

PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN JASMANI MELALUI MODEL PENDIDIKAN OLAHRAGA

A. Pendahuluan

Pendidikan olahraga adalah sebuah kurikulum dan pengembangan model pengajaran, dalam pengembangan program pendidikan jasmani di sekolah. Pendidikan olahraga mempunyai potensi untuk revolusi pendidikan jasmani. Selama ini kurikulum yang berlaku di Indonesia dari awal kemerdekaan sampai sekarang menggunakan model kurikulum pendidikan jasmani. Model ini berlaku dari mulai sekolah dasar (SD) sampai sekolah lanjutan tingkat atas (SMA). Akibatnya kurikulum untuk semua jenjang sekolah di seluruh wilayah Indonesia sama. Kurikulum seperti ini kurang menguntungkan bagi peserta didik karena minat dan bakat setiap anak tidak tersalurkan dengan baik.

Pendidikan olahraga memberikan pengalaman lebih komplit dan autentik daripada pendidikan jasmani. Dalam model ini, murid tidak hanya belajar bagaimana belajar olahraga lebih lengkap tapi juga belajar tanggung jawab individu dan kerja sama anggota kelompok secara efektif.

Model pendidikan olahraga memiliki banyak tujuan daripada program pendidikan jasmani. Model ini diharapkan dapat mendidik murid menjadi pemain dan memiliki rasa tanggung jawab dan membantu mereka mengembangkan kompeten, terpelajar dan orang yang antusiasme terhadap olahraga.

Kompeten adalah orang yang memiliki cukup keterampilan untuk berpartisipasi di dalam permainan, memahami dan dapat menerapkan strategi

dengan tepat, dan seorang pemain yang mempunyai banyak pengetahuan tentang permainan.

Terpelajar: Orang yang memahami nilai peraturan ritual dan tradisi olahraga dan dapat membedakan antara latihan olahraga yang baik dan yang buruk, serta olahraga kesehatan atau olahraga profesional.

Penggemar: adalah orang yang berpartisipasi pada olahraga dan berperilaku dengan cara memelihara, melindungi dan mempertinggi budaya olahraga, apakah sebagai budaya olahraga lokal atau budaya olahraga nasional. Sebagai anggota dari kelompok olahraga, ikut berpartisipasi mengembangkan olahraga lokal, nasional ataupun internasional.

B. Sasaran Pendidikan Olahraga

Pendidikan olahraga mempunyai sasaran jangka pendek, yang dapat dicapai selama mereka berpartisipasi yaitu:

1. Pengembangan keterampilan pada cabang olahraga.
2. Menghargai dan mampu mengarahkan strategi permainan di dalam olahraga
3. Partisipasi pada tingkat yang tepat sesuai dengan pengembangan kemampuan.
4. Membagi pengalaman dalam perencanaan dan administrasi
5. Memiliki tanggungjawab dalam kepemimpinan.
6. Kerja dengan efektif dalam kelompok ke arah tujuan umum.
7. Menghargai nilai-nilai ritual dan tradisi yang dimiliki olahraga secara khusus.
8. Mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang masuk akal tentang isu-isu didalam olahraga.
9. Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan tentang penjurian, perwasitan, dan latihan.
10. Meletakkan diri pada olahraga secara sukarela setelah berakhir olahraga di sekolah.

Apakah mungkin ini dapat dicapai secara menyeluruh dalam program pendidikan jasmani secara teratur? Ya tetapi mungkin tidak Dalam pendidikan

jasmani kurang dikembangkan tentang: belajar aturan, perbaikan teknik, penjurian, dan membantu teman seregu.

C. Implikasi Dalam Jangka Panjang

Secara umum etika pendidikan olahraga, adalah olahraga dalam segala bentuk yang dimiliki oleh semua orang. Mengembangkan budaya olahraga. Budaya olahraga dapat diperoleh dengan cara baik dan buruk. Banyak orang yang peduli. Banyak pengalaman yang tidak selalu mendidik. Olahraga olimpiade memberikan bukti bahwa olahraga profesional telah menjadi bisnis dan budaya bangsa. Atlet-etlet elit sering menodai nilai-nilai olahraga demi tujuan ekonomi dan politik.

Tujuan jangka panjang yang kedua adalah untuk menjamin keterlibatan dalam olahraga pada semua *level* didesain untuk kepentingan partisipan. Latihan yang mungkin membahayakan dapat dikurangi dengan meningkatkan orang-orang terpelajar dan penggemar yang mempunyai pengetahuan untuk melindungi dan mengembangkan latihan olahraga.

Tujuan ketiga adalah membuat olahraga dapat dicapai lebih meluas agar perbedaan jenis kelamin, perbedaan warna kulit, cacat, status sosial ekonomi dan usia merupakan bukan halangan untuk berpartisipasi, slogan yang baik adalah “Olahraga dalam semua bentuk yang dimilikinya untuk semua orang”.

D. Pendidikan Olahraga Dalam Pendidikan Jasmani

Pendidikan olahraga bukan berarti mengambil alih pendidikan jasmani. Pendidikan olahraga bukan berarti untuk mengurangi perhatian pada kebugaran jasmani, orang dewasa, penggunaan waktu senggang dan pendidikan petualangan.

Pendidikan olahraga sebagai salah satu bagian program pendidikan jasmani. Saya tidak setuju secara menyeluruh dengan ide-ide bahwa olahraga sebaiknya bukan bagian dari kurikulum pendidikan jasmani. Saya telah mendengar ini dan mempertentangkan melalui guru pendidikan jasmani bahwa olahraga sebaiknya bukan bagian dari kurikulum sebab olahraga terlalu kompetitif, olahraga mengabaikan sebagian yang kurang memiliki keterampilan. Olahraga adalah tanggung jawab masyarakat, olahraga mempromosikan orang-orang elit atau disebabkan keaneka ragaman dari kebanyakan kelas pendidikan jasmani membuat olahraga terlalu rumit untuk diajarkan.

E. Perbedaan Antara Pendidikan Olahraga dan Pendidikan Jasmani

Pendidikan olahraga tumbuh dari rasa ketidak puasan saya dengan melihat olahraga diajarkan tidak lengkap dan tidak tepat didalam banyak kelas pendidikan jasmani, Misalnya bola voli, saya telah melihat service, pass atas, dan teknik lainnya diajarkan secara terpisah dari keterampilan. Aturan dasar dikenalkan dan para pelajar disatukan ke dalam tim supaya permainan dapat dimainkan. Strategi secara nyata dilupakan. Keterampilan dipelajari dengan tidak lengkap dan secara terpisah dan jarang diperankan dengan tepat didalam konteks permainan.

Permainan para murid sering terlihat lucu karena mereka tidak pernah diajar keterampilan yang melibatkan strategi yang tepat.

Olahraga didalam pendidikan jasmani mempunyai tipe yang tidak berhubungan dengan konteks keterampilan yang diajarkan secara terpisah daripada sebagai bagian dari konteks strategi didalam permainan seperti situasi sebenarnya. Ritual, nilai-nilai agama tidak disebutkan dengan anggapan bahwa hal tersebut dapat diperoleh melalui pengalaman.

Pendidikan olahraga tumbuh dari observasi dan kepedulian. Olahraga tumbuh dari keinginan untuk membuat pengalaman pendidikan olahraga untuk anak-anak laki-laki dan perempuan dalam pendidikan jasmani lebih autentik dan komplit. Arah pendidikan olahraga menjadi jelas ketika cara-cara olahraga yang diorganisir secara khusus diimplementasikan di olahraga anak muda, olahraga sekolah, dan klub atau organisasi olahraga rekreasi.

F. Ciri Utama Pendidikan Olahraga Dibandingkan Dengan Pendidikan Jasmani

Enam ciri utama olahraga. Ciri-ciri ini sering diabaikan ketika olahraga diajarkan di dalam pendidikan jasmani.

1. **Musim (seasons).** Olahraga dilakukan melalui musim, sebuah musim olahraga meliputi praktek dan kompetisi dan sering diakhiri dengan sebuah event. Pendidikan jasmani diorganisasi di dalam unit yang dalam waktu singkat, kadang tidak lebih dari pada 5-6 pelajaran.

2. **Perkumpulan.** Pemain-pemain adalah anggota tim atau klub dan cenderung memelihara keanggotaanya dari seluruh musim. Banyak arti yang diperoleh dari partisipasi olahraga dan merupakan bagian perkembangan pribadi yang dapat dihasilkan pengalaman olahraga yang baik dan keakraban hubungan dengan anggota lainnya. Dalam pendidikan jasmani para pelajar adalah anggota dari kelas yang sama.

3. **Kompetisi Resmi.** Musim olahraga didefinisikan oleh kompetisi resmi diselingi dengan latihan dan pertandingan antar dua tim, round-Robins, jadwal liga dan sejenisnya. Jadwal sering dibuat sebelum musim pertandingan supaya tim-tim peserta dapat menyiapkan diri dengan baik. Dalam pendidikan jasmani jarang ada sebuah kompetisi. akibatnya kompetisi formal ini cenderung kurang berarti bagi pesertanya.

4. **Puncak kegiatan:** Puncak kegiatan adalah merupakan sifat dari olahraga untuk menentukan siapa yang terbaik pada satu musim, dan puncak kegiatan merupakan tujuan latihan bagi atlet.

5. **Recod-recor** (catatan rekor): Rekor-rekor datang semua bentuk dan keadaan: rata-rata pukulan, tendangan, steal, yang sering terjadi tidak perlu terjadi, waktu, jarak dan sejenisnya. Catatan-catatan ini mempunyai umpan balik untuk individu dan tim dan sangat berarti dalam menentukan tujuan pemain dan tim. Catatan juga penting dari tradisi olahraga. Pada pendidikan jasmani catatan seperti ini jarang dilakukan, catatan sering dilakukan untuk kehadiran dan skor hasil tes.

6. **Pesta-pesta:** Festival adalah sifat olahraga hal ini dapat dilihat dalam olimpiade, dan rangkaian kejuaraan dunia. Dalam pendidikan jasmani unit olahraga berunsur pesta ini sering dilupakan. Ciri utama olahraga musim, perkumpulan, jadwal kompetisi, puncak kegiatan, catatan-catatan dan sebuah atmosfer festival. Pada pendidikan jasmani ini hampir tidak pernah terjadi, mengapa ini terjadi, karena olahraga diajar dengan tidak lengkap dan tidak autentik.

G. Memasukkan Ciri Olahraga Di Dalam Pendidikan Olahraga

Usaha pendidikan olahraga mulai cukup simpel dengan mencoba menggabungkan 6 ciri olahraga kedalam pendidikan jasmani. Ciri-ciri utama olahraga bila diaplikasikan membutuhkan perubahan dalam mengajar olahraga di dalam pendidikan jasmani.

1. **Musim:** Musim pendidikan olahraga lebih lama daripada kelompok pendidikan jasmani. Masa pendidikan jasmani adalah satu minggu sekali, 2 jam pelajaran (45 menit/jam pelajaran).

Ada dua alasan mengapa pendidikan olahraga lebih lama: (1) Olahraga diajar lebih komplit dan lebih autentik. (2) Lebih banyak belajar menjadi pemain yang kompeten supaya strategi permainan didalam kompetisi dicapai dengan cepat, diberikan sesuai perkembangan, kemampuan latar belakang pelajar.

2. **Perkumpulan:** Didalam pendidikan olahraga, pelajar dengan cepat menjadi anggota tim dan mempertahankannya sepanjang musim. Anggota tim diperbolehkan mengambil peran yang berbeda dan tanggung jawab individu

relatif pada kelompok dan menciptakan kemampuan untuk mengembangkan diri. Keanggotaan menciptakan suasana antusiasme, selain itu juga dapat menciptakan masalah-masalah, tetapi masalah-masalah itu berhubungan dengan tim dimana anak-anak tumbuh dan matang.

3. **Kompetisi Resmi:** Didalam pendidikan olahraga, jadwal resmi kompetisi digambarkan pada awal musim. Jadwal resmi selalu dibutuhkan oleh tim-tim untuk menentukan penampilan yang meyakinkan pada sebuah kompetisi, musim yang akan diikuti ditentukan pada awal latihan, sebagai anggota tim mempelajari keterampilan dan pengembangan strategi.

4. **Puncak Pertandingan:** Didalam pendidikan olahraga, akhir musim adalah puncak event. Puncak pertandingan menjadi pesta yang melibatkan seluruh peserta yang menunjukkan bahwa pendidikan olahraga berbeda dari bentuk olahraga lainnya.

5. **Catatan Rekor :** Dalam pendidikan olahraga, catatan rekor disimpan dengan baik dan dipergunakan untuk mempertinggi pengalaman pendidikan. Catatan dapat dibuat sederhana atau selengkap mungkin untuk melengkapi seperangkat data statistik. Catatan mempunyai banyak kegunaan. Catatan dapat digunakan sebagai umpan balik bagi penampilan individu maupun kelompok. Catatan dapat digunakan untuk seperangkat tujuan yang berguna untuk kompetisi yang akan datang.

6. **Pesta-pesta:** Dalam pendidikan olahraga para guru membuat pesta dalam setiap akhir musim. Setiap tim mempunyai nama-nama dan mempunyai seragam yang dapat dipublikasikan. Gimnasium dapat didekorasi untuk sebuah

puncak pertandingan, acara yang bernuansa keagamaan dengan tradisi olahraga ditekankan dan dihormati. Inilah ciri-ciri yang dapat dilihat pada hampir semua pendidikan olahraga tanpa menghiraukan tingkat sekolah atau jenis cabang olahraga.

H. Bagaimana Pendidikan Olahraga Dibedakan Dari Olahraga

Sebagaimana sudah digambarkan, bagaimana kita telah mencoba untuk membuat pendidikan olahraga mirip dengan olahraga sebenarnya. Ada 3 cara untuk membedakan olahraga dari olahraga yaitu (1) syarat-syarat peserta, (2) keterlibatan dalam pengembangan, dan (3) peran yang bermacam-macam. Perbedaan ini adalah sebagai fakta, yakni model mengenai pendidikan olahraga, bahwa pendidikan olahraga bukan hanya aktivitas belaka.

1. Syarat-syarat peserta:

Pendidikan olahraga menuntut partisipasi penuh semua pelajar dalam suatu musim. Pertimbangan ini mempengaruhi jumlah tim dan sifat dasar kompetisi. Sistem penyisihan adalah tidak tepat. Menurut penelitian pada kelas yang besar, permainan akan didominasi oleh siswa yang mempunyai skills yang lebih baik, sehingga banyak siswa duduk dipinggir lapangan menunggu giliran (Siedentop, 1990) puncak pertandingan digunakan untuk semua pelajar, tidak hanya untuk siswa atau tim yang baik. Semua siswa memperoleh kesempatan ambil bagian pada semua bentuk kegiatan, bukan hanya untuk siswa yang berbakat atau siswa yang mempunyai jiwa pemimpin.

2. Pengembangan keterlibatan dalam olahraga

Bentuk-bentuk olahraga yang digunakan dalam pendidikan olahraga dibutuhkan untuk mengembangkan pengalaman dan kemampuan para siswa. Guru lebih sukses dalam pertandingan sepak bola bila dimulai dari satu lawan satu atau dua lawan dua atau lima lawan lima. Dalam olahraga basket atau bolavoli tiga lawan tiga.

Sifat dasar permainan harus dimodifikasi dalam banyak hal, untuk melindungi inti dari permainan. Misalnya bulutangkis, ukuran lapangan diperkecil, netnya ditinggikan atau direndahkan dari ukuran sebenarnya tergantung kegunaan. Peraturan dimodifikasi dan perlengkapan diubah untuk membuat permainan lebih bersahabat diantara peserta tanpa mengubah sifat dasar dari sebuah pertandingan.

3. Peran yang bermacam-macam

Pendidikan olahraga menugaskan para pelajar banyak peran daripada olahraga untuk anak-anak remaja atau olahraga di sekolah, dimana peran hanya untuk mempelajari penampilan. Didalam pendidikan olahraga murid menjadi pelatih, wasit dan pencatat skor. Dalam banyak hal mereka juga belajar menjadi manajer, ahli publikasi, dan penyiar. Oleh karena itu kontribusinya secara menyeluruh dan juga untuk membentuk profesi yang berhubungan dengan olahraga.

I. Pengembangan Kompetisi Yang Tepat

Pendidikan olahraga saat ini ditunjukkan dalam pengembangan kompetisi dengan tepat pada semua murid tanpa memperdulikan tingkat keterampilan, jenis

kelamin atau kecacatan. Isu pada pendidikan olahraga bukan pada banyak atau sedikitnya kompetisi tetapi pada kompetisi yang tepat. Banyak yang dapat diperoleh dari kompetisi yang tepat ini, baik sebagai individu dan sebagai anggota kelompok kompetisi. Murid yang paling berharga adalah bermain dengan serius, fair play, menghargai lawan dan menerima hasil pertandingan baik kalah kalah atau menang dengan wajar.

Murid ini harus diajarkan dan ditanamkan sebagai komponen penting dalam pendidikan olahraga. Juga diberitahukan kesalahpahaman secara umum tentang arti kompetisi yang sebenarnya, dan pada pendidikan olahraga ini para siswa diharapkan mempunyai kesempatan untuk belajar yang lebih luas daripada hanya sekedar arti kompetisi. Sebagaimana mereka harus memperoleh kesempatan pengalaman yang lengkap dan autentik dari olahraga. Kompetisi mempunyai tiga arti penting (Siendentop, 1981) yaitu (1) Festival, (2) Pencarian kemampuan dan (3) Persaingan. Sayang arti terakhir diasumsikan secara umum oleh banyak orang yang masih tidak mengetahuinya.

1. Pesta (festivity)

Pada dasarnya kompetisi adalah datang bersama-sama yang berhubungan dengan sifat dasar festival dunia, artinya adalah dipahami dan sering diabaikan. Festival identik dengan cara keagamaan dan tradisi. Setiap orang mempunyai sebuah pengalaman yang besar dalam salah satu cabang olahraga. Festival artinya perayaan yang sedang memegang jabatan atas pendidikan olahraga menemukan cara untuk membantu pelajar untuk merayakan dan partisipasi mereka dalam olahraga melalui kreativitas atmosfer festival.

2. Mengejar Kompetisi (Pursuit of Competence)

Arti kedua dari kompetisi adalah keterlibatan dan olahraga secara terus menerus mengejar kemampuan. Jelasnya kata *competence* secara etimologi bergubungan. Sebuah kompetisi olahraga diciptakan dalam sebuah forum dimana peserta menguji kemampuannya mereka sendiri, seperangkat tujuan baru, mengejar tujuan-tujuan tersebut dan mengetes kemampuannya kembali. Oleh karena itu standar penampilan dan catatan-catatan rekor adalah penting dalam olahraga.

3. Persaingan (Rivalry)

Pengertian kompetisi yang lebih umum adalah persaingan. Banyak jenis persaingan dalam olahraga yaitu orang lawan orang, tim lawan tim, dan orang lawan sebuah jam atau standar yang lain. Sebahagian orang mempunyai kepercayaan bahwa olahraga adalah sebuah “*zero-sum competition*” dimana salah seorang atau sebuah tim harus ada yang menang atau kalah. Memang persaingan cenderung mempunyai arti yang paling kuat ketika persaingan dipandang sebagai bagian dari **festive nature of competition** dan syarat dari standar dan tradisi yang dibuat oleh olahraga dimana kompetisi dilaksanakan. Inilah arti sebenarnya dari pendidikan olahraga .

J. Peran Guru Olahraga

Pendidikan olahraga bukanlah sebuah model “melempar bola” dimana tanggung jawab profesional dilepaskan. Ini benar bahwa sabagai seorang murid

mengumpulkan pengalaman dalam pendidikan olahraga dan kematangan mereka untuk bertanggung jawab untuk pendidikan olahraga . Namun, guru adalah arsitek dalam lingkungan pendidikan dan seorang yang paling akhir bertanggung jawab untuk efisiensi dan efektifitas.

Menciptakan waktu secara maksimum untuk pendidikan dalam pengelolaan kelas. Ini artinya pengembangan manajerial secara rutin dan mengefektifkan waktu serta menekan gangguan yang sering terjadi selama pelajaran berlangsung sekecil mungkin (Seindentop, 1991) sebab banyak peran dipelajari dalam pendidikan olahraga , kita harus mendefinisikan peran-peran tersebut, mengajar mereka dan mendesain latihan yang baik dengan umpan balik supaya pelajar dapat belajar perannya dengan baik. Sebab pengembangan strategi dan keterampilan adalah kunci dalam memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, serta guru harus membantu para siswa untuk memperoleh keterampilan yang berhubungan dengan permainan dan memahami serta mampu menerapkan strategi.

Nilai-nilai dan fair play adalah berpusat pada pendidikan olahraga, guru harus menjelaskan model dan menyediakan kegunaan praktis untuk perilaku olahraga yang baik, tidak hanya abstrak atau dalam sebuah tes tulisan, tapi selama kompetisi berlangsung. Nilai-nilai dan sikap dibentuk dengan cara perlahan-lahan dan diwujudkan secara tetap. Guru harus mendesain sebuah lingkungan pendidikan, dimana fair play dan nilai olahraga diajar, dipraktikkan dengan konsisten.

IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN OLAHRAGA

A. Pendahuluan

Seperti beberapa model pendidikan lainnya, pendidikan olahraga dapat diperlakukan secara baik atau secara buruk. Kesuksesan atau kegagalan sebuah model tergantung bagaimana anda menerapkannya. Berikut ini akan dipaparkan pedoman dan saran-saran yang dapat membantu guru menerapkan model pendidikan olahraga.

B. Perencanaan Awal

Jika anda mencoba pendidikan olahraga, ketika anda ingin berhasil, untuk anda dan murid-murid anda. Membuat perencanaan ini penting. **Pertama**, mencoba merencanakan akan dibawa masuk kedalam fakta olahraga, tingkat keterlibatan para pelajar, kebutuhan jasmani dan strategi untuk menghasilkan suasana ceria yang memotivasi para pelajar. Ikuti saran-saran penting perencanaan ini.

Menetapkan sebuah cabang olahraga yang anda kenal baik. Para pelajar kerap kali tertarik mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan teknik dan strategi. Anda berhasil bila anda dapat memikirkan jawaban-jawaban yang pasti dari beberapa pertanyaan yang cepat dan terpercaya. Memilih olahraga yang dikenal juga membuat mudah dalam mengajarkan keterampilan dan pengetahuan untuk peran-peran sebagai wasit, pencatat skor dan ahli statistik.

Para pelajar menyediakan kesempatan untuk terlibat. Jika anda adalah termasuk guru biasa, kebanyakan format pengajarannya secara langsung, hal itu nampaknya suatu langkah yang tak bijaksana pada seluruh pelajar pola langsung dalam percobaan awal anda. Para pelajar anda telah menempatkan peranan pendidikan olahraga, terutama pada peran sebagai pelatih, wasit, pencatat skor dan ahli statistik, tetapi awalnya mereka membutuhkan bantuan dalam menjelaskan pola langsung dan seringnya umpan balik. Anda juga dapat memilih tim anda sendiri atau para pelajar telah membantu anda dengan proses seleksi. Jika anda pada tingkat dasar, saya akan memilih tim-tim anda sendiri untuk dua atau tiga musim olahraga. Anda tahu keterampilan pelajar-pelajar anda, kemampuan kerja sama dan catatan kehadiran. Anda dapat menggunakan pengetahuan ini pada permulaan menjamin kebebasan perbedaan tim, peningkatan pengalaman para pelajar didalam pendidikan olahraga mereka secara berangsur-angsur dapat mulai membantu anda memilih tim. Jika anda berada pada tingkat menengah atau tingkat sekolah lanjutan atas, para pelajar telah membantu dengan proses seleksi dari awal. Saran-saran terhadap para pelajar itu akan menerima tanggung jawab ini dengan serius dan akan dicoba ke pengembangan dan pemeliharaan kompetisi yang jujur (Grant, 1992). Dengan pendidikan olahraga anda dan para pelajar akan mendapat pengalaman yang lebih, mereka dapat belajar lebih dari beberapa peran dan lebih bertanggung jawab.

Mengenali dan menyiapkan jasmani. Hal ini mengacu pada rencana pelajaran, instruksi pelatih, daftar para pemain, lembaran hasil, lembaran pencatat pertandingan, lembaran statistik, kumpulan catatan statistik dan hadiah-hadiah.

Salah satu jalan yang terbaik para guru harus menemukan cara kerja ini adalah dengan mengembangkan catatan pelatih itu semuanya berisi bentuk-bentuk dan dikembalikan lagi pada guru setelah satu musim. Buku catatan latihan dapat mempunyai beberapa atau seluruh dari item-item berikut ini:

1. Daftar pertanggungjawaban pelatih
2. Acara kompetisi
3. Beberapa bentuk-bentuk kompetisi
4. Kewajiban wasit dan pencatat pertandingan
5. Daftar isian untuk penunjukkan wasit dan pencatat pertandingan selama kompetisi
6. Informasi tentang strategi dan keterampilan olahraga
7. Perhatian para pelatih terhadap keselamatan khusus membutuhkan penyelesaian
8. Sistem penilaian keseluruhan bagi tim yang berkompetisi.

Ingat fakta-fakta memberi kesan para pelajar itu benar-benar terlibat dengan musim pertandingan mereka. Anda tidak ingin motivasi itu menurun oleh tidak cocoknya kondisi jasmani yang telah disiapkan ketika mereka dibutuhkan.

Membuat musim festival. Para pelajar telah memilih nama dan pakaian seragam timnya. Anda harus membolehkan ketika suatu hari mereka bersikap untuk mengubah gambar dari timnya. Anda juga akan menjaga acara-acara pertandingan dan catatan-catatan terbaru dan ditempatkan di tempat umum. Boleh mengambil beberapa kesempatan yang sederhana, hiasan-hiasan khusus. Tim bertanggung jawab menghiasi papan pengumuman dengan informasi dan gambar-gambar yang berhubungan dengan olahraga. Acara-acara pertandingan dan seluruh pelajar dapat melihat serta mengikuti kedudukan mereka. Para pelajar boleh menciptakan panji-panji atau bendera timnya. Dengan hiasan-hiasan itu para pelajar segera tahu dan menginformasikan bahwa pendidikan jasmani adalah khusus dan penting. Anda mungkin juga mencoba setiap hari menemukan jalan

untuk merayakan *fair play*, upaya yang baik, dan perbaikan kemajuan. Menempatkan nama-nama tim atau perorangan yang mendapat hadiah dalam ruang sekolah membantu menyebarkan atau menunjukkan penghargaan. Para pelajar menyajikan karangan-karangan mereka dalam upayanya untuk diterbitkan di surat kabar. Sekolah juga sebagai jalan menuju musim perayaan.

Rencana untuk “Akibat bagaimana jika”. Akhirnya, perencanaan yang baik mempertimbangkan semua yang dapat diramalkan. “Akibatnya bagaimana jika?”. Pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan cara buruk, kehilangan kesempatan menggunakan hall atas fungsi-fungsi sekolah, dan yang semacam itu. Saran ini bukan sebagaimana termasuk seperti urusan nasehat yang biasanya ditujukan pada guru-guru, tetapi karena urusan pelajar itu menunjukkan pengalaman keterlibatan didalam musim pendidikan olahraga mereka dan sepanjang menyangkut cara mengganggunya.

C. Memilih Olahraga

Olahraga dipilih untuk berbagai macam alasan, diantaranya adalah tingkat kelas, syarat-syarat mengikuti mata pelajaran, peralatan, fasilitas dan ketertarikannya serta nilai-nilai yang diinginkan guru. Dalam pendidikan jasmani sekolah dasar para guru dapat memilih kegiatan-kegiatan yang khas. Pada beberapa sekolah lanjutan, mereka para pelajar memilih kegiatan pendidikan jasmani diantara berbagai macam aktivitas. Saran-saran berikut harus dibuktikan kegunaannya.

1. Para pelajar mempunyai pengalaman olahraga yang bervariasi. Para guru dapat membuat pilihan dari permainan saling serang (sepakbola atau

bolabasket), olahraga yang memilih pembagian lapangan (bolavoli dan tenis), olahraga sasaran (panahan, golf) dan bentuk-bentuk olahraga (seperti senam atau senam irama). Disana jelas olahraga dikelompokkan, tetapi dimana para pelajar mengikuti pendidikan memiliki pengalaman olahraga yang berbeda.

2. Pelajar juga menjaga pilihannya untuk membuat kelas-kelas lebih homogen dalam tingkat keterampilan dan latar belakang pengalaman. Cabang olahraga baru sering mudah diajarkan karena kurangnya pengalaman sebelumnya menurunkan keterampilan yang heterogen diantara para pelajar.
3. Cabang olahraga baru sering diterima dengan baik karena sifatnya yang baru. Contoh olahraga anggar adalah membangkitkan minat para pelajar dan mudah mengajarnya karena beberapa pelajar telah sering melihatnya, apalagi telah sering melakukannya. Anggar juga memiliki keterampilan yang khusus dan strategis dan mengandung nilai-nilai keagamaan dan tradisi. Jika sumber peralatannya langka, anda boleh mempertimbangkan olahraga nasional dari negara lain, misalnya modifikasi sepakbola dari Australia, tim bolatangan, softball, atau secara relatif membentuk olahraga baru seperti frisbee yang mewah.
4. Para pelajar tumbuh lebih berpengalaman dalam pendidikan olahraga, mereka mulai berpartisipasi dalam membuat keputusan tentang olahraga pilihan. Ini dapat dilakukan dengan menambah dewan keolahragaan atau dewan pengurus pemerintah yang berperan dalam program anda. Para pelajar mengadakan pemilihan dengan kawan-kawan mereka untuk duduk didewan yang mana menerima nasehat guru yang menyangkut isu-isu pendidikan olahraga termasuk didalamnya pemilihan cabang-cabang olahraga.

D. Olahraga Modifikasi

Syarat pendidikan olahraga berpartisipasi penuh tetapi selalu kekurangan waktu, dan para pelajar mungkin akan mengambil pengalaman yang menggembirakan. Bentuk olahraga untuk orang dewasa dihindarkan. Semua olahraga dapat dimodifikasi yang disesuaikan dengan perkembangan mental anak-anak dan menjamin partisipasi yang tinggi dari para pelajar. Partisipasi adalah cara melaksanakan keterampilan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dan dilibatkan dalam strategi bermain seperti anggota tim. Kita semua tahu permainan yang diunggulkan dari beberapa pelajar dalam permainan, tetapi tidak

berpartisipatif. Sasaran-sasaran selanjutnya untuk memodifikasi olahraga secara khusus.

1. Menggunakan Permainan Kecil yang Diunggulkan.

Hasil penelitian menunjukkan apakah lebih banyak guru-guru yang telah tahu? Yakni permainan yang penuh unggulan didominasi oleh para pelajar yang berketerampilan lebih tinggi. Para pelajar lainnya yang berketerampilan rendah bersembunyi dalam permainan yang diunggulkan atau tidak nampak dominasinya. Jadi jalan yang penting untuk memodifikasi olahraga mengurangi ukuran tim (regu). Kami telah berhasil mengajar keterampilan dasar bolavoli dalam bentuk 1 lawan 1, digunakan hanya pada keterampilan passing bawah dan passing atas, khusus pada lapangan yang sempit dengan net yang agak tinggi (net yang ditinggikan para pelajar memberikan antisipasi langsung pada bola dan mengambil posisi kembali). Dalam bolavoli bentuk 3 lawan 3, anda dapat menggunakan semua keterampilan dan memilih strategi itu terpikir dalam bentuk unggulan 6 lawan 6. Alasan yang sama menggunakan dukungan format 2 lawan 2 dalam sepakbola, dimana para pelajar bermain strategi maju mundur atau dalam pertandingan bolabasket 3 lawan 3 dimana para pelajar harus memilih antara pertahanan wilayah (*Zona Marking*) dan orang per orang (*man to man*)

Satu aturan yang mendapat acungan jempol untuk para ahli pendidikan dasar yang tetap menjaga ukuran tim yang sama atau lebih rendah dari pada tingkat dasar. Contoh murid kelas empat akan memiliki beberapa tim yang tidak lebih dari 4 pelajar. Peristiwa dalam kelas atas atau tinggi pada sekolah dasar, lebih berhasil partisipasinya dengan permainan kecil yang diunggulkan.

2. Modifikasi Kondisi Permainan yang Bersahabat

Modifikasi yang lain difokuskan pada ukuran lapangan, ukuran perlengkapan dan peraturan-peraturan yang alami. Banyak peraturan-peraturan akan mendorong bermain secara terus menerus, contoh dalam sepakbola, para pelajar boleh mengembalikan yang sudah keluar dari garis lapangan dan permainan terus berlangsung dengan bola dibawa atau digiring dalam garis lapangan mereka sendiri atau diumpkannya ke teman seregu. Bola-bola dalam ukuran kecil, peralatan yang pendek, dibawah target, dan tujuan-tujuan yang besar semua lebih menciptakan permainan yang bersahabat untuk para pelajar dan mereka menambah kesempatan untuk sukses tanpa tekanan dari dasar alami olahraga.

3. Permainan yang Khas Pada Masa yang Singkat.

Permainan ini membantu kearah kekuatan dan mengurangi skor yang menyolok. Kepemimpinan ini bermanfaat setelah semua permainan dimulai dan berakhir pada waktu yang sama. Contoh mempunyai kekuatan 6-8 menit, beberapa kali lari, permainan bola basket dengan empat keranjang terjadi dalam setengah lapangan dengan 2 lawan 2. Dengan 1 wasit, satu pencatat skor pertandingan dan 1 ahli statistik pada setiap lapangan, format ini dijaga secara penuh oleh 28 pelajar yang ditempatkan pada seluruh waktu. Jika anda menambah dengan satu pelatih pelajar untuk setiap tim pada setiap lapangan format ini akan melibatkan 36 pelajar. Pada akhir menit 6-8 semua permainan berakhir. Selama antara 2-3 menit, para kapten menentukan tim-tim berikutnya siap yang bermain pada lapangan yang telah ditentukan. Para wasit mengambil giliran tugasnya, dan

para pencatat pertandingan dari awal permainan bergilir mempertunjukkan catatan-catatannya, beberapa waktu kemudian pada permainan berikutnya para pencatat pertandingan mengambil bentuk yang tepat dan menuju tempat tugasnya. Pada tingkat dasar para guru telah berhasil dengan permainan 3-4 menit. Permainan yang panjang pekerjaan yang baik sebagai fungsi dari pengajaran yang panjang juga, seperti permainan yang kompleks dengan tim-tim unggulan yang besar, permainan yang panjang dapat berpartisipasi penuh dengan menggunakan *time out* untuk penggantian secara berkala.

4. Pada Musim Pertandingan Yang Panjang

Yang diutamakan dalam pendidikan olahraga adalah apakah yang dikerjakan selama musim pertandingan, dengan maksud mengakhiri kepanjangan dari unit unit pendidikan jasmani yang khas. Kunci pertimbangan dalam menentukan suatu musim pertandingan yang panjang adalah bagaimana kerapnya para pelajar mengambil pendidikan jasmani. Penentuan ini adalah sering membuat kesulitan para guru karena mereka merasa takut unit-unit yang panjang akan menyebabkan pelajaran bosan. Saya hanya dapat menghubungkan pengalaman guru dalam pendidikan olahraga pada semua tingkat adalah konsekuen, para pelajar terlibat dalam musim pertandingan mereka dan tidak ingin berakhir.

Saya berpikir bahwa lebih baik mempelajari satu benda dan mempelajarinya mudah daripada mempelajari keseluruhan benda-benda yang mempunyai banyak perbedaan dan melebihi semua benda-benda yang anda butuhkan untuk diketahui. Sebelumnya kami mempelajari hanya bagaimana cara melakukannya. Kami jarang pergi bermain melawan orang lain untuk melihat

bagaimana kemampuan kami. Itu adalah baik untuk melihat dimana kita berada dan jika kita mendapat kemajuan, menjadi lebih baik.

Musim pertandingan harus panjang agar mencukupkan untuk menyempurnakan pendidikan olahraga, dimana para pelajar belajar menjadi para pemain yang tangkas, juga mengenai perbaikan seperti para wasit, para pencatat pertandingan dan peran-peran lainnya. Pengetahuan melangkah secara pasti dan dengan bertambahnya pengetahuan seperti sebagaimana pemain bertahan atau pemain penyerang pada sebuah tim adalah tugas pengetahuan menjadi lebih sulit daripada permulaan memiliki keterampilan dalam keadaan yang terpisah. Tugas-tugas pengetahuan banyak mengambil waktu, keberhasilan waktu, yang tersedia secara khas dalam satuan unit pendidikan jasmani yang singkat, waktu yang tersedia tercakup dua fungsi pelajaran yang panjang dan jumlah pelajaran yang tergolong dalam satu unit. Ini membuat kesulitan untuk membangun sebuah rumus yang tepat untuk jumlah waktu. Seberapa sering, model-model dasar itu mempunyai keberhasilan yang khas digunakan 8-12 pelajaran paling lama selama 45 menit atau 10-12 pelajaran paling lama selama 30 menit dengan pertemuan kelas setiap 4 hari sekali atau 2 kali seminggu. Model sekolah lanjutan telah menggunakan sedikitnya 18-20 pelajaran, setiap pelajaran diakhiri paling sedikit 45 menit.

Saya tidak mempunyai waktu mengajarkan peraturan-peraturan dan banyak keterampilan dalam 3 minggu (6 pelajaran) seperti pengajaran biasanya. Mengajar seperti itu adalah sungguh sebuah lelucon.

5. Tim –Tim Pilihan

Pendidikan olahraga membutuhkan para pelajar untuk menjadi anggota pada tim-tim secepatnya dalam musim pertandingan dan mereka memelihara seluruh anggotanya. Keanggotaan adalah faktor kunci dalam mempromosikan pertumbuhan kepribadian yang positif yang tumbuh diantara para pelajar. Banyak isu yang menimbulkan para pelajar lebih mempertimbangkan pemilihan tim.

Dua isu pokok berhubungan dalam pemilihan tim. Pertama adalah ukuran tim dan yang lain adalah pemilihan metode. Ukuran tim adalah berhubungan dengan bagaimana anda telah memodifikasi olahraga dan beberapa macam musim kompetisi yang anda inginkan. Contoh, dalam sepakbola, para guru telah berhasil memisahkan kelas-kelas kedalam tiga tim dan setiap tim terdiri dari 8-10 pelajar. Kompetisi sepakbola dapat direntangkan antara 1 lawan 1 sampai 6 lawan 6. Sebuah tim yang terdiri dari 8 pelajar dapat memilih dua diantara anggota tim untuk kompetisi 2 lawan 2, enam anggota masih dapat masuk ke lapangan. Jika disana hanya satu kompetisi, mungkin pertandingan ganda pada cabang tenis, para guru harus memisahkan apakah mereka semata-mata ingin pertandingan berdasarkan ganda perorangan atau apakah mereka ingin membentuk tim yang besar dari beberapa tim-tim ganda yang dapat dipilih. Beberapa tim besar, ditemplei tim-tim kecil adalah cara yang mudah untuk menutupi ketidakhadiran.

Lima cara yang biasa digunakan untuk memilih tim:

1. Para guru dapat memilih kepala tim dengan sepengetahuan mereka dari para pelajar yang mempunyai keterampilan, sikap dan cacatan kehadiran.
2. Para guru dapat memilih sebuah dewan olahraga bersama-sama guru, membuat tim pilihan
3. Para guru dapat memilih atau para pelajar bersukarela menjadi kapten dalam tim, sesudah guru bersama-sama para kapten diangkat dengan cara undian.

4. Para pelajar dapat memilih sebuah panitia sebagai penyeleksi dan mengukur penampilan para tim atau sepengetahuan teman-teman sebelumnya.
5. Tes keterampilan, percobaan-percobaan, atau jenjang kompetisi dapat digunakan merengking para pemain, dengan kedudukan itu digunakan giliran untuk memilih tim.

Karena salah satu maksud pendidikan olahraga mendorong para pelajar menerima secara berangsur-angsur untuk lebih bertanggung jawab memimpin dan melaksanakan pengalaman olahraga mereka, beberapa guru mungkin ingin memulai dengan pemilihan guru, juga terhadap beberapa bentuk pemilihan pelajar atau pemilihan bersama antara guru-murid.

Saran-saran berikutnya tentang ukuran tim dan pemilihan tim disusun dari hasil umpan balik guru dan berdasarkan komentar atas pengalaman mereka menggunakan pendidikan olahraga. Ingat, tidak soal apakah mereka membuat keputusan dalam wilayahnya, para pelajar akan mempunyai perhatian. Pemilihan tim sangat menarik mereka, menyediakan kesempatan yang besar untuk mengajar dan memperkuat konsep kejujuran.

6. Menanamkan Tim-Tim Kecil dan Tim-Tim Besar.

Jika anda menginginkan lebih dari satu jenis kompetisi (tunggal, ganda, ganda campuran atau 2 x 2 dan 4 x 4). Tim-tim juga membutuhkan penyesuaian diri yang cukup besar untuk pembentuk tim-tim kecil yang berbeda dari sebuah tim besar. Format ini memungkinkan anda untuk mempunyai beberapa kompetisi yang berbeda demikian juga secara keseluruhan, musim pertandingan tim. Hal ini juga mengizinkan bagi anda untuk menanggung ketidakhadiran sehari-hari.

7. Faktor ketidak hadirannya diramalkan dalam rencana seleksi.

Jika anda merencanakan memutuskan kompetisi tunggal (3 lawan 3 bola basket) juga ukuran tim dan seleksi menentukan ketekunan yang utama oleh tingkat-tingkat keterampilan dan perkiraan ketidak hadiran diantara para pelajar. Seberapa sering, peristiwa dengan format kompetisi tunggal disana lebih banyak diuntungkan oleh tim-tim besar dari tim-tim kecil yang diseleksi. Ini menutupi masalah ketidak hadiran. Juga mengijinkan untuk kelas kompetisi, itu adalah kompetisi A lawan B. Ini juga akan dizinkan untuk kompetisi laki-laki, kompetisi perempuan, dan kompetisi campuran, semua diseleksi dari tim gabungan yang besar.

8. Gunakan jumlah ganjil pada tim-tim untuk menciptakan tugas tim

Banyak guru telah berhasil menggunakan tugas tim untuk kompetisi-kompetisi mereka. Tugas tim, agar cukup bermain mengisi peran-peran wasit, pencatat skor dan ahli statistik. Contoh jika anda memiliki 3 buat tim untuk kompetisi, demikian juga satu tim dapat dirotasi kedalam peran atau tugas tim untuk setiap seri dari pertunjukan. Usulan format ini menggunakan jumlah tim ganjil.

E. Peran Siswa Dalam Tim

Yang dimaksud peran itu didefinisikan sebagai model dasar pendidikan olahraga adalah pelatih, kapten, wasit, pencatat skor, dan ahli statistik. Peran yang lain para guru itu telah digunakan dengan berhasil dalam pendidikan olahraga adalah wartawan, menejer, anggota dewan olahraga, dan penyiar. Setiap peran dibentuk untuk didefinisikan dengan jelas. Peran-peran apa saja akan

dipergunakan sebagai masukan kedalam sistem pertanggungjawaban. Anda tidak dapat mengharapkan pelajar untuk mereka perankan sendiri kecuali peran itu berharga untuk tim dan penilaian individu mereka. Walaupun sifat khusus bagi peran dibedakan dari situasi ke situasi, yang berikutnya adalah tugas-tugas biasanya.

1. Kapten atau pelatih memimpin pemanasan, keterampilan langsung dan latihan strategi, membantu membuat keputusan tentang daftar pemain, perubahan dalam daftar pemain diserahkan ke guru atau menejer, dan pada umumnya menetapkan pemimpin untuk tim mereka.
2. Asisten pelatih atau kapten membentuk kapten dan mengambil alih tugas-tugas mereka yang tidak hadir.
3. Wasit mengatur pertandingan, membuat keputusan peraturan, dan biasanya menjaga berlangsungnya pertandingan dari campur tangan yang tak pantas.
4. Pencatat skor mencatat angka pertunjukkan seperti apa yang terjadi, membuat laporan terus menerus tentang status kompetisi, menyusun angka-angka dan menyerahkan laporan kembali catatan-catatan final kepada orang yang pantas (guru, menejer, atau ahli statistik).
5. Ahli statistik mencatat data yang berhubungan dengan pertunjukkan lainnya, menyusun data itu secara lengkap, meringkas data kompetisi silang, dan menyerahkan kembali ringkasan data itu kepada orang yang pantas (guru, wartawan atau menejer).
6. Wartawan mengambil catatan-catatan yang telah disusun dan statistik serta diumumkannya. Ini telah selesai dikerjakan pada lembaran-lembaran majalah mingguan olahraga, surat kabar sekolah, poster-poster, atau diciptakan dengan khusus pada laporan berkala pendidikan olahraga. Wartawan menempati peran yang mirip dengan apa yang sekarang disebut direktur informasi olahraga.
7. Menejer adalah sering dipakai untuk membedakan peran pelajar juga pelatih dari tugas-tugas administrasi tim. Para menejer menyerahkan formulir-formulir yang pantas, membantu mengambil anggota-anggota tim ke lokasi yang benar untuk peran mereka sebagai pemain, wasit, pencatat skor dan peran lain yang mereka sukai, dan biasanya jabatan-jabatan administrasi menerima tanggung jawab tim yang terus menerus.
8. Para pelatih bertanggung jawab mengetahui kebiasaan cedera yang berhubungan dengan olahraga, mempunyai arsip tentang alat-alat pertolongan pertama dan untuk diberitahukan pada guru bila timbul masalah cedera selama latihan atau kompetisi walaupun mereka bukan pengurus pertolongan pertama tanpa persetujuan dari guru, mereka dapat menolong guru dalam urusan administrasi pada pertolongan pertama dan dalam program rehabilitasi.
9. Anggota dewan keolahragaan memberi tahu para guru atas isu-isu yang berhubungan dengan kebijakan pemerintah tentang musim pendidikan

olahraga, dan dapat membuat keputusan akhir mengenai musim pendidikan olahraga, dan dapat membuat keputusan akhir mengenai pelanggaran-pelanggaran terhadap peraturan permainan yang jujur, jadwal kompetisi dan lain-lain.

10. Para penyiar memperkenalkan para pemain dan memberikan gambaran selama kompetisi secara jelas dan harapan untuk mempertunjukkan peran. Satu jalam untuk menyelesaikan ini adalah dengan mengembangkan penjelasan-penjelasan setiap tugas yang diperankan pada sebuah buku harian yang kecil, dan membutuhkan gambaran secara tepat untuk menyelesaikan tugas-tugas dan perlu dikerjakan mereka. Buku harian kecil ini akan dibagi-bagikan kepada para pelajar dan dikembalikan dalam bentuk yang baik pada akhir musim (para guru telah sukses membuat buku harian yang kecil kembali bagian dari sistem yang dapat dipertanggungjawabkan). Setiap pelajar membutuhkan tak sebanyak petunjuk yang khas dan dapat diharapkan bertindak lebih bebas selama satu sistem yang dapat dipertanggungjawabkan dijaganya.

F. Ciri-ciri Tim

Beberapa pelajar mengembangkan keanggotaan yang kuat dengan tim-tim mereka, dan ini akan jadi promosi. Para tim mempunyai nama dan dapat memilih satu bentuk, tetapi ini akan dikerjakan dalam satu kriteria itu diambil ke dalam perhitungan biaya dan standar lokal. Photo-photo tim dapat dikerjakan dengan murah dan ditempatkan pada papan buletin atau dengan jadwal-jadwal kompetisi. Para tim mempunyai sebuah rumah latihan di sekitar gedung olahraga atau lapangan bermain. Para anggota tim melaporkan ke daerah ini pada awal kelas melakukan pemanasan dan keterampilan tim mereka sendiri dan latihan strategi. Di sekitar rumah tim juga menyedian guru-guru dengan tepat menghemat waktu sehari-hari untuk mengatur para pelajar. Kehadiran dapat diterima di sekitar rumah oleh kapten dan dilaporkan kepada guru. Tim-tim dapat menganjurkan latihan dalam waktu yang tidak berdekatan (dempet). Guru-guru sekolah dasar telah menggunakan waktu istirahat dan juga sebelum dan sesudah waktu sekolah

untuk latihan-latihan tim. Pada tingkat kelas yang lebih tinggi, tim-tim dapat juga menganjurkan untuk latihan selama waktu yang tidak berdempetan. Banyak jalan termasuk ke luar dari kelas latihan dalam penilaian dan cara-cara yang dapat dipertanggungjawabkan yang menggambarkan keseluruhan sebuah naskah. Tim-tim juga dapat dijadikan dorongan masuk kompetisi dalam sekolah atau lokal, kompetisi-kompetisi yang berkaitan dengan rekreasi.

G. Macam-macam Kompetisi dan Rencana Pelajaran

Pendidikan olahraga menggunakan jadwal kompetisi yang resmi, para pelajar dapat mempersiapkan kemajuan yang pasti pada musim pertandingan dan terus menerus mengaturnya dan mempersiapkan seperti pada musim pertandingan yang berkembang. Para guru dapat memilih diantara beberapa bentuk format kompetisi dan format-format yang dikombinasi, tetapi format-format penyisihan akan dihindari agar para pelajar terus-menerus berpartisipasi tanpa memperlihatkan hasil kompetisi. Ingat, partisipasi sepenuhnya oleh seluruh pelajar adalah salah satu bimbingan tata susila pada pendidikan olahraga.

H. Puncak Pertandingan

Puncak pertandingan ditandai dengan berakhirnya musim kompetisi. Mereka membuat seperti festival, merayakan olahraga. Mereka membantu menentukan juara dan penempatan final. Puncak pertandingan secara khusus menambah besarnya musim pertandingan olahraga, tetapi mereka juga membantu maksud model pendidikan olahraga, para guru yakin bahwa banyak dari aspek

festival pada puncak pertandingan adalah banyak ditekankan atau lebih banyak dari aspek persaingan dalam kompetisi. Puncak pertandingan adalah untuk semua pelajar dan mereka semua akan mendapat pengalaman yang positif.

Tak ada habis-habisnya bila puncak pertandingan didefinisikan. Mereka telah mampu melewati kelas tunggal. Contoh, kompetisi antar kelas dapat dipegang biji-biji yang pertama, kedua, ketiga, keempat, dan kelima dalam penempatan tim pada jadwal pertandingan yang diatur kembali dan berakhir sama dari kelas yang lainnya. Atau spesial balok keseimbangan, senam lantai, dan kompetisi pada palang boleh diadakan diantara kelas untuk semua pelajar siapa mempertunjukkan spesialisasinya. Setiap tim melakukan 3 x pertandingan, regu-regu tersebut diranking dari 1 – 8 berdasarkan hasil akhir.

Puncak kejuaraan harus dengan upacara, mengutamakan tradisi dan adat istiadat olahraga. Musik dapat mengiringi kedatangan tim. Panji-panji tim dapat mengidentifikasi tempat kontingen di sebuah gedung olahraga atau lapangan, para pemain dan ofisial mengambil sumpah seperti pada saat ketika pertandingan olimpiade dimulai. Para pemain dapat diperkenalkan, tamu-tamu khusus mungkin dapat diundang, jika sekolah tersebut mempunyai mesin perekam, pertandingan tersebut dapat direkam dan dipertontonkan kepada murid-murid di kemudian hari. Upacara pemberian hadiah lebih baik dipertunjukkan.

I. Penggunaan dan Penyimpanan Rekaman

Sejumlah bentuk pendidikan olahraga bahwa para siswa menyiapkan rekaman penampilan yang digunakan dalam berbagai cara. Penggunaan pertama

adalah untuk menyediakan penampilan ulang pada sejumlah individu/kelompok. Penggunaan kedua adalah untuk mempublikasikan dan menyempurnakan kedua kelompok dan individu. Penggunaan ketiga adalah untuk menentukan standar lokal yang membatasi tradisi olahraga di sekolah tersebut. Penggunaan keempat adalah untuk membantu para guru dalam tugas, evaluasi, dan penilaian.

Ketika para siswa menempati peranan memegang catatan (ahli statistik seperti yang telah saya sebutkan sebelumnya). Mereka harus belajar memfokuskan penampilan dan secara akurat mendiskriminasikan penampilan yang berhubungan dengan catatan-catatan yang perlu disimpan. Contohnya pada bolabasket pemegang catatan belajar bagaimana memutuskan *assists*, *rebounds*, dan *steals*. Pada kompetisi senam atau aerobik para pelajar sekolah menengah dan sekolah lanjutan atas dapat belajar bagaimana memutuskan penampilan menggunakan sistem retung angka ini adalah sebuah cara penting bagi para pelajar mempelajari olahraga.

Sebagaimana dengan semua peranan lain, para pelajar pemula atau pelajar muda harus memulai dengan sederhana, mereka harus secara rutin menjadi lebih berpengalaman pada sebuah catatan yang mereka pegang. Pemain keempat pada hoki dapat diharapkan membuat tembakan gol, skor dan still. Para pelajar sekolah menengah dapat menghitung blok, menyerang dan service pada bolavoli.

Pada saat para pelajar mencapai sekolah lanjutan tingkat atas, atau telah mempunyai pengalaman beberapa tahun dalam pendidikan olahraga, mereka mungkin berkemampuan penuh dan berpengalaman dalam mempertahankan rekaman.

Bentuk pendidikan olahraga ini menuntut guru menciptakan bentuk-bentuk yang mudah bagi siswa untuk digunakan selama kompetisi. Para guru juga harus memastikan bahwa siswa dapat dipercaya dan mempertahankan rekor mereka. Bentuk utama pendidikan olahraga ini, mengukur beberapa penampilan siswa dalam mempertahankan rekor harus merupakan bagian dari sistem pertanggungjawaban secara keseluruhan. Sebuah metode adalah menggunakan dua rekor pelajar itu sendiri, sama seperti penampilan dan data. Kedua rekor tersebut dapat dibandingkan untuk memastikan kebenaran pencatatan.

J. Latihan dalam pendidikan olahraga

Pendidikan olahraga bukan sekedar melempar bola keluar. Juga bukan merupakan serangkaian permainan, Ada banyak peran untuk dipelajari, dan masing-masing memerlukan latihan, guru khusus memiliki metode pengembangan yang baik untuk kemampuan mengajar olahraga dan strategi. Mereka sering kekurangan pengalaman mengajar siswa seperti kemampuan untuk melatih, mewasiti, menilai, dan statistik.

Proses pendidikan olahraga mirip musim olahraga. Pembahasan awal musim latihan sebagian besar dicurahkan pada latihan kemampuan dasar dan strategi. Fase ini kebanyakan meliputi tentang mengajar, sebagai penghormatan kebanyakan menggunakan model-model tradisional. Kapten dapat membantu tim, dapat latihan bersama didalam ruangan setelah mendekati kompetisi, berlatih dengan strategi khusus yang cocok. Pada pertengahan musim, latihan diseimbangkan dengan kompetisi Pada akhir latihan pembahasan disiapkan pada

pertandingan dengan latihan yang cukup untuk menyediakan waktu yang tepat. Ada banyak jalan untuk menciptakan kreasi dalam kompetisi untuk mengenalkan dan latihan keterampilan berolahraga dan strategi. Model permainan sepakbola, dimulai dengan satu lawan satu, kemudian melangkah dua melawan dua, tiga melawan tiga dan terakhir lima melawan lima, pada masing-masing diperkenalkan dalam kompetisi dengan keterampilan dan strategi yang baru pada waktu yang tepat.

Bagian pada awal musim latihan pembahasannya dipusatkan untuk belajar sebelum memainkan. Para siswa akan mempelajari pelanggaran dalam mewasiti, bagaimana cara mereka memanggil, bagaimana membuat catatan pertandingan. Para siswa belajar bagaimana cara mengawasi pertandingan sebagai pencatat nilai statistik, mengumpulkan data pertandingan, dan menyimpulkannya.

Pembahasan latihan yang membawa suasana serius dan berhasil sesuai yang dicita-citakan. Latihan akan menjadikan lebih spesifik kepada kekuatan dan kelemahan tim. Disini guru memainkan peranan penting. Selama kompetisi mereka akan memperlihatkan pertunjukkan tim, individu dan membuat catatan. Catatan ini dapat diterjemahkan dalam tujuan latihan yang mana langsung didiskusikan dengan pelatih tim.

K. Sistem Pertanggungjawaban

Bentuk pertanggungjawaban yang luar biasa mempunyai nilai tinggi dalam menyelesaikan kejuaraan dan penyerahan hadiah guru-guru memasukkan ini kedalam sistem poin, dan semua faktor seluruhnya yang mereka pegang untuk

pertanggungjawaban murid. Regu yang memperoleh angka tidak hanya memenangkan kontes, tetapi juga melalui tes, dengan mengerjakan latihan ekstra, mengerjakan latihan pemanasan yang cocok, permainan yang baik, penyusunan dalam buku kecil, melakukan tugas yang berhubungan dengan masyarakat yang lengkap dan sebagainya. Sistem poin juga menentukan kejuaraan yang menyeluruh pada tiap musim.

KESIMPULAN

Model pendidikan olahraga belum dilaksanakan di Indonesia, model ini telah berkembang dengan baik di Amerika Serikat. Mereka telah menggunakan model pendidikan olahraga di semua level dari mulai sekolah dasar (SD) sampai sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA).

Kurikulum model pendidikan olahraga bukan berarti mengganti pendidikan jasmani di sekolah. Model ini dilatarbelakangi oleh pemikiran bahwa pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tidak memberikan pengalaman yang menyeluruh dan nyata di dalam kegiatan olahraga. Banyak peran yang bisa dilakukan oleh siswa diabaikan oleh guru pendidikan jasmani, yang sesungguhnya peran itu sangat penting bagi anak. Peran-peran tersebut adalah sebagai atlet, manajer, pelatih, wasit, pencatat skor, penyiar dan peran-peran lainnya.

Pendidikan jasmani kurang mengembangkan budaya olahraga, hal ini karena materi pelajaran yang sangat beraneka macam dalam waktu yang singkat. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mendalami materi secara menyeluruh. Didalam pendidikan olahraga siswa terfokus pada satu bidang sehingga dapat mendalami dengan baik, bukan hanya keterampilan tetapi semua aspek yang terlibat dalam penyelenggaraan suatu pertandingan cabang olahraga.

Selama ini anak yang berpartisipasi dalam suatu pertandingan adalah mereka yang memiliki keterampilan tinggi sedangkan siswa yang kurang kemampuannya dalam olahraga hanya sebagai penonton. Model pendidikan olahraga ingin melibatkan semua level keterampilan berpartisipasi dalam

pertandingan. Selain itu ingin membebaskan dari perbedaan jenis kelamin, perbedaan warna kulit, cacat, status social ekonomi dan usia untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

Siedentop, Daryl (1994). *Sport Education, Quality Physical Education Through Positive Sport Experiences*. Champaign:Human Kinetics.