



GURU PEMBELAJAR

MODUL PELATIHAN GURU

PENDIDIKAN JASMANI, OLAH RAGA, DAN
KESEHATAN

SEKOLAH DASAR (SD)

KELOMPOK KOMPETENSI J

PROFESIONAL
PROFESIONALISME GURU

DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2016

Penulis:

1. **Adrian Iriana Prakasa, M.Pd, 08123013046**, e-mail: kangobos@gmail.com
2. **Drs. Agus Mahendra, MA, 08122013078**, e-mail: amahendra63@gmail.com
3. **Dr. Beny Iskandar. M.Pd, 081392297979**, e-Mail: beny@gmail.com

Penelaah:

1. **Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd, 081392297979**, e-Mail: harirachman@yahoo.com.au
2. **Drs. Suroto, MA, Ph.D, 081331573321**, e-Mail: suroto@unesa.ac.id
3. **Dr. Sugito Adiwarsito, 085217181081**, e-Mail: sugito72@yahoo.com

Ilustrator:

Gagan Ganjar Nugraha, S.Pd

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Jasmani dan Bimbingan Konseling, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

KATA SAMBUTAN

Peran guru professional dalam pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilannya belajar siswa. Guru professional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar (GP) merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogic dan professional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (*online*) dan campuran (*blended*) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar (GP) tatap muka dan GP *online* untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program GP memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program GP ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016
Doktur Jenderal,

Sumarna Surapranata
NIP. 195908011985031002



KATA PENGANTAR

Dalam rangka mendukung pencapaian visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2015-2019 “*Terbentuknya insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong royong*” serta untuk merealisasikan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mewujudkan pelaku pendidikan dan kebudayaan yang kuat dan pembelajaran yang bermutu, PPPPTK Penjas dan BK tahun 2015-2019 telah merancang berbagai program dan kegiatan peningkatan kompetensi guru dan tenaga kependidikan lainnya.

Salah satu upaya PPPPTK Penjas dan BK dalam merealisasikan program peningkatan kompetensi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) adalah melaksanakan kegiatan Diklat Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) yang bahan ajar nya dikembangkan dalam bentuk modul berdasarkan standar kompetensi guru.

Sesuai fungsinya bahan pembelajaran yang didesain dalam bentuk modul agar dapat dipelajari secara mandiri oleh para peserta diklat. Beberapa karakteristik yang khas dari bahan pembelajaran tersebut adalah: (1) lengkap (*self-contained*), artinya seluruh materi yang diperlukan peserta diklat untuk mencapai kompetensi tertentu tersedia secara memadai; (2) menjelaskan diri sendiri (*self-explanatory*), maksudnya penjelasan dalam paket bahan pembelajaran memungkinkan peserta diklat dapat mempelajari dan menguasai kompetensi secara mandiri; serta (3) mampu membelajarkan peserta diklat (*self-instructional*), yakni sajian dalam paket bahan pembelajaran ditata sedemikian rupa sehingga dapat memicu peserta diklat untuk secara aktif melakukan interaksi belajar, bahkan menilai sendiri kemampuan belajar yang dicapainya.

Modul ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran utama dalam diklat pengembangan keprofesian berkelanjutan guru PJOK dan guru BK sebagai tindak lanjut dari Uji Kompetensi Guru (UKG).

Kami mengucapkan terima kasih dan memberikan apresiasi serta penghargaan setinggi-tingginya kepada tim penyusun, baik penulis, tim pengembang teknologi pembelajaran, penetik, tim editor, maupun tim pakar yang telah mencurahkan pemikiran, meluangkan waktu untuk bekerja keras secara kolaboratif dalam mewujudkan modul ini.

Semoga apa yang telah kita hasilkan memiliki makna strategis dan mampu memberikan kontribusi dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga kependidikan terutama dalam bidang PJOK dan BK yang akan bermuara pada peningkatan mutu pendidikan nasional.

Kepala PPPPTK Penjas dan BK,

Dr. Mansur Fauzi, SE, M.Si.
NIP. 195812031979031001

DAFTAR ISI

	Hal
KATA SAMBUTAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Peta Kompetensi	2
D. RuangLingkup	2
E. Cara Penggunaan Modul	3
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1: MEMODIFIKASI MATERI	
PEMBELAJARAN	4
A. Tujuan	4
B. Indikator	4
C. Uraian Materi	4
D. Aktivitas Pembelajaran	35
E. Latihan/ Kasus /Tugas	35
F. Rangkuman	38
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	38
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2: PENGEMBANGAN KEPROFESIAN	
BERKELANJUTAN 2	40
A. Tujuan	40
B. Indikator	40
C. Uraian Materi	40
D. Aktivitas Pembelajaran	82
E. Latihan/ Kasus /Tugas	82
F. Rangkuman	84
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	84
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3: TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN	
KOMUNIKASI UNTUK PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN	86
A. Tujuan	86
B. Indikator	86
C. Uraian Materi	86
D. Aktivitas Pembelajaran	104
E. Latihan/ Kasus /Tugas	104
F. Rangkuman	106
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	108
KUNCI JAWABAN	109
PENUTUP	110
GLOSARIUM	111
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2 : Komponen PKB	45
Gambar 3 : Diagram Sumber-sumber PKB	48
Gambar 4 : Mekanisme PKB	53
Gambar 5 : Unsur Penilaian Prestasi Kerja	55
Gambar 6 : Jenis-jenis Perangkat TIK	88

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Profesi guru dan tenaga kependidikan harus dihargai dan dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat sebagaimana diamanatkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Hal ini dikarenakan guru dan tenaga kependidikan merupakan tenaga profesional yang mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu “Menciptakan Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif.” Untuk itu guru dan tenaga kependidikan yang profesional wajib melakukan pengembangan keprofesian berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) adalah pengembangan kompetensi Guru dan Tenaga Kependidikan yang dilaksanakan sesuai kebutuhan, bertahap, dan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalitasnya.

PKB sebagai salah satu strategi pembinaan guru dan tenaga kependidikan diharapkan dapat menjamin guru dan tenaga kependidikan mampu secara terus menerus memelihara, meningkatkan, dan mengembangkan kompetensi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan PKB akan mengurangi kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki guru dan tenaga kependidikan dengan tuntutan profesional yang dipersyaratkan.

Guru dan tenaga kependidikan wajib melaksanakan PKB baik secara mandiri maupun kelompok. Khusus untuk PKB dalam bentuk diklat dilakukan oleh lembaga pelatihan sesuai dengan jenis kegiatan dan kebutuhan guru. Penyelenggaraan diklat PKB dilaksanakan oleh PPPPTK dan LPPPTK KPTK atau penyedia layanan diklat lainnya. Pelaksanaan diklat tersebut memerlukan modul sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta diklat. Modul merupakan bahan ajar yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta diklat berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang disajikan secara sistematis dan menarik untuk mencapai tingkatan kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

B. Tujuan

Modul ini disajikan agar Anda memiliki kompetensi dalam memahami materi terkait pengembangan kompetensi keprofesionalan guru agar Anda semakin mampu memahami berbagai aspek pengembangan kompetensi yang mendukung profesionalitas Anda. Oleh karena itu Anda diharapkan mampu memahami materi tentang modifikasi pembelajaran, serta tidak kalah pentingnya adalah materi tentang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk pengembangan diri.

C. Peta Kompetensi

Tabel 1: Pemetaan Kompetensi

1	Memodifikasi materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Identifikasi materi yang dimodifikasi2. Prinsip dan prosedur modifikasi3. Strategi modifikasi
2	Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan 2	<ol style="list-style-type: none">1. Analisis Sumber Belajar dalam PKB2. Informasi Terkini dalam PKB
3	Teknologi, Informasi, dan Komunikasi untuk Pengembangan Diri	<ol style="list-style-type: none">1. Manfaat TIK dalam Pengembangan Pembelajaran PJOK2. Penerapan TIK dalam Pembelajaran PJOK

D. Ruang Lingkup

Modul ini berisi tentang Program Pengembangan Potensi dan Aktualisasi Diri, Analisis Hasil Penilaian, Makna Hasil Penilaian, Evaluasi Hasil Penilaian, Pelaporan Hasil Penilaian, Modifikasi Materi Pembelajaran 2, Penilaian diri sendiri, Sumber belajar untuk peningkatan keprofesionalan berkelanjutan 2, Pemanfaatan perangkat TIK dalam pengembangan pembelajaran.

E. Cara Penggunaan Modul

Untuk memahami dan mampu melaksanakan seluruh isi dalam modul ini Anda diharapkan membaca secara seksama, menelaah informasi tambahan yang diberikan oleh fasilitator, serta menggali lebih dalam informasi yang diberikan melalui eksplorasi sumber-sumber lain, melakukan diskusi, serta upaya lain yang relevan. Pada tahap penguasaan keterampilan diharapkan Anda mencoba berbagai keterampilan yang disajikan secara bertahap sesuai dengan langkah dan prosedur yang dituliskan dalam modul ini. Cobalah berkali-kali dan kemudian Anda bandingkan keterampilan yang Anda kuasai dengan kriteria yang ada dalam setiap pembahasan.

Selain itu Anda juga diminta untuk mengerjakan berbagai tugas/ latihan/ kasus yang disajikan. Pengerjaan tugas/ latihan/ kasus didasarkan pada informasi yang ada pada modul ini sebelumnya, dan kemudian diperkaya dengan berbagai informasi yang Anda dapat dari sumber-sumber lain.

Evaluasi merupakan tugas lain yang perlu Anda kerjakan sehingga secara mandiri Anda akan dapat mengetahui tingkat penguasaan materi yang disajikan. Pada setiap akhir kegiatan pembelajaran disajikan kunci jawaban dari evaluasi tersebut, namun demikian Anda tidak diperkenankan membuka dan membacanya sebelum soal evaluasi Anda selesaikan.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

MEMODIFIKASI MATERI PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Dengan membaca dan menelaah materi pada kegiatan pembelajaran ini, Anda diharapkan dapat menguasai kompetensi Dasar sebagai berikut:

1. Peserta diklat dapat mengidentifikasi Materi yang Akan Dimodifikasi
2. Peserta diklat dapat memahami dan melakukan Prinsip dan Prosedur Pemodifikasian Materi Ajar

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi Materi yang Akan Dimodifikasi
2. Mengidentifikasi Prinsip dan Prosedur Pemodifikasian Materi

C. Uraian Materi

1. Identifikasi Materi yang Akan Dimodifikasi

Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar merupakan tugas yang amat menantang bagi guru. Dikatakan demikian mengingat variasi usia anak terentang cukup jauh (dari kelas 1 hingga kelas 6), yang akibatnya kemampuan dan kesiapan anak dalam hal fisik, mental, emosional dan keterampilan sosialnya pun amat bervariasi. Akibatnya, banyak sekali unsur yang harus dipertimbangkan oleh guru manakala guru merencanakan suatu pembelajaran, termasuk dalam menentukan model dan gaya mengajar yang harus dipilih, peralatan dan pengaturan kelas yang akan digunakan, serta termasuk tugas ajar yang akan diberikan serta tingkat kesulitannya.

Pengajaran yang reflektif pada dasarnya adalah pengajaran yang mengakui bahwa anak berbeda dan guru melakukan sesuatu terhadap kenyataan tersebut. Kadang pengajaran yang demikian disebut juga pengajaran yang *adaptif*, sebab guru melakukan adaptasi terhadap isi pelajaran dan caranya mengajar, untuk menyesuaikan kebutuhan individu anak dan kelas. Adapun dasar-dasar pengakomodasian kebutuhan anak tersebut biasanya dikaitkan secara langsung dengan konsep *Developmentally Appropriate Practice (DAP)*, yaitu bahwa pengajaran dan tugas ajarnya disesuaikan tahap perkembangan

anak. Sedangkan guru yang tidak peka dengan perbedaan dalam hal kebutuhan dan kemampuan anak dan tidak melakukan sesuatu dengan melakukan modifikasi, dapatlah disebut guru yang *tidak reflektif*.

Di situlah bedanya antara *reflective teaching* dengan apa yang disebut modifikasi pembelajaran. Pengajaran reflektif tidak menunjuk pada metodologi atau gaya pengajaran tertentu; tetapi lebih menunjuk pada banyak keterampilan mengajar yang digunakan guru untuk selalu disesuaikan dengan kebutuhan (kalau perlu) setiap individu anak yang menjadi peserta pembelajaran. Oleh karena itu guru yang reflektif adalah guru yang dapat merancang dan mengimplementasikan program pengajaran dan kependidikan yang kongruen dengan keistimewaan khusus situasi sekolah atau situasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan guru yang tidak reflektif biasanya dicirikan oleh penggunaan satu pendekatan tunggal dalam banyak atau semua situasi pembelajaran.

a. Kebutuhan Pengajaran Reflektif Terkait Modifikasi

Sedikitnya ada lima variable yang harus diperhitungkan dalam upaya menciptakan pembelajaran yang reflektif. Kelima variable tersebut adalah: nilai yang dianut guru, ukuran kelas, jumlah kelas dalam seminggunya, peralatan yang dimiliki, dan perilaku peserta didik.

1) Acuan Nilai yang Dianut Guru

Salah satu variable yang paling penting adalah sikap dan kepercayaan guru yang dibawa pada situasi pembelajaran. Beberapa guru Penjas, misalnya, lebih berminat dalam pelatihan daripada dalam pengajaran, sehingga program pengajarannya menunjukkan kurangnya perencanaan dan minat untuk menumbuhkan kualitas penjas yang tinggi. Sedangkan beberapa guru Penjas lainnya benar-benar berdedikasi tinggi kepada program pengajarannya dan mencurahkan waktu yang tidak terbatas dalam perencanaan aktivitas baru dan menarik, juga menyediakan waktu yang mencukupi untuk anak, baik sebelum maupun setelah pelajaran. Atau bisa jadi masih banyak juga guru Penjas yang masih melihat bahwa pelajaran Pendidikan Jasmani hanya sekedar memberi waktu istirahat dan leha-leha bagi anak sebagai selingan dari rutinitas kelas yang berat, sehingga pembelajaran Penjas dibuat sedemikian rupa

sekedar memberi kesenangan dan keriangn tanpa harus benar-benar menekankan pentingnya “anak belajar.”

Idealnya, semua guru Penjas harus menghargai pentingnya penjas bagi anak sehingga berupaya keras mengembangkan program yang sesuai dengan perkembangan anak. Nyatanya, akan selalu terdapat atau malah banyak guru yang “menyerah dan cukup puas” pada cara-cara lama daripada berjuang mengembangkan program yang inovatif bagi anak didik. Pada dasarnya, nilai atau kepercayaan guru ini, ditambah dengan variable lainnya, dapat berkontribusi pada bagus-tidaknya program Penjas yang diajarkannya bagi anak.

2) Ukuran Kelas

Variabel yang memiliki dampak tertentu pada apakah guru dapat mencapai tujuan dalam pelajaran Penjas adalah ukuran kelas (jumlah anak dalam satu kelas). Jumlah anak yang ikut serta dalam penjas biasanya berjumlah besar, karena kadang-kadang dua kelas yang berbeda digabung menjadi satu. Jumlah anak yang begitu banyak dapat dianggap variabel yang paling menentukan keberhasilan guru dalam menciptakan pelajaran yang berhasil.

Agar guru mampu memberikan arah pada sekelompok anak yang banyak, guru tentu harus mendapat kesempatan untuk mengamati dan menganalisis dan memberi umpan balik. Permasalahan ketersediaan waktu untuk memberikan instruksi dan perhatian individual untuk setiap anak dalam suatu kelas yang berjumlah 50 anak tentu akan sangat membatasi guru.

3) Jumlah Pertemuan

Dalam kurikulum 2013, sekolah dan guru diberi pilihan untuk menetapkan apakah alokasi waktu selama 3 jam mau digunakan untuk satu pertemuan ataukah mau dibagi ke dalam 2 atau 4 pertemuan. Jika alokasi waktu yang disediakan digunakan dalam 2 pertemuan, maka waktu 4 jam dibagi dua, jadi masing-masing berdurasi dua jam. Demikian juga jika dipilih 4 pertemuan, maka masing-masing pertemuan terdiri dari 1 jam pertemuan.

4) Fasilitas dan Peralatan

Variabel keempat adalah kecukupan fasilitas dan peralatan yang tersedia di sekolah. Program Penjas yang baik tentu akan perlu didukung oleh jumlah peralatan yang memadai serta ketersediaan ruang atau lapangan yang diatur penggunaannya. Berkebalikan dengan sekolah yang didukung alat dan tempat yang baik, banyak juga sekolah yang tidak memiliki atau memiliki alat yang hanya terbatas sekali. Sehingga kadang para guru harus menggunakan ruang kelas yang bangkunya disisihkan ke ujung ruangan, agar anak-anak dapat bergerak di dalam kelas.

5) Perilaku anak

Variabel lain yang mengharuskan guru menerapkan prinsip tindakan reflektif adalah perilaku anak-anak didiknya. Kemampuan mengatur formasi atau pergerakan anak dalam kelas Penjas biasanya akan menentukan juga perilaku anak yang sedang belajar.

Kemampuan guru dalam mengatur anak satu kelas atau beberapa kelas secara efektif merupakan sebuah keterampilan mengajar (teaching skills) yang mutlak perlu dikuasai guru. Seorang guru harus mampu menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang baik pada saat anak belajar. Situasi belajar yang kondusif akan menjadi syarat bagi terjaganya perilaku anak yang positif untuk terjadinya pembelajaran yang efektif.

b. Kriteria untuk Pengalaman Belajar yang Baik

Setelah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pertimbangan guru yang reflektif, selanjutnya guru perlu mengetahui kriteria pembelajaran yang baik. Pengetahuan ini diperlukan agar guru mampu merancang pembelajaran yang baik.

Dalam mengajarkan keterampilan gerak dan konsepnya kepada peserta didik, guru harus merancang pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik mencapai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu fungsi guru yang paling kritis dalam setting pengajaran adalah merancang pengalaman belajar dan tugas geraknya. Pengalaman belajar yang baik akan

mengantarkan isi pelajaran kepada peserta didik dan membangun serta memberikan fokus pada respons peserta didik.

