



FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PJKR: JKR 6309

PGSD Penjas: PJD 6334

Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Abdul Mahfudin Alim, M.Pd

JKR 6309/PJD 6334 Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

- Pengajar : Abdul Mahfudin Alim, M.Pd
- Kantor : FIK, UNY
- Jam kantor : Melalui janji
- Email : mahfudin@uny.ac.id
- Kredit : 3 sks
- Perkuliahan : Kelas A, Kamis (09.20-11.00) & Jumat (09.20-11.00)
- Kode Edmodo : ajd5uf

JKR 6309 Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

3 SKS

- **Deskripsi Kuliah:**

Kuliah ini memfokuskan pembelajaran media untuk pendidikan jasmani.

- **Standar Kompetensi Matakuliah:**

Setelah mengikuti matakuliah ini, mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang bagaimana mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran.

JKR 6309 Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

3 SKS

- **Strategi Perkuliahan:**
Pembelajaran Berbasis Workshop
- **Evaluasi:**

Ujian Teori Media	30%
Tugas Kelompok	20%
Tugas Individu	40%
- **Referensi:**
Setiawan, C. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pendidikan Jasmani (Draft Buku).

Skenario Perkuliahan

Pertemuan	Materi	Catatan
1	Penjelasan Silabus Perkuliahan	
2	Media, Teknologi, & Pembelajaran	Baca: Bab I, hal 2-13
3	Mengapa Menggunakan Media?	Baca: Bab I, hal 13-22
4	Kuiz 1	
5	Teori Belajar	Baca: Bab II, hal 2-13
6	Media & Pengayaan Pengalaman Belajar	Baca: Bab II, hal 13-26
7	Kuiz 2	
8	Media Manipulatif & Materi Cetak	Baca: Bab III, hal 2-12
9	Media Sederhana & Media yang dipajang	Baca: Bab III, hal 12-18
10	Kuiz 3 , feedback portfolio	
11	Media Audio Perencanaan pembuatan media audio	Baca: Bab IV, hal 2-9
12	Workshop Media Audio	
13	Workshop Media Audio; peer feedback	
14	Kaidah Visual: Elemen	Baca: Bab V, hal 2-13 Batas Pengumpulan: Tugas Individu I (Media Audio)
15	Kaidah Visual: Pola & Pengaturan	Baca: Bab V, hal 13-23
16	Media yang tidak diproyeksikan Perencanaan Pembuatan Media Visual tidak Diproyeksikan—Kelompok dan Individu	Baca: Bab VI, hal 2-28

Skenario Perkuliahan

Pertemuan	Materi	Catatan
17	Workshop Media Visual & Handout/Kartu	
18	Workshop Media Visual & Handout/Kartu; peer feedback	
19	Tips penyusunan PowerPoint (PPT) Perencanaan Penyusunan PPT	Batas Pengumpulan: Tugas Kelompok I (Media Visual) & Tugas Individu II (Handout/Kartu)
20	Workshop PPT; Peer-feedback, feedback portofolio	
21	Media Audio Visual Perencanaan Pembuatan Video	Baca: Bab VII Batas Pengumpulan: Tugas Individu III (PPT)
22	Workshop Pembuatan Video Pembelajaran: Pengambilan Video/foto	
23	Workshop Pembuatan Video; Peer-feedback	
24	Teacher's Blogs; Perencanaan Pembuatan Teacher's Blog	Batas Pengumpulan: Tugas Individu IV (Video)
25	Workshop Teacher's Blog	
26	Workshop Teacher's Blog; Peer-feedback, feedback portfolio	
27	E-learning: Edmodo; Perencanaan Penyusunan Edmodo	Batas Pengumpulan: Tugas Individu V (Teacher's Blog)
28	Workshop Edmodo	
29	Workshop Edmodo	
30	Simulasi Edmodo	
31	Simulasi Edmodo	
32	Ujian Akhir	Batas Pengumpulan: Tugas Kelompok II (Edmodo)

Time Table

- **13 February-2 June 2017**
- **Tuesday, 09.20-11.00 AM**

Month	Holiday
February	Wednesday, 15
March	Tuesday, 28
April	Friday, 14 & Monday 24
May	Monday 1, Thursday 11, 15
June	Friday 1

Tugas Individu

- Tugas Individu I: Media Audio; kirimkan versi MP3 Media Audio anda ke virtual kelas Edmodo pada pertemuan ke 14.
- Tugas Individu II: Pilih salah satu (Handout atau Kartu); kirimkan versi PDF handout/kartu Anda pada pertemuan ke 19.
- Tugas Individu III: PowerPoint; kirimkan file PPT ke kelas virtual Edmodo pada pertemuan ke 21.
- Tugas Individu IV: Video; kirimkan link YouTube video ke kelas virtual Edmodo pada pertemuan ke 24
- Tugas Individu V: Teacher's Blog: berisi portfolio Anda. Anda harus mengembangkan portofolio sejak awal perkuliahan. Kunci kesuksesan Anda ada pada kerajinan Anda mendokumentasikan semua proses pembelajaran. Kirimkan link blog Anda pada pertemuan ke 27.
- Jika Anda terlambat mengumpulkan tugas maka akan diberi NILAI "0".



Tugas Kelompok

- Tugas Kelompok I: Media Visual; kumpulkan karya kelompok Anda pada pertemuan ke 19.
- Tugas Kelompok II: Virtual kelas Edmodo, kumpulkan pada pertemuan ke 32.
- Jika kelompok Anda terlambat mengumpulkan tugas kelompok, maka seluruh anggota kelompok akan mendapatkan nilai "0".

Penilaian (Kemanfaatan pada Pendidikan Jasmani)

- **Lihat rubrik penilaian karya (menyusul & download di Edmodo)**
- **Yang perlu disiapkan :**
 - Kelas virtual kita ada di edmodo.com: menjadi sumber informasi dan aktifitas belajar mata kuliah ini.
 - Buat akun di edmodo.com dan daftarkan diri Anda ke kelas Media Pembelajaran 2017. Anda membutuhkan group code untul menjadi member kelas virtual. Dapatkan group code dari dosen.
 - Dokumentasikan semua proses pembelajaran Anda dari hari ke hari dalam portofolio sejak pertemuan pertama. Pekerjaan Anda dalam menyusun portofolio akan berat jika tidak dibuat dari awal. Format portofolio menyusul.
-

Class Agreement

- Tepat waktu datang ke kelas.
- Tidak diperbolehkan makan dan minum saat perkuliahan di ruang kuliah/lab komputer.
- Selama perkuliahan berlangsung, mohon handphone dimatikan atau switch menjadi "silent". **DILARANG KERAS MEMBACA-MENGIRIM TEKS (SMS, WA, BBM) & MENERIMA-MENELPON.** Jika ada hal-hal yang sifatnya emergensi, beritahukan kepada keluarga, kerabat, dan teman Anda nomer telpon FIK UNY (0274) 513092: petugas akan datang ke kelas untuk memberitahukannya kepada Anda.
- Jika ijin/sakit ada surat dari dokter atau lembaga.

MARKING

Standar Nilai		Nilai	
10	100	Huruf	Angka/Bobot
8,6 – 10	86 – 100	A	4,00
8,0 – 8,5	80 – 85	A-	3,75
7,5 – 7,9	75 – 79	B+	3,25
7,1 – 7,4	71 – 74	B	3,00
6,6 – 7,0	66 – 70	B-	2,75
6,4 – 6,5	64 – 65	C+	2,25
5,6 – 6,3	56 – 63	C	2,00
0 – 5,5	0 – 55	D	1,00

GOAL SETTING

- **Create your own goal for this subject? How to achieve your goal**

Thank You

BAB I

Media

- Apapun yang membawa informasi dari sumber kepada penerima
- Tujuannya adalah untuk memfasilitasi komunikasi (Heinich, Molenda, & Russel, 2002)

Teknologi Intruksional

- Teori, praktik perancangan, pengembangan, penggunaan, pengelolaan dan evaluasi proses dan sumber daya pembelajaran
- Pengajaran yang telah “diprogram” untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik yang efektif

Belajar

- Semua proses yang dialami oleh makhluk hidup di mana proses tersebut membawa mereka pada perubahan kapasitas yang relatif permanen dan perubahan tersebut tidak semata-mata karena pertumbuhan biologis dan penuaan (Illeris, 2009).
- Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002) belajar adalah perkembangan pengetahuan, keterampilan, atau perilaku yang bersifat baru bagi pembelajar sebagaimana mereka berinteraksi dengan informasi dan lingkungan

Pendidikan jasmani

- Pembelajaran formal tentang pengetahuan dan nilai melalui dan tentang aktifitas jasmani (Chandler, Cronin, & Vamplew, 2002; Crum, 2003).
- Pendidikan jasmani bertujuan untuk membantu siswa belajar dan mengembangkan khasanah pengetahuan yang berkaitan dengan budaya gerak (Setiawan, 2004).

Pembelajaran

- Pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai pengembangan pengetahuan baru, keterampilan atau sikap sebagaimana seorang individu itu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan (Heinich, Molenda, & Russell, 2002).
- Knapp, Seaman, dan Pace (2011) menyatakan bahwa pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan personal yang dicapai melalui berbagai cara dan di bawah kondisi yang berbeda-beda.
- Pembelajaran adalah sebuah upaya yang disengaja, melibatkan pengajaran dirancang dan disusun secara sistematis.

Mengapa menggunakan media?

- Meningkatkan Perhatian → “?” Reflektif dan inspiratif
- Membantu mengingat materipelajaran sebelumnya atau mengaitkan dengan tema lain untuk pembelajaran tematik → gambar “Jantung”
- Menyajikan pembelajaran kepada siswa → Apersepsi
- Menyajikan bahan pelajaran baru → Rugby “kalau belum pernah sama sekali pasti akan kesulitan memahami”
- Meningkatkan efektivitas pemberian contoh dan elaborasi visual → Ruang dan waktu “sejarah olahraga”
- Membantu guru menggali tanggapan siswa → gambar yang menggelitik “obesitas dan gaya hidup berkaitan dengan aktivitas jasmani”
- Memberikan Umpan balik
- Mengefektifkan transfer dan daya ingat → bersifat abstrak kan lebih mudah “taktik bermain”
- Menilai hasil belajar

BAB II

Behaviorisme

- Behaviorisme adalah pendekatan sistematis untuk memahami perilaku manusia.
- Dalam pembelajaran penjas, guru yang berpandangan behavioristik akan lebih tertarik bagaimana siswa belajar suatu keterampilan melalui pendekatan drill (penghapalan).

Kognitivisme.

- Kognitivisme lebih memperhatikan proses-proses mental; yakni sesuatu yang berlangsung dalam diri individu.
- Jika menurut teori behaviorisme pembelajaran siswa sangat tergantung pada guru, kognitivisme lebih menekankan pada pembelajaran independen.
- Siswa yang belajar keterampilan gerak seperti mengumpan, menggiring, dan menembakkan bola ke basket berikut kognitif mereka tentang strategi dan taktik bermain bola basket akan dikombinasikan dalam menghadapi permainan yang sesungguhnya (tugas yang kompleks).

Konstruktivisme

- Konstruktivisme dikembangkan dari kognitivisme.
- Pandangan ini akan melibatkan siswa secara aktif ketimbang menempatkan siswa sebagai penerima informasi yang pasif.
- Metode jigsaw, peer teaching, pemecahan masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran kolaboratif lainnya
- Taktik atau sering disebut sebagai Teaching Games for Understanding (TGfU)

Behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme adalah teori-teori berasal dari perspektif psikologis

Kritisisme

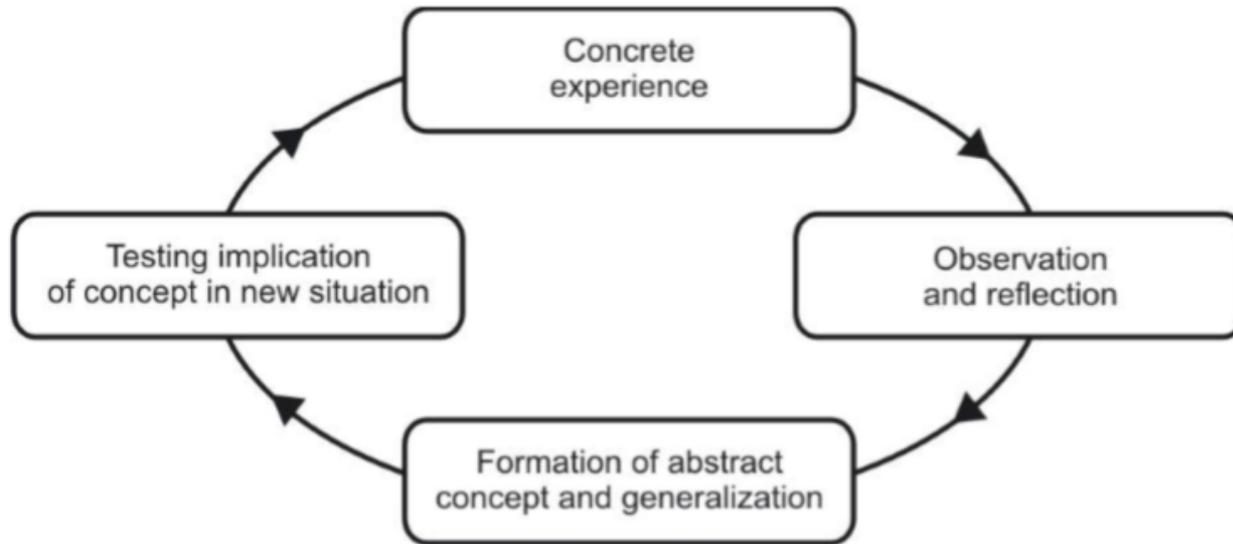
- Kritisisme sendiri sulit untuk dipadankan dengan perspektif psikologis, sebab teori ini lebih mengarah pada perspektif sosiologis.
- Artinya, kritisme memandang proses belajar adalah salah satunya membangun kesadaran sosial, khususnya kesadaran kritis atas apa yang menjadi bentuk-bentuk ketidakadilan sosial di masyarakat.
- Body ideal, TB, BB, Obesitas,

Contoh

- Guru yang menghendaki siswanya berpikir kritis akan memfasilitasi mereka untuk mendiskusikan secara rasional dan logis mengapa latihan untuk meningkatkan kebugaran harus memastikan latihan 3 kali dalam seminggu, dengan intensitas tinggi, dan dengan durasi 30 menit. Sedang guru penjas yang menggunakan pedagogi kritis, selain memfasilitasi diskusi semacam di atas, dia juga akan membuat aktivitas kelas atau tugas yang membangun kesadaran bahwa kebugaran sering identik dengan pencapaian bentuk-bentuk tubuh.

Media dan Pengayaan Pengalaman Belajar: Perspektif Belajar Berbasis Pengalaman

- David A. Kolb. Menurut Kolb (1984) pembelajaran pengalaman adalah proses penciptaan pengetahuan melalui transformasi pengalaman.



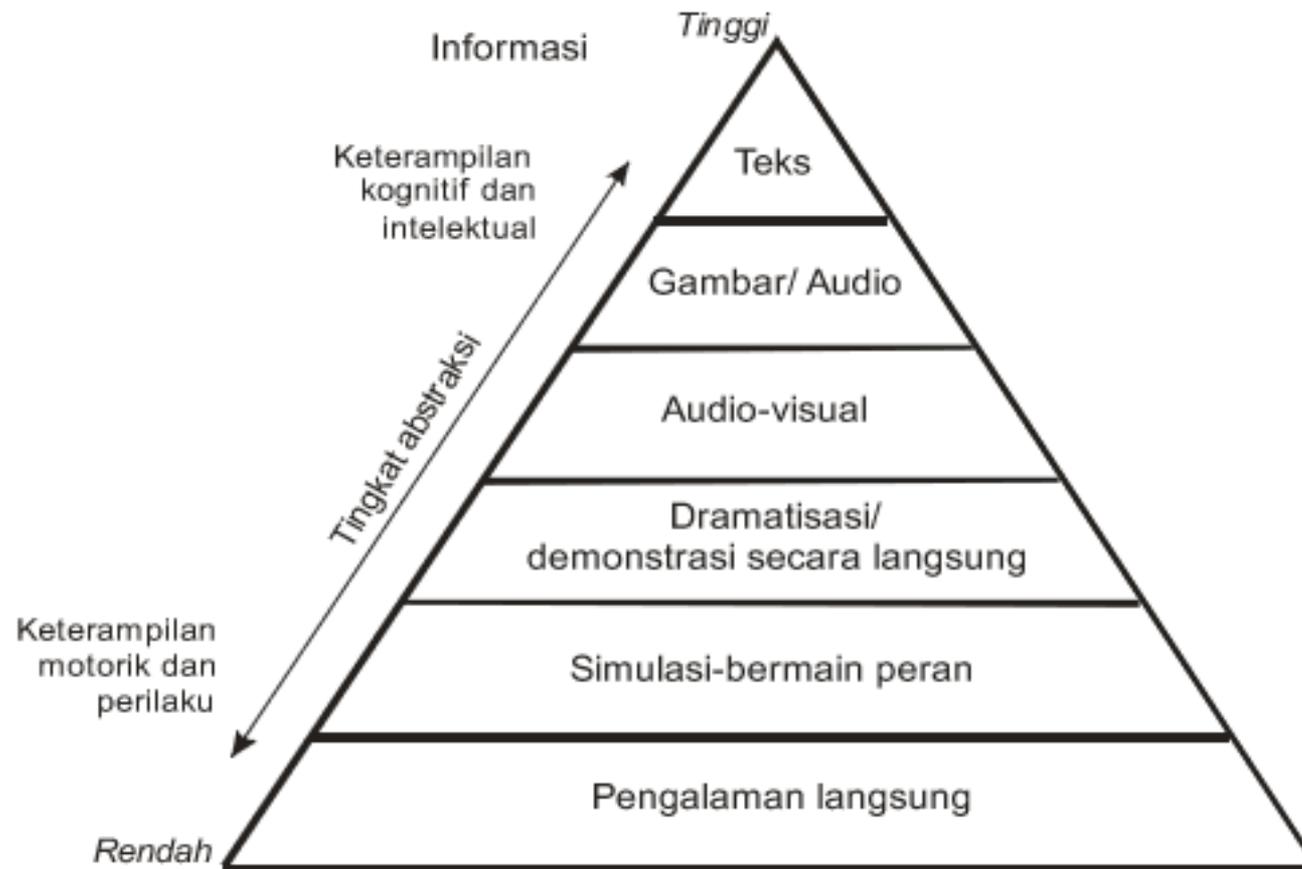
Gambar 17. Model Kolb tentang pembelajaran berbasis pengalaman.

(1) proses, (2) proses terus menerus yang mengakar pada pengalaman, (3) resolusi konflik yang secara dialektik bertentangan dengan dunia, (4) proses holistik adaptasi terhadap dunia, (5) transaksi antara individu dan lingkungan, dan (6) proses penciptaan pengetahuan.

Pembelajaran Penjas

- Pendidikan jasmani dapat membelajarkan kerjasama dan komunikasi dengan menyediakan pengalaman langsung kepada siswa.
- Ex: belajar memindahkan bola menggunakan pipa paralon secara berkelompok, bermain parasut dengan berbagai macam tantangan

Media dan Pengayaan Pengalaman Belajar: Perspektif Belajar Berbasis Pengalaman



Gambar 19. Kerucut Pengalaman menurut Dale.

Daftar Pustaka

- Caly Setiawan. Pengembangan Media Pembelajaran (Draft Buku)
- Heinich, Molenda, & Russell. 2002. **Instructional Media and the New Technologies of Instruction 4th Edition**