



FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

JKR 6309 Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Abdul Mahfudin Alim, M.Pd

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 materi pelajaran 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

Daftar Pustaka

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