keselamatan dari waktu ke waktu, bahkan saat tidak ada pelanggaran yang terjadi. Ini menjaga keselamatan agar tetap sebagai suatu bagian rutinitas yang regular dan bisa mengurangi beberapa macam kecelakaan yang terjadi hanya karena siswa lupa.

Manajemen Ketergantungan. Teknik perilaku modifikasi bisa ditempatkan di tempat yang secara sistematis memberi penghargaan kepada siswa untuk perilaku yang aman di gym, atau memberi sanksi kepada mereka untuk perilaku yang berbahaya. Ini disebut manajemen ketergantungan (contingency management) karena adanya hubungan yang sudah diketahui antar perilaku siswa dengan konsekuensinya, siswa biasanya diberi penghargaan atau dihukum tergantung pada bagaimana mereka mengikuti peraturan keselamatan dari gurunya.

Sistem "Buddy" (teman) bagi siswa. Kecelakaan dalam pendidikan jasmani kadang-kadang bisa terjadi saat siswa terbawa suasana gembira dan tidak memperhatikan bahaya-bahaya di dalam gym – bahkan bahaya-bahaya yang sudah di ingatkan dan dibahas oleh guru. Jika siswa berada dalam pasangan atau berkelompok, kecil, guru bisa meminta anggota kelompok untuk mengawasi temannya saat mereka melakukan latihan dan mengingatkan mereka tentang masalah-masalah keselamatan (seperti bola yang bergelinding ke ruang latihan atau siswa-siswa yang secara tidak sengaja masuk ke dalam area latihan.)

Mengawasi saat siswa memulai latihan. Salah satu termudah dan terbaik adalah mengawasi para siswa saat latihan baru dimulai. Guru harus memerhatikan jarak antar siswa, memeriksa penggunaan peralatan yang benar, dan menguji kemungkinan kelompok-kelompok mengganggu satu sama lain. Jika suatu latihan dimulai dengan awal yang aman, maka akan cenderung untuk tetap begitu.

Strategi untuk kemajuan tugas.

Semua unit isi pendidikan jasmani antara lain melibatkan rangkaian tugas belajar siswa. Guru perlu mengambil keputusan tentang kapan akan pindah dari satu latihan ke yang berikutnya. Keputusan langkah latihan bisa dibuat dalam dua cara: berdasarkan penguasaan dan berdasarkan waktu.

Berdasarkan Penguasaan: Langkah latihan berdasarkan penguasaan dilakukan ketika siswa diharuskan untuk menyelesaikan ujian pembelajaran sampai mencapai kriteria tertentu sebelum berlanjut kepada rangkaian ujian berikutnya. Kriteria ini diberikan kepada siswa bersamaan dengan waktu yang tidak terbatas untuk mempertunjukkan keahlian atau penguasaan tiap-tiap latihan.

Berdasarkan waktu. Keputusan langkah ujian di dalam pendidikan fisik ditentukan oleh alokasi waktu yang telah ditentukan oleh guru bagi tiap-tiap ujian. Guru memperkirakan jumlah waktu yang diperlukan kebanyakan siswa untuk mempelajari sebuah latihan dan kemudian berlanjut ke latihan berikutnya ketika waktu tersebut habis. Beberapa penyesuaian bias dilakukan, tapi kebanyakan langkah-langkah ujian ditentukan oleh jadwal yang diatur oleh guru.

Kedua tipe skema langkah ujian tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Langkah yang berdasarkan penguasaan memastikan bahwa siswa telah mempertunjukkan kesiapan sebelum berlanjut ke rangkaian ujian yang lebih sulit, tapi tipe ini tidak selalu memungkinkan semua siswa untuk menguasai ujian di dalam waktu yang seharusnya. Langkah ujian berdasarkan waktu efisien dan teratur karena mereka sudah bias memprediksikannya, tetapi jika sejumlah siswa tertinggal di kelas dengan latihan yang awal-awal, siswa tersebut akan tertinggal lebih jauh ketika pelajaran terus berlanjut.

Strategi menggunakan pertanyaan untuk belajar.

Banyak model pengajaran di bagian-bagian yang akan meminta pertanyaan guru untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Pertanyaan-pertanyaan bias digunakan untuk membantu siswa belajar dalam tiga bidang, tergantung pada tipe pertanyaan yang diberikan dan bagaimana tanggapan yang diharapkan dari siswa. Model penyelidikan (BAB 12) menggunakan pertanyaan sebagai kunci operasi ilmu pengetahuan untuk meningkatkan daya belajar siswa.