Pengalaman belajar dapat dirancang untuk memudahkan peserta didik menerima materi yang diberikan, apakah dengan program yang diindividualisasi, memberikan peranan pembuatan keputusan pada peserta didik, atau mengkonsentrasikan respons peserta didik pada salah satu aspek; psikomotor, kognitif, atau afektif. Guru memilih salah satu cara untuk merancang pengalaman belajar anak disesuaikan dengan materi pelajaran, tujuan pelajaran, dengan program yang lebih luas, dengan karakteristik peserta didik, dan bahkan dengan fasilitas serta peralatan yang dimiliki sekolah.

Hadirnya tugas gerak yang lebih dari satu di atas jelas dimaksudkan agar guru meyakini bahwa peserta didik dapat mencapai tujuan utamanya, yaitu melewati pemain bertahan dengan berpasangan. Setiap tugas yang dirancang untuk diberikan kepada anak tadi dipilih berdasarkan beberapa kondisi yang harus dipertimbangkan sebagai berikut:

- 1) Apa sifat dari materi tugas yang diberikan
- 2) Apa sifat dari tujuan masing-masing tugas gerak yang diberikan.
- 3) Bagaimana peserta didik diatur untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 4) Bagaimana ruang yang ada dimanfaatkan.
- 5) Alat jenis apa dan seberapa banyak alat yang akan digunakan.
- 6) Apa yang dilakukan guru selama kegiatan berlangsung.
- 7) Berapa lama waktu yang disediakan bagi setiap anak dan seluruh kelas disediakan.

Keputusan yang dibuat oleh guru terkait dengan tujuh pertanyaan di atas, menentukan potensi pengalaman belajar yang akan menyumbang terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, di samping menentukan potensi pengalaman yang menyumbang terhadap domain pembelajaran yang berbeda.

Lebih sering kriteria tersebut terpenuhi, maka semakin pantas ia dianggap sebagai guru penjas yang baik dan efektif.

- 1) Kriteria Pertama

Kriteria pertama untuk merancang pengalaman belajar adalah bahwa pengalaman belajar harus memiliki potensi untuk memperbaiki penampilan gerak/keterampilan peserta didik.

Kriteria ini memperjelas komitmen guru penjas untuk membekali keterampilan kepada peserta didik agar peserta didik mampu mengembangkan gaya hidup aktif baik di masa sekarang maupun untuk kehidupannya di masa mendatang. Untuk itu guru harus mampu memilih kegiatan yang bisa memberikan pengalaman yang berguna bagi anak dilihat dari peningkatan keterampilan. Dengan demikian, kegiatan yang hanya membuat peserta didik senang dan aktif tetapi tidak membuat anak meningkat keterampilan geraknya, harus dihindari. Paling tidak, dari apa yang dialaminya, peserta didik bisa mempelajari satu atau beberapa kemampuan baru atau menyempurnakan keterampilan yang sudah dikuasainya.

2) Kriteria Kedua

Kriteria kedua untuk rancangan pengalaman pembelajaran adalah bahwa pengalaman belajar harus menyediakan waktu yang maksimal bagi anak untuk berlatih dan melakukan kegiatannya pada tingkat kemampuan yang tepat.

Kriteria ini bukan hanya berhubungan dengan aspek pengelolaan, tetapi berkaitan dengan keputusan tentang isi atau materi, termasuk alat yang tersedia. Jika tujuan instruksional yang ditetapkan guru berkisar di sekitar keterampilan menguasai bola (khususnya melempar dan menangkap), bagaimana guru mengorganisasi barisan atau formasi peserta didik, juga bagaimana keterampilan itu hendak dilatih, apakah dengan menggunakan permainan atau kegiatan langsung, sangat berhubungan dengan waktu yang tersedia bagi anak untuk berlatih.

Usaha untuk memaksimalkan waktu latihan harus menjadi perhatian utama dalam perencanaan pengalaman pembelajaran. Memang, pada kenyataannya banyak alasan mengapa guru tidak memilih rancangan pengalaman belajar yang menyediakan waktu yang maksimal, di antaranya adalah:

1. Terbatasnya alat serta ruang yang ada di lingkungan sekolah

2. Kurangnya keterampilan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.
3. Kebutuhan untuk membatasi bidang pengamatan untuk memberikan umpan balik yang lebih akurat
4. Tujuan utama yang ditetapkan lebih berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial yang timbal balik.

Keterbatasan dalam hal alat barangkali menjadi masalah pokok dalam pendidikan jasmani di Indonesia, sehingga sadar atau tidak, keterbatasan itu telah menurunkan jumlah waktu latihan yang diperlukan.

3) Kriteria Ketiga

Kriteria ketiga untuk rancangan pengalaman pembelajaran adalah bahwa pengalaman belajar harus tepat untuk tingkat pengalaman seluruh peserta didik.

Peserta didik memperoleh keuntungan dari pengalaman belajarnya jika kegiatan itu sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Dari pengalaman, di jenjang sekolah apa pun dan di kelas berapa pun, amatlah sulit mengharapkan peserta didik memiliki keseragaman atau kesamaan kemampuan dalam suatu tugas gerak. Karena perbedaan individual dan pengalaman belajarnya di masa lalu, kemampuan anak amat heterogen, sehingga jika guru memberikan tugas gerak yang kriterianya tunggal, akan selalu ada peserta didik yang tidak belajar apa-apa karena tidak sesuai dengan kemampuannya.

Salah satu tugas yang paling menantang dalam keterampilan mengajar adalah merancang pengalaman belajar yang mengijinkan peserta didik berfungsi pada tingkat kemampuannya yang tepat. Konsep ini biasanya disebut *individualisasi*. Dan ketika individualisasi ini dilakukan hingga kebutuhan khusus setiap anak dipertimbangkan dalam proses perencanaan tugas gerak, konsep ini disebut *personalisasi*. Jika guru mampu menerapkan konsep ini dalam gaya kepengajarannya, di situlah guru sedang menerapkan gaya mengajar partisipatif atau lebih sering disebut dengan istilah *inclusion style*.

4) Kriteria Empat

Kriteria keempat untuk rancangan pengalaman pembelajaran adalah bahwa pengalaman belajar harus memiliki potensi untuk mengintegrasikan tujuan-tujuan kependidikan domain psikomotor, kognitif, dan afektif.

Peserta didik adalah manusia, dan setiap orang berfungsi sebagai suatu keutuhan. Dalam satu hal amatlah sulit menampilkan suatu keterampilan gerak tanpa hadirnya komponen kognitif dan afektif, karena peserta didik berpikir, merasa, dan bertindak sebagai suatu kesatuan pada saat yang sama. Orang cenderung mengulang kegiatan yang dilakukan dengan berhasil dan cenderung tidak mengulang kegiatan yang tidak berhasil dilakukannya. Tujuan-tujuan dalam pendidikan jasmani tidak dapat dicapai kecuali jika peserta didik akhirnya bisa berhasil pada tugas yang dilakukannya.

2. Prinsip dan Prosedur Pemodelifkasian Materi

a. Modifikasi Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Guru yang reflektif pada dasarnya adalah guru yang selalu berfikir kritis tentang anak dan kemudian mengadaptasikan pelajaran berdasarkan fasilitas, alat, dan tugas ajar agar memberikan lingkungan belajar yang produktif. Selanjutnya, akan diuraikan apa saja yang harus diadaptasi atau dimodifikasi dalam pembelajaran Penjas.

Bisa jadi arti modifikasi yang akan diuraikan dalam bagian ini agak berbeda dengan uraian tentang modifikasi yang selama ini sering dijelaskan oleh para penulis lain. Dalam modul ini, makna modifikasi dikaitkan dengan seluruh aspek pembelajaran, dari mulai tugas gerak atau keterampilan yang dipelajari, penggunaan metode dan model pembelajaran, penataan ruang terkait dengan manajemen lapangan, pengaturan anak dalam ruang, serta termasuk peralatan. Sedangkan penulis lain biasanya hanya akan menghubungkan upaya modifikasi hanya pada peralatan yang digunakan.

Modifikasi yang diuraikan di bagian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mendukung ke arah terjadinya pembelajaran menyeluruh dalam seluruh domain, sehingga dapat diharapkan bahwa

pembelajaran Penjas yang diselenggarakan dapat meningkatkan kualitas holistik anak didik.

1) Modifikasi dalam Tugas Gerak

Pembelajaran yang berada dalam wilayah psikomotor dalam Penjas biasanya selalu diarahkan pada 2 tujuan utama, yaitu tujuan yang berhubungan dengan pengembangan pencapaian keterampilan gerak dan peningkatan kebugaran jasmanianak (*fitness*). Kedua tujuan ini, oleh para ahli dianggap sebagai kelebihan yang terdapat dalam pelajaran pendidikan jasmani, yang tentunya tidak mungkin dapat dicapai oleh pelajaran lain. Oleh karena itu, kedua sub-wilayah dari domain psikomotor ini akan mendapat bahasan secara mendasar.

Untuk melangsungkan pembelajaran dalam domain psikomotor, yang arah atau tujuannya mengarah kepada dua aspek yang berbeda di atas (penguasaan keterampilan dan kebugaran), tentunya para guru harus menentukan tugas ajar berupa tugas gerak yang harus dilakukan oleh peserta didik, yang selanjutnya disebut sebagai *tugas gerak*. Marilah kita bahas satu per satu.

a) Keterampilan Gerak

Tugas agar anak menguasai keterampilan gerak dalam Penjas di Sekolah Dasar, tentu merupakan tanggung jawab utama dari guru pendidikan jasmani. Guru penjas memiliki tanggung jawab yang unik untuk mengembangkan keterampilan gerak, yang tujuan utamanya adalah meningkatkan penguasaan anak terhadap berbagai keterampilan gerak yang diajarkan. Keterampilan apa saja yang harus dikembangkan? Jawabannya adalah berbagai keterampilan yang sudah dirumuskan dan ditetapkan dalam kurikulum 2013, yang meliputi Aktivitas Pola Gerak Dasar, Aktivitas Kebugaran, Aktivitas Senam, Aktivitas Ritmik, dan Aktivitas Aquatik.

Keterampilan yang dimaksud di sini adalah berbagai macam gerak yang sudah memiliki kualitas dan tujuan tertentu yang biasanya terkait dengan lingkungan. Dalam bentuknya yang paling dasar, sebuah keterampilan dibangun oleh berbagai macam gerak, tetapi gerak tersebut sudah diarahkan untuk menyelesaikan tugas tertentu dan sudah dilatih secara matang, sehingga memiliki kualitas tertentu.

Biasanya para ahli akan membedakannya secara bertahap dengan menggambarkannya dalam berbagai situasi. Lihat tabel di bawah ini:

NAMA JENIS GERAK	TUJUAN TUGAS	TINGKAT PENGUASAAN	NAMA GENERIK
Gerakan kaki bergantian	Tidak dimaksudkan untuk menyelesaikan tugas atau tujuan tertentu	Bisa jadi baru dilakukan anak, sehingga tidak kelihatan tingkatnya	Gerak atau gerakan
Gerakan Kaki membentuk Jalan Kaki	Untuk berpindah dari satu titik ke titik lain	Tidak menunjukkan tingkat keterlatihan	Pola gerak
Gerakan kaki jalan cepat	Untuk berpindah dari satu titik ke titik lain	Memiliki kualitas terukur sebagai hasil latihan intensif	Keterampilan

Dari tabel di atas kita dapat melihat bahwa sebuah gerakan dapat disebut secara berbeda, tergantung kandungan kualitas dan tujuannya. Dengan demikian, kita juga dapat mendefinisikan ketiga tugas tadi dengan cara seperti di bawah ini:

TUGAS	DEFINISI
Gerak	Peristiwa perpindahan tubuh atau bagian tubuh dari satu titik ke titik lain
Pola Gerak	Serangkaian gerak yang membentuk fungsi penyelesaian sebuah tujuan, meskipun tuntutan hasilnya masih rendah
Keterampilan	Serangkaian gerak (pola gerak) yang sudah mampu menyelesaikan tujuan tertentu dengan tuntutan hasil yang tinggi.

Apakah yang dimaksud dengan tuntutan yang tinggi tersebut? Sedikitnya minimal ada tiga faktor yang harus dipenuhi manakala sebuah gerak atau pola gerak bisa disebut sebuah keterampilan, yaitu harus memenuhi unsur efektivitas, efisiensi, dan adaptabilitas. Jika sebuah gerak memenuhi tiga aspek tersebut, barulah ia bisa disebut sebuah keterampilan. Adapun orang yang melakukannya,

manakala gerakannya sudah memiliki tiga aspek tersebut dapat disebut anak atau pemain yang terampil.

Ketiga aspek di atas jika diuraikan lebih lanjut dapat menunjukkan pada tiga hal penting dari ciri keterampilan atau performa yang terampil. Contohnya, ketika seorang pemain (sepak bola, bola basket atau bola voli) mampu menempatkan bola secara akurat, sesuai yang diinginkan, berarti sudah menunjukkan adanya kualitas *efektivitas*. Kemudian ketika pemain itu melakukannya dengan cara yang benar sesuai dengan tuntutan teknik, dan ketika melakukannya tidak perlu mengerahkan tenaga yang tidak perlu, berarti pemain itu sudah menunjukkan adanya kualitas *efisiensi*.

Kualitas *efektivitas* merupakan hasil dari tindakan yang berorientasi pada tujuan atau sasaran tertentu. Sebuah tembakan bebas (*free throw*) pada basket dianggap efektif jika bola itu masuk ke keranjang. Seorang pemanah dianggap efektif jika ia mampu mengarahkan atau menembakkan panahnya tepat ke pusat targetnya. Dan seorang pemain bertahan dianggap efektif jika ia mampu menghadang pemain penyerang pada saat berusaha mencetak gol. Dengan kata lain, seluruh keterampilan gerak bisa dianggap efektif jika mampu menyelesaikan tujuannya secara terukur dan dalam tahap keberhasilan yang konsisten. Contohnya, dari sepuluh kali tembakan bebas, seluruh tembakannya hasilnya sepuluh atau sembilan bola masuk. Sedangkan pemain yang belum terampil mungkin hanya dua atau tiga kali saja bola yang masuk.

Kualitas *efisiensi*, di pihak lain, menggambarkan penampilan atau gerakannya itu sendiri. Suatu keterampilan dilakukan secara efisien jika aksinya itu secara mekanika dianggap benar dalam situasi tertentu, sehingga menyebabkan usahanya dipandang lebih minimal.

Kualitas *adaptasi* menggambarkan kemampuan pemain dalam menyesuaikan penampilan pada kondisi sekitarnya. Hal ini menunjuk pada keadaan lingkungan yang selalu berubah-ubah, sehingga ketika sebuah keterampilan dilakukan pada keadaan yang

berbeda, pemain perlu melakukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan.

Tugas guru Penjas dalam pembelajaran keterampilan ini diharapkan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk mampu mencapai atau minimal mendekati tingkat keterampilan seperti digambarkan di atas dari anak didiknya. Termasuk dalam pembelajaran pola gerak dasar seperti gerak-gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Untuk itu, kondisi pembelajaran yang diciptakan guru, harus memungkinkan semua anak memperoleh kesempatan melakukan tugas geraknya dalam frekuensi yang tinggi.

b) Modifikasi Tugas Gerak dalam Perspektif Keterampilan

Keterampilan memiliki ruang lingkup dan jenisnya tersendiri. Oleh para ahli, keterampilan dibagi ke dalam beberapa kategori, tetapi untuk kepentingan dalam modul ini, keterampilan yang akan kita bahas dibedakan menjadi keterampilan tertutup dan keterampilan terbuka. Menurut Schmidt (1991) dalam Mahendra (2007), *Keterampilan Terbuka (open skill) adalah keterampilan yang ketika dilakukan, lingkungan yang berkaitan dengannya bervariasi dan tidak dapat diduga*. Contohnya adalah permainan di mana bola dan pemain tidak pernah berada di tempat yang sama. Sedangkan keterampilan tertutup diartikan sebagai keterampilan yang dilakukan dalam lingkungan yang relatif stabil dan dapat diduga.

Marilah kita bahas cara memanfaatkan modifikasi tugas ajar yang termasuk ke dalam keterampilan tertutup dan terbuka ini dalam pembelajaran Penjas.

1. Modifikasi Keterampilan tertutup

Keterampilan tertutup adalah keterampilan yang dilaksanakan dalam lingkungan yang menetap. Artinya, kondisi lingkungan di mana keterampilan dilangsungkan tidak pernah berubah-ubah. Dengan begitu, ketika melakukan keterampilan tertutup, pelaku gerak dapat berkonsentrasi pada saat yang dikiranya tepat (*self-paced*) dan menggunakan umpan balik dari dalam tubuhnya sendiri

untuk membimbing gerakan. Meskipun perbedaan teoritis bisa saja ada di antara istilah yang dipakai, keterampilan tertutup biasanya berupa keterampilan yang dipicu atau ditentukan oleh diri sendiri. Contohnya seperti keterampilan-keterampilan dasar seperti lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif yang dilakukan masing-masing anak termasuk ke dalam keterampilan tertutup. Sedangkan kalau mengambil contoh dari cabang olahraga, olahraga bowling, golf, panahan, senam atau renang adalah juga merupakan contoh yang berciri keterampilan tertutup.

Keterampilan tertutup di lingkungan yang berbeda. Beberapa keterampilan yang tertutup atau yang dipicu sendiri memerlukan pelakunya beradaptasi pada lingkungan yang berbeda tetapi tidak berubah. Senam, misalnya, memerlukan penyesuaian pada jenis matras yang kelembutan dan ukurannya berbeda-beda. Bahkan pengembangan keterampilan yang disebut perluasan dalam senam, dapat dicirikan dengan melakukan gerakan yang sama di tempat yang berbeda. Misalnya keterampilan guling depan, ketika pertama kalinya dipelajari, alat yang digunakan adalah matras. Berikutnya, ketika gerakan tersebut dikuasai, ia dapat dilakukan di alat lain, seperti di peti lompat misalnya, atau di atas balok keseimbangan yang permukaannya lebih sempit, atau bahkan pada palang tunggal. Keterampilan jenis ini dibedakan dari keterampilan tertutup murni, sehingga dinamakan keterampilan tertutup di lingkungan yang berbeda.

