



THE SPORT EDUCATION MODEL

Created by: Daryl Siedentop

GAMBARAN TTG SPORT EDUCATION

- Premise Dasar:
 - Pengajaran Penjas dilaksanakan dalam cara tertentu meniru kinerja tim dan musim pertandingan olahraga.
- Waktu– model ini dimanfaatkan baik di tingkat SMP maupun SMA.
- Sport education di SMP biasanya berfokus pada olahraga beregu tradisional yang tidak berorientasi sepanjang hayat. Sedangkan aktivitas olahraga formal lebih banyak diajarkan di SMA..



AKTIVITAS OLAHRAGA YANG DAPAT DITERAPKAN

- Basketball
- Field Hockey
- Fitness
- Football
- Hockey
- Lacrosse
- Soccer
- Softball
- Tennis
- Track & Field
- Volleyball
- Weight Training
- Wrestling



GAMBARAN SPORT EDUCATION

1. Musim (bukan pertemuan)
 - Seasons biasanya berakhir minimum 12 pelajaran. Hal ini mendukung pengertian yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.
 - Guru bisa memilih cabornya, atau siswa memilih berdasarkan pilihan bersama.
2. Afiliasi
 - Siswa secara merata dibagi dalam kelompok (tim) yang bertahan hingga akhir musim.
3. Kompetisi Formal
 - Musim pembelajaran meliputi jadwal kompetisi formal. Biasanya, kompetisi diselang-seling dengan pelatihan.



GAMBARAN SPORT EDUCATION (LANJ..)

4. Event Puncak

- Event kompetitif menonjolkan adanya musim dan menyediakan tujuan atau target untuk dicapai.

5. Pemeliharaan Records

- Catatan-catatan prestasi dipublikasikan yang memberikan umpan balik, menetapkan standard, dan memantapkan tujuan bagi pemain atau kelompok.

6. Festivity

- Suasana pesta olahraga meningkatkan maknanya dan menambah suatu elemen sosial penting bagi para peserta.



PERANAN SISWA

- Siswa secara bertahap meningkatkan tanggung-jawab kepemimpinan, pengajaran, penilaian, dan penampilan.
- Peranan potensial bagi siswa (semua siswa berlatih dan bermain dalam kompetisi)
 - Kapten – berfungsi sbg pelatih, memimpin latihan/permainan
 - Statistician – mencatat dan menempel hasil-hasil kelompok dan individu pada majalah dinding
 - Instruktur Fitness– memimpin pemanasan dan pendinginan (sesuai dengan aktivitasnya)
 - Manager – membagikan dan mengumpulkan peralatan, mengatur lapangan permainan, merancang pemain pengganti,
 - Referee – Mewasiti permaianan dan sangat mengenal peraturan dan etika olahraganya.
 - Beberapa anggota kelompok ditugasi peranan wasit yang bergantian selama musim berlangsung.
 - Pemain – tidak ditugasi peran lain, menjadi atlet atau pemain dari kelompok tertentu.
 - Scorekeeper – dituagskan kepada siswa yang tidak fit untuk bermain



PERAN GURU

- Menggeser pengajaran dari yang berpusat pada guru ke berpusat pada siswa.
- Guru memantapkan sistem manajerial yang kuat dengan aturan dan rutin yang jelas.
- Guru harus memiliki waktu memadai untuk mengajar, memfasilitasi, dan menilai pembelajaran siswa secara lebih efektif.
 - Model ini berhasil terutama dalam skenario team-teaching.



PELAKSANAAN SPORT DAY

○ Hari 1

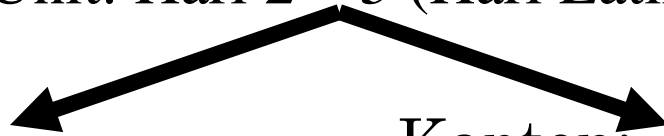
- Menentukan Cabor apa yang akan dipilih
- Memilih siswa untuk posisi-posisi Kapten Regu
 - Pesta– diumumkan dengan tepukan tangan
- Daftar Regu diumumkan dengan menempatkan satu kapten pada setiap regu
 - Kapten dan anggota regu dipilih terlebih dahulu oleh guru.
- Kelas dipecah menjadi beberapa regu dan menetapkan siapa anggota regu dan kaptennya.
- Tetapkan perilaku yang diharapkan dan tanggung jawab setiap peranan.
- Diskusikan ttg peraturan cabor, etika, dan peran-peran yang bisa dimainkan.

○ Hari 2 – 5

- Setiap regu berlatih secara terpisah (guru memeriksa setiap keterampilan yang dikuasai anak)
- Siapa memimpin latihan? – dua pilihan



Timeline of a Unit: Hari 2 – 5 (Hari Latihan)



Guru:

- Jelaskan urutan latihan dan aktivitasnya di awal pelajaran.

- Disarankan bahwa guru memberikan semua pengarahan di awal daripada menjelaskannya tiap kali sebelum kegiatan latihan.
- Guru mengatur giliran memberi bantuan pada setiap latihan regu.

Kapten:

- Kapten mengembangkan rencana latihan di rumah. Rencana tsb dikaji ulang oleh guru setiap kali sebelum pelajaran dimulai.

- Guru harus menyediakan materi (books, internet addresses, handouts dari aktivitas yang disarankan).
- Bleh menyediakan insentif untuk kapten (bonus points, free PE t-shirt, release time to prepare, letter home)
 - Insentif lain?
- Guru memilih kapten dari setiap regu

***Bisa dikombinasikan – sesekali guru yang memimpin, kali lain kapten yang memimpin

HARI 6-11

- Hari 6
 - Tes tertulis ttg peraturan, etika, organisasi dan sistem pertandingan, dan strategi)
 - Kompetisi Formal
 - Jadwal Kompetisi dirancang oleh guru
- Hari 7
 - Latihan
 - Kapten fokus pada kelemahan yang teridentifikasi pada hari pertama kompetisi.
- Hari 8
 - Kompetisi Formal
- Hari 9
 - Latihan
- Hari 10
 - Kompetisi Formal
- Hari 11
 - Latihan
- Hari 12, 13
 - Kompetisi Formal



HARI KE 14

○ Hari 14

● Event Puncak

- Harus meriah dan menyenangkan. Umumkan kejuaraan di seluruh sekolah termasuk ke orang tua,
- Dapat menyediakan hadiah spt T-shirt
- Dapat mengundang siswa dari kelas bahkan sekolah lain

● Kompetisi

○ Tiga pilihan:

1. Setengah kompetisi.
 1. Mungkin perlu waktu dua hari untuk kompetisi
2. Ada babak final dari empat regu terunggul.
3. Dalam grand final dua regu berhadapan ditonton oleh seluruh kelas.
 1. Perlu membentuk asosiasi penonton



SKORING

- Regu dengan point paling banyak bermain dalam kejuaraan (tergantung pada bagaimana guru menetapkan event puncak). Points didasarkan:
 - Performa Ket Gerak dari anggota regu
 - Didasarkan pada penilaian psikomotor siswa
 - Gunakan authentic assessment (lebih banyak waktu untuk menilai)
 - Performa Kompetition (wins v. losses)
 - Sportsmanship
 - Kehadiran
 - Pemansan yang tepat



KETERJADIAN

- Dalam kelas individual (hanya kelas Anda)
- Dalam kelas dari semester yang sama (dari guru yg berbeda)
- Lintas kelas (kelas anda dari semester berbeda)

MODIFIED SPORTS

- Aturan kompetisi/olahraga dapat dimodif untuk mendukung partisipasi. Tidak perlu memainkan olahraga “formal” menggunakan semua aturan resmi. Modifikasi meliputi:
 - 6 vs. 6 sepak bola
 - 3 vs. 3 volleyball
 - 3 vs. 3 basketball
 - Team tennis



MERANCANG MODEL

- Ajari siswa ttg peranan sebelum memulai musim.
 - Dapat mengundang pembicara tamu seperti pelatih, wasit, dsb.
 - Tekankan penanganan konflik di antara siswa
- Guru harus melaksanakan lokakarya mini untuk peranan2 yang diperlukan selama latihan berlangsung
 - Latihan memasukkan juga peraturan untuk wasit, manajer, pencatat skor, dll.
- Jumlah guru yang mengajar bervariasi bergantung pada tingkatan kelas (kelas tinggi mendapat otonomi lebih besar)



MERANCANG MODEL

- Buatlah modifikasi yang perlu pada peraturan dan format kompetisi
- Guru dapat menulis “job description” untuk setiap peranan
- Kesetaran – semua anggota regu memainkan jumlah waktu yang sama.
- Seimbangkan komposisi regu berdasarkan gender, kemampuan, perilaku, dan hal lain
- Identifikasi keterampilan apa dari setiap regu yang harus dijadikan pusat perhatian.



MANFAAT

- Jadikan anak bagian dari regu (buatlah keanggotaan regu menyerupai regu dewasa)
- Kapten harus mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan mengalami peranan sebagai pelatih.
- Lingkungan pembelajaran inklusif (setiap anak berpartisipasi, tidak hanya anak yang terampil)
- Berpusatlah pada siswa, manfaatkan pemikiran dan pandangan siswa.
- Menjadi tempat yang baik untuk memonitor dan mendukung perkembangan pribadi siswa
- Guru dan siswa menyukai model ini



KETERBATASAN DAN PERINGATAN

- Memperkenalkan model sport ed pertama kali -
 - Mulai dengan memilih olahraga yang populer
 - Mulai dengan satu kelas dulu daripada memberlakukan pada semua kelas
 - Keterampilan manajemen kelas diperlukan
 - Gunakan kehati-hatian ketika menerapkan model pada kelas yang “sulit.”
 - Konflik Interpersonal
 - Konflik antar siswa dapat menjadi bahaya utama dalam menerapkan model ini
 - Jangan biarkan siswa berfokus pada kelemahan mereka. fokuslah pada kemampuan unik dari setiap regu.
- 