Tanya, jangan berti tahu. Biasanya, ketika guru ingin memberikan beberapa informasi atau mengulang poin yang lalu, dia akan menggunakan komunikasi secara langsung-dia akan dengan mudah dan singkat memberi tahu siswa. Karena hal itu merupakan cara cepat untuk memberikan informasi, hal itu membuat siswa berfikir pasif dan tidak banyak membantu mereka berfikir di bidangnya.

Metzher(990)mengusulkan “ask,don’t tell” di mana guru memberikan informasi langsung yang sangat sedikit dan sebagai gantinya, dia menggunakan pertanyaan.

Gunakan pertanyaan berbeda kapan pun

Pertanyaan yang sama membuat siswa tertuju pada satu atau beberapa jawaban yang memungkinkan. Ketika mereka sudah menjawab pertanyaan tersebut, mereka berhenti memikirkan jawaban yang lain. Pertanyaan yang berbeda membuat mereka memikirkan banyak kemungkinan jawaban dan membuat proses intelektual terus berjalan.

Gunakan waktu tunggu

Waktu tunggu mengacu kepada waktu berhenti yang disengaja oleh guru setelah bertanya tentang satu pertanyaan. Jeda ini bisa antara 3 dan 15 detik, tergantung

tingkat kesulitan pertanyaan (Tobin 1987) telah menunjukkan bahwa jea tersebut memungkinkan lebih banyak siswa untuk memikirkan jawaban sendiri daripada mengambil jawaban dari siswa yang pertama memberikan jawaban kepada guru.

Meminta pertanyaan dan alasan.

Terdapat kecenderungan bagi para guru untuk berhenti bertanya ketika siswa sudah memberikan jawaban. Mendapatkan jawaban pertama hanyalah satu bagian proses pembelajaran. Para guru bisa membuat siswa mencari tahu bagaimana mereka mendapat jawaban tersebut atau memberikan alasan atas jawaban mereka. Pertanyaan-pertanyaan seperti, "Bagaimana kamu bisa berfikir demikian?" Dari mana kamu mempelajarinya? Atau "apa yang membuat kamu berfikir begitu?" memberi siswa kesempatan untuk merefleksikan sebuah jawaban, dengan memberikan tingkat pembelajaran lebih dalam dan informasi yang lebih banyak untuk siswa yang lain.

Minta sejumlah jawaban

Banyak waktu yang digunakan siswa untuk memikirkan pertanyaan secara pribadi dan individual. Mereka tidak mendapatkan keuntungan dari pandangan dan pengetahuan siswa lain. Kadang-kadang, seorang guru bisa bertanya ke sejumlah siswa dan mengarahkan mereka untuk merumuskan jawaban "by committee". Strategi ini akan bekerja hanya dengan pertanyaan tingkat tinggi.

Pertanyaan verbal dengan tanggapan gerak.

Jawaban pertanyaan guru tidak terbatas pada bidang kognitif dan tanggapan verbal. Beberapa model pengajaran didasarkan pada pertanyaan guru yang mengharuskan siswa memikirkan dan menunjukkan jawaban mereka dengan respon gerak. Karena bidang kognitif pada awalnya digunakan untuk merumuskan jawaban, para siswa harus mentransfer ilmu pengetahuan tersebut ke bidang psikomotor untuk menunjukkan kemampuan mereka kepada guru.

Strategi untuk peninjauan pelajaran dan penutupan

Merupakan ide bagus untuk mengakhiri pelajaran dengan segmen peninjauan dan penutupan. Bagian pelajaran ini harus disusun seperti segmen-segmen lain dan harus memiliki tujuan pembelajaran yang diinginkan untuk siswa. Hal ini bukan hanya peninjauan cepat atas apa yang dipelajari di kelas hari itu; tapi harus membuat siswa merefleksikan apa yang di dapat di latihan pembelajaran akhir dan harus diperingatkan tentang kunci pedoman penampilan, dan membuat hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan di kelas. Penutupan singkat dalam peninjauan harus membawa pelajaran pada akhir yang lengkap dan logis untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan dicapai dan siswa tidak memiliki pertanyaan yang menggantung. Penutupan kemudian langsung mengacu ke arah manajemen akhir (bubar dan pergi ke ruang loker dsb) dan pembubarab kelas.

Peralihan ke Peninjauan

Karena waktu ketika menjelang akhir kelas, para guru harus menggunakan cara cepat dan sederhana untuk membuat siswa teratur untuk menyimak segmen peninjauan.

Lebih baik menempatkan siswa ke suatu tempat dengan tidak membawa apapun sehingga guru bisa mengakhiri aktifitas terakhir dengan mengarahkan siswa untuk menyimpan peralatannya dan berkumpul ditempat yang dekat dengan tempat pengumpulan barang. Kalau tempat pengajaran kecil, guru bisa menggunakan aba-aba perhatian untuk membuat siswa menghentikan aktifitasnya dan memberikan peninjauan ketika siswa berdiri ditempat dan kemudian menyuruh mereka melepas perlengkapan.

Mendapatkan Perhatian

Seperti ketika guru berbicara didepan kelas penting bagi siswa untuk berdkatan dan memerhatikan karena ini adalah waktu listening and thinking. Guru tidak boleh melanjutkan ke review sampai siswa diam dan memerhatikan. Ini adalah waktu yang tepat untuk menggunakan aba-aba perhatian.

Gunakan komunikasi interaktif.

Review terbaik akan meminta siswa untuk merefleksikan ulang jawaban. Untuk berfikir bukan hanya mendengarkan. Para guru bisa melakukan ini dengan memeriksa pemahaman atau dengan strategi “ask don’t tell” yang mendorong para siswa untuk memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pelajaran lalu. Ini akan membuat review menjadi interaktif, tidak hanya waktu listening pasif untuk siswa.

Interaktif (bertanya)

“Siapa yang bisa memberitahuku 3 hal yang kita pelajari didalam keals hari ini.

seorang

Pasif (memberitahu)

Hari ini dikelas kita mempelajari bagaimana menyeimbangkan Diri diatas satu kaki, diatas dua bagian tubuh dan dengan

rekan

Kenapa kita perlu mendapatkan hari aturan no-high-stick hari ini di-

Kia dapat aturan no-high-stick

ini karena saya melihat beberapa

antara kamu memakai stick hoki dalam posisi berbahaya pada latihan kita.

Bagaimana menurutmu cara kamu mempraktekkan kemampuan yang kita pelajari hari ini. menggunakan-

ketika kamu tahu cara memukul benda dengan alat berpegangan Pendek, kamu bisa

bola

nya didalam olahraga seperti

raket dan tennis meja.

Rangkuman

Strategi pengajaran berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan deklaratif dan procedural guru. Pengetahuan deklaratif umum menjadi sedikit terfokus ketika diterapkan dalam strategi manajerial dan strategi instruksional didalam pendidikan fisik. Setiap model instruksional akan memerlukan strategi unik yang memberikan model tersebut satu bagian besar identitasnya dengan menentukan bagaimana segala hal akan terlihat untuk guru dan siswa dalam unit tersebut. Melalui keseluruhan bidang isi dan tingkat perkembangan siswa, jumlah strategi pengajaran yang diperlukan sangat besar untuk pendidikan fisik. Bagaimanapun juga, didalam pendekatan berdasarkan model setiap model akan memerlukan sejumlah strategi khusus, sehingga guru akan perlu memiliki strategi yang jauh lebih sedikit untuk digunakan dalam segala model yang diberikan. Penerapan strategi pengajaran yang sesungguhnya, pengetahuan kondisional dibagian ini, akan diperlihatkan melalui penggunaan kemampuan pengajaran yang diberikan pada bab berikutnya.

Aktifitas Pembelajaran

1. Kalau kamu sekarang tidak sedang mengajar, pilih area konten dan tingkat kelas yang akan kamu ajar di masa depan. Buat daftar strategi manajerial yang preventif dan interaktif yang akan kamu gunakan di unit tersebut.
2. Kalau kamu sekarang sedang mengajar buat daftar strategi manajerial yang preventif dan interaktif yang kamu gunakan ketika kamu mengajar. Sebutkan kenapa kamu menggunakan tiap-tiap strategi tersebut dan jelaskan seberapa efektif bagi tujuan yang ingin kamu capai.
3. Buat daftar cara yang bisa kamu pikirkan untuk memasukkan siswa ke dalam kelompok-kelompok acak untuk pendidikan jasmani. (tidak diperbolehkan menggunakan contoh yang diberikan didalam bab ini.)
4. Buat presentasi latihan ke sejumlah siswa – apakah siswa sungguh atau teman sebaya/kolega. Minta mereka menilai kamu dalam tiap unsure presentasi latihan yang ditunjukkan pada halaman 70-71.
5. Buat presentasi latihan yang sama dengan yang kamu buat di aktifitas 4, dan gunakan model selain diri anda sendiri
6. Pilih area konten dan tingkat kelas. Sekarang identifikasi bidang pembelajaran primer kamu. Buat daftar dan jelaskan sedikitnya lima aktifitas belajar di kelas pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan pencapaian siswa pada bidang tersebut. Terakhir, pilih bidang primer yang lain dan buat daftar lima pencapaian yang lain untuk bidang tersebut.

Strategi untuk Memaksimalkan Keselamatan Siswa dalam Pendidikan Jasmani

Salah satu fungsi utama dalam mengajarkan pendidikan jasmani adalah pemeliharaan dan perencanaan suatu lingkungan pelajaran aman untuk siswa. Alasan yang paling jelas dan nyata untuk hal ini adalah mencegah siswa dari luka-luka. Sebagai tambahan, jika siswa menyadari permasalahan keselamatan yang ada, mereka mungkin akan memilih tidak untuk mengambil bagian secara penuh atau keberatan untuk mengambil bagian sama sekali. Agar siswa mempunyai suatu lingkungan yang aman mereka harus merasakan aman juga. Beberapa strategi pencegahan dapat digunakan untuk meningkatkan dan memelihara keselamatan dalam pendidikan jasmani.

Pengembangan dan Peraturan Keselamatan Post Gimnasium.

Siswa harus mengetahui bahwa ruang olah raga tidak berbeda dibanding kelas lain dalam sekolah dan bahwa beberapa aturan keselamatan dasar diterapkan dalam peraturan itu. Kebanyakan gimnasium mengatur bagaimana cara gerak sehubungan dengan orang lain di dalam ruangan itu, penggunaan peralatan yang tepat dan identifikasi dari situasi atau lokasi yang berpotensi tak aman. Guru harus mengkomunikasikan semua keselamatan ke siswa sejak awal dalam tahun pelajaran (Fink & Siedentop, 1989) dan menempatkan aturan itu dalam suatu bagian yang menyangkut gimnasium itu.

Tinjauan Ulang Aturan.

Seperti kemajuan tahun pelajaran, ada kemungkinan bahwa beberapa siswa akan melupakan aturan keselamatan, terutama jika aturan telah dilanggar dalam jangka waktu panjang. Hal itu sangat menolong untuk mengingatkan siswa aturan keselamatan dari waktu ke waktu, bahkan ketika tidak terjadi pelanggaran. Keselamatan ini sebagai bagian routines reguler dan dapat mengurangi beberapa bentuk kecelakaan yang terjadi manakala siswa melupakannya.

Manajemen Ketidaktentuan.

Teknik modifikasi perilaku dapat diletakkan di tempat yang secara sistematis memberi penghargaan siswa untuk perilaku yang aman dalam gimnasium, atau menyiksa mereka menjadi tak aman mengenai aturan yang ada. Ini disebut manajemen ketidaktentuan, karena ada suatu hubungan antara perilaku siswa dan konsekwensinya; siswa dapat dihukum atau dihadiahi, tergantung pada bagaimana mereka mengikuti aturan keselamatan guru.

"Sistem Persahabatan" Siswa

Kecelakaan dalam pendidikan jasmani kadang-kadang dapat terjadi ketika siswa mendapatkan kesenangan dan tidak memperhatikan, menghiraukan resiko dalam tahapan olahraga yang telah guru tunjukkan dan arahkan. Jika siswa dalam kelompok kecil, guru bisa meminta anggota kelompok untuk hati-hati terhadap "teman/sahabat" mereka ketika mereka praktek dan memperingatkan tentang segala permasalahan keselamatan yang ada dalam ruang praktek atau siswa lain ketika tak hati-hati masuk ke dalam area tersebut.

Monitor sebagai Students Startlah Perikatan

Salah satu strategi terbaik dan paling mudah untuk guru adalah memonitor siswa ketika suatu permainan atau tugas praktek baru mulai. Guru perlu memperhatikan menghiraukan pengaturan jarak tepat antar siswa, melihat penggunaan peralatan yang benar, dan menguji potensi kelompok untuk bertentangan dengan satu sama lain. Jika suatu tugas praktek batal dimulai dengan begitu suatu start aman akan jadi lebih mungkin untuk tinggal.

Strategi untuk Kemajuan Tugas

Semua unit isi pendidikan jasmani termasuk satu rangkaian tugas pelajaran untuk siswa untuk praktek atau jika tidak sibuk. Guru harus membuat keputusan manakala akan memindahkan gerak dari satu tugas kepada tugas berikutnya. Keputusan kemajuan tugas dapat dibuat menjadi dua arah: time-based dan mastery-based.

Penguasaan- Mendasarkan.

Kemajuan tugas Mastery-based terjadi manakala siswa harus melengkapi tugas pelajaran sekarang untuk di nilai sebelum pindah kepada tugas berikutnya dalam sauté rangkaian. Ukuran-Ukuran capaian diberikan kepada siswa, bersamaan dengan suasana terbuka untuk mempertunjukkan kecakapan atau " penguasaan" dari tiap tugas

Time-Based.

Kebanyakan Kemajuan Tugas merupakan keputusan dalam pendidikan jasmani dibuat pada suatu alokasi waktu yang direncanakan guru untuk masing-masing tugas pelajaran. Guru menaksir berapa banyak waktu akan mengira mayoritas siswa untuk mempelajari suatu tugas dan kemudian bergerak ke tugas berikutnya manakala waktu itu berlalu. Beberapa penyesuaian dapat dibuat, tetapi mayoritas kemajuan tugas ditentukan oleh jadwal yang direncanakan guru.

Kedua jenis rencana kemajuan tugas mempunyai kelemahan dan kekuatan. Penguasaan dasar kemajuan memastikan bahwa siswa sudah mempertunjukkan suatu kesiapan siagaan sebelum melakukan tugas kompleks dan sulit, tetapi itu tidak selalu mungkin untuk semua siswa untuk menguasai suatu tugas dalam suatu waktu yang tepat sama sekali. Kemajuan Time-based dilakukan dengan rapi dan efisien kepada mereka, tetapi jika suatu kelompok siswa tertinggal sisa dari kelas pada atas awal tugas, siswa yang sama akan tertinggal jauh di belakang ketika unit berjalan terus.

Strategi yang digunakan Pertanyaan untuk Pembelajaran

Banyak pengajaran membentak pada bagian 2 kehendak meminta penggunaan guru mempertanyakan untuk mempromosikan siswa yang belajar. pertanyaan dapat digunakan siswa untuk bantuan mempelajari dalam semua tiga daerah, tergantung seperti pada macam pertanyaan diberi dan bagaimana siswa diharapkan untuk membuat tanggapan mereka. Pemeriksaan Modallah (Bab 12) penggunaan Tanya jawab sebagai kunci operasi bersifat pendidikan untuk mempromosikan siswa belajar.

Jangan Menceritakan, Tanyalah.

Secara khas manakala seorang guru mengharapkan untuk memberi siswa beberapa informasi atau meninjau ulang suatu titik sebelumnya, dia perlu menggunakan semacam percakapan sederhananya menceritakan kepada siswa itu. Walaupun suatu

cara cepat untuk mengabarkan informasi, itu meletakkan siswa dalam suatu gaya pasif dan membantu perkembangan pemikiran sedikit pada mereka. Metzler (1990) mengusulkanlah suatu strategi disebut " tanya]lah, jangan berkata," di mana guru menyediakan sangat kecil informasi langsung dan menggunakan pertanyaan sebagai penggantinya.

Menggunakan Pertanyaan yang Menyimpang Kapan Saja

Pertanyaan membantu siswa untuk satu, atau beberapa, jawaban yang mungkin. Kapan mereka mempunyai jawaban, mereka berhenti mempertimbangkan jawaban yang lebih mungkin. Pertanyaan menyimpang diperlukan siswa untuk mempertimbangkan banyak berbagai kemungkinan, dan memelihara proses mengarah pada intelektual.

Gunakan Masa Penantian.

Menunggu mengacu pada suatu waktu sela sengaja dibuat oleh guru setelah meminta suatu pertanyaan. Sela ini harus diantara tiga sampai lima belas detik, tergantung pada kesukaran pertanyaan itu. Riset (Tobin, 1987) telah menunjukkan waktu masa penantian itu siswa diizinkan untuk berpikir tentang jawaban mereka sendiri, sebagai ganti hanya membawa jawaban dari permulaan siswa yang bereaksi terhadap guru itu.

Bertanya untuk Klarifikasi beberapa Alasan.

Ada suatu kecenderungan guru untuk menghentikan pertanyaan manakala siswa sudah menyajikan suatu jawaban. Memperoleh awal menjawab hanya bagian dari proses pelajaran. Guru dapat memeriksa siswa untuk menemukan bagaimana mereka tiba di suatu jawaban atau memberi alasan mereka untuk jawaban mereka. Pertanyaan seperti, " Bagaimana cara kamu menggambarkan itu ke luar?": atau " Di mana kamu mempelajari itu?": atau " dibuat apa yang kamu pikir tentang itu?" mengijinkanlah siswa untuk kesempatan mencerminkan suatu jawaban, menyediakan suatu tingkatan lebih dalam dalam belajar dan informasi baik untuk siswa yang lain.

Memintalah Kelompok Jawablah.

Sebagian besar waktu, siswa memikirkan pertanyaan secara pribadi dan secara individu. Mereka tidak mendapatkan manfaat dari pengetahuan dan pandangan siswa yang lain. Kadang-Kadang seorang guru dapat meminta suatu pertanyaan untuk suatu kelompok siswa dan mengarahkan mereka untuk merumuskan suatu jawaban " dengan panitia." Strategi ini akan bekerja hanya dengan higher-order pertanyaan.

Pertanyaan Lisan dengan suatu Movement Tanggapan.

Jawaban atas pertanyaan guru tidak terbatas pada daerah teori dan tanggapan lisan. Beberapa pengajaran model didasarkan pada guru mempertanyakan tentang siswa itu harus berpikir kemudian menunjukkan jawaban mereka dengan suatu tanggapan. Selagi pengamatan digunakan pada awalnya untuk merumuskan suatu jawaban, siswa harus kemudian memindahkan pengetahuan itu kepada kemampuan gerak untuk menunjukkan pengetahuan mereka kepada guru.

Strategi untuk menutup dan mengulang Pelajaran

Ini merupakan suatu gagasan baik untuk mengakhiri pelajaran dengan suatu segmen penutup dan tinjauan ulang. Ini bagian dari pelajaran harus direncanakan seperti semua bagian yang lain dan mempunyai suatu tujuan pelajaran yang diharapkan siswa, bukan hanya suatu kecepatan tinjauan ulang dari kelas; seharusnya siswa perlu diizinkan untuk kembali menyelesaikan semua tugas pelajaran, jadi diingatkan kunci penampilan dan membuat hubungan antara konsep itu mencakup didalam kelas. Penutup ringkas dalam meninjau ulang perlu membawa pelajaran untuk suatu yang logis dan lengkap berakhir untuk memastikan bahwa tujuan pelajaran diharapkan dicapai dan siswa itu tidak punya pertanyaan yang tidak dijawab. Menutup kemudian memimpin secara langsung kepemimpinan akhir (berbaris, pergi ke lemari tinggal. dll.) dan kelas dibubarkan.

Transisi Tinjauan Ulang

Sebab waktu pada umumnya singkat dekat pada akhir class, guru harus menggunakan jalan sederhana dan cepat untuk mendapatkan siswa yang terorganisir untuk segmen tinjauan ulang. Itu baik untuk mendapatkan siswa te satu penempatan dengan tidak ada peralatan di tangan mereka, sehingga guru perlu mengakhiri aktivitas, arahkanlah siswa dengan cepat menyisihkan peralatan mereka, dan menemui suatu tempat dekat tempat peralatan. Jika lokasi pengajaran kecil, guru dapat menggunakan suatu isyarat perhatian untuk siswa mengakhiri aktivitas dan melakukan tinjauan ulang selagi siswa sedang berdiri pada tempatnya, dan kemudian peralatan siswa sebelum pergi.

Menjadi Perhatian.

Seperti umumnya ketika guru akan berbicara di dalam kelas, penting untuk siswa mendapatkan formasi dan membayar perhatian ketenangan. Semenjak " mendengarkan dan berpikir" waktu, guru mestinya tidak meneruskan tinjauan ulang sampai siswa tenang dan penuh perhatian. Ini adalah saat yang baik untuk menggunakan suatu isyarat perhatian.

Menggunakanlah Komunikasi yang Interaktif.

Tinjauan ulang terbaik akan memerlukan siswa mencerminkan pada pelajaran untuk berpikir, tidak hanya mendengarkan. Guru dapat melakukan ini dengan pemeriksaan untuk pemahaman atau dengan suatu " pertanyaan, jangan menceritakan " strategi yang membisikkan siswa untuk menyediakan jawaban atas meninjau ulang pertanyaan. Ini akan membuat siswa meninjau ulang interaktif, tidak hanya suatu waktu mendengarkan secara pasif.

Interaktif (Pertanyaan)

" Siapa dapat menceritakan tiga hal yang kita pelajari di dalam kelas hari ini?"

" Mengapa kita harus mempunyai tugas no-high-stick hari ini?"

" Bagaimana anda berpikir kamu bisa menerapkan ketrampilan yang kita pelajari hari ini?"

Pasif (Menceritakan)

" Hari ini di dalam kelas yang kita pelajari bagaimana cara menyeimbangkan diatas satu kaki, diatas dua komponen badan, dan dengan suatu mitra."

" Kita mempunyai suatu tugas no-high-stick hari ini sebab aku lihat beberapa kamu dengan permainan hoki mu menjulurkan pada suatu posisi berbahaya dalam latihan."

" sekali anda mengetahui bagaimana cara memukul object dengan pegangan pendek, kamu bisa menggunakan itu dalam olahraga racquet-ball dan tenis meja"

Ringkasan

Pengajaran strategi bekerja sebagai suatu jembatan antara suatu pernyataan guru dan pengetahuan mengenai caranya. Pernyataan pengetahuan umum menjadi sedikit lebih terpusat ketika itu diberlakukan bagi perencanaan pengaturan dan strategi dalam pendidikan jasmani. Masing-Masing model akan meminta sesuatu strategi yang unik yang memberi nya suatu bagian besar tentang identitas nya dengan menentukan " bagaimana hal-hal akan terlihat" karena siswa dan guru di dalam unit itu . Berlawanan dengan semua isi daerahnya dan siswa berkembang bertahap, banyaknya strategi pengajaran diperlukan sangat besar untuk pendidikan jasmani. Bagaimanapun, dalam suatu pendekatan model dasar masing-masing model akan meminta suatu satuan strategi yang spesifik, maka seorang guru harus mempunyai jauh lebih sedikit strategi untuk digunakan di manapun model diberikan. Implementasi nyata dalam mengajarkan strategi, pengetahuan bersyarat menghubungkan dalam rantai ini, akan dipertunjukkan melalui penggunaan ketrampilan pengajaran efektif yang yang diperkenalkan dalam bab berikutnya.

PELAJARAN AKTIVITAS

1. Jika kamu tidak sekarang mengajarkan, memilih suatu daftar isi dan menyusun tingkatan yang kamu mungkin ajarkan di masa datang. Buatlah daftar strategi yang managerial interaktif dan hindari yang kamu akan gunakan di dalam unit itu .
2. Jika kamu segera mengajarkan, buat daftar strategi yang managerial interaktif dan hindari kamu menggunakan di dalam pengajaran mu. Menyebutkanlah mengapa kamu menggunakan masing-masing dan menjelaskan bagaimana efektif untuk tujuan yang menjadi harapan mu.
3. Buatlah daftar tiap-tiap cara yang kamu pikirkan tentang mendapatkan siswa ke dalam kelompok acak untuk pendidikan jasmani. (Tidak adil penggunaan contoh dalam memberikan bab ini).
4. Buatlah suatu presentasi tugas suatu kelompok students-either siswa nyata atau rekan kerja mu. Tanyalah mereka untuk menilai kamu pada masing-masing unsur menyangkut presentasi tugas yang ditunjukkan pada halaman 70-71.
5. Buatlah presentasi tugas sama persis pada aktivitas 4 dan gunakan suatu model lain dibanding diri sendiri.
6. Memilih suatu daftar isi dan tingkatan kelas. Sekarang mengidentifikasi daerah pelajaran yang utama mu. Daftarkan dan jelaskan sedikitnya lima aktivitas pelajaran yang bisa digunakan untuk mempromosikan prestasi siswa di dalam daerah itu . Akhirnya, pilihlah daerah utama yang lain dan membuat daftar lima aktivitas yang lain .