Penampilan yang baik dalam keterampilan tertutup yang harus disesuaikan dalam lingkungan yang berbeda perlu dipelajari terlebih dahulu dalam kondisi yang stabil sebelum kemudian dilatih pada kondisi lingkungan di mana keterampilan itu akan dipraktikkan. Di sini, yang terjadi adalah, gerakan tersebut diadaptasikan untuk dapat dilakukan di tempat lain, agar membiasakan anak siap untuk memiliki kemampuan *adaptasi* sebagai ciri keterampilan, di samping aspek *efektivitas* dan *efisiensi*. Kemampuan untuk menyesuaikan ini dinamai dengan istilah *versatility*.

2. Modifikasi dalam Keterampilan terbuka

Berbeda dengan keterampilan tertutup, keterampilan terbuka ditampilkan dalam lingkungan yang berubah-ubah. Contoh dari keterampilan terbuka adalah keterampilan manipulatif melempar, memukul, atau menangkap yang dilakukan dalam situasi permainan. Ciri keterampilan ini biasanya dipicu secara eksternal atau dari luar (*externally paced*) di mana timing pelaksanaannya dikontrol oleh lingkungan (anak lain atau lawan). Keberhasilan dalam keterampilan ini benar-benar bersandar pada kemampuan pelaku untuk secara cepat memproses tanda-tanda perceptual (terutama visual). Anak yang sudah terampil dapat memahami kondisi lingkungan dan dapat menyesuaikan keterampilan pada kondisi yang berubah-ubah.

Perhatikan peralihan bertahap dalam mempelajari gerak memukul bola kasti di bawah ini:

Memukul bola dari Batting tee; setiap kali ketinggian sama	Memukul bola dari Batting tee; setiap kali ketinggiannya berubah	Memukul bola dari mesin pitching; setiap kali kecepatan tetap	Memukul bola dari lemparan pitcher; kecepatan, lokasi, dan jenis lemparan setiap kali berubah
--	--	---	---

Karena keterampilan terbuka memerlukan pelakunya menyadari tanda-tanda perceptual (misalnya bola yang datang atau lawan yang bergerak), tidak ada jaminan bahwa anak yang sudah bisa melakukan pukulan secara tertutup akan mampu melakukan pukulan yang sama dalam kondisi yang terbuka. Harus disadari oleh guru, bahwa ada dua faktor yang terlibat dalam keterampilan terbuka: (1) pelaku harus memilih respons yang tepat ketika menyadari adanya stimulus dari luar, dan (2) pelaku harus mampu melakukan respons tersebut secara efisien dan efektif. Tugas guru penjas adalah mengurangi kompleksitas bidang perceptual anak di tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian membantu anak menyesuaikan diri dengan kompleksitas lingkungan yang secara bertahap bertambah.

Dalam konteks modifikasi, senam kependidikan adalah salah satu upaya memodifikasi pembelajaran senam, dari yang tadinya diajarkan dengan pendekatan keterampilan inti (langsung mengajar teknik dasar guling depan, atau handstand, dll.), diganti dengan pendekatan Pola Gerak Dominan (PGD).

Untuk mengetahui makna pendekatan PGD, terlebih dahulu Anda harus mengetahui pengertian pola gerak dominan itu sendiri. Yang dimaksud dengan pola gerak dominan adalah pola gerak yang mendasari terbentuknya keterampilan senam sehingga perannya dianggap dominan. PGD inilah yang menjadi dinding bangunan (*building block*) untuk terbentuknya keterampilan-keterampilan yang lebih kompleks. Misalnya putaran dalam roll depan adalah PGD yang sama dengan putaran untuk berhasilnya salto depan. Oleh karenanya, guru tinggal memilih sejumlah kecil kunci keterampilan yang mendasari keterampilan senam, melatih/mengajarkannya kepada anak, kemudian baru berangkat pada penguasaan keterampilan yang berikutnya.

Dengan demikian pendekatan Pola Gerak Dominan dalam pengajaran senam adalah pengajaran yang didahului oleh pengembangan pola gerak yang sifatnya dominan dari gerakan yang akan diajarkan. Sebagai contoh, jika guru hendak mengajarkan sebuah gerakan senam inti seperti headstand, misalnya, maka pada tahap-tahap awal guru akan meminta anak untuk memperbanyak pola gerak dominan dari sikap-sikap keseimbangan yang bertumpu pada kepala dan kedua lengan, terutama dengan menekankan pada kebenaran meletakkan posisi dahi dan kedua tangan sebagai titik tumpu yang membentuk segitiga.

Demikian juga jika keterampilan yang akan diajarkan adalah guling depan dan guling belakang, maka pelajaran itu akan banyak diawali oleh aktivitas pengembangan pola gerak putaran yang terdiri dari berbagai poros putaran, seperti poros longitudinal, poros transversal, dan poros medial. Semakin guru mengetahui banyak pola gerak yang dapat ditawarkan kepada anak-anak, maka pengajaran dengan pendekatan tersebut akan semakin memperkaya wawasan dan sekaligus keterampilan anak dalam berbagai gerak

senam dan berbagai variasi pengembangannya. Dalam praktiknya, pengayaan pola gerak dominan ini juga dapat dijadikan pengembangan variasi dan sekaligus kombinasi atau rangkaian gerak yang dipelajari.

Untuk dapat mempraktekkan pendekatan ini, tentu para guru dituntut untuk mengetahui dan menguasai konsep pola gerak dominan dalam senam, yang secara singkat dapat digambarkan di sini terdiri dari 7 pola gerak. Kesemua pola gerak dominan itu adalah :

- ✓ *Landings* (pendaratan)
- ✓ *Static position* (posisi-posisi statis)
- ✓ *Gerak berpindah* (locomotion)
- ✓ *Swings* (Ayunan)
- ✓ *Rotations* (Putaran)
- ✓ *Springs* (Lompatan)
- ✓ *flight and height* (Layangan dan ketinggian)

Namun demikian, mengingat keterbatasan ruang, modul tidak akan membahas pendekatan PGD ini secara tuntas, karena pembahasan yang mendalam memerlukan buku tersendiri. Adapun jika guru masih ingin memilih pendekatan formal, paling tidak guru disarankan untuk melakukan upaya-upaya modifikasi seperti diuraikan dalam tabel di bawah ini.

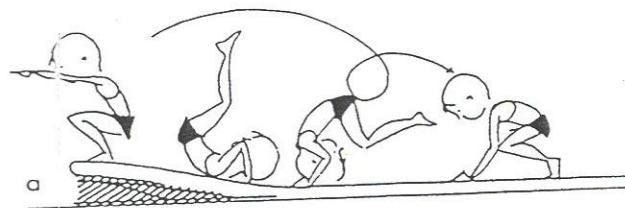
Tahapan Pembelajaran Senam

1. Dalam pelajaran senam, akan menjadi masalah jika peserta didik diminta melakukan gerakan yang tidak dikuasainya. Banyak peserta didik tidak memiliki kemampuan fisik yang disyaratkan untuk senam formal, yang memerlukan kekuatan tubuh bagian atas, kekuatan perut, dan kelentukan yang besar. Guru dapat memilih mengembangkan syarat-syarat fisik itu, atau mengubah target penampilan menjadi lebih rendah.
2. Peserta didik harus diajarkan sejak dini tentang bagaimana mengatur dan mengontrol berat tubuhnya sendiri untuk keselamatan. Untuk itu ia harus tahu bagaimana menempatkan bagian tubuh pada alat atau matras secara benar. Ia juga harus diajarkan tentang cara agar bisa turun dari posisi tubuh erbalik, seperti handstand atau headstand.
3. Unit-unit keterampilan hendaknya dapat diindividualisasikan sehingga ada target yang berbeda-beda untuk setiap peserta didik. Peserta didik tidak boleh dipaksa melakukan gerakan yang belum siap dilakukannya.
4. Peserta didik harus didorong untuk menunjukkan bentuk yang baik dari apa yang mereka lakukan. Tidaklah mencukupi jika peserta didik hanya mencoba beberapa keterampilan tanpa menguasainya sama sekali. Lebih baik peserta didik melatih keterampilan yang sederhana sampai terkuasai dengan baik.
5. Pengajaran yang menggunakan pos-pos latihan akan sangat berguna

untuk memberi kesempatan pada anak melatih gerakan yang sedang dicoba dikuasai, daripada bertumpuk di satu alat dengan giliran yang sangat terbatas.

6. Cara atau teknik pemberian bantuan dalam pembelajaran senam hendaknya dilatihkan sejak dini pada semua anak, sehingga kemampuan membantu ini berkembang sesuai dengan penguasaan keterampilan senam. Pemberian bantuan merupakan sebuah keterampilan juga, sehingga perlu dilatih dengan perencanaan yang baik. Pada prakteknya nanti, diharapkan bahwa anak jangan terlalu mengandalkan pada bantuan untuk menyelesaikan gerakannya. Namun di sini gagasannya jelas, bahwa mengajarkan anak saling membantu bukan saja agar guru bisa terbebas dari keharusan membantu anak yang begitu banyak, tetapi juga untuk keperluan memanfaatkan situasi pembelajaran senam untuk mengembangkan tanggung jawab dan kemampuan bekerja sama dengan orang lain.
7. Untuk senam formal lebih bermakna jika guru memberikan panduan dan kriteria penilaian senam sehingga peserta didik akan tahu bagaimana gerakannya dinilai lengkap dengan kriterianya. Di samping itu, untuk memberikan gagasan yang jelas pada peserta didik, guru perlu juga memiliki video atau vcd tentang gerakan yang sebenarnya, untuk diperlihatkan pada anak. Anak akan termotivasi untuk mempelajarinya.
8. Akan lebih merangsang minat anak, jika guru memasukkan perlombaan senam pada kejuaraan antar kelas yang rutin dilaksanakan sekolah, dengan menentukan peraturan yang sederhana agar bisa diikuti oleh banyak peserta didik, baik secara beregu maupun secara individual.

Tahap selanjutnya, ketika pembelajaran senam dengan pendekatan formal ini dilangsungkan, guru hendaknya mengatur alat yang ada secara bertahap dari yang memungkinkan anak melakukan gerakan secara lebih mudah. Misalnya, untuk pembelajaran guling belakang, guru mengatur supaya matras ditempatkan sedemikian rupa supaya memberi sudut miring yang memudahkan anak yang melakukan guling ke belakang karna terbantu kemiringan matras. Kemiringan matras ini bisa diatur dengan menempatkan satu matras di atas matras lainnya, dengan ujung yang berbeda. Atau ujung matras ditempatkan di atas papan tolak. Lihat gambar di bawah ini:

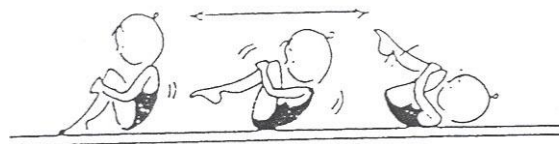


Gambar 3: Contoh modifikasi peralatan senam

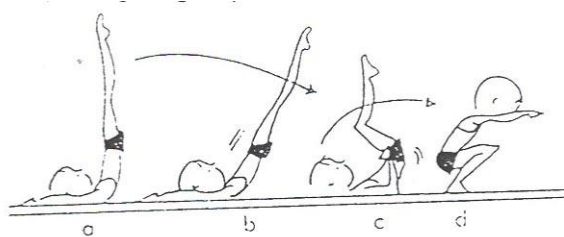
Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa dengan sudut kemiringan tertentu, bergulingnya tubuh yang melakukan roll belakang akan mendapat dorongan momentum lebih besar, sehingga membantu anak dalam menyelesaikan gerakannya. Kemiringan matras tersebut tentu dapat diperbesar dengan cara menambah lapisan di bawahnya, yang semakin mempermudah pelaksanaan gerakannya. Ketika gerakan tersebut semakin dikuasai, kemiringan matras dapat dikurangi, hingga akhirnya nanti menjadi rata sejajar lantai. Jika memungkinkan dari alat yang dimiliki, ketika pelajaran berlangsung, guru dapat menyediakan matras yang berbeda kemiringannya pada saat yang bersamaan, sehingga anak dapat memilih di matras mana dirinya dapat memperoleh kemudahan.

Dari sisi materi yang seang dipelajari, guru pun dapat memodifikasi pembelajaran dengan meramu rangkaian tahapan yang berbeda-beda. Perhatikan gambar urutan gerakan pembelajaran guling depan (*forward roll*) di bawah ini:

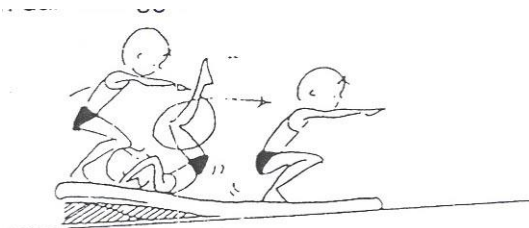
- Bergulung-guling badan bulat



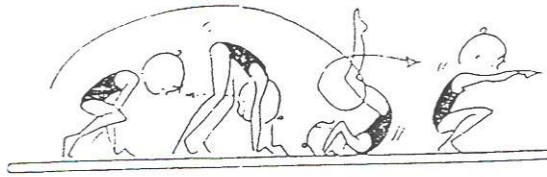
- Dari posisi sikap lilin guling depan



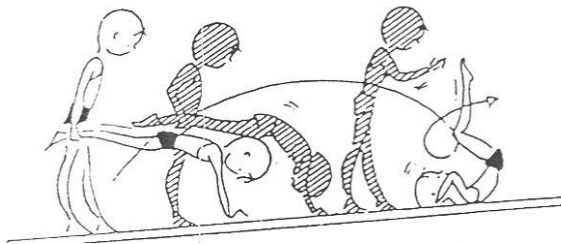
- Guling depan dari ketinggian



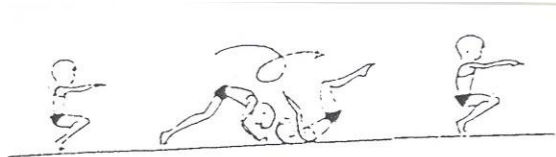
- Jongkok dengan bertumpu lengan, melihat melalui kaki, guling depan



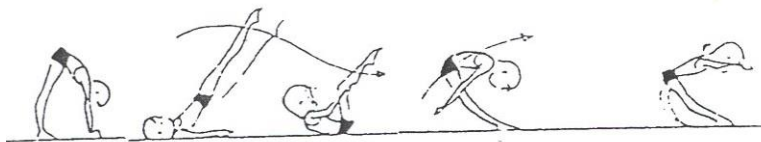
- Gerobak dorong-guling depan



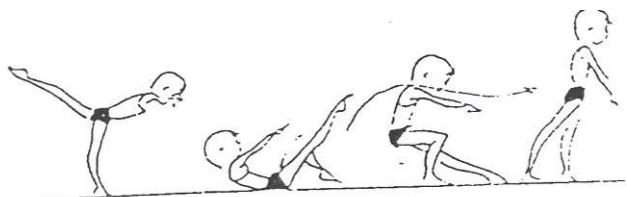
- Posisi awal jongkok, posisi mengguling jongkok, dan posisi akhir jongkok.



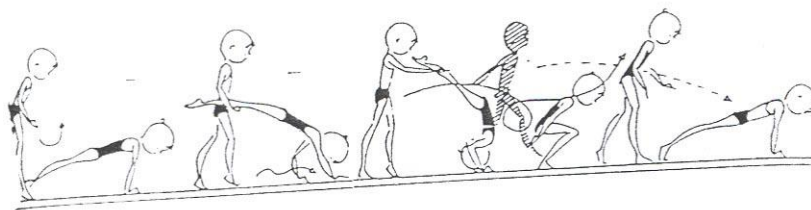
- Posisi awal menyudut, posisi mengguling kaki lurus, posisi akhir menyudut kangkang



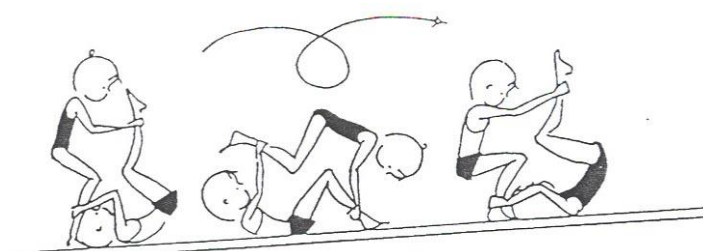
- Posisi awal sikap pesawat terbang, posisi berguling satu kaki lurus satu kaki bengkok, dan posisi akhir mendarat satu kaki dan sikap pesawat terbang.



- Roll berpasangan bergantian
 - ✓ Gerobak dorong guling depan



- ✓ Guling gentong



Gambar 4: Contoh modifikasi materi senam

Permainan sebagai Keterampilan Terbuka. Materi utama dari kurikulum Penjas SD lebih banyak terdiri dari berbagai macam permainan sederhana, baik yang bersifat beregu maupun perorangan. Tetapi tidak sedikit pula guru yang sudah memperkenalkan anak pada cabor permainan formal seperti volley, basket, sepak bola, atau bola tangan. Permainan beregu tersebut termasuk permainan yang kompleks yang banyak menggunakan keterampilan terbuka, sehingga ketika mengajarkannya memerlukan pertimbangan khusus dalam memodifikasinya.

Sebagaimana sudah diketahui bahwa pada prakteknya, pembelajaran permainan sering dilakukan secara bertahap, dengan tahapan yang identik seragam yang disebut tahapan permainan. Tahapan permainan ini sudah berkembang sekian lamanya sehingga sudah menjadi semacam hal yang dipandang seharusnya demikian. Tentu pandangan demikian dapat timbul dari kecenderungan bagaimana keterampilan digunakan dalam permainan. Setiap tahapan pengajaran harus melibatkan pergerakan dari latihan yang meningkat bertahap tingkat kesulitannya menuju kondisi seperti permainan sebenarnya.

Tahapan pembelajaran permainan ini dapat dianggap terdiri dari empat tahap, yang digambarkan dalam kotak di bawah. Tahapan-tahapan tersebut dideskripsikan dalam bagian-bagian berikut:

Tahap satu. Dalam tahap satu, guru berkepentingan dengan kemampuan untuk mengontrol benda (obyek) atau tubuh. Peserta didik pemula dihadapkan dengan masalah ketidaktahuan tentang apa yang akan terjadi ketika mereka memukul, melempar, menangkap atau mengumpulkan benda tertentu. Tingkat kemampuan mengontrol benda yang sangat mendasar akan dikuasai pada tahapan pembelajaran permainan ini. Pengontrolan yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- ✓ Aksi melontarkan (misalnya memukul, menendang, melempar). Anak dapat mengarahkan benda ke suatu tempat dengan besaran daya yang sesuai kepentingannya secara konsisten.
- ✓ Aksi menerima (misalnya menangkap, mengumpulkan). Anak dapat menguasai suatu benda yang datang padanya dari arah, kecepatan, dan ketinggian yang berbeda.
- ✓ Aksi membawa dan melepaskan (misalnya mendribbling, menggiring, dsb.). Anak dapat menjaga penguasaan terhadap benda yang bergerak dalam berbagai cara dan pada berbagai kecepatan.

Bandingkan tahapan pembelajaran antara anak SD dan peserta didik SMA yang tengah belajar pass atas pada bola voli.

Menangkap bola/Imitasi Pass atas (SD)	Pass atas (Anak SMA)
Menangkap dari lontaran ringan sendiri	Pass atas dari lontaran ringan
Tingkatkan ketinggian lontaran	Tingkatkan ketinggian lontaran
Tingkatkan jarak lontaran	Tingkatkan jarak lontaran
Lontarkan ke arah kiri dan kanan	Terima lontaran dari kiri dan kanan
Menangkap bola dari lontaran orang lain	Berpindah-pindah dari melontarkan ke pass atas
Tingkatkan jarak dan daya lontaran	Tingkatkan jarak dan daya lontaran
Variasikan ketinggian lemparan	Variasikan ketinggian lemparan
Tingkatkan jarak dan daya lontaran	Lakukan pass bola dari bola service dari arah yang berbeda.

Tahap satu

Berkepentingan meningkatkan keterampilan tunggal

Kemampuan mengontrol suatu benda:

Aksi melontarkan- mengarahkan benda ke satu tempat dengan besaran daya yang diperlukan, ketinggian, dan arah secara konsisten, pada posisi diam dan bergerak.

Contoh:

sederhana- passing atas ke tosser dengan bola yang di toss ringan oleh guru atau pasangan.

kompleks- passing atas dengan bola dari serve ke arah pemain kiri atau pemain kanan.

Aksi menerima- menguasai benda yang datang ke arah anak dari arah, ketinggian, atau kecepatan yang berbeda, dalam posisi diam atau bergerak.

Contoh:

sederhana- lempar bola menggelinding dari jarak pendek langsung ke arah anak

kompleks- lempar bola dengan keras ke kiri atau kanan dari anak.

Tahap dua

1. Menggunakan keterampilan dengan menggabungkannya dengan keterampilan lain.
2. Menghubungkan gerak pribadi dengan gerakan orang lain dengan cara bekerja sama.

Contoh:

sederhana- dribbling dan melakukan suatu tembakan ke arah basket.

Kompleks- menjaga bola tetap bisa melintasi net dalam tennis dengan bermacam-macam pukulan, baik dengan pantulan maupun secara volley.

Tahap tiga

Strategi penyerangan dan pertahanan dasar

Contoh:

sederhana- bermain satu lawan satu dalam basket dan tidak ada tembakan.

kompleks- bermain lima lawan lima dalam sepakbola dengan dua orang kiper.

Tahap empat

Permainan dimodifikasi dengan perubahan pada peraturan, luas lapangan, jumlah pemain- dengan posisi yang dikhususkan.

Permainan sebenarnya

Contoh:

sederhana- memperkenalkan posisi khusus dalam permainan

kompleks- permainan sebenarnya dengan peraturan penuh.

Dalam contoh di atas, tahapan yang meningkat dilakukan sehingga mengarahkan anak pada tingkat penguasaan dan pengontrolan yang meningkat terhadap bola dengan mengubah-ubah kondisinya. Semua tugas-tugas ajar yang bersifat manipulatif dapat dikurangi atau ditingkatkan kompleksitasnya dengan memodifikasi daya (kecepatan), arah, atau ketinggian benda, juga perubahan dari posisi diam ke posisi bergerak.

Melempar dan menangkap dari keadaan bergerak lebih sulit dilakukan daripada dari posisi diam.

Tahap dua. Pada tahap dua ini fokus pembelajaran masih pada peningkatan penguasaan dan pengontrolan terhadap objek, tetapi latihannya sudah lebih kompleks. Dalam tahap dua ini, dua keterampilan digabungkan (misalnya dribbling dan passing); peraturan ditekankan sehingga membatasi aksi yang dilakukan (misalnya aturan traveling dalam basket); dan keterampilan tersebut dilatih secara kooperatif dengan anak lain.

Berikut adalah contoh penggabungan keterampilan yang harus dipelajari khusus dalam sepak bola ketika anak-anak memasuki tahapan dua.

- ✓ Menerima bola dari passing anak lain kemudian langsung dribble,
- ✓ Dribble kemudian passing,
- ✓ Dribble kemudian menembak ke gawang,
- ✓ Menerima bola passing, dribble, kemudian menembak ke gawang.

Bahkan dalam situasi permainan yang melibatkan keterampilan tunggal yang singkat (diskrit), melatih keterampilan secara gabungan ini tetap perlu dilakukan. Dalam permainan voli misalnya, seorang anak dapat membuat passing bawah ke anak lain, yang berikutnya melakukan toss ke anak lain lagi, atau melakukan set up, sehingga anak yang pertama tadi kemudian dapat melakukan spike.

Tahap tiga. Dalam tahap tiga, fokus pembelajaran adalah pelaksanaan taktik penyerangan dan pertahanan secara sederhana dengan menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai. Ketika tahap ini dilaksanakan, peserta didik diasumsikan sudah mampu menguasai dan mengontrol bola tanpa kesulitan lagi, sehingga dapat berkonsentrasi pada penggunaan keterampilan itu dalam proses penyerangan atau bertahan.

Tahap tiga mempertimbangkan strategi yang sangat mendasar yang ada dalam permainan tertentu dan mulai membangun strategi tersebut secara bertahap sesuai dengan wawasan peserta didik. Hal ini dilakukan, pertama-tama dalam kondisi yang sangat sederhana dan kemudian bergeser ke kondisi yang lebih kompleks.

Secara mendasar olahraga permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis permainan dengan strateginya masing-masing. Yang pertama adalah permainan invasi (*invasion games*), yang berciri semua pemain menggunakan lapangan yang sama dalam penyerangan dan pertahanan serta terus-menerus

bertukar peranan tergantung siapa yang menguasai bola. Permainan bola basket, sepak bola, hockey, bola tangan, merupakan contoh dari permainan jenis invasi tersebut.

Contoh berikut tentang permulaan strategi dari jenis permainan invasi menggambarkan keterampilan dan kemampuan yang harus diajarkan pada tahap ini.

3. Strategi tahapan dan modifikasi permainan invasi

Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan satu lawan satu.

Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan satu lawan satu.

Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan dua lawan satu.

Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan dua lawan satu.

Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan dua lawan dua.

Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan dua lawan dua.

Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan tiga lawan dua.

Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan tiga lawan dua.

Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan tiga lawan tiga.

Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan dua lawan dua.

Setiap tahapan yang digambarkan di atas mempunyai rangkaian tanda-tanda penting berkaitan dengan strategi yang menjadi bagian permainan. Setiap pemain penyerang (baik pemain yang menguasai bola maupun yang tidak menguasai bola) mempunyai peranan yang berbeda. Demikian juga dengan setiap pemain bertahan (baik pemain yang menguasai bola maupun yang tidak menguasai bola) juga memiliki peranan yang berbeda. Jika peranan tersebut diajarkan sebelum permainan menjadi semakin kompleks, peserta didik memiliki dasar untuk memainkan permainan dalam bentuk yang lebih kompleks.

Contoh dari modifikasi permainan meliputi menghilangkan tembakan hukuman, mengganti tindakan service pada permainan voli, pukulan pada softball diganti dengan lemparan atau menempatkan bola pada *batting tee* untuk sebagian pemain, memulai permainan tanpa ada bola keluar, dan mengurangi ukuran lapangan permainan, dsb.

Contoh modifikasi permainan yang baik

Basket	Empat lawan empat tanpa menggunakan dribbling
	Lima lawan lima tanpa memakai peraturan

	tembakkan hukuman atau jump ball
Sepak bola	Tujuh lawan tujuh, peraturan penuh Sebelas lawan sebelas; tidak ada bola keluar dan tendangan sudut.
Voli	Peraturan sebenarnya; minimal bola dimainkan dua kali Empat lawan empat; lebar lapangan dimodifikasi
Tennis	Lapangan lebih kecil; peraturan penuh Permainan dimulai dengan serve yang dipermudah.

c) Modifikasi Pendekatan Pembelajaran

Secara keseluruhan, memodifikasi pembelajaran permainan pun dapat dilakukan dengan mengubah pendekatan pembelajaran secara keseluruhan. Jika awalnya guru lebih banyak menggunakan pendekatan langsung atau keterampilan inti, maka perlu dicoba agar guru dapat mengajar dengan pendekatan yang berbeda. Khusus dalam pembelajaran permainan, para ahli sudah memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang disebut pendekatan taktis (*tactical approach*). Pendekatan taktis adalah trend yang sedang tumbuh dalam mengajar permainan dewasa ini, terutama di Amerika Serikat dan Inggris. Dengan pendekatan taktis, peserta didik seolah-olah harus mulai belajar bagaimana memainkan permainan dimulai pada *tahap tiga* langsung dan berlanjut ke *tahap empat*, sehingga tahap satu dan tahap dua seolah dilewati. Asumsinya adalah bahwa strategi dianggap sebagai bagian yang paling bermakna dari permainan dan bahwa peserta didik akan mengembangkan keterampilan yang diperlukan setelah benar-benar dibutuhkan.

Pendekatan taktis yang menekankan pada penerapan strategi permainan pada pembelajaran permainan memiliki kesamaan nilai tambah seperti pada pendekatan strategi kognitif. Oleh karena itu pula, pembelajaran permainan yang menggunakan pendekatan taktis, dipandang memiliki kelebihan karena sekaligus mendorong anak dari awal pembelajaran untuk mengerahkan fungsi kognitifnya, sehingga pembelajarannya dianggap lebih bermakna dalam mengembangkan kemampuan anak.

Hal terakhir yang harus diusahakan oleh setiap guru adalah, kesempatan anak untuk melakukan gerakan yang ditugaskan harus berfrekuensi (diulang) tinggi, sehingga setiap anak mampu mengulang gerakan yang dipelajari hingga ratusan kali. Oleh karena itu, guru harus mengupayakan agar peralatan yang digunakan anak (misalnya bola), harus memenuhi jumlah yang mencukupi, jika mungkin setiap anak menggunakan satu bola, atau paling minimal setiap dua anak bisa secara berpasangan menggunakan satu bola.

d) Modifikasi dalam Kebugaran Fisik

Telah menjadi semacam kesepakatan umum bahwa tujuan pembelajaran Penjas dalam domain psikomotor harus pula mencakup peningkatan kebugaran jasmani peserta didik. Pertanyaannya adalah, apakah kebugaran jasmani ini dapat dicapai melalui program penjas yang alokasi waktunya harus dibagi juga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lain (keterampilan gerak dari berbagai cabang olahraga). Dan pertanyaan yang lebih mengemuka adalah mungkinkah unsur kebugaran jasmani dapat ditingkatkan dalam program penjas yang hanya dilaksanakan satu minggu sekali?

Memang tidaklah sulit untuk mengetahui cara bagaimana membuat peserta didik menjadi fit (bugar) dari kaca mata ilmu kondisioning. Kita semua sebagai guru penjas sudah mengetahui prinsip-prinsip peningkatan kondisi fisik yang meliputi pengembangan kapasitas kardiovaskular, daya tahan otot lokal, kekuatan, kelentukan, dan power. Yang tidak mudah adalah bagaimana memadukan program kebugaran ini dalam program kurikulum pendidikan jasmani dan bagaimana meyakini bahwa peserta didik akan terus tertarik untuk melakukannya dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam hal ini kita pun sudah menyadari bahwa ada beberapa masalah yang harus dipecahkan oleh guru dalam kaitannya dengan pemberian program kebugaran jasmani, yaitu:

- Waktu yang disediakan di sekolah tidak memadai untuk mengembangkan kebugaran peserta didik, apalagi

mempertahkannya, jika dilihat dari persyaratan intensitas, frekuensi, dan durasi latihan.

- Banyak peserta didik di tingkat SD yang sudah tidak lagi menyukai dan menikmati kerja fisik yang berat, karena sudah terlanjur menikmati waktu luang yang memanjakan, seperti nonton TV, main PS, atau main HP. Hal ini pun bisa disadari dari betapa banyaknya beban pelajaran mereka dari mata pelajaran lain, di samping betapa tidak mendukungnya lingkungan sekolah untuk mendorong mereka aktif secara fisik.
- Pertambahan kualitas kebugaran yang dicapai berumur sangat pendek, mudah hilang atau menurun kembali, kecuali jika tingkat intensitas dan frekuensi latihan tetap dipertahankan.
- Program pengembangan kebugaran yang disediakan guru pun biasanya bersifat monoton, tidak bervariasi, tidak ada kriteria yang jelas, dan yang lebih parah adalah tidak mudah bagi guru untuk mendokumentasikan kemajuan yang dicapai oleh masing-masing peserta didik.
- Secara tidak disadari, guru pun biasanya mengabaikan penanaman kesadaran peserta didik yang didasarkan pemahaman secara kognitif dan afektif terhadap program kebugaran jasmani.

Memilih aktivitas jasmani dan pembelajaran keterampilan gerak yang bernilai fitness tinggi. Pada setiap pembelajaran, guru tentu harus memilih tugas-gerak bagi anak yang bernilai fitness tinggi. Maksudnya, aktivitas jasmani yang harus dilakukan anak adalah aktivitas yang memiliki intensitas tinggi yang menyebabkan denyut jantung dan kerja paru-paru anak meningkat tajam. Untuk itu, gerakan yang diminta dari anak harus berciri peningkatan daya tahan umum dan daya tahan kecepatan, berciri kecepatan dan kekuatan, kelincahan, serta kelentukan yang tinggi. Gerakan seperti itu bisa berupa gerakan berlari dalam kecepatan cukup tinggi, yang diselingi istirahat yang mencukupi (interval), sebelum diulang kembali dengan intensitas yang sama. Ciri yang paling kelihatan dari gerakan berintensitas tinggi adalah anak kelihatan terengah-engah,

denyut jantung meningkat, dan berikutnya anak basah kuyup oleh keringat.

Kegiatan pembelajaran yang menyebabkan anak menunggu giliran dalam waktu yang lama harus dihilangkan, dan pelaksanaan pembelajaran harus memungkinkan anak bergerak dalam waktu yang bersamaan. Untuk itu, ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu:

- 1) *Pada proses pemanasan*, guru sebaiknya memilih cara melakukan permainan sederhana yang akan membuat semua anak bergerak serempak dan langsung melakukan berbagai gerakan yang berintensitas cukup tinggi. Permainan sekelompok kucing mengejar sekelompok tikus dan harus menjadikan semua tikus menjadi patung dengan cara menepuknya (*tag*), adalah contoh yang bisa dipilih. Pada saat itu, semua anak akan berusaha berlari dengan cepat karena berusaha mengejar dan yang lain berusaha menghindar. Dengan lima menit pemanasan seperti itu, semua anak niscaya akan terdorong untuk mengerahkan kecepatan dan kelincahannya, sehingga jantung-paru mereka akan menguat, yang akan membuat mereka bertambah bugar.
- 2) *Pada proses pembelajaran*, pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat akan memungkinkan semua anak atau sebagian besar anak bergerak dalam waktu yang bersamaan dan relatif bergerak secara intens. Ketika pembelajaran permainan misalnya, pilihlah pendekatan taktis, di mana guru bisa mengatur bahwa di satu lapangan ada empat atau lima kelompok yang memainkan permainan 3 lawan 3, 4 lawan 4 atau 5 lawan 5. Sehingga ketika di satu pos ada 10 orang, kalau jumlah posnya ada 4 pos, berarti hampir semua anak dalam satu kelas aktif bermain pada saat yang bersamaan. Demikian juga jika dalam pembelajaran senam guru menggunakan pendekatan Pola Gerak Dominan, guru bisa mengatur agar semua anak terlibat dalam pelaksanaan tugas gerak yang dilangsungkan dalam beberapa pos.
- 3) *Penggunaan Pos Sirkuit dalam Peningkatan Kebugaran*, juga bisa ditempuh oleh guru untuk melibatkan sebagian besar anak melakukan tugas secara bersamaan. Baik dalam pemanasan atau

dalam pembelajaran Aktivitas Kebugaran, guru dapat merancang model *circuit training* bagi anak. Bagilah sebuah ruang atau lapangan yang akan dipakai menjadi empat atau lima pos. Di Pos A, gerakan yang harus dilakukan adalah push ups, di Pos B, gerakan sit ups, di Pos C, gerakan squat jump, dan di Pos D, gerakan shuttle run. Bagi juga kelas Anda menjadi 4 kelompok, di mana kelompok satu menempati Pos A, kelompok 2 di Pos B, kelompok tiga di Pos C, dan kelompok empat di Pos D. Sesuai dengan gerakan di masing-masing Pos, semua anak serentak melakukan tugasnya selama 3 menit. Setelah tiga menit berlalu, instruksikan agar semua anak di kelompoknya pindah ke pos yang berikut. Lakukan lagi seri kedua selama 3 menit. Kemudian berputar lagi ke pos berikut. Sehingga ketika semua kelompok melakukan semua gerakan yang ada di setiap pos, berarti semua anak dalam waktu 12 menit telah menyelesaikan gerakan push ups selama 3 menit, sit ups selama 3 menit, squat jump selama 3 menit, dan shuttle run selama 3 menit. Semua anak pasti terengah-engah dan berkeringat, tetapi mereka juga merasa senang dengan tugas yang sudah diselesaikan.

Menggunakan waktu lain untuk peningkatan kebugaran di luar waktu untuk pendidikan jasmani. Dalam cara ini, guru pendidikan jasmani bertanggung jawab untuk menyusun programnya, tetapi tahap pelaksanaannya bisa dilakukan oleh sekolah secara keseluruhan, baik di waktu antara dua pelajaran, sebelum pelajaran di mulai di pagi hari, atau setelah pelajaran selesai sebelum para peserta didik pulang. Seluruh fasilitas sekolah harus bisa digunakan oleh peserta didik sebagai "*fitness centre*."

Mewajibkan program kebugaran sebagai program sekolah. Dalam program ini guru penjas harus menetapkan kesepakatan dengan kepala sekolah dan guru-guru lain, bahwa sekolah mewajibkan semua peserta didiknya untuk memiliki kondisi fisik tertentu sebagai syarat untuk bisa lulus atau naik kelas. Dengan program ini diharapkan peserta didik dapat memenuhinya secara mandiri, tentunya dengan pedoman yang dirancang sekolah dalam hal bagaimana melaksanakannya, sehingga diharapkan berdampak

positif terhadap pembentukan sikap setelah peserta didik lulus dan menjadi dewasa.

Setiap alternatif yang diusulkan di atas tentu mengandung kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Satu hal yang pasti, melaksanakan semua alternatif tadi tidaklah semudah memikirkannya, dan kesemuanya memerlukan:

- Perencanaan dan pelaksanaan jangka panjang.
- Sosialisasi dan internalisasi yang tidak singkat, bahkan perlu usaha sungguh-sungguh dari guru penjas.
- Penanaman nilai dan sikap yang terus menerus kepada semua pihak.

3) Merancang Modifikasi Tugas Gerak

Dalam praktik pembelajaran guru tidak cukup mengatakan: “Latihlah kemampuan dribblingmu.” Di situ guru tidak menetapkan bagaimana gerakan dribbling itu harus dilakukan dan apa tujuannya. Jika itu yang terjadi, maka pengalaman belajar anak sudah kehilangan fokusnya.

Umumnya suatu tugas gerak selalu mengandung tiga dimensi, yaitu dimensi isi atau substansi, dimensi tujuan, dan dimensi pengorganisasian tugas.

- ✓ Isi dari tugas adalah isi gerakan yang harus dilakukan peserta didik.
- ✓ Orientasi tujuan dari tugas adalah yang menggambarkan aspek kualitatif dari tugas, atau sasaran, dari tugas yang dilakukan.
- ✓ Pengorganisasian tugas berkaitan dengan pengaturan waktu, ruang, orang, dan alat, yang kesemuanya dirancang untuk memudahkan terlaksananya tugas.

Perhatikan uraian tugas gerak yang ditampilkan di bagian berikut, yang dilengkapi dengan ketiga dimensi di atas.

a) Dimensi Isi dari Tugas Gerak.

Dimensi isi dari tugas gerak menggambarkan substansi dari tugas gerak yang harus dilakukan peserta didik (misalnya, mengoper bola kepada pasangan, atau bermain kasti). Pilihan terhadap isi (materi) biasanya merupakan keputusan kurikuler yang didasarkan pada pokok bahasan dan tujuan instruksional pengajaran. Setelah mengetahui isi pelajaran, lalu guru

menyusun tahapan pembelajaran yang harus ditempuh oleh anak sehingga isi pelajaran dikuasai.

Ketika keputusan tahapan pembelajaran sudah dibuat sesuai dengan metode yang digunakan, guru selanjutnya harus memutuskan (1) jumlah pembuatan keputusan yang dapat dibuat oleh peserta didik dalam memilih isi pelajaran, dan (2) pelibatan aspek kognitif dan afektif dari peserta didik dalam setiap tugas. Namun demikian, guru tidak perlu membuat keputusan-keputusan tersebut untuk seluruh waktu pelajaran. Setiap tugas merupakan keputusan yang unik untuk guru.

b) Dimensi Penetapan Tujuan dari Tugas.

Penetapan tujuan melibatkan penyampaian informasi pada peserta didik tentang maksud atau sasaran yang harus dicapai dari tugas yang dilaksanakan. Banyak guru menganggap bahwa tujuan dari tugas yang dimaksud di sini adalah “mempelajari” keterampilan atau konsep sesuai dengan yang ditetapkan dalam tujuan instruksional. Dalam hal ini para guru tadi sudah salah mengartikan antara tujuan instruksional dengan tujuan yang hendak dicapai dari setiap tahapan, sehingga lebih cocok dinamakan sebagai sasaran antara.

Tujuan akhir dari suatu pembelajaran memang pencapaian tujuan instruksional. Tetapi tidaklah mudah bagi peserta didik untuk mencapai tujuan akhir itu dalam waktu pendek sehingga diperlukan tujuan-tujuan antara. Apalagi, seperti telah diuraikan di atas, untuk mencapai tujuan akhir tersebut guru telah menetapkan tugas-tugas gerak yang secara bertahap diarahkan pada pencapaian tujuan instruksional. Dalam kaitan ini, dimensi tujuan dari tugas gerak yang dimaksud adalah tujuan dari setiap tahapan pembelajaran.

Pernyataan-pernyataan seperti berikut akan membantu peserta didik menetapkan tujuan dan melakukan penekanan kualitatif pada latihannya:

- ✓ Lakukan dengan cepat tetapi terkontrol untuk mendapatkan perpindahan berat badan yang halus.
- ✓ Coba dribbling di tempat sampai kalian mampu memantulkan bola lima kali berturut-turut tanpa melihatnya.
- ✓ Tidak usah memikirkan akurasi pukulan, pentingkan ayunan penuh ke belakang, dan pukul sekeras-kerasnya.

- ✓ Latihlah lambungan bola ke atas sehingga bola jatuh secara tetap di satu titik.

c) Aspek Pengorganisasian dalam Tugas Gerak

Dalam pengajaran yang melibatkan banyak anak, guru harus membuat keputusan tentang hal berikut:

- ✓ Apakah peserta didik akan melakukan tugasnya sendirian atau dengan pasangan atau kelompok.
- ✓ Di mana peserta didik akan melakukan tugasnya
- ✓ Alat apa yang akan mereka gunakan
- ✓ Berapa lama mereka akan melakukan kegiatannya.

Keputusan di atas merupakan keputusan yang bersifat pengorganisasian. Keputusan itulah yang mengatur lingkungan untuk terlaksananya tugas gerak.

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran yang harus Anda lakukan dalam mendalami materi ini adalah dengan membaca materi terkait secara cermat kemudian diskusikan dengan teman sejawat dan buatlah peta konsep dari materi yang sedang dipelajari. Terakhir, jawablah soal-sola latihan yang terdapat pada bagian akhir kegiatan pembelajaran dan bandingkan dengan jawaban Anda dengan kunci jawaban yang disediakan.

E. Latihan/ Kasus/ Tugas

1. Esensi modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani bermakna:
 - a. Meruntunkan pelajaran dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial.
 - b. Mengembangkan materi pelajaran dalam bentuk aktivitas belajar.
 - c. Menyederhanakan alat bantu pembelajaran.
 - d. Menganalisa, mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar peserta didik dalam belajarnya.

2. Yang dimaksud dengan tujuan penghalusan adalah:
 - a. Tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan tanpa memperhatikan aspek efisiensi dan efektivitasnya.
 - b. Tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerak secara efisien.
 - c. Tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerak secara efektif.
 - d. Tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerakan secara efisien dan efektif.
3. Fasilitas pendidikan jasmani yang lebih banyak berada di luar ruangan adalah:
 - a. lapangan bulutangkis
 - b. lapangan bolavoli
 - c. lintasan atletik
 - d. lapangan tenis meja
4. Memodifikasi permainan sepak bola untuk kegiatan peserta didik putri agar bisa melakukan kegiatan dengan riang gembira adalah dengan jalan:
 - a. Menambah jumlah pemain
 - b. Memperkecil ukuran lapangan
 - c. Merubah ukuran atau bahan bola jadi lebih empuk
 - d. a, b dan c
5. Cara mengembangkan fasilitas pendidikan jasmani di luar ruangan antara lain dengan jalan:
 - a. Memperluas lahan untuk kegiatan penjas
 - b. Menambah fasilitas yang sudah ada menjadi lebih banyak
 - c. Menata dan memanfaatkan lahan-lahan yang masih ada untuk kegiatan penjas seoptimal mungkin.
 - d. Mengganti lapang yang lama dengan yang baru.
6. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru penjas untuk membantu peserta didik dalam melakukan suatu keterampilan bisa berupa:

- A. Gambar rangkaian gerak suatu keterampilan.
 - B. Contoh dari teman-temannya.
 - C. Demontrasi yang terus-menerus
 - D. Radio atau televisi.
7. Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus menjadi pertimbangan para guru penjas. Salah satu alasannya adalah:
- a. Peserta didik putra dan putri di sekolah jumlahnya seimbang.
 - b. Alat yang dimodifikasi lebih murah.
 - c. Sarana yang dimiliki masih kurang memadai dan anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa..
 - d. Media pembelajaran yang dimodifikasi lebih mudah untuk di dapat.
8. Keuntungan penggunaan ban-ban sepeda bekas sebagai alat bantu pembelajaran pendidikan jasmani adalah:
- A. Mudah dipindah-pindahkan dan ditata sesuai dengan keinginan kita
 - B. Murah harganya
 - C. Mudah untuk dibawa-bawa serta dirapihkan.
 - D. Bisa digunakan untuk melakukan bermacam-macam gerak lari dan lompat serta dapat meningkatkan power tungkai, power lengan
9. Manfaat dari alat bantu pembelajaran pendidikan jasmani seperti kardus bekas dan bilah bambu cukup banyak seperti tertera di bawah ini, *kecuali*....
- A. Dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran lompat tinggi;
 - B. Dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran gerak dasar lari
 - C. Dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran gerak dasar lempar
 - D. Dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran gerak dasar lari gawang.
10. Pengembangan media penjas dengan jalan memodifikasi alat bantu pembelajaran dapat dilaksanakan pada kegiatan:
- A. kebanyakan cabang atletik saja
 - B. cabang olahraga dalam ruangan
 - C. cabang olahraga di luar ruangan
 - D. semua kegiatan pendidikan jasmani

F. Rangkuman

Pengajaran yang reflektif pada dasarnya adalah pengajaran yang mengakui bahwa anak berbeda dan guru melakukan sesuatu terhadap kenyataan tersebut. Kadang pengajaran yang demikian disebut juga pengajaran yang *adaptif*, sebab guru melakukan adaptasi terhadap isi pelajaran dan caranya mengajar, untuk menyesuaikan kebutuhan individu anak dan kelas. Adapun dasar-dasar pengakomodasian kebutuhan anak tersebut biasanya dikaitkan secara langsung dengan konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), yaitu bahwa pengajaran dan tugas ajarnya disesuaikan tahap perkembangan anak. Sedangkan guru yang tidak peka dengan perbedaan dalam hal kebutuhan dan kemampuan anak dan tidak melakukan sesuatu dengan melakukan modifikasi, dapatlah disebut guru yang *tidak reflektif*.

Modifikasi selama ini sering disalahartikan oleh guru Penjas di Indonesia, karena Penjas di Indonesia sudah terlanjur diidentikkan dengan pengajaran atau bahkan pelatihan cabang olahraga, sehingga alat yang digunakan dan tugas ajar yang diberikan kepada anak biasanya lebih berupa alat dan tugas ajar yang terkait dengan konsep dan komponen olahraga. Lalu ketika dinyatakan bahwa alat dan tugas ajar tersebut tidak sesuai dengan anak yang sedang belajar, maka anjuran yang diberikan kepada guru adalah guru harus melakukan modifikasi, baik modifikasi terhadap alat maupun modifikasi terhadap tugas gerak, termasuk peraturannya. Sampai di situ seolah-olah persoalannya sudah dianggap selesai. Artinya, jika guru sudah memodifikasi alat maupun tugas gerak yang diberikan, arti modifikasi sudah selesai.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat pada bagian akhir modul ini dan hitunglah jumlah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda dalam materi Kegiatan Belajar 2 yang telah dipelajari.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100%	= Baik Sekali
80% - 89%	= Baik
70% - 79%	= Cukup
< 70%	= Kurang

Setelah Anda mengetahui skor yang Anda peroleh dalam mengerjakan soal, Anda dapat menetapkan tingkat pemahaman Anda dalam memahami bahan atau materi diklat yang terdapat dalam Kegiatan Pembelajaran 2 ini. Jika Anda sudah mencapai lebih dari 90%, Anda dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran selanjutnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN 2

A. Tujuan

1. Menganalisis pengembangan diri dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan
2. Menganalisis Informasi Terkini dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

B. Indikator

1. Peserta diklat dapat menganalisis pengembangan diri dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan
2. Peserta diklat dapat menganalisis Informasi Terkini dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

C. Uraian Materi

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) dalam kegiatan ini yang meliputi menganalisis dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, dan Menganalisis Informasi Terkini dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

1. Analisis Pengembangan dalam PKB

Kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) didasarkan pada profil kinerja sebagai hasil dari pelaksanaan uji kompetensi guru. Hasil uji kompetensi ini menentukan kegiatan PKB guru PJOK yang harus dilaksanakan dan didukung dengan modul-modul sesuai dengan kebutuhan pelatihan guru. Oleh karena itu Anda pelajari dan pahami penjelasan di bawah ini:

a. Pengertian Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) adalah bentuk pembelajaran berkelanjutan bagi guru yang merupakan dalam upaya membawa perubahan yang diinginkan berkaitan dengan keberhasilan peserta didik. Dengan demikian semua peserta didik diharapkan dapat mempunyai pengetahuan lebih, mempunyai keterampilan lebih baik, dan menunjukkan pemahaman yang

mendalam tentang materi ajar serta mampu memperlihatkan apa yang mereka ketahui dan mampu melakukannya. PKB mencakup berbagai cara dan/atau pendekatan dimana guru secara berkesinambungan belajar setelah memperoleh pendidikan dan/atau pelatihan awal sebagai guru. PKB mendorong guru untuk memelihara dan meningkatkan standar mereka secara keseluruhan mencakup bidang-bidang berkaitan dengan pekerjaannya sebagai profesi. Dengan demikian, guru dapat memelihara, meningkatkan dan memperluas pengetahuan dan keterampilannya serta membangun kualitas pribadi yang dibutuhkan di dalam kehidupan profesionalnya. Melalui kesadaran untuk memenuhi standar kompetensi profesinya serta upaya untuk memperbaharui dan meningkatkan kompetensi profesional selama periode bekerja sebagai guru, PKB dilakukan dengan komitmen secara holistik terhadap struktur keterampilan dan kompetensi pribadi atau bagian penting dari kompetensi profesional. Dalam hal ini adalah suatu komitmen untuk menjadi profesional dengan memenuhi standar kompetensi profesinya, selalu memperbaruimya, dan secara berkelanjutan untuk terus berkembang. PKB merupakan kunci untuk mengoptimalkan kesempatan pengembangan karir baik saat ini maupun ke depan. Untuk itu, PKB harus mendorong dan mendukung perubahan khususnya di dalam praktik-praktik dan pengembangan karir guru.

Pada prinsipnya, PKB mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi yang didesain untuk meningkatkan karakteristik, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan sebagaimana digambarkan pada diagram berikut ini (diadopsi dari Center for Continuous Professional Development (CPD). University of Cincinnati Academic Health Center. http://webcentral.uc.edu/-cpd_online2). Dengan perencanaan dan refleksi pada pengalaman belajar guru dan/atau praktisi pendidikan akan mempercepat pengembangan pengetahuan dan keterampilan guru serta kemajuan karir guru dan/atau praktisi pendidikan.

Oleh karena itu, agar PKB dapat mendukung kebutuhan individu dan meningkatkan dan praktik-praktik keprofesionalan maka kegiatan PKB harus:

- 1) menjamin kedalaman pengetahuan terkait dengan materi ajar yang diampu ;
- 2) menyajikan landasan yang kuat tentang metodologi pembelajaran (pedagogik) untuk mata pelajaran tertentu;
- 3) menyediakan pengetahuan yang lebih umum tentang proses pembelajaran dan sekolah sebagai institusi di samping pengetahuan terkait dengan materi ajar yang diampu dan metodologi pembelajaran (pedagogik) untuk mata pelajaran tertentu;
- 4) mengakar dan merefleksikan penelitian terbaik yang ada dalam bidang pendidikan;
- 5) berkontribusi terhadap pengukuran peningkatan keberhasilan peserta didik dalam belajarnya;
- 6) membuat guru secara intelektual terhubung dengan ide-ide dan sumberdaya yang ada ;
- 7) menyediakan waktu yang cukup, dukungan dan sumberdaya bagi guru agar mampu menguasai isi materi belajaran pedagogis serta mengintegrasikan dalam praktik-praktik pembelajaran sehari-hari ;
- 8) didesain oleh perwakilan dari mereka-mereka yang akan berpartisipasi dalam kegiatan PKB bekerjasama dengan para ahli dalam bidangnya ;
- 9) mencakup berbagai bentuk kegiatan termasuk beberapa kegiatan yang mungkin belum terpikirkan sebelumnya sesuai dengan kondisi dan kebutuhan saat itu.

b. Komponen Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)

Dalam konteks Indonesia, PKB adalah pengembangan keprofesian berkelanjutan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan guru untuk mencapai standar kompetensi profesidan/atau meningkatkan kompetensinya di atas standar kompetensi profesinya yang sekaligus berimplikasi kepada perolehan angka kredit untuk kenaikan pangkat/jabatan fungsional guru .PKB

mencakup tiga hal; yakni pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan karya inovatif.

1) Pelaksanaan Pengembangan Diri

Pengembangan diri adalah upaya-upaya untuk meningkatkan profesionalisme diri agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan agar mampu melaksanakan tugas pokok dan kewajibannya dalam pembelajaran/pembimbingan termasuk pelaksanaan tugas-tugas tambahan yang relevan dengan fungsi sekolah/ madrasah. Kegiatan pengembangan diri terdiri dari diklat fungsional dan kegiatan kolektif guru untuk mencapai dan/atau meningkatkan kompetensi profesi guru yang mencakup: kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sedangkan untuk mampu melaksanakannya tugas tambahan yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah, program PKB diorientasikan kepada kegiatan peningkatan kompetensi sesuai dengan tugas-tugas tambahan tersebut (misalnya kompetensi bagi kepala sekolah, kepala laboratorium, kepala perpustakaan, dsb) .

Kebutuhan pengembangan diri mencakup (a) kompetensi penyusunan RPP, program kerja, perencanaan pendidikan, evaluasi, dll; (b) penguasaan materi dan kurikulum; (c) penguasaan metode mengajar; (d) kompetensi melakukan evaluasi peserta didik dan pembelajaran; (e) penguasaan teknologi informatika dan komputer (TIK); (f) kompetensi inovasi dalam pembelajaran dan sistem pendidikan di Indonesia, dsb; (g) kompetensi menghadapi tuntutan teori terkini ; dan (h) kompetensi lain yang terkait dengan pelaksanaan tugas-tugas tambahan atau tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah.

2) Pelaksanaan Publikasi Ilmiah

Publikasi ilmiah adalah karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan kepada masyarakat sebagai bentuk kontribusi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan pengembangan dunia pendidikan secara umum. Publikasi ilmiah mencakup 3 kelompok kegiatan, yaitu:

- a) presentasi pada forum ilmiah; sebagai pemrasar an/nara sumber pada seminar, lokakaryailmiah, koloqium atau diskusi ilmiah;
- b) publikasi ilmiah hasil penelitian atau gagasan inovatif pada bidang pendidikan formal. Publikasi ilmiah ini mencakup pembuatan :
- (1) karya tulis berupa laporan hasil penelitian pada bidang pendidikan di sekolahnya yang:
- (a) diterbitkan/dipublikasikan dalam bentuk buku yang ber - ISBN dan diedarkan secara nasionalatau telah lulus dari penilaian ISBN,
- (b) diterbitkan/dipublikasikan dalam majalah/jurnal ilmiah tingkat nasional yang terakreditasi, provinsi , dan tingkat kabupaten/kota,
- (c) diseminarkan di sekolah atau disimpan di perpustakaan.
- (2) tulisan ilmiah populer di bidang pendidikan formal dan pembelajaran pada satuan endidikanyang dimuat di:
- (a) jurnal tingkat nasional yang terakreditasi ;
- (b) jurnal tingkat nasional yang tidak terakreditasi/tingkat provinsi
- (c) jurnal tingkat lokal (kabupaten/kota/sekolah/ - madrasah, dsb
- (3) publikasi buku teks pelajaran, buku pengayaan dan/ataupedoman guru. Publikasi ini mencakup pembuatan:
- (a) buku pelajaran per tingkat atau buku pendidikan per judul yang:
- lolos penilaian BSNP
 - dicetak oleh penerbit dan ber -ISBN
 - dicetak oleh penerbit dan belum ber -ISBN
- (b) modul/diklat pembelajaran per semester yang digunakan di tingkat :
- provinsi dengan pengesahan dari Dinas Pendidikan Provinsi ;
 - kabupaten/kota dengan pengesahan dari Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota ;
 - sekolah/madrasah setempat .

- (c) buku dalam bidang pendidikan dicetak oleh penerbit yang ber-ISBN dan/atau tidak ber-ISBN;
- (d) karya hasil terjemahan yang dinyatakan oleh kepala sekolah/ madrasah tiap karya;
- (e) buku pedoman guru.

3) Pelaksanaan Karya inovatif

Karya inovatif adalah karya yang bersifat pengembangan, modifikasi atau penemuan baru sebagai bentuk kontribusi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan pengembangan dunia pendidikan, sains/teknologi, dan seni. Karya inovatif ini mencakup:

- a) penemuan teknologi tepat guna kategori kompleks dan/atau sederhana;
- b) penemuan/peciptaan atau pengembangan karya seni kategori kompleks dan/atau sederhana;
- c) pembuatan/modifikasi alat pelajaran/peraga/praktikum kategori kompleks dan/atau sederhana;
- d) penyusunan standar, pedoman, soal dan sejenisnya pada tingkat nasional maupun provinsi.

Secara singkat, gambar di bawah ini menggambarkan komponen PKB yang dapat diberikan angka kredit. Angka Kredit ini diperlukan untuk kenaikan pangkat/jabatan fungsional guru.



Gambar 2: Komponen PKB

c. Prinsip – prinsip Dasar Pelaksanaan PKB

Satu hal yang perlu diingat dalam pelaksanaan PKB harus dapat mematuhi prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) PKB harus fokus kepada keberhasilan peserta didik atau berbasis hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, PKB harus menjadi bagian integral dari tugas guru sehari-hari.
- 2) Setiap guru berhak mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri yang perlu diimplementasikan secara teratur, sistematis, dan berkelanjutan. Untuk menghindari kemungkinan pengalokasian kesempatan pengembangan yang tidak merata, proses penyusunan program PKB harus dimulai dari sekolah.
- 3) Sekolah wajib menyediakan kesempatan kepada setiap guru untuk mengikuti program PKB dengan minimal jumlah jam per tahun sesuai dengan yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009.
- 4) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan/atau sekolah berhak menambah alokasi waktu jika dirasakan perlu.
- 5) Bagi guru yang tidak memperlihatkan peningkatan setelah diberi kesempatan untuk mengikuti program PKB sesuai dengan kebutuhannya, maka dimungkinkan diberikan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Sanksi tersebut tidak berlaku bagi guru, jika sekolah tidak dapat memenuhi kebutuhan guru untuk melaksanakannya program PKB.
- 6) Cakupan materi untuk kegiatan PKB harus terfokus pada pembelajaran peserta didik, kaya dengan materi akademik, proses pembelajaran, penelitian pendidikan terkini, dan teknologi dan/atau seni, serta menggunakan pekerjaan dan data peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 7) Proses PKB bagi guru harus dimulai dari guru sendiri. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan PKB, kegiatan pengembangan harus melibatkan guru secara aktif sehingga betul-betul terjadi

perubahan pada dirinya, baik dalam penguasaan materi, pemahaman konteks, keterampilan, dan lain-lain sesuai dengan tujuan peningkatan kualitas layanan pendidikan di sekolah .

- 8) PKB yang baik harus berkontribusi untuk mewujudkan visi, misi, dan nilai-nilai yang berlaku di sekolah dan/atau kabupaten/kota . Oleh karena itu, kegiatan PKB harus menjadi bagian terintegrasi dari rencana pengembangan sekolah dan/atau kabupaten/ kota dalam melaksanakan pendidikan peningkatan mutu pendidikan yang disetujui bersama antara sekolah, orang tua peserta didik, dan masyarakat.
- 9) Sedapat mungkin kegiatan PKB dilaksanakan di sekolah atau dengan sekolah di sekitarnya (misalnya di gugus KKG atau MGMP) untuk menjaga relevansi kegiatannya dan juga untuk mengurangi dampak negatif pada lingkungan yang disebabkan jika guru dalam jumlah besar bepergian ke tempat lain.
- 10) PKB harus mendorong pengakuan profesi guru menjadi lapangan pekerjaan yang bermartabat dan memiliki makna bagi masyarakat dalam pencerdasan bangsa, dan sekaligus mendukung perubahan khusus di dalam praktik-praktik dan pengembangan karir guru yang lebih obyektif, transparan dan akuntabel.

d. Lingkup Pelaksanaan Kegiatan PKB

Lingkup pengembangan keprofesian berkelanjutan, seperti ditunjukkan dalam diagram di bawah ini (diadopsi dari TDA: Continuing Professional Development .

<http://www.tda.gov.uk/teachers/continuingprofessional-development.aspx>). Beberapa bentuk PKB dapat meliputi unsur-unsur yang bersifat internal sekolah, eksternal, antar sekolah maupun melalui jaringan virtual.

Contoh : PPPP -SD, LPMP, LPSD, Asosiasi Profesi , dan PKB Provider lainnya

Contoh: Program Induksi, mentoring, pembinaan, observasi pembelajaran, kemitraan pembelajaran, berbagi pengalaman, Pengembangan sekolah secara menyeluruh (WSD= whole school

development) Contoh : Jaringan lintasekolah(seperti KKG/MGMP, KKM, KKKS/MKKS, KKPS, MKPS, atau jaringan virtual.DALAM SEKOLAH



Gambar 3: Diagram Sumber-sumber PKB

Ini dimaksudkan bahwa kegiatan PKB yang berupa kursus, pelatihan, penataran maupun berbagai bentuk diklat yang lain dapat diselenggarakan oleh sekolah secara mandiri (sumber PKB dalam sekolah), contohnya: program Induksi, mentoring, pembinaan, observasi pembelajaran, kemitraan pembelajaran, dan berbagi pengalaman antarguru, pengembangan sekolah secara menyeluruh (WSD= whole school development) . Lebih rinci lagi, kegiatan PKB yang dapat dilakukan di dalam sekolah secara mandiri dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1) Dilakukan oleh guru sendiri, antara lain:

- a) mengembangkan kurikulum yang mencakup topik-topik aktual/terkini yang berkaitan dengan sains dan teknologi, sosial, dsb, sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- b) merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik;

- c) mengevaluasi, menilai dan menganalisis hasil belajar peserta didik yang dapat menggambarkan kemampuan peserta didik sesungguhnya ;
 - d) menganalisis dan mengembangkan model pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari peserta didik terhadap pembelajarannya;
 - e) menulis kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari sebagai bahan untuk melakukan refleksi dan pengembangan pembelajaran;
 - f) membaca dan mengkaji artikel dan/atau buku yang berkaitan dengan bidang dan profesi untuk membantu pengembangan pembelajaran;
 - g) melakukan penelitian mandiri (misalnya Penelitian Tindakan Kelas) dan menuliskan hasil penelitian tersebut ;
- 2) Dilakukan oleh guru bekerja sama dengan guru lain dalam satu sekolah, antara lain:
- a) saling mengobservasi dan memberikan saran untuk perbaikan pembelajaran;
 - b) melakukan identifikasi, investigasi dan membahas permasalahan yang dihadapi di kelas/sekolah;
 - c) menulis modul, buku panduan peserta didik, Lembar Kerja Peserta didik,
 - d) membaca dan mengkaji artikel dan/atau buku yang berkaitan dengan bidang dan profesi untuk membantu pengembangan pembelajaran;
 - e) mengembangkan kurikulum dan persiapan mengajar dengan menggunakan TIK;
 - f) pelaksanaan pembimbingan pada program induksi;

Sumber PKB jaringan sekolah merupakan kegiatan PKB yang dilaksanakannya melalui kerjasama antar sekolah baik dalam satu rayon (gugus) , antar rayon dalam kabupaten/kota tertentu , antarprovinsi bahkan imungkinkan melalui jaringan kerjasama sekolah antarnegara secara langsung maupun melalui teknologi informasi (sumber PKB jaringan sekolah).

Kegiatan PKB dilakukan oleh sekolah melalui jaringan yang ada dapat berupa:

- a) kegiatan KKG/MGMP ;
- b) pelatihan/seminar/lokakarya sehari atau lebih;
- c) kunjungan ke sekolah lain, dunia usaha dan industri, dsb;
- d) mengundang nara sumber dari sekolah lain , komite sekolah, dinas pendidikan, pengawas, asosiasi profesi, atau dari instansi lain yang relevan.
- e) Jika kebutuhan guru dalam rangka pengembangan keprofesionalannya belum terpenuhi melalui kedua sumber dalam sekolah maupun jaringan sekolah, atau masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut, maka dapat menggunakan sumber-sumber PKB selain kedua sumber PKB tersebut, yakni sumber kepakaran luar lainnya. Sumber kepakaran lain ini dapat disediakan melalui kegiatan di LPMP, P4SD, Perguruan Tinggi atau institusi layanan lain yang diakui oleh pemerintah ataupun melalui pendidikan dan pelatihan jarak jauh melalui jejaring virtual atau TIK yang diselenggarakan oleh institusi layanan luar negeri. Proses PKB dimungkinkan menjadi lebih efektif dan efisien bila dilakukan di sekolah sendiri atau dilakukan bersama-sama dengan sekolah lain yang berdekatan (misalnya melalui KKG atau MGMP). Kegiatan PKB dapat dilakukan di luar lingkungan sekolah, misalnya oleh LPMP, Dinas Pendidikan, PT/LPSD atau penyedia jasa lainnya hanya untuk memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh sekolah sendiri.

e. Mekanisme PKB

Berdasarkan Permenegpan dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 yang dimaksud dengan pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) adalah pengembangan kompetensi guru yang dilaksanakannya sesuai dengan kebutuhan bertahap, berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalisme.

Program Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) ini diarahkan untuk dapat memperkecil jarak antara pengetahuan, keterampilan, kompetensi sosial dan kepribadian yang mereka miliki

sekarang dengan apa yang menjadi tuntutan ke depan berkaitan dengan profesinya itu.

Kegiatan PKB ini dikembangkan atas dasar profil kinerja guru sebagai perwujudan hasil Penilaian Kinerja Guru yang didukung dengan hasil evaluasi diri. Bagi guru-guru yang hasil penilaian kinerjanya masih berada di bawah standar kompetensi atau dengan kata lain berkinerja rendah diwajibkan mengikuti program PKB yang diorientasikan untuk mencapai standar tersebut; sementara itu bagi guru-guru yang telah mencapai standar kompetensi, kegiatan PKB-nya diarahkan kepada peningkatan keprofesian agar dapat memenuhi tuntutan ke depan dalam pelaksanaan tugas dan kewajibannya sesuai dengan kebutuhan sekolah dalam rangka memberikan layanan pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didik

2. Menganalisis Informasi Terkini dalam PKB

a. Informasi dalam PKB

Dalam konteks informasi, PKB adalah pengembangan keprofesian berkelanjutan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan guru untuk mencapai standar kompetensi profesi dan/atau meningkatkan kompetensinya di atas standar kompetensi profesinya yang sekaligus berimplikasi kepada perolehan angka kredit untuk kenaikan pangkat/jabatan fungsional guru. PKB mencakup tiga hal; yakni

1) Pengembangan diri meliputi :

- a) Mengikuti diklat fungsional
- b) Melaksanakan kegiatan kolektif guru

2) Publikasi ilmiah meliputi:

- a) Menemukan teknologi tepat guna
- b) Menemukan/mencipta karya seni
- c) Membuat/modifikasi alat pelajaran
- d) Mengikuti pengembangan penyusunan standar, pedoman, soal dan sejenisnya.

3) Karya Inovatif

- a) Menemukan teknologi tepat guna
- b) Menemukan/menciptakan karya seni

- c) Membuat/memodifikasi alat pelajaran
- d) Mengikuti pengembangan penyusunan standar, pedoman, soal dan sejenisnya

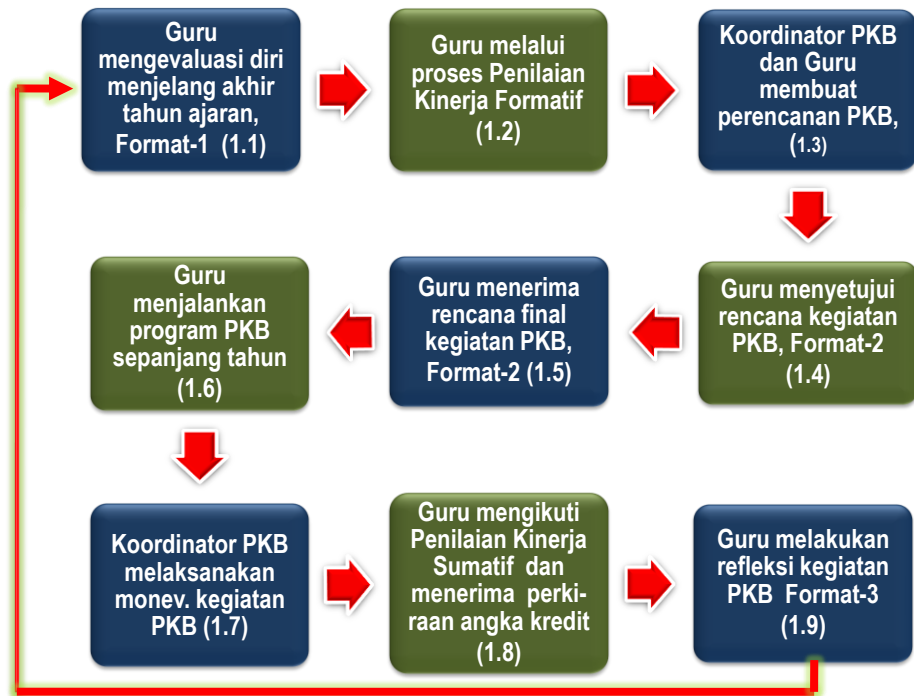
b. Prinsip pelaksanaan PKB

Satu hal yang perlu diingat dalam pelaksanaan PKB harus dapat mematuhi prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) PKB harus fokus kepada keberhasilan peserta didik atau berbasis hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, PKB harus menjadi bagian integral dari tugas guru sehari-hari.
- 2) Setiap guru berhak mendapat kesempatan untuk mengembangkan PKB secara teratur, sistematis, dan berkelanjutan. Untuk menghindari kemungkinan pengalokasian kesempatan pengembangan yang tidak merata, perludisusun program PKB dimulai dari sekolah berdasarkan hasil analisis evaluasi diri, PK Guru, dan atau uji kompetensi
- 3) Sekolah wajib menyediakan kesempatan kepada setiap guru untuk mengikuti program PKB.
- 4) Bagi guru yang tidak memperhatikanSDan peningkatan setelah diberi kesempatan untuk mengikuti program PKB sesuai dengan kebutuhannya, maka dimungkinkan diberikan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
- 5) Cakupan materi untuk kegiatan PKB harus terfokus pada pembe lajaran peserta didik, dengan materi akademik, proses pembelajaran, penelitian pendidikan terkini, dan teknologi dan/atau seni,
- 6) Proses PKB bagi guru harus dimulai dari guru sendiri di sekolahnya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan PKB, kegiatan pengembangan harus melibaSDan guru secara aktif sehingga betul-betul terjadi perubahan pada dirinya, baik dalam penguasaan materi, pemahaman konteks, keterampilan, dan lain-lain sesuai dengan tujuan peningkatan kualitas layanan pendidikan di sekolah.

- 7) Kegiatan PKB dilakspeserta didik an di sekolah atau dengan sekolah di sekitarnya (misalnya IHT, MGMP)

Secara umum, mekanisme PKB dapat digambarkan dalam mekanisme yang mencakup tahapan sebagai berikut:



Gambar4: Mekanisme PKB

Sekolah berkewajiban menjamin bahwa kesibukan guru dengan tugas tambahannya sebagai Guru Pendamping/Mentor atau sebagai Koordinator PKB tingkat sekolah sebagaimana halnya guru yang mengikuti kegiatan PKB tidak mengurangi kuantitas dan kualitas pengajarnya. Masa kerja koordinator PKB, penilai, dan guru pendamping/ mentor adalah 3 (tiga) tahun. Setelah habis masa kerjanya, akan dilakukan evaluasi untuk menentukan masa kerja berikutnya. Pemilihan koordinator PKB, penilai, dan guru pendamping/mentor dilakukan oleh kepala sekolah dengan persetujuan pengawas dan semua guru di sekolah tersebut, sedangkan penetapan dan pengangkatannya dilakukan oleh kepala

sekolah dengan diketahui oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota. Secara formal kepala sekolah menerbitkan SK penetapan koordinator PKB, penilai dan guru pendamping. Selain itu, sekolah dan Dinas Pendidikan setempat harus menjamin keterlaksanaan tugas Guru Pendamping/Mentor atau sebagai Koordinator PKB agar pelaksanaan PKB dapat dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip PKB yang telah ditetapkan dan sekaligus dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam rangka peningkatan kualitas layanan pendidikan bagi peserta didik.

c. Penilaian Prestasi Kerja dan SKP

Selanjutnya informasi yang akan dibahas dan diuraikan tentang tentang Penilaian Prestasi Kerja (PPK) dan SKP

1) Penilaian Prestasi Kerja (PPK)

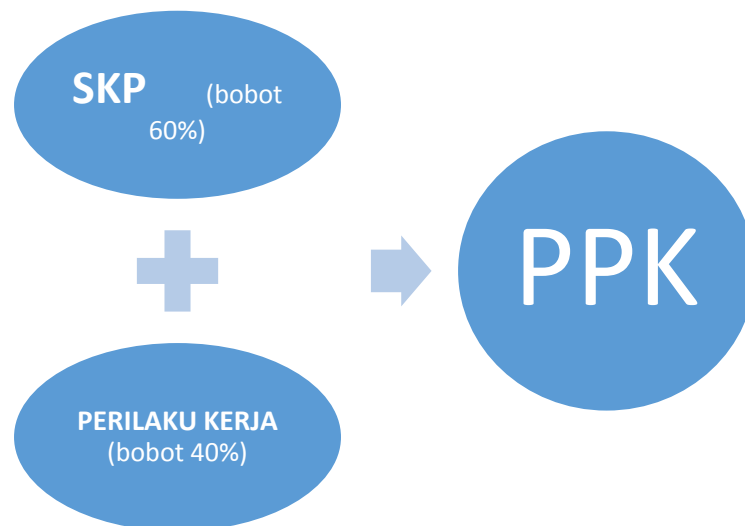
PPK bagi guru dilaksanakan untuk mengevaluasi kinerja guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah, yang dapat memberi petunjuk bagi pejabat yang berkepentingan dalam rangka pembinaan profesi guru secara objektif. Hasil penilaian prestasi kerja akan dimanfaatkan sebagai dasar pertimbangan penetapan keputusan kebijakan pembinaan karir guru yang berkaitan dengan bidang pekerjaan, pengangkatan dan penempatan, pengembangan, penghargaan, serta disiplin. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru yang mengamanatkan guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan berhak mendapatkan promosi dan penghargaan sesuai dengan tugas dan prestasi kerja.

Berkenaan dengan hal tersebut, penilaian prestasi kerja dilaksanakan secara sistematis yang penekanannya pada tingkat capaian sasaran kerja atau tingkat capaian hasil kerja guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah sebagaimana telah direncanakan, disusun dan disepakati bersama oleh guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan

fungsi sekolah/madrasah dengan atasan langsung (pejabat penilai)nya. Penilaian prestasi kerja guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah yaitu Kepala Sekolah/Madrasah, Wakil Kepala Sekolah, Kepala Laboratorium, Kepala Perpustakaan, Kepala Bengkel, Ketua Program Keahlian, dan Guru Pembimbing Khusus secara strategis diarahkan melalui penilaian SKP dan perilaku kerja sesuai dengan tugas dan fungsi guru dan kepala sekolah.

PPK bertujuan untuk menjamin objektivitas pembinaan guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah dan dilaksanakan berdasarkan prinsip objektif, terukur, akuntabel, partisipatif, dan transparan. Untuk memenuhi prinsip penilaian yang objektif, terukur, akuntabel, partisipatif, dan transparan diperlukan pedoman penilaian prestasi kerja guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah.

Unsur PPK adalah sebagai berikut



Gambar 5: Unsur Penilaian Prestasi Kerja

Perangkat penilaian prestasi kerja merupakan seperangkat alat yang digunakan oleh penilai untuk melaksanakan tugas mengukur dan menilai prestasi kerja guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan.

Diharapkan hasil penilaian yang diperoleh obyektif, akurat, tepat, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Perangkat penilaian tersebut terdiri dari:

- Formulir Sasaran Kerja Pegawai (Lampiran 1)
- Formulir Penilaian Sasaran Kerja Pegawai (Lampiran 2)
- Surat Keterangan Melaksanakan Tugas Tambahan (Lampiran 3)
- Rekap Hasil Penilaian Perilaku Kerja Bagi Guru (Lampiran 4)
- Formulir Buku Catatan Penilaian Perilaku Kerja PNS (Lampiran 5)
- Format Penilaian Prestasi Kerja (Lampiran 6)

Catatan: Format lengkap ada di Pedoman PPK GURU, KEPALA SEKOLAH DAN GURU DENGAN TUGAS TAMBAHAN TAHUN 2014.

Terkait dengan pelaksanaan PPK maka alur PPK guru dan/atau guru yang memperoleh tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah (kepala sekolah, wakil kepala sekolah, kepala laboratorium, kepala perpustakaan, kepala bengkel, ketua program keahlian, dan pembimbing khusus) dapat digambarkan berikut ini:

2) Sasaran Kerja Pegawai

a) Konsep SKP

Perkalan BKN No.1 Tahun 2013 tentang Ketentuan Pelaksanaan PP No.46 Tahun 2011 tentang Penilaian Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil, yang dimaksud pegawai Negeri Sipil yang selanjutnya disingkat PNS adalah Pegawai Negeri Sipil sebagaimana dimaksud dalam peraturan perundangundangan. Sedangkan penilaian prestasi Kerja PNS adalah suatu proses penilaian secara sistematis yang dilakukan oleh Pejabat Penilai terhadap sasaran kerja pegawai dan perilaku kerja PNS. Prestasi Kerja adalah hasil kerja yang dicapai oleh setiap PNS pada suatu satuan organisasi sesuai dengan sasaran kerja pegawai dan perilaku kerja.

Sasaran Kerja Pegawai yang selanjutnya disingkat SKP adalah rencana kerja dan target yang akan dicapai oleh seorang PNS, yang dimaksud dengan uraian Tugas adalah suatu paparan semua tugas jabatan yang merupakan tugas pokok pemangku jabatan dalam memproses bahan kerja menjadi hasil kerja dengan menggunakan perangkat kerja dalam kondisi tertentu. Target adalah jumlah beban

kerja yang akan dicapai dari setiap pelaksanaan tugas jabatan
Penilaian terhadap SKP yaitu penilaian yang dilaksanakan terhadap seluruh tugas jabatan dan target yang harus dicapai selama kurun waktu pelaksanaan pekerjaan dalam tahun yang berjalan. Penilaian tersebut didasarkan kepada ukuran tingkat capaian SKP yang dinilai dari aspek: Kuantitas, Kualitas, Waktu dan Biaya. Guru dan/atau guru yang memperoleh tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah sebagai pejabat fungsional tertentu, target SKP nya adalah pemenuhan angka kredit yang akan didapat untuk tahun yang berjalan mengingat kenaikan pangkat guru dan/atau guru yang memperoleh tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah didasarkan kepada perolehan angka kredit. Dengan demikian, penilaian terhadap komponen SKP nya mengacu kepada target perolehan angka kredit dari komponen kegiatan yang direncanakan selama satu tahun. Dalam menentukan tugas jabatan untuk memperoleh angka kredit yang dicapai mengacu kepada Peraturan Menteri Pendayagunaan dan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya. (Kemdikbud, 2014)

b) Prosedur Penyusunan SKP

Setiap guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah wajib menyusun SKP Guru berdasarkan RKT sekolah dan dokumen lainnya, seperti Evaluasi Diri Sekolah (EDS), tugas pokok guru, serta Program Tahunan Guru. Khusus untuk kepala sekolah, penyusunan SKP juga perlu mempertimbangkan Rencana Kerja Tahunan (RKT) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota. Dalam menyusun kegiatan tugas jabatan dalam SKP guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Jelas: Kegiatan yang dilakukan harus dapat diuraikan secara jelas.
- Terukur artinya dapat: Diukur Kegiatan yang dilakukan harus dapat diukur secara kuantitas dalam bentuk angka seperti jumlah satuan, jumlah hasil, dan lain-lain, maupun secara kualitas seperti

hasil kerja sempurna, tidak ada kesalahan, tidak ada revisi dan pelayanan kepada masyarakat memuaskan, dan lain-lain.

- Relevan: Kegiatan yang dilakukan harus berdasarkan lingkup tugas jabatan masing-masing.
- Dapat Dicapai: Kegiatan yang dilakukan harus disesuaikan dengan kemampuan guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah.
- Memiliki Target Waktu: Kegiatan yang dilakukan harus dapat ditentukan waktunya.

SKP Guru memuat kegiatan tugas jabatan dan target angka kredit yang harus dicapai dalam kurun waktu tertentu yang kegiatannya bersifat nyata dan dapat diukur.

- SKP memuat kegiatan tugas jabatan, angka kredit dan target yang meliputi kuantitas, kualitas, waktu, dan/atau biaya, yang harus dicapai dalam satu tahun yang kegiatannya bersifat nyata dan dapat diukur. Penentuan angka kredit dalam SKP menggunakan asumsi untuk kenaikan pangkat setingkat lebih tinggi secara normatif yang harus dicapai dalam waktu 4 (empat) tahun. Oleh karena itu, target angka kredit dalam satu tahun adalah jumlah angka kredit kumulatif minimal yang akan dicapai dibagi 4 (empat).
- SKP yang telah disusun harus dinegosiasikan dan disetujui oleh pejabat penilai, untuk selanjutnya ditetapkan oleh Pejabat Penilai sebagai kontrak kerja yang harus ditandatangani oleh kedua belah pihak (Pejabat Penilai dan guru yang dinilai
- Jika SKP yang telah disusun tidak disetujui oleh Pejabat Penilai maka keputusannya diserahkan kepada Atasan Pejabat Penilai dan hasilnya bersifat final.
- SKP ditetapkan setiap tahun pada awal bulan Januari.
- Apabila terjadi perpindahan tempat tugas guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan setelah bulan Januari maka yang bersangkutan menyusun SKP pada awal bulan di tempat yang baru sesuai dengan surat perintah/surat keputusan

melaksanakan tugas, dengan terlebih dahulu dilakukan pengukuran oleh atasan langsung di tempat tugas yang lama.

- Apabila terjadi mutasi/perpindahan satminkal/tempat tugas setelah bulan Januari tahun berjalan, maka guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan yang bersangkutan wajib menyusun SKP pada satminkal lama dan satminkal baru. Pada akhir tahun yang bersangkutan memperoleh penilaian SKP tempat tugas lama ditambah penilaian SKP tempat tugas baru, lalu hasilnya dibagi 2 (dua). Pejabat penilai pada tempat tugas lama harus melakukan penilaian SKP dan perilaku kerja sampai dengan yang bersangkutan ditetapkan Keputusan mutasinya. Sedangkan penentuan rentang waktu penetapan target SKP pada tempat tugas baru dilakukan sesuai surat pernyataan perintah melaksanakan tugas pada tempat tugas bar
- SKP Guru yang telah disusun harus dinegosiasikan dan disetujui, untuk selanjutnya ditetapkan oleh Pejabat Penilai sebagai kontrak kerjayang harus ditanda-tangani oleh kedua belah pihak (Pejabat Penilai dan Guru dan/atau yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah) dan digunakan sebagai dasar PPK. Jika SKP Guru yang telah disusun tidak disetujui oleh Pejabat Penilai maka keputusannya diserahkan kepada Atasan Pejabat Penilaian bersifat final.

c) Unsur-unsur SKP

- Kegiatan Tugas Jabatan
Uraian tugas jabatan guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan mengacu kepada unsur utama dan unsur penunjang sebagaimana yang diatur dalam Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, serta berkaitan dengan visi misi sekolah dan Rencana Kerja Tahunannya (RKT).
- Angka Kredit
Angka Kredit yang dimasukkan ke dalam formulir SKP adalah target angka kredit yang akan dicapai untuk setiap uraian tugas

jabatan yang meliputi beberapa butir kegiatan dalam 1 (satu) tahun berjalan. Angka Kredit kegiatan tugas jabatan yang akan dilaksanakan meliputi angka kredit untuk unsur utama dan angka kredit untuk unsur penunjang.

d) Target Dalam SKP

Target adalah jumlah beban kerja yang akan dicapai dari setiap pelaksanaan tugas jabatan. Target yang akan dicapai diwujudkan dengan jelas sebagai “ukuran prestasi kerja”, baik dari aspek kuantitas, kualitas, waktu dan/atau biaya.

- Kuantitas (Target Output), dalam menentukan Target Output (TO) dapat berupa dokumen, konsep, naskah, surat keputusan, paket, laporan, dan lain-lain. Contoh :
 - Laporan dan Evaluasi Penilaian Kinerja guru kelas/mata pelajaran dengan kolom persetujuan antara penilai PK Guru dan guru yang dinilai;
 - Format Hasil Sebelum Pengamatan, Selama Pengamatan, dan Setelah Pengamatan;
 - Format Hasil Pemantauan dan Jurnal Hasil Pemantauan (jika ada);
 - Format Hasil Nilai per Kompetensi yg memuat skor per indikator dalam satu kompetensi, untuk semua kompetensi (misal untuk guru kelas/mata pelajaran adalah 14 kompetensi

- Kuantitas terkait dengan tugas kepala sekolah
 - Hasil PK Kepala Sekolah;
 - Rencana Kerja Tahunan Sekolah dan realisasinya; dan
 - Laporan hasil pelaksanaan pengelolaan kepeserta didikan, kurikulum, sarana dan prasarana, hubungan dengan masyarakat, pembinaan pendidik dan tenaga kependidikan, dan pembiayaan sekolah

Kuantitas terkait dengan target

kegiatan pengembangan diri yang dapat berupa diklat fungsional dan kegiatan kolektif guru. Target outputnya adalah laporan hasil

kegiatan diklat fungsional dan kegiatan kolektif guru sesuai dengan jumlah dan jenis kegiatan yang dilakukan.

Contoh:

Rahmat S.Pd, seorang guru PJOK SD Tunas Mandiri, melaksanakan kegiatan pengembangan diri melalui kegiatan kolektif guru di KKG dengan mengambil 4 (lempat) paket kegiatan dengan topik yang berbeda. Dengan demikian, target output dari Rahmat adalah 4 (empat) laporan hasil kegiatan sesuai dengan topiknya.

Kualitas (Target Kualitas), dalam menentukan Target Kualitas (TK) harus memprediksi pada mutu hasil kerja yang terbaik, target kualitas diberikan nilai paling tinggi 100 (seratus). Dengan arti bahwa angka kredit yang ditargetkan dapat dicapai sepenuhnya.

Contoh;

Khusus untuk target kualitas pelaksanaan pembelajaran adalah target angka kredit dengan sebutan “baik” atau “amat baik” yang harus dicapai dalam satu tahun sesuai dengan golongan yang bersangkutan. Untuk rencana ketercapaian target angka kredit “baik” atau “amat baik” di dalam target kualitas dicantumkan angka 100 (seratus).

Contoh :

Penulisan target kualitas untuk pelaksanaan pembelajaran.

Dari contoh atas nama Rahmat Peristiwa di atas, target kualitas yang harus dicapai adalah 100% (seratus persen) yang setara dengan sebutan “baik” atau “amat baik” pada hasil penilaian kinerja guru.

Penulisan target kualitas untuk PKB dalam kegiatan pengembangan diri.

Contoh:

Rahmat mengikuti diklat dan kegiatan kolektif guru, target kualitas yang dicantumkan dalam SKP sebagai berikut. 24

- Mengikuti diklat selama 60 jam terkait dengan pembelajaran berbasis IT memiliki target kualitas 100%;

- Mengikuti kegiatan kolektif guru dengan 4 paket kegiatan terkait dengan kegiatan peningkatan kemampuan dalam penyusunan perangkat pembelajaran memiliki target kualitas 100%

Waktu (Target Waktu), Target waktu ditetapkan dengan memperhitungkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap uraian kegiatan, misalnya 7 (tujuh) hari, 1 (satu) minggu, 1 (satu) bulan, 2 (dua) bulan, 3 (tiga) bulan, dan seterusnya sampai dengan 12 (dua belas) bulan.

Contoh:

- Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 12 (dua belas) bulan.
- Kegiatan tugas tambahan sebagai kepala sekolah dilaksanakan selama 12 (dua belas) bulan.
- Kegiatan diklat 60 (enam puluh) JP direncanakan dalam kurun waktu 7 (tujuh) hari.
- Kegiatan kolektif guru dilaksanakan selama 12 (dua belas) bulan.
- Biaya (Target Biaya), dalam menentukan Target Biaya (TB) harus memperhitungkan berapa biaya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dalam 1 (satu) tahun, misalnya ratusan ribu, jutaan, dan lain-lain. Target biaya diisi hanya untuk kepala sekolah.

Contoh SKP dengan Kegiatan Tugas Jabatan:

- Unsur Utama (minimum angka kredit untuk 1 tahun = 22,50)
- Merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menilai hasil pembelajaran, melaksanakan tindak lanjut hasil penilaian sebagai guru kelas: AK pembelajaran = AK Kumulatif – AK Pengembangan Diri – AK Publikasi Ilmiah dan/atau Karya Inovatif = $22,50 - 1 - 2 = 19,50$ AK
- Melaksanakan pembimbingan pada kelas yang menjadi tanggung jawabnya: $AK = 5\% \times 19,50 = 0,98$ AK
- Melaksanakan kegiatan PKB guru yang meliputi:
 - mengikuti diklat fungsional Pengembangan Model Pembelajaran selama 82 jam = 2 AK;
 - mengikuti kegiatan kolektif guru dengan 5 paket kegiatan

terkait dengan peningkatan kemampuan dalam membuat perangkat pembelajaran AK = 5 paket x 0,15 = 0,75;

- membuat 1 artikel ilmiah dalam bidang pendidikan formal dan pembelajaran pada satuan pendidikannya dan dimuat di jurnal tingkat nasional yang terakreditasi = 2 AK;

○ Unsur Penunjang (maksimum 2,25 AK)

Maksimum angka kredit = 10% x AK unsur utama = 2,5

- Menjadi pengawas ujian sekolah = 0,08 AK; dan
- Menjadi anggota aktif kegiatan kepramukaan = 0,75

**FORMULIR SASARAN KERJA
PEGAWAI NEGERI SIPIL**

I. PELAJABAT PENILAI		II. PEGAWAI NEGERI SIPIL YANG DINILAI						
NO	NO	NO	NO					
1	Nama	1	Nama					
2	NIP	2	NIP					
3	Pangkat/Gol.Ruang	3	Pangkat/Gol.Ruang					
4	Jabatan	4	Jabatan					
5	Unit Kerja	5	Unit Kerja					
Dra. Suhartini, M.Pd. 196508241988032029		Laura Rosiana, S.Pd 197512252000022019						
Pembina Tk. 1. IV/b Kepala Sekolah (Guru Madya) SDN 15 Sasirangan		Penata, III/d Guru (Guru Mula) SDN 15 Sasirangan						
III. KEGIATAN TUGAS JABATAN								
NO	AK	TARGET						
		KUANT/OUTPUT	KUAL/MUUTU	WAKTU				
I. UNSUR UTAMA								
PEMBELAJARAN/BIKINGAN/TUGAS TERENTU								
1	Menerencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menilai hasil pembelajaran menganalisis hasil pembelajaran, melaksanakan tindak lanjut hasil penilaian	19.50	1	Laporan Penilaian Kinerja	100	12	Bulan	-
2	Melaksanakan pembelajaran pada kelas yang menjadi tanggungjawabnya	0.98	1	Laporan Penilaian Kinerja	100	12	Bulan	-
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN								
3	Mengikuti Diklat Fungsional Lainnya 100 Jam	2.00	1	Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat	100	12	Hari	-
4	Mengikuti kegiatan Kolektif Guru dengan 5 (lima) topik bahasan, yaitu : (1) menyusun RPP, (2) pengembangan Silabus, (3) pembahasan PTK, (4) penyusunan jurnal pembelajaran, (5) pengembangan materi ajar (0.15 Akadipik kegiatan)	0.75	5	Laporan Kegiatan	100	12	Bulan	-
5	Membuat Artikel ilmiah dalam bidang pendidikan formal dan pembelajaran pada satuan pendidikannya dan ditinjau di jurnal tingkat nasional yang berakreditasi dengan tema " <i>Penerapan Pembelajaran Terpadu dengan Teknik Bercentra</i> ".	2.00	1	Artikel ilmiah	100	12	Bulan	-
6	Membuat Alat Peraga Kategori Kompleks untuk materi pembelajaran dengan tema " <i>Mengenal Cagar dan Musim</i> ".	2.00	1	Alat Peraga	100	12	Bulan	-
II. UNSUR PENUNJANG								
7	Mengikuti pengawas Ujan Sekolah	0.08	1	SK	100	12	Bulan	-
8	Mengikuti Anggota Adh Kegiatan Kepramukaan	0.75	1	SK	100	12	Bulan	-
JUMLAH		28.06						

Pejabat Penilai,

Sasirangan, 3 Januari 2014
Pegawai Negeri Sipil Yang Dinilai

Dra. Suhartini, M.Pd.
196508241988032029

Laura Rosiana, S.Pd
197512252000022019

e) Penilaian Ketercapaian SKP

Proses dan Prosedur Penilai dalam SKP

Pelaksanaan PPK dilakukan dengan cara menggabungkan antara unsur penilaian SKP dan unsur penilaian perilaku kerja. Masing-masing unsur berkontribusi dalam PPK dengan rincian yaitu penilaian SKP sebesar 60% (enam puluh persen) dan Penilaian Perilaku Kerja sebesar 40% (empat puluh persen) sebagaimana formulir PPK pada Lampiran 6. Nilai PPK dinyatakan dengan angka dan sebutan sebagai berikut:

- 91 – ke atas : Sangat Baik
- 76 – 90 : Baik
- 61 – 75 : Cukup
- 51 – 60 : Kurang
- 50 – ke bawah : Buruk

f) Penilaian SKP Guru

Penilaian SKP Guru merupakan penilaian terhadap seluruh tugas jabatan dan target yang harus dicapai selama kurun waktu tertentu dengan aspek kualitas, kuantitas, waktu dan biaya. Adapun format penilaian SKP Guru adalah sebagai berikut:

PENILAIAN SKP													
NO	I. Kegiatan Tugas Pokok Jabatan	AK	TARGET				AK	REALISASI				PENGHITUNGAN	NILAI CAPAIAN SKP
			Kuant/ output	Kual/ Mutu	Waktu	Biaya		Kuant/ output	Kual/ Mutu	Waktu	Biaya		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	Unsur Utama												
	II. Tugas Tambahan dan Kreativitas- Unsur Penunjang												
	a. Tugas Tambahan	-					-					-	-
	b. Kreativitas												
	JUMLAH	-					-					-	

.....
Pejabat Penilai

.....
NF

Prosedur penilaian SKP dalam format di atas mengikuti tata cara pengisian sebagai berikut.

- a) Kolom 1 sampai 7 diisi dengan memindahkan dari SKP yang telah disetujui oleh atasan langsung.
- b) Kolom 8 diisi dengan hasil perolehan angka kredit berdasarkan tata cara sebagaimana diatur dalam Permeneg PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.
- c) Kolom 9 diisi dengan Realisasi Output (RO) yang telah dihasilkan untuk masing-masing kegiatan tugas jabatan yang dihitung berdasarkan rumus sesuai dengan Perka BKN No. 1 Tahun 2013.

Realisasi Output

Penilaian SKP = ----- X 100

(Aspek Kuantitas) Target Output

Contoh : Achmad Peristiwa di atas di dalam target pelaksanaan pembelajarannya, ia harus memenuhi 1 (satu) buah laporan hasil PK Guru. Dalam realisasinya yang bersangkutan dapat memenuhinya. Maka perhitungan penilaian SKP aspek kuantitasnya adalah:

1 laporan

Penilaian SKP = ----- X 100 = 100

(Aspek Kuantitas) 1 laporan

- d) Kolom 10 diisi dengan Realisasi Kualitas (RK) yang telah dihasilkan untuk masing-masing kegiatan tugas jabatan yang dinilai. Penilaian pada RK dikaitkan dengan ketercapaian hasil penilaian kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Kualitas)} = \frac{\text{Realisasi Kualitas}}{\text{Target Kualitas}} \times 100$$

Contoh : Dari contoh atas nama Achmad Peristiwa di atas target pelaksanaan pembelajaran yang harus dipenuhi untuk golongan ruang III/b adalah 9,5 per tahun. Pada akhir tahun hasil penilaian kinerja Achmad Peristiwa mendapat sebutan "baik" sehingga berhak mendapat angka kredit 9,5 sehingga tercapai target aspek kualitas 100%. Perhitungan aspek kualitasnya adalah sebagai berikut.

$$\text{Penilaian SKP (Aspek kualitas)} = \frac{9,5 \text{ AK}}{9,5 \text{ AK}} \times 100 = 100$$

Catatan : jika perolehan nilai Penilaian Kinerja lebih besar dari target awal, maka ketercapaian aspek kualitas tetap 100%

- g) Kolom 11 diisi dengan Realisasi Waktu (RW) yang telah digunakan untuk masing-masing kegiatan tugas jabatan yang dinilai.

- Perhitungan persentase tingkat efisiensi waktu dari target waktu.
- Jika kegiatan tidak dilakukan maka realisasi waktu 0 (nol).

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{1,76 \times \text{Target Waktu} - \text{Realisasi Waktu}}{\text{Target Waktu}} \times 0 \times 100$$

Contoh 1:

Guru atas nama Achmad Peristiwa di atas di dalam target pelaksanaan pembelajarannya, harus memenuhi angka kredit sebesar 9,5 per tahun, target kuantitas 1 (satu) buah laporan hasil PK Guru, target kualitas 100, dan target waktu 12 bulan. **Jika** di dalam tahun berjalan yang bersangkutan tidak dapat memenuhi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan target waktunya 12 bulan, **maka** perhitungan penilaian SKP aspek waktunya adalah

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{1,76 \times 12 - 0}{12} \times 0 \times 100 = 0$$

- Jika aspek waktu yg tingkat efisiensinya $\leq 24\%$ maka perhitungan realisasi aspek waktu adalah:

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{1,76 \times \text{Target waktu} - \text{Realisasi Waktu}}{\text{Target Waktu}} \times 100$$

Contoh 1:

Guru atas nama Achmad Peristiwa di atas di dalam target pelaksanaan pembelajarannya, harus memenuhi angka kredit sebesar 9,5 per tahun, target kuantitas 1 (satu) buah laporan hasil PK Guru, target kualitas 100%, dan target waktu 12 bulan. Di dalam 1 tahun berjalan yang bersangkutan dapat memenuhi pelaksanaan pembelajaran dengan target waktunya 12 bulan. Karena target waktu sama dengan realisasi waktu, maka perhitungan efisiensi waktu diperoleh sebagai berikut :

$$\text{Persentase Efisiensi Waktu} = 100\% - \left(\frac{12}{12} \times 100\% \right) = 0$$

Karena efisiensi waktunya sama dengan 0 (nol), maka masuk kategori efisiensi waktu $\leq 24\%$, sehingga perhitungan capaian realisasi waktu adalah :

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{(1,76 \times 12) - 12}{12} \times 100$$

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{21,12 - 12}{12} \times 100$$

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{9,12}{12} \times 100$$

$$\text{Penilaian SKP (Aspek Waktu)} = \frac{9,12}{12} \times 100 = 76$$

Dalam melakukan penilaian SKP Guru, pejabat penilai perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

1) Penilaian Tugas Jabatan

Tugas jabatan bagi guru sebagaimana dijelaskan dalam Permeneg PAN dan RB No. 16 Tahun 2009 tentang jabatan fungsional Guru dan Angka Kreditnya mencakup:

a) Unsur utama:

Penilaian unsur utama dilakukan dengan menggunakan sistem penilaian kinerja guru (PKG) berdasarkan Permendikbud Nomor 35 Tahun 2010 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

b) Unsur Penunjang:

Penilaian unsur penunjang dilakukan sesuai dengan ketentuan pada Permeneg PAN dan RB No. 16 Tahun 2009 tentang jabatan fungsional Guru dan Angka Kreditnya dan angka kreditnya ditetapkan oleh Tim Penilai Angka Kredit.

2) Penilaian dan Penandatanganan Capaian SKP

Penilaian SKP dilakukan dengan cara membandingkan antara realisasi kerja dengan cara membandingkan antara realisasi kerja dengan target.

Nilai capaian SKP dinyatakan dengan angka dan sebutan sebagai berikut:

91 – ke atas	: Sangat Baik
76 – 90	: Baik
61 – 75	: Cukup
51 – 60	: Kurang
50 – ke bawah	: Buruk

Penandatanganan hasil penilaian capaian SKP dilakukan oleh pejabat penilai pada formulir penilaian SKP. Adapun contoh Penilaian dan Penandatanganan Capaian SKP adalah sebagai berikut:

a) Contoh Penilaian dan Penandatanganan Capaian SKP bagi Guru

**PENILAIAN CAPAIAN SASARAN KERJA
PEGAWAI NEGERI SIPIL**

Jangka Waktu Penilaian 02 Januari s.d. 31 Desember 2014														0,3565			
NO	I. Kegiatan Tugas Jabatan	AK	TARGET				AK	REALISASI				PENGHITUNGAN	NILAI CAPAIAN				
			Kuant/ Output	Kual/Mutu	Waktu			Biaya	Kuant/ Output	Kual/Mutu	Waktu			Biaya			
1	Merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menilai hasil pembelajaran menganalisis hasil pembelajaran, melaksanakan tindak lanjut hasil penilaian	9,50	1	Laporan Penilaian Kinerja	100	12	Bulan	-	7,13	1	Laporan Penilaian Kinerja	75	12	Bulan	-	251,00	83,67
2	Menjadi Wali Kelas	0,48	1	Laporan Penilaian Kinerja	100	12	Bulan	-	0,36	1	Laporan Penilaian Kinerja	75	12	Bulan	-	251,00	83,67
3	Mengikuti Kegiatan Kolektif Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran (0.15 AK/Surat Keterangan dan Laporan Kegiatan)	4,00	4	Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat	100	12	Bulan	-	4,00	4	Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat	90	12	Bulan	-	266,00	88,67
4	Mengikuti Diklat Fungsional Lamanya 30 s.d 80 Jam** (1 AK/Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat)	0,15	1	Surat Keterangan dan Laporan Kegiatan	100	12	Bulan	-	0,15	1	Surat Keterangan dan Laporan Kegiatan	100	12	Bulan	-	276,00	92,00
5	Membuat karya tulis berupa laporan hasil penelitian pada bidang pendidikan di sekolahnya, diterbitkan/dipublikasikan dalam majalah ilmiah tingkat kabupaten/kota.*** (1 AK/Karya Tulis dalam Majalah/Jurnal Ilmiah)	1,00	1	Karya Tulis dalam Majalah/Jurnal Ilmiah	100	12	Bulan	-	1,00	1	Karya Tulis dalam Majalah/Jurnal Ilmiah	100	12	Bulan	-	276,00	92,00
6	Membuat Alat Peraga Kategori Kompleks**** (2 AK/alat peraga)	2,00	1	Alat Peraga	100	12	Bulan	-	0,00	1	Laporan	0	12	Bulan	-	176,00	58,67
7	Menjadi Pelatih/Tutor/Instruktur (0.04 AK/2 JP)	0,20	10	2 JP (bukti :Surat Tugas, jadwal, Laporan)	100	12	Bulan	-	0,20	10	2 JP (bukti :Surat Tugas, jadwal, Laporan)	100	12	Bulan	-	276,00	92,00
8	Menjadi pengawas Ujian Sekolah (0.08 AK/1 SK)	0,08	1	SK	100	1	Bulan	-	0,08	1	SK	100	1	Bulan	-	276,00	92,00
9	Menjadi Pengurus Aktif Asosiasi Profesi (1 AK/1 SK)	1,00	1	SK	100	12	Bulan	-	1,00	1	SK	100	12	Bulan	-	276,00	92,00
	JUMLAH	18,41							13,91								
	II. TUGAS TAMBAHAN DAN KREATIVITAS :																
1	(tugas tambahan)																
	(tugas tambahan)																
2	(kreatifitas)																
	(kreatifitas)																
Nilai Capaian SKP																	86,07
																	(Baik)
																, 31 Desember
																	Pejabat Penilai,
																	Drs. Johan Edy Pratiwo, M.Pd
																	196108241986031009

1) Contoh Penilaian dan Penandatanganan Capaian SKP bagi Guru dengan tugas lain sebagai Kepala Sekolah

**PENILAIAN CAPAIAN SASARAN KERJA
PEGAWAI NEGERI SIPIL**

Jangka Waktu Penilaian 02 Januari s.d. 31 Desember 2014

0,3565

NO	I. Kegiatan Tugas Jabatan	AK	TARGET				AK	REALISASI				PENGHITUNGAN	NILAI CAPAIAN
			Kuant/ Output	Kual/Mutu	Waktu	Biaya		Kuant/ Output	Kual/Mutu	Waktu	Biaya		
1	Melaksanakan Proses Pembelajaran (paket kegiatan) ***	2,38	1 laporan PKG	100	12 bln	-	1,78	1 laporan PKG	75	12 bln	-	251,00	83,67
2	Menunaikan tugas sebagai Kepala Sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, memonitor, dan mengevaluasi kegiatan pengembangan sekolah (paket kegiatan) ****	7,13	1 laporan PKKS	100	12 bln	5.000.000.000	7,13	1 laporan PKKS	100	12 bln	4.900.000.000	354,00	88,50
3	Mengikuti diklat Fungsional lamanya 180 jam (2 AK/Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat) *****	2,00	1 Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat	100	6 bln	-	2,00	1 Surat Tugas, Laporan Deskripsi Hasil Pelatihan, Sertifikat	90	6 bln	-	266,00	88,67
4	Menjadi peserta pada kegiatan ilmiah (0,1 AK/Surat Keterangan dan Laporan Per Kegiatan)	0,10	1 Surat Keterangan dan Laporan Per Kegiatan	100	6 bln	-	0,10	1 Surat Keterangan dan Laporan Per Kegiatan	100	6 bln	-	276,00	92,00
5	Membuat laporan penelitian tindakan kelas atau tindakan sekolah (2 AK/Karya Tulis dalam majalah/jurnal ilmiah)	8,00	2 Karya Tulis dalam majalah/jurnal ilmiah	100	12 bln	-	8,00	2 Karya Tulis dalam majalah/jurnal ilmiah	100	12 bln	-	276,00	92,00
6	Menjadi pengurus aktif organisasi profesi (1 AK/SK)	1,00	1 SK	100	3 bln	-	1,00	1 Laporan	100	3 bln	-	276,00	92,00
7	Menjadi tim penilai angka kredit (0,04 AK/Dupak)	0,40	10 Dupak	100	2 bln	-	0,40	10 Dupak	100	2 bln	-	276,00	92,00
12	JUMLAH	21,00					20,41						
II. TUGAS TAMBAHAN DAN KREATIVITAS :													
1	(tugas tambahan)												
2	(kreatifitas)												
Nilai Capaian SKP													89,83 (Baik)

....., 31 Desember
Pejabat Penilai,

Drs. Taspen, M.Pd
19650310 198610 1 001

3) Penilaian Perilaku Kerja

a) Komponen Perilaku Kerja

Penilaian perilaku kerja yaitu penilaian terhadap perilaku kerja Kepala Sekolah/ Madrasah, Wakil Kepala Sekolah, Kepala Laboratorium, Kepala Perpustakaan, Kepala Bengkel, Ketua Program Keahlian, dan Guru Pembimbing Khusus dalam melaksanakan tugasnya di sekolah. Penilaian perilaku meliputi aspek: orientasi pelayanan, integritas, komitmen, disiplin, dan kerjasama. Unsur perilaku kerja yg mempengaruhi prestasi kