

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI SPORT EDUCATION DALAM PENJAS**

#### **A. Model Sport Education**

Sport education yang sebelumnya diberi nama play education (Jewett dan Bain 1985) dikembangkan oleh Siedentop (1995). Model ini berorientasi pada nilai rujukan Disciplinary Mastery (penguasaan materi), dan merujuk pada model kurikulum Sport Socialization. Siedentop banyak membahas model ini dalam bukunya yang berjudul “Quality PE Through Positive Sport Experiences: Sport Education”. Beliau mengatakan bahwa bukunya merupakan model kurikulum dalam pembelajaran penjas.

Inspirasi yang melandasi munculnya model ini terkait dengan kenyataan bahwa olahraga merupakan salah satu materi penjas yang banyak digunakan oleh para guru penjas dan siswapun senang melakukannya, namun di sisi lain ia melihat bahwa pembelajaran olahraga dalam konteks penjas tidak lengkap dan tidak sesuai diberikan kepada siswa karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sering terabaikan. Para guru lebih senang mengajarkan teknik-teknik olahraga yang sering terpisah dari suasana permainan sebenarnya, atau jika pun melakukan permainan, permainan tersebut tidak sesuai dengan hakikat kemampuan anak serta kehilangan nilai-nilai keolahraganya, dan yang lebih penting, tidak memberikan pengalaman yang lengkap pada anak dalam berolahraga.

Hal ini dianggapnya tidak sesuai dengan konsep “developmentally appropriate practices”. Bahkan dalam kenyataannya pun, untuk sebagian besar siswa cara seperti ini kurang menyenangkan dan kurang melibatkan siswa secara aktif karena kemampuannya yang belum memadai. Model sport education diharapkan mampu mengatasi berbagai kelemahan pembelajaran yang selama ini sering dilakukan oleh para guru penjas.

#### **1. Tujuan Umum Sport Education**

Model sport education memiliki tujuan yang kelihatannya lebih ambisius daripada tujuan program Penjas umumnya. Model ini mencoba mendidik siswa untuk menjadi

pemain dalam arti sesungguhnya serta membantu mereka berkembang untuk menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana dan berpengetahuan, serta antusias.

- Olahragawan yang kompeten memiliki keterampilan yang mencukupi untuk berpartisipasi dalam permainan secara memuaskan, memahami dan dapat melaksanakan strategi secara tepat sesuai dengan kompleksitas permainan, dan berpengetahuan luas sebagai pemain utama.
- Olahragawan yang bijak dan berpengetahuan memiliki pemahaman dan penghargaan terhadap nilai-nilai, ritual, serta tradisi olahraga serta dapat membedakan antara praktek olahraga yang baik dan yang buruk, baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun di lingkungan olahragawan elite. Olahragawan yang bijak tadi dapat ditunjukkan baik ketika dia sedang menjadi peserta maupun ketika dia hanya sedang menjadi penikmat, penonton, atau sekedar sebagai penggemar.
- Olahragawan yang antusias berperan serta dan berperilaku dalam cara-cara yang menjaga, melindungi, dan meningkatkan budaya olahraga, apakah itu budaya olahraga lokal atau budaya nasional. Sebagai anggota dari kelompok olahraga, olahragawan yang antusias tersebut akan berperan serta dalam mengembangkan olahraga lebih lanjut baik di tingkat lokal, nasional, hingga internasional.

## **2. Tujuan Khusus Sport Education**

Sport education memiliki tujuan-tujuan khusus yang bersifat segera dan komprehensif, yang harus dicapai oleh para siswa melalui partisipasi aktifnya. Tujuan khusus tersebut meliputi:

- Mengembangkan keterampilan dan kebugaran yang khusus untuk cabang olahraga yang ditekuni.
- Menghargai dan dapat melakukan permainan strategis dalam olahraga.
- Berperan serta secara layak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- Berbagi peran dalam perencanaan dan administrasi program olahraga.

- Memberikan dan mengembangkan kepemimpinan yang bertanggung jawab.
- Bekerja secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- Menghargai ritual dan konvensi keunikan makna dari setiap cabang olahraga.
- Mengembangkan kapasitas untuk mengambil keputusan yang tepat dan bijaksana berkaitan dengan isu-isu dalam olahraga.
- Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan tentang perwasitan, penilaian dan pelatihan.
- Memutuskan secara sukarela untuk menjadi aktivis pada program olahraga ekstrakurikuler.

### 3. Karakteristik Model Sport Education

Enam karakteristik model sport education yang seringkali absen dari pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya adalah: musim, anggota team, pertandingan formal, puncak pertandingan, catatan hasil, perayaan hasil kompetisi.

- Musim** (season) merupakan salah satu karakteristik dari model sport education yang di dalamnya terdiri dari musim latihan dan kompetisi serta seringkali diakhiri dengan puncak kompetisi. Dalam pendidikan jasmani pada umumnya karakteristik ini jarang diperhatikan.
- Anggota team** merupakan karakteristik kedua dari model sport education. Semua siswa harus menjadi salah satu anggota dari team olahraga dan akan tetap sebagai anggota sampai satu musim selesai. Dalam pendidikan jasmani pada umumnya anggota tim berubah-ubah dari satu pertemuan ke pertemuan yang lainnya.
- Kompetisi formal** merupakan karakteristik ke tiga dari model sport education. Kompetisi dalam model ini mengandung tiga arti, yaitu: festival, usaha meraih kompetensi, dan mengikuti pertandingan pada level yang berurutan. Kompetisi formal dilakukan secara berselang-seling dengan latihan dan format yang berbeda-beda: misal dua lawan dua, tiga lawan tiga dan seterusnya hingga pada tingkatan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Penjadwalan ditetapkan dari sejak awal

pembelajaran pendidikan jasmani sehingga siswa mengetahui waktunya secara pasti dan dari sejak kapan mereka harus mempersiapkan diri.

- d) **Puncak pertandingan** merupakan ciri khas dari even olahraga untuk mencari siapa yang terbaik pada musim itu, dan ciri khas ini dijadikan karakteristik ke empat dari model sport education. Dalam pendidikan jasmani pada umumnya, pertandingan seperti ini sering dilakukan, namun setiap siswa belum tentu masuk anggota team sehingga terkadang lepas dari konteksnya.
- e) **Catatan hasil** merupakan karakteristik ke lima dari model sport education. Catatan ini dilakukan dalam berbagai bentuk, dari mulai dai catatan masuk goal, tendangan ke goal, curang, kesalahan-kesalahan, dan sebagainya disesuaikan dengan kemampuan siswa. Catatan ini dilakukan siswa dan guru untuk dijadikan feedback baik bagi individu maupun team.
- f) **Perayaan hasil kompetisi** merupakan karakteristik ke enam dari model sport education. Perayaan hasil kompetisi seperti upacara penyerahan medali berguna untuk meningkatkan makna dari partisipasi dan merupakan aspek sosial dari pengalaman yang dilakukan siswa.

Keenam karakteristik model sport education ini oleh Siedentop dijadikan alasan untuk mengatakan bahwa pendidikan jasmani pada umumnya tidak lengkap dalam mengajar siswa melalui olahraga.

#### 4. Perbedaan Sport Education dan Sport (Olahraga)

Perbedaan yang mencolok antara sport education dengan sport (olahraga) adalah: persyaratan partisipasi (participation requirements), keterlibatan yang sesuai dengan perkembangan siswa (developmentally appropriate involvement), dan peran yang lebih beragam (more diverse roles).

- a) **Persyaratan partisipasi** (participation requirements). Sport education menuntut adanya partisipasi penuh dari semua siswa pada semua musim. Tuntutan ini akan mempengaruhi pertimbangan dalam memilih jenis olahraga, jumlah team dan anggota pada masing-masing team, dan karakteristik kompetisi yang dilakukannya.  
(1) System gugur sedapat mungkin dihindari.

- (2) Jumlah anggota team yang terlalu banyak juga harus dihindari sebab permainan cenderung akan didominasi oleh siswa yang sudah terampil.
  - (3) Puncak pertandingan harus merupakan even untuk semua siswa tidak hanya untuk siswa atau team yang paling baik
  - (4) Semua siswa (tidak hanya yang berbakat) mendapat kesempatan yang sama pada semua peran baik sebagai pemain, wasit, pemimpin, dan anggota team.
- b) **Keterlibatan yang sesuai dengan perkembangannya** (*developmentally appropriate involvement*). Bentuk olahraga yang digunakan dalam sport education harus sesuai dengan pengalaman dan kemampuan siswa. Bahkan Siedentop menganggap bahwa semua olahraga formal secara penuh tidak cocok diberikan pada siswa dalam konteks sport education. Semua olahraga harus diberikan secara bertahap dan dimodifikasi namun menyeluruh pada keenam karakteristik sport education tersebut di atas. Modifikasi dapat dilakukan dari jumlah anggota team misal 1 lawan 1 hingga pada jumlah yang sesuai dengan kemampuan siswa, dari alat yang digunakan, demikian juga peraturannya dari mulai bisa mengatakan masuk atau keluar hingga pada peraturan yang sesuai dengan kemampuan siswa untuk dapat diterapkannya.
- c) **Peran yang lebih beragam** (more diverse roles). Model sport education menuntut siswa memainkan banyak peran daripada olahraga pada umumnya yang hanya berperan sebagai pemain. Dalam model sport education, selain belajar berperan sebagai pemain, siswa juga belajar sebagai pelatih, wasit, dan pencatat skor. Pada kasus model tertentu, siswa belajar sebagai manager, instruktur, penyiar, dan penulis berita olahraga. Untuk itu model ini dapat juga mengembangkan karir siswa dalam bidang profesi olahraga.

## **B. Implementasi Model Sport Education**

Seperti model-model pembelajaran lain, model sport education dapat diimplementasikan secara baik atau sebaliknya. Keberhasilan dan kegagalan model ini bergantung kepada

bagaimana kita, para guru, mengimplementasikannya. Pada bagian ini diuraikan beberapa petunjuk dan saran untuk membantu para guru memulai pengimplementasian model sport education serta kemudian membangun keberhasilan pada pelaksanaannya.

### **1. Rencana Awal**

Jika para guru mencoba model sport education, maka mulailah dengan kemauan untuk berhasil melaksanakannya. Hal tersebut akan membuat perencanaan menjadi penting. Perencanaan pada percobaan awal harus memasukkan pertimbangan tentang olahraga yang dipilih, tingkat keterlibatan siswa, materi yang diperlukan untuk melaksanakannya secara mulus, serta strategi untuk menghasilkan atmosfer festival yang memotivasi siswa. Ikutilah beberapa saran perencanaan penting ini.

- a. Pilihlah cabang olahraga yang Anda ketahui dengan baik. Guru yang memilih sport education melaporkan bahwa minat siswa yang tinggi sering mengarah pada banyak pertanyaan tentang teknik dan strategi pada olahraga yang dipilih. Guru dipandang efektif jika mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara cepat dan meyakinkan. Oleh karena itu, memilih cabang olahraga yang paling dikuasai akan membantu guru mempermudah mengajarkan teknik dasar atau keterampilan yang diperlukan serta berbagai pengetahuan untuk mengajarkan peranan seperti wasit, pencatat nilai, atau manajer tim.
- b. Sediakan kesempatan bagi siswa untuk terlibat penuh. Jika Anda sebagai guru sudah terbiasa dengan format pengajaran langsung (*teacher centered*), barangkali tidak terlalu bijaksana jika harus langsung berganti format kepada pengajaran tidak langsung (*students centered*) dalam percobaan pertama. Guru memang harus meminta siswa untuk mencoba berbagai peran dalam sport education seperti pelatih, wasit, pencatat nilai, dsb., tetapi pada awalnya mereka akan memerlukan bantuan dari guru dalam hal penjelasan serta umpan balik. Guru dalam hal ini dapat menetapkan setiap anggota regu atau mengizinkan siswa untuk membantu guru dalam proses pemilihan regu. Bukti mendukung temuan bahwa siswa akan

mengambil tanggung jawab semacam ini secara serius dan berusaha keras untuk mengembangkan dan menjaga berlangsungnya kompetisi yang adil dan sportif. Ketika guru dan siswa lebih berpengalaman dalam implementasi sport education, mereka akan belajar lebih banyak peranan dan lebih bertanggung jawab.

- c. Temukenali dan persiapkan materi yang diperlukan. Identifikasi dan persiapkanlah seluruh materi yang diperlukan untuk mendukung berlangsungnya musim sport education secara lancar. Ini menunjuk pada hal-hal seperti agenda atau jadwal, instruksi pelatih, kartu pengaturan barisan, lembaran-lembaran hasil, lembaran atau formulir wasit, serta piagam penghargaan. Salah satu cara terbaik untuk mempersiapkan materi tersebut adalah dengan mempersiapkan buku catatan pelatih yang berisi seluruh formulir dan harus dikembalikan pada guru setelah musim bertanding selesai. Buku Catatan Pelatih tersebut akan berisi item-item seperti:

- Daftar tanggung jawab untuk pelatih,
- Jadwal pertandingan,
- Formulir pendaftaran untuk berbagai macam pertandingan,
- Kewajiban wasit dan pencatat nilai,
- Formulir untuk penugasan wasit dan pencatat nilai pertandingan,
- Keterampilan dan informasi strategi tentang olahraga yang bersangkutan,
- Petunjuk keselamatan yang harus diperhatikan pelatih,
- Sistem penilaian untuk seluruh kompetisi beregu.

Harap juga diingat, bukti menyatakan bahwa siswa menjadi lebih terlibat ketika musim pertandingan semakin memuncak. Janganlah guru melunturkan motivasi para siswa hanya karena materi yang diperlukan tidak tersedia ketika dibutuhkan.

- d. Buatlah pertandingan yang dilaksanakan bersifat meriah dan khidmat. Mintalah para siswa memilih nama untuk masing-masing regunya termasuk memilih seragam regunya sendiri. Guru bisa saja menetapkan satu hari untuk setiap regu menampilkan foto atau gambar regunya sesuai komposisi regunya masing-masing. Guru juga harus

menjaga jadwal dan catatan tetap up to date dan dipasang di ruang publik sekolah. Fasilitas yang digunakan boleh sederhana, tetapi mendapat dekorasi yang khusus. Setiap regu dapat ditugaskan untuk mendekorasi papan pengumuman atau papan buletin dengan informasi dan gambar-gambar yang berkaitan dengan cabang olahraga yang dipertandingkan. Demikian juga jadwal pertandingan yang harus selalu tersedia dan diperbaharui terus-menerus. Bahkan para siswa dapat ditugaskan juga untuk menciptakan bendera regunya masing-masing. Dekorasi dan informasi yang dipasang akan menyadarkan siswa bahwa pendidikan jasmani memang sangat khusus dan penting. Guru pun harus berupaya mencari cara untuk setiap hari merayakan nilai-nilai fair play, perjuangan hebat, dan kemajuan atau perbaikan. Menyimpan nama-nama regu atau individu yang mendapat penghargaan di ruang publik sekolah akan membantu menyebarkan pengakuan. Bahkan termasuk juga meminta para siswa untuk menulis usaha-usaha regunya masing-masing dalam publikasi sekolah merupakan cara untuk memeriahkan musim pertandingan yang dilaksanakan.

- e. Rencanakan juga untuk menangani “jika terjadi apa-apa.” Akhirnya, perencanaan yang baik harus juga memperhitungkan berbagai pertanyaan yang terduga dikaitkan dengan “jika terjadi apa-apa.” Hal ini terkait dengan persoalan seperti cuaca, tidak mungkin menggunakan fasilitas sekolah karena bentrok dengan acara lain, dan sebagainya. Cobalah mendaftar berbagai kemungkinan yang dapat terduga tersebut dalam catatan khusus, yang juga sekaligus mencantumkan pula cara memecahkannya.

## **2. Memilih Cabang Olahraga**

Cabang olahraga tertentu dipilih karena berbagai pertimbangan, di antaranya adalah kelas yang dilibatkan, ciri-ciri keterampilan motorik yang diperlukan untuk kelas yang dilibatkan, peralatan, fasilitas yang tersedia, serta minat dan nilai-nilai Anda sendiri



sebagai guru. Di sekolah menengah atas (SMA), siswa dapat memilih cabang olahraga yang sudah disediakan dalam daftar oleh guru Penjasnya. Beberapa saran dapat membantu dalam proses pemilihan.

- a. Siswa di sekolah-sekolah dasar harus dapat mengalami berbagai keterampilan dalam berbagai cabang olahraga dalam setiap tahunnya. Ini menegaskan bahwa guru dapat menetapkan berbagai pilihan dari mulai permainan penyerangan (*invasion games*) seperti sepak bola dan basket, permainan lapangan yang terpisah seperti tenis atau voli, permainan atau olahraga target seperti panahan atau golf, hingga olahraga yang mengutamakan bentuk seperti senam atau senam ritmik. Tentu ada cara lain untuk mengelompokkan olahraga selain cara di atas, Namun intinya adalah bahwa anak harus mengalami berbagai cabang olahraga yang berbeda selama dalam pembelajaran penjas.
- b. Untuk siswa di sekolah menengah, ketersediaan pilihan akan meningkatkan situasi pembelajaran baik untuk siswa maupun untuk guru. Meskipun apabila tersedia dua pilihan untuk satu musim pertandingan, kenyataan bahwa siswa dibolehkan memilih akan membantu memantapkan antusiasme mereka. Pilihan siswa juga akan cenderung membuat kelas lebih homogen dalam hal tingkat kemampuan dan latar belakang pengalamannya.
- c. Cabang olahraga yang baru biasanya akan lebih mudah diajarkan karena kurangnya pengalaman sebelumnya akan mengurangi heterogenitas di antara siswa. Olahraga yang baru lebih sering diterima sebab kebaruannya tersebut. Anggar, misalnya, merupakan cabang yang biasanya benar-benar baru bagi mayoritas siswa sehingga akan membuat siswa antusias dan karenanya mudah diajarkan. Anggar juga memiliki keterampilan dan strategi khusus di samping mengandung kaya tradisi dan ritual yang terlihat menarik. Jika pertimbangan alat dipandang menyulitkan, tentu guru pun dapat mempertimbangkan beberapa cabang olahraga yang khas tetapi tidak

memerlukan peralatan kompleks seperti rugby, bola tangan, bola keranjang, atau cabang baru seperti net ball, dll.

- d. Ketika para siswa tumbuh semakin berpengalaman dalam model sport education, mereka juga harus mulai mencoba untuk berpartisipasi dalam pembuatan keputusan tentang olahraga yang dipilih. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan sebuah badan atau unit olahraga khusus yang terdiri dari para siswa sebagai anggotanya dalam program sport education, yang penetapannya dipilih oleh para siswa sendiri, dan tugasnya meliputi memberikan masukan kepada guru tentang pelaksanaan model sport education, termasuk dalam pemilihan cabang olahraga.

### **3. Memodifikasi Olahraga**

Model sport education memerlukan partisipasi penuh dari para siswa. Sedangkan permasalahannya tetap klasik, yaitu bahwa waktu untuk Penjas sangat terbatas, padahal siswa harus tetap memiliki pengalaman berhasil sebanyak mungkin. Oleh karena itu, cabang olahraga formal yang dilaksanakan dengan format sebenarnya atau format orang dewasa harus juga dipertimbangkan akibatnya. Hampir semua cabang olahraga dapat dimodifikasi untuk membuatnya lebih bersifat tepat sesuai perkembangan siswa (*developmentally appropriate*) serta memastikan adanya keterlibatan penuh dari siswa. Partisipasi di sini berarti benar-benar melaksanakan keterampilan dan terlibat dalam permainan strategis sebagai seorang anggota regu. Sudah bukan rahasia bahwa permainan yang dilakukan secara formal akan menyebabkan anak yang terlibat dalam permainan tidak benar-benar berpartisipasi. Ikutilah saran berikut dalam upaya memodifikasi cabang olahraga yang dipilih.

- a. Gunakan permainan dalam format kecil. Penelitian menunjukkan bahwa hampir semua guru penjas mengetahui bahwa: permainan yang berformat sebenarnya selalu didominasi oleh siswa yang lebih terampil. Siswa yang kurang terampil biasanya ‘bersembunyi’ dalam permainan tersebut, atau tidak berdaya dalam dominasi pemain

terampil. Karena itu, cara terpenting untuk memodifikasi suatu olahraga adalah dengan mengurangi ukuran regu. Bahkan permainan voli dapat diubah ke dalam format 1 lawan 1, hanya dengan menggunakan keterampilan passing bawah dan passing atas, khususnya pada lapangan kecil dengan ketinggian net yang cukup (net dapat dinaikkan untuk memberi waktu pada siswa untuk mengantisipasi arah bola dan mencapai posisi untuk mengembalikannya). Dalam format 3 lawan 3, siswa malah dapat menggunakan hampir semua keterampilan dan strategi seperti yang dapat ditemui pada format 6 lawan 6 pemain. Alasan yang sama mendukung pada penggunaan format 2 lawan 2 pemain pada sepak bola di mana siswa dapat memainkan strategi maju dan mundur seperti permainan sebenarnya, atau dalam format 3 lawan 3 pemain pada kompetisi basket di mana siswa dapat memilih antara pertahanan zone defense atau man-to-man defense. Pemodifikasian ukuran regu ini terbukti efektif, bahkan untuk siswa dari SMA.

- b. Memodifikasi untuk menciptakan kondisi permainan yang ramah. Modifikasi lain dapat berfokus pada ukuran dari lapangan, alat dan ukuran alat yang digunakan, serta pada peraturan itu sendiri. Peraturan seharusnya dapat mendorong terjadinya permainan yang berkesinambungan; misalnya, dalam sepak bola peraturan bola keluar dihilangkan, sehingga siswa dapat terus bermain dengan cara dribbling atau mempassingnya pada teman seregu. Lalu ukuran bola bisa dipakai yang lebih kecil, untuk bola voli yang lebih lembut (khususnya untuk siswa putri), alat pemukul yang lebih pendek, target yang lebih dekat atau lebih pendek, atau gawang yang lebih besar yang kesemuanya itu dapat menciptakan permainan yang lebih akrab atau ramah bagi siswa serta meningkatkan kesempatan mereka untuk merasa berhasil (*feeling of success*) tanpa merubah hakikat dasar olahraganya.
- c. Permainan harus dilangsungkan dalam waktu yang lebih pendek. Hal ini akan membantu siswa berfokus pada intensitas permainan dan mengurangi skor yang berat sebelah. Dengan menggabung waktu yang diperpendek ini dengan jumlah pemain yang lebih kecil akan menyebabkan menambah jumlah regu yang bertanding pada saat yang sama, maka secara manajerial, akan membantu jika semua permainan

dimulai dan diakhir pada saat yang sama. Misalnya, jika guru menetapkan waktu permainan sekitar 6 atau 8 menit, permainan basket setengah lapangan dengan 2 lawan 2 pemain pada empat buah lapangan basket, akan melibatkan sekitar 32 siswa yang bermain pada satu waktu. Jika Anda menambahkan pada masing-masing partai 1 orang siswa sebagai wasit, maka pada saat yang bersamaan akan terlibat 40 orang siswa. Dengan demikian, tidak ada siswa yang tidak punya kegiatan atau sekedar menonton. Selanjutnya, yang harus di atur adalah perpindahan satu regu ke lapangan yang lain, untuk menghadapi regu yang berbeda, setelah dipakai istirahat dan untuk mencatatkan hasil pertandingan sebelumnya. Tetapi dalam hal ini, guru pun tentu harus memperhitungkan peranan-peranan lain yang harus terlibat, seperti pencatat skor, pencatat waktu, pelatih dari setiap regu, atau yang lain-lain sesuai kebutuhan. Ketika permainan atau pertandingan semakin kompleks dengan jumlah pemain yang semakin banyak, maka panjangnya waktu permainan inipun dapat ditambah untuk memastikan keterlibatan penuh dengan penggunaan periode time-out untuk penggantian pemain.

#### **4. Panjangnya Musim Pertandingan**

Ciri utama dari model sport education adalah bahwa pembelajaran dilaksanakan dalam sebuah *musim*, atau lajim disebut musim pertandingan. Musim ini dalam pelajaran biasa merupakan pengganti dari unit pembelajaran, yang biasanya berlangsung lebih pendek, misalnya dalam satu unit pembelajaran voli, yang biasanya terdiri dari dua atau tiga pertemuan. Pertanyaannya adalah, seberapa lama atau panjang suatu musim pertandingan dapat dipilih?

Pertimbangan kunci dalam menentukan panjangnya musim yang tepat adalah seberapa sering (frekuensi perminggu) sekolah yang bersangkutan menyediakan waktu untuk pendidikan jasmani. Penetapan ini sering cukup sulit dilakukan guru karena biasanya guru khawatir jika musim pertandingan terlalu panjang akan menimbulkan kebosanan pada siswa. Dari pengalaman sekolah-sekolah yang sudah berhasil melaksanakan model sport education di luar negeri, laporan para guru umumnya menyatakan positif, bahwa

para siswa sangat antusias terlibat dalam musim pertandingan dan umumnya tidak mau musim itu lekas berakhir.

Musim pertandingan selayaknya berlangsung cukup panjang agar tujuan dari model sport education dapat tercapai; yaitu memberikan pengalaman yang lengkap pada siswa dalam hal menguasai keterampilan olahraga sekaligus menginternalisasi nilai-nilai olahraga agar menjadi pelengkap perkembangan kepribadian siswa. Bahkan di samping keterampilan dan nilai, siswa pun diberi pengalaman untuk pernah menjadi wasit, ofisial, pelatih, asisten pelatih, pencatat nilai, atau peranan lainnya. Mengapa disebut lengkap? Terutama juga dalam hal penguasaan keterampilan. Belajar untuk bergerak secara meyakinkan dan berpengetahuan sebagai seorang pemain bertahan atau pemain penyerang pada suatu regu dalam situasi bertanding adalah lebih sulit dan lengkap daripada hanya menguasai suatu keterampilan awal dalam setting yang terpisah-pisah.

Tugas-tugas pembelajaran yang kompleks tersebut akan memerlukan waktu yang lebih lama, jauh lebih lama daripada waktu yang disediakan untuk unit pembelajaran pada pendidikan jasmani yang umum. Ketersediaan waktu adalah fungsi dari panjangnya waktu pelajaran serta banyaknya pelajaran dalam satu unit. Karenanya cukup sulit untuk menetapkan rumus atau formula dalam menentukan waktu yang tepat dari suatu musim. Akan tetapi umumnya siswa di sekolah menengah bisa menyelesaikan 1 musim hingga 2 musim selama satu semester.

## **5. Pemilihan Regu**

Sport education mengharuskan agar para siswa menjadi anggota regu di awal musim pertandingan dan menjaga afiliasi mereka sepanjang waktu. Afiliasi atau keterikatan adalah suatu faktor kunci dalam meningkatkan pertumbuhan kepribadian positif di antara siswa. Pemilihan regu akhirnya akan menjadi faktor kritis dari keberhasilan program model sport education.

Dua isu biasanya berhubungan dengan pemilihan regu. Isu pertama adalah ukuran regu dan isu lainnya adalah metode pemilihan regu. Ukuran regu berkaitan dengan bagaimana guru memodifikasi olahraga yang dipilih serta jenis musim kompetisi yang diinginkan.

Misalnya, dalam cabang permainan sepak bola, guru dapat membagi kelas menjadi empat regu yang terdiri dari 8 hingga 10 orang siswa. Kompetisi sepak bola ini kemudian dapat mempertandingkan format 1 lawan 1 pemain hingga 6 lawan 6 pemain. Satu regu yang beranggotakan 8 siswa tersebut dapat membentuk beberapa regu untuk kompetisi 2 lawan 2, dan masih dapat mengirim regu yang beranggotakan 6 orang pemain (6 lawan 6). Jika hanya ada satu kompetisi, mungkin kompetisi tenis ganda, kemudian guru harus memutuskan apakah ia ingin bahwa kompetisi tersebut hanya mempertandingkan regu ganda individual atau apakah ia menginginkan untuk membentuk regu yang lebih besar sehingga bisa beberapa regu ganda dapat dipilih. Regu yang besar, dengan beberapa regu kecil terdapat di dalamnya, akan menjadi pilihan termudah untuk mengatasi adanya murid yang absen dan pertandingan masih dapat berlangsung mulus.

Lima cara berikut untuk pemilihan regu dapat dicoba oleh guru.

- Guru dapat memilih regu terlebih dahulu didasarkan pada pengetahuannya tentang keterampilan, sikap, serta catatan kehadiran siswa.
- Guru dapat memilih (atau siswa yang mengadakan pemilihan) sebuah tim pemilih dari siswa, sehingga bersama-sama guru dapat membuat pemilihan regu.
- Guru dapat memilih atau siswa dapat menjadi sukarelawan untuk menjadi kapten regu, yang setelahnya bersama guru memilih regu yang mearat. Kapten regu tersebut kemudian ditugaskan untuk masuk ke dalam regu dengan undian.
- Siswa dapat memilih sebuah panitia pemilih yang bertugas memilih regu didasarkan pada ukuran penampilan atau pengetahuan awal tentang rekan-rekannya.
- Tes keterampilan, ujicoba, atau tangga kompetisi dapat digunakan untuk meranking para pemain, dan dengan ranking itulah pemilihan pemain didasarkan.

Karena salah satu tujuan sport education adalah untuk mendorong siswa untuk secara bertahap memikul tanggung jawab untuk mengarahkan dan mengatur pengalaman berolahraganya sendiri, banyak guru yang memulai pemilihan oleh guru di masa-masa

awalnya, kemudian berikutnya memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan pemilihan.

Saran-saran berikut tentang ukuran regu dan pemilihan regu telah dirumuskan oleh para guru dalam bentuk komentar atau umpan balik setelah mereka melaksanakan model sport education. Diharapkan, apapun keputusan yang Anda pilih, siswa akan tetap menunjukkan perhatian besar. Pemilihan regu biasanya menarik minat para siswa, dan memberikan kesempatan yang baik untuk mengajar dan mendorong tumbuhnya konsep keadilan (fairness).

- a. Masukkan regu kecil di dalam regu yang lebih besar. Jika guru menghendaki lebih dari satu jenis kompetisi (perorangan, ganda, ganda campuran, atau 2 lawan 2 atau 4 lawan 4), ukuran regu harus cukup besar untuk mengakomodasi formasi regu kecil yang berbeda dari regu yang lebih besar. Format ini akan memungkinkan guru mempunyai beberapa kompetisi yang berbeda di samping kompetisi secara keseluruhan, atau kompetisi regu semusim pertandingan. Hal itu juga akan memungkinkan untuk mengatasi tidak hadirnya beberapa siswa dalam setiap pertemuan.
- b. Masukkan pertimbangan faktor ketidakhadiran siswa ke dalam program. Jika guru merencanakan kompetisi tunggal saja (misalnya, 3 lawan 3 basket) kemudian ukuran regu dan pemilihannya harus ditetapkan didasarkan oleh tingkat keterampilan dan perkiraan ketidakhadiran di antara siswa. Akan tetapi, bahkan dengan format kompetisi tunggal, tetap masih banyak yang dapat dipetik dengan memiliki regu yang lebih besar yang terdiri dari beberapa regu kecil. Hal ini dapat menutupi masalah ketidakhadiran siswa. Di samping itu, guru dapat membuat kompetisi bertingkat seperti divisi A dan divisi B atau kompetisi Putra dan Kompetisi Putri atau kompetisi Ganda Campuran.
- c. Gunakan jumlah regu ganjil dari untuk membentuk regu tugas. Banyak guru yang menuai keberhasilan dengan menggunakan regu tugas untuk kompetisi yang dijelankannya. Regu tugas akan mengisi peranan-peranan seperti wasit, pencatat nilai, atau jurnalis, dsb. Misalnya jika guru menetapkan tiga regu untuk kompetisi, berarti

satu regu akan berotasi untuk menjadi regu tugas untuk setiap seri pertandingan. Format ini menyarankan agar guru membentuk regu yang ganjil.

- d. Tetapkan kriteria yang jelas untuk menjadi panitia pemilih. Ketika siswa dipilih untuk menjadi panitia pemilih, tetapkan kriteria yang jelas untuk pemilihannya. Ketika satu kelas melaksanakan pemilihannya, penting untuk menetapkan bahwa penilaian yang baik adalah kriteria utama untuk posisi tersebut, dan bahwa semua siswa berhak masuk dalam kriteria awal untuk dipilih, bukan hanya anak yang paling baik keterampilannya saja.
- e. Tetapkan kriteria yang jelas untuk pemilihan regu. Ketika siswa membantu dalam proses pemilihan regu, adalah penting bahwa mereka memahami kriteria yang digunakan. Panitia pemilih harus juga mempertimbangkan tingkat keterampilan dan kebugaran jasmani, menyeimbangkan jenis kelamin atau etnis di antara regu, seimbangkan penyebaran siswa yang memiliki potensi kepemimpinan, seimbangkan juga siswa yang sering tidak hadir di antara regu, dan hindari menempatkan siswa yang diketahui punya konflik pada regu yang sama. Diskusi tentang pemilihan harus tetap bersifat rahasia pada panitia pemilihan. Sekali lagi, proses ini akan memberikan suatu kesempatan yang sangat baik untuk mengajar dan memberi dorongan tentang konsep kesamarataan dan tanggung jawab.
- f. Pertimbangkan ketersediaan waktu untuk tujuan seleksi. Jika tes keterampilan, ujicoba, atau tangga kompetisi digunakan, proses pemilihan harus diselesaikan dalam waktu singkat. Guru harus mempertimbangkan pertukaran yang terlibat dalam proses pemilihan yang lebih objektif serta waktu yang digunakan untuk menetapkan penampilan. Meskipun proses seleksi membutuhkan kejujuran, harap jangan mengorbankan waktu berlebihan untuk proses tersebut.
- g. Pemilihan harus berlangsung ketika siswa cukup mengenal olahraga yang akan mereka pelajari. Ini menyatakan bahwa pemilihan dalam unit olahraga yang tidak dikenal harus berlangsung sedikit kemudian daripada untuk unit olahraga yang sudah terlebih dahulu dikenal oleh siswa.



## 6. Peran Siswa dalam Regu

Peran utama yang menentukan model sport education dasar adalah pelatih atau kapten regu, wasit, pencatat nilai, dan jurnalis. Peranan lain yang sudah dibuktikan berhasil oleh para guru adalah manajer, trainer, anggota paniti pemilih, dan penyiar. Setiap peranan tersebut perlu didefinisikan secara jelas. Apapun peranan yang dimanfaatkan harus tercakup di dalam sistem akuntabilitas. Guru tidak dapat mengharapkan siswa melamar peranan tersebut bagi dirinya kecuali jika hal itu bermakna bagi regunya dan penilaian individualnya.

Meskipun hakikat khusus dari setiap peran berbeda dari situasi ke situasi, berikut adalah tugas yang harus dijalankan oleh setiap peran tersebut.

- a. *Pelatih atau kapten regu* bertugas memimpin pemanasan, mengarahkan latihan keterampilan dan strategi, membantu membuat keputusan tentang susunan pemain, menyerahkan susunan pemain tadi kepada guru atau manajer, dan umumnya memberikan pengarahan untuk regunya sendiri.
- b. *Asisten Pelatih atau kapten* membantu kapten dan mengambil alih peranan mereka jika mereka tidak hadir.
- c. *Wasit* bertugas memimpin pertandingan, membuat keputusan tentang peraturan, dan secara umum menjaga agar pertandingan berlangsung tanpa gangguan yang tak jelas.
- d. *Pencatat nilai* mencatat skor penampilan ketika hal itu terjadi, menjaga penghitungan yang masih berubah dari kompetisi yang masih berlangsung, mengumpulkan skor, dan menyerahkan hasil akhir kepada personel yang tepat (guru, manajer, atau statistisian).
- e. *Statistisian* mencatat data penampilan yang menojol, menggabungkannya ketika sudah tuntas, menyimpulkan keseluruhan kompetisi, dan menyerahkan data tersebut kepada pihak yang berwenang (guru, reporter, atau manajer).
- f. *Reporter* mengambil catatan dan statistik yang terkumpul dan mempublikasikannya. Publikasi ini diterbitkan melalui lembaran mingguan olahraga, koran sekolah, poster, atau newsletter khusus model sport education. Reporter ini menjalankan peran yang sama dengan apa yang sekarang disebut direktur informasi olahraga.

- g. *Manajer* sering digunakan untuk membedakan peran kepemimpinan dari pelatih dari tugas administratif suatu regu. Manajer bertugas menyerahkan formulir yang diperlukan, membantu menetapkan peranan yang tepat sebagai atlet, wasit, pencatat nilai, atau sejenisnya, dan secara umum menetapkan fungsi-fungsi administratif tentang tanggung jawab regu.
- h. *Trainer* bertanggung jawab untuk mengetahui cedera umum yang terkait dengan olahraga, mendapatkan akses pada tindakan pertolongan pertama, dan untuk melapor kepada guru tentang setiap masalah cedera selama latihan atau pertandingan. Meskipun mereka tidak harus memberikan pertolongan pertama tanpa pengawasan guru, mereka dapat membantu guru dalam pengadministrasian pertolongan pertama dalam dalam rehabilitasi berikutnya.
- i. *Anggota kumite olahraga* memberikan masukan kepada guru tentang isu-isu yang berkaitan dengan keseluruhan kebijakan dalam pelaksanaan model sport education dan membuat keputusan akhir tentang pelanggaran ketentuan fair play, jadwal pertandingan, dan sebagainya.
- j. *Penyiar* dapat memperkenalkan para pemain dan menjelaskan jalannya permainan yang sedang berlangsung selama pertandingan.

Peran-peran tersebut di atas dapat dengan mudah dipelajari ketika terdapat deskripsi yang dan kriteria yang jelas terhadap penampilan peran tersebut. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat sebuah booklet yang menjelaskan tugas dari setiap peran dan menjelaskan secara tepat tugas yang harus diselesaikan serta kapan harus dilaksanakannya. Booklet semacam itu harus diserahkan kepada para siswa dan dikembalikan secara utuh pada akhir musim pertandingan (guru membuat aturan tentang pengembalian dalam sistem akuntabilitas yang harus dipenuhi).

## **7. Identitas Regu**

Banyak siswa mampu mengembangkan keterikatannya dengan regunya dan hal ini harus didukung dengan cara tertentu. Regu harus memiliki nama dan mereka dapat memilih

seragam, tetapi hal itu harus dilakukan dalam kriteria yang ditetapkan yang memperhitungkan biaya dan standar lokal. Foto regu dapat dibuat tanpa banyak biaya serta dipasang pada papan pengumuman atau pada jadwal pertandingan.

Regu harus mempunyai wilayah latihan (semacam markas) tetap di lapangan atau hall. Anggota regu melapor ke markas ini pada awal pelajaran dan melakukan pemanasan serta latihan keterampilan dan strategi. Daerah latihan khusus ini juga memberi guru penghematan waktu dalam mengatur siswa. Pemeriksaan kehadiran dapat dilakukan dalam daerah ini oleh kapten dan dilaporkan pada guru.

Setiap regu dapat didorong untuk berlatih dalam waktu yang tak terikat. Caranya adalah dengan memasukkan latihan di luar pelajaran ini ke dalam penilaian serta sistem akuntabilitas yang dijelaskan di bagian-bagian awal. Regu dapat juga didorong untuk ikut serta dalam program pertandingan antar kelas di sekolah atau dalam pertandingan lokal di luar sekolah.

## **8. Jenis Pertandingan dan Agendanya**

Model Sport Education menggunakan agenda pertandingan yang resmi, ditetapkan jauh sebelumnya sehingga siswa dapat mempersiapkan diri untuk menghadapinya. Guru dapat memilih dari sekian banyak format kompetisi dan menggabungkannya. Tetapi format penyisihan harus dihindari sehingga siswa akan terus berpartisipasi apapun hasil pertandingannya. Partisipasi penuh dari para siswa merupakan salah satu bimbingan etika dari sport education. Beberapa format dapat berlangsung seperti berikut.

- Format setengah kompetisi
- Format kompetisi jamak seperti dapat terlihat dalam kompetisi tenis atau badminton di mana pertndainga terdiri dari beberapa parti, perseorangan putra, perseorangan putri, ganda putra, danda putri, dan ganda campuran.
- Format setengah kompetisi berkelanjutan, misalnya dimulai dari format 1 lawan 1, kemudian format 2 lawan 2, dan berpuncak pada format 4 lawan 4.

- Format kompetisi berlanjut menggunakan regu yang sama yang memiliki fokus berbeda, seperti kompetisi senam yang diawali dengan kompetisi wajib dan diikuti kompetisi pilihan, dan berpuncak pada kompetisi final perorangan.
- Kompetisi regu di mana setiap anggota regu tampil dalam nomor yang berbeda, seperti kompetisi atletik di mana setiap anggota menspesialisasikan diri dalam nomor lari dan nomor lempar atau nomor lompat dan nomor lempar.
- Kompetisi yang penghitungan nilainya dihasilkan dari skor yang dikumpulkan didasarkan standar penampilan tertentu, seperti panahan, renang, dan atletik.

## **9. Event Puncak**

Event puncak menandai akhir dari musim pertandingan. Event ini berperan sebagai festival, perayaan hari olahraga. Puncak kegiatan akan menentukan siapa atau regu mana yang akan menjadi juara. Hal itu menambah suatu dimensi spesial pada pertandingan olahraga, sekaligus juga menjadi proses kependidikan dari model sport education. Guru harus memastikan bahwa aspek festival dari kegiatan puncak ini diberi penekanan melebihi aspek dari persaingannya. Kegiatan puncak ini ditujukan bagi semua siswa dan para siswa harus mengalaminya secara positif.

Tidak ada batas akhir untuk mendefinisikan kegiatan puncak ini. Kegiatan ini dapat secara tegas difokuskan sebagai kegiatan puncak sebuah kelas, atau diperluas sebagai kegiatan yang melibatkan seluruh kelas dari satu sekolah, dengan penentuan hasil pertandingan berlaku hanya untuk kelas masing-masing. Atau dapat juga, kegiatan puncak ini berfungsi sebagai suatu pertandingan antar kelas, dengan mempertandingkan juara-juara dari setiap kelas.

Kegiatan puncak harus bersifat sangat meriah, menekankan pada tradisi dan ritual dalam olahraga. Kegiatan ini dapat diiringi dengan parade bermusim seperti pelaksanaan deville pada pertandingan besar ketika setiap regu memasuki lapangan. Bendera atau spanduk regu ditempatkan pada setiap markas regu di sekitar lapangan atau hall. Pemain dan ofisial dapat memulai pertandingan dengan membaca semacam sumpah atlet dan sumpah wasit. Para pemain dapat diperkenalkan kepada publik. Tamu khusus dapat

diundang, seperti orang tua atau dewan sekolah. Dokumentasikan semua peristiwa tersebut baik dalam bentuk foto-foto maupun video.

### **10. Mengajar Fair Play dan Kompetisi yang Adil**

Tujuan utama dari model sport education adalah mengembangkan sifat-sifat olahragawan yang baik. Jika tujuan tersebut ingin dicapai, siswa harus belajar menghargai fair play dan kompetisi yang adil. Banyak masalah yang menghancurkan olahraga prestasi, dari mulai olahraga pelajar hingga olahraga elite, yang merupakan hasil dari perilaku orang-orang yang berada dalam posisi penanggung jawab yang berkompromi dengan nilai-nilai tersebut.

Sport education berpendirian bahwa olahragawan yang baik harus melampaui dari sekedar terampil dan pemain yang berpengetahuan. Tetapi, mereka harus menghargai nilai fair play dan kompetisi yang adil hingga mereka sendiri berkeinginan untuk berperilaku dalam cara yang menjaga nilai-nilai tersebut. Akhirnya, siswa memahami bahwa olahraga adalah hal terbaik bagi semua peserta ketika kompetisi dilaksanakan seadil mungkin dan mereka mengertia bahwa kemenangan hanya bermakna sedikit kecuali jika kemenangan itu diperoleh dalam konvensi fair play yang mengatur tradisi olahraga. Beberapa saran berikut akan membantu dalam mencapai tujuan-tujuan kependidikan penting tersebut.

- a. Pastikan bahwa perilaku khusus yang terkait dengan fair play dibuat jelas bagi para siswa. Guru dapat menggunakan poster yang menggambarkan tentang contoh-contoh perilaku yang fair dan yang tidak fair play. Definisi fair play dan tidak fair play cenderung berubah sesuai olahraganya, sehingga pengajarannya perlu spesifik berdasarkan olahraganya. Penggunaan komite olahraga yang anggotanya benar-benar berupaya mencatat perilaku tidak sportif selama pertandingan dan menyerahkannya pada guru serta mempublikasikannya dalam koran sekolah akan membantu tugas penginternalisasian nilai-nilai tersebut.
- b. Gunakan sistem akuntabilitas untuk mendukung perilaku fair play. Guru telah menggunakan penghargaan regu dan penghargaan individu untuk fair play. Hukuman

untuk pelanggaran terhadap aturan fair play perlu diangkat sebagai hal yang penting. Wasit harus diajari bagaimana mengatasi tindakan tidak sportif dan apa konsekuensi yang harus diterapkan.

- c. Perilaku penonton yang mendukung dan positif harus diajarkan dan didorong terus. Para siswa harus belajar untuk mendukung regunya secara layak dan sopan sambil sekaligus menghargai usaha-usaha lawan regunya.
- d. Kembangkan komite olahraga sekolah melalui pemilihan. Komite olahraga dapat membantu untuk mendiskusikan isu-isu pertandingan dan perilaku fair play. Hal ini sekaligus juga mengajarkan tanggung jawab serta membantu siswa untuk melawan dan mengatasi isu-isu penting tersebut.
- e. Buatlah penghargaan buat perilaku fair play sepenting untuk penghargaan kemenangan regu. Hal ini akan berimplikasi pada bagaimana guru mengatur sistem penilaian untuk memberi penghargaan pada perilaku fair play.
- f. Ajarkan dan hargai penggunaan ritual yang tepat dalam olahraga. Memberi hormat pada lawan, menghormati wasit pada senam, membariskan siswa untuk bersalaman dengan regu lawan adalah ritual-ritual olahraga yang positif serta mengajarkan pada para siswa bahwa menunjukkan fair play dan menghormati lawan adalah penting dalam olahraga. Tujuan pengajaran yang sesungguhnya adalah menjadikan perilaku ritualistik benar-benar mewakili etika fair play.

## **11. Latihan di dalam Sport Education**

Sport Education bukan merupakan pengembangan dari sekedar menggelindingkan bola dan membiarkan siswa sibuk sendiri. Tidak juga dimaksudkan hanya sebagai suatu rangkaian permainan supaya anak gembira atau sekedar rekreasi yang terorganisir. Tetapi di dalamnya, banyak sekali peranan yang harus dipelajari, dan setiap peran tersebut memerlukan pelatihan. Guru secara khusus memang sudah mengembangkan kemampuan mengajar keterampilan olahraga dan strateginya. Tetapi mereka sungguh memiliki pengalaman yang kurang memadai untuk mengajar siswa dalam keterampilan-

keterampilan seperti bagaimana menjadi pelatih, wasit, menghitung nilai, serta mencatat dan melaporkan statistik pertandingan.

Sport education berlangsung persis seperti musim pertandingan olahraga. Sesi-sesi musim awal (masa persiapan umum) diabdikan terutama untuk melatih keterampilan fundamental dan strategi. Fase ini melibatkan usaha yang tidak sedikit dari guru untuk mengajar, yang dalam beberapa hal sama seperti model tradisional. Perbedaannya, dalam model sport education, para kapten yang ditunjuk atau dipilih dapat diminta membantu. Regu berlatih bersama dalam satu tempat khusus yang disebut markas.

Lalu ketika pertandingan semakin mendekat, latihan menjadi bersifat lebih khusus pada strategi. Musim pertandingan atau lajim juga disebut masa persiapan khusus, diisi oleh latihan strategi dan latihan bertanding (dalam konteks pelatihan umum termasuk juga masa try-out) secara seimbang, dengan penekanan yang lebih khusus lagi pada kompetisi yang sedang mendekat.

Sedangkan masa-masa akhir dari musim pertandingan kemudian didominasi oleh kompetisi dengan persiapan sekedarnya pada latihan. Bahkan terdapat juga cara-cara kreatif untuk menggunakan kompetisi yang kompleks secara progresif untuk memperkenalkan dan melatih keterampilan dan strategi. Sebagai contoh dalam model sepak bola yang diawali dengan format 1 lawan 1, kemudian beranjak kepada format 2 lawan 2, lalu 3 lawan 3, dan misalnya berakhir pada format 5 lawan 5, adalah cara yang disebut kompetisi kompleks di atas. Pada setiap titik, keterampilan baru dan strategi yang tepat untuk permainan semakin banyak diperkenalkan.

Berikut adalah contoh saran yang layak diikuti untuk merancang sesi latihan yang baik.

- a. Bagian awal dari musim pertandingan harus diisi untuk mempelajari peranan non-atlet. Siswa harus belajar tentang pelanggaran apa yang harus diperhatikan wasit, bagaimana membuat panggilan pada peserta, bagaimana menjaga agar kompetisi berlangsung lancar, dsb. Siswa juga harus belajar bagaimana memperhatikan pertandingan sebagai seorang pencatat nilai dan statistisian, data penampilan apa yang harus dikumpulkan dan bagaimana mengumpulkannya serta menyimpulkannya.

Jika penilaian seperti dalam senam dilibatkan, siswa harus diajari dan berdiskusi tentang bentuk dan gaya yang ada dalam olahraga itu.

- b. Sesi latihan dilakukan lebih serius dan lebih efisien jika tujuan khususnya telah ditetapkan. Dalam masa-masa awal musim pertandingan, banyak latihan yang bersifat berpusat pada guru, yang dalam banyak segi sama dengan metode pengajaran penjas dalam format konvensional. Ketika musim itu semakin bergerak maju, latihan harus semakin menjadi lebih khusus pada kekuatan dan kelemahan individual dan beregu. Di sini guru memainkan peranan penting. Selama pertandingan, mereka harus melihat penampilan individu dan regu serta memberikan catatan. Catatan tersebut dapat diterjemahkan ke dalam tujuan latihan, yang didiskusikan dengan atau diberitahukan pada pelatih regu, yang berikutnya menggunakan catatan tersebut untuk menentukan konsentrasi latihan regu berikutnya.
- c. Waktu terpisah dapat digunakan untuk latihan regu. Banyak guru yang sudah berhasil mendorong dan memberikan *reward* untuk upaya tersebut dengan memasukkan waktu latihan yang terpisah (di luar pelajaran) sebagai bagian dari sistem penilaian keseluruhan. Dalam hal ini, setiap regu disarankan untuk memilih waktu khusus untuk latihan regunya, untuk menambah waktu latihan mereka. Akan tetapi, praktek ini harus mempunyai tujuan khusus dan suatu mekanisme pelaporan tersendiri sehingga guru dapat melakukan banyak hal untuk menjadikannya lebih bermakna.

## **12. Program Evaluasi**

Pada umumnya guru pendidikan jasmani mempunyai tanggung jawab untuk penilaian dan memberi nilai. Pemberian nilai tersebut malahan sering menjadi penanda penting dari berakhirnya semester dan akhir tahun. Persoalannya, pemberian nilai ini dihasilkan dari cara dan metode yang berbeda-beda antar guru penjas. Ada yang menghasilkan nilai dari hal-hal seperti kehadiran, kedisiplinan dalam seragam, keikutsertaan siswa, yang kadang-kadang tidak ada kaitannya dengan penilaian formal dengan hasil pembelajarannya sama seklai. Sedangkan di beberapa sekolah lain, para siswa menerima



nilai penjas sebagai gambaran dari perilaku yang baik di kelas dan sekolah daripada karena keterampilan dan kebugarannya, atau karena kemajuannya dalam kedua hal tersebut. Beberapa guru penjas menggunakan tes keterampilan dan kebugaran sebagai pengukuran obyektif untuk penilaian dan tujuan pemberian nilai.

#### **a. Penilaian Otentik**

Dalam masa 20 tahun terakhir ini telah timbul sebuah gerakan dalam hal penilaian dan pemberian nilai, yaitu penilaian otentik, dan gerakan tersebut belakangan sudah mendapatkan momentum untuk bisa bergulir di Indonesia. Penilaian yang menjadi sistem penilaian alternatif ini berasal dari pendapat bahwa penilaian harus berkaitan langsung dengan hasil pembelajaran yang penting dan relevan. Dalam menilai seberapa baik anak menulis, misalnya, penilaian otentiknya mengharuskan anak menunjukkan kemampuannya dalam menulis karangan atau cerita, daripada hanya menyelesaikan tes pilihan ganda tentang penulisan.

Penilaian otentik sebenarnya sudah juga dilakukan sejak lama dalam beberapa segmen pelajaran pendidikan jasmani. Misalnya, dalam pelajaran renang yang bertujuan agar siswa dapat menguasai renang gaya bebas sepanjang satu lap, maka siswa akan dinilai dengan cara menyuruh siswa berenang sebanyak satu lap dalam gaya yang dipelajari. Bisanya siswa berenang merupakan hasil yang penting dan relevan sebab hal itu menggambarkan kemampuan renang dalam jarak yang sama seperti dipelajari dalam pelajaran.

Bentuk penilaian lain dalam penjas biasanya kurang otentik, khususnya yang dihubungkan dengan tes keterampilan. Tes untuk menilai kemampuan siswa dalam passing bawah voli, biasanya digunakan tes passing ke tembok yang dihitung frekuensinya. Tes semacam itu sering digunakan dalam suatu penilaian untuk memberikan nilai dalam unit pembelajaran voli. Jika tujuan dari pembelajaran voli adalah agar anak dapat bermain voli, tentu cara menilai dengan pelaksanaan passing ke tembok dipandang kurang otentik. Karena seharusnya, penilaiannya adalah seberapa baik siswa bermain voli dalam situasi bermain.

Umumnya tes keterampilan olahraga memerlukan waktu yang lama dalam pelaksanaannya dan biasanya tidak berhubungan dengan tujuan pembelajarannya. Tetapi sebagaimana kita tahu, tes keterampilan biasanya akan menghasilkan angka, atau skor, yang dapat digunakan untuk pengukuran objektif perkembangan keterampilan. Benar bahwa skor hasil tes keterampilan bersifat objektif, tetapi keterampilan tersebut memiliki nilai relevansi yang kecil. Sedangkan sport education, di pihak lain, memberikan bentuk penilaian yang lebih otentik sebagai bagian dari implementasi dasar dari modelnya.

### **b. Penilaian dalam Sport Education**

Contoh-contoh penilaian di bawah ini menggambarkan bagaimana sport education dinilai.

- Guru menggunakan daftar periksa (checklist) keterampilan untuk menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam pertandingan. Daftar periksa tersebut dapat juga digunakan untuk tujuan penilaian. Daftar tersebut menunjukkan kemajuan dan penyelesaian yang berhasil dalam keterampilan yang relevan.
- Dalam senam, pelaksanaan rangkaian dalam kompetisi dinilai oleh guru, dan penilaian ini dapat juga digunakan untuk tujuan pemberian nilai penjas. Rangkaian adalah suatu seri keterampilan yang digabungkan bersama untuk menghasilkan efek estetis menyeluruh. Rangkaian itu merupakan jenis penampilan yang relevan untuk dinilai dan mewakili keterampilan otentik dalam sport education.
- Dalam beberapa model, tes tertulis tentang bagaimana memainkan dan mewasiti suatu cabang olahraga dapat juga digunakan.
- Dalam pembelajaran voli, siswa melakukan satu paket keterampilan setiap hari dengan dicatat oleh kapten regu penampilannya. Penampilan harian ini dikumpulkan dan disajikan sebagai sebuah penampilan semusim pertandingan. Kumpulan catatan demikian juga memberikan informasi penilaian yang berguna. Catatan demikian menunjukkan kemajuan selama pembelajaran dan sekaligus tingkat penampilan otentik dan absolut dari siswa.

- Dalam model sport education yang memilih program peningkatan kebugaran (kekuatan), terdapat tantangan harian dan mingguan di samping catatan angkatan dalam seluruh musim. Data tersebut tentu akan dapat digunakan untuk tujuan penilaian. Catatan tersebut dapat digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan dan juga tingkat penampilan absolut siswa.
- Dalam model sport education, tujuan dari pembelajaran atau musim kompetisi dalam cabang olahraga tertentu disajikan bersama-sama dengan cara penilaiannya. Data dari hasil penilaian tersebut dikumpulkan sebagai satu bagian teratur dari siswa selama musim sport education.

Pada dasarnya penilaian dalam sport education akan melibatkan hampir berbagai aktivitas yang dipercayai guru sebagai bermakna dan berharga untuk dinilai. Dalam beberapakesempatan, guru dapat memberi nilai untuk regu yang selalau berada dalam tugas gerak (on-tasks) selama pelajaran, regu melakukan pemanasan yang tepat, regu berlatih pada saat atau waktu istirahat sekolah, dsb. Bahkan, beberapa guru percaya bahwa tujuan-tujuan sosial seperti kerja sama, fair play, dan tetap melaksanakan tugas merupakan bahan penting untuk menilai berhasilnya program sport education dan karenanya dapat dijadikan alat untuk menilai dan memberi nilai pada siswa. Bahkan dalam hal tertentu, kemampuan-kemampuan seperti mewasiti, mencatat nilai, serta tugas-tugas memimpin regu atau karya-karya siswa dalam bentuk laporan atau jurnal dalam koran dan newsletter, dapat menjadi alat ukur bagi keberhasilan sport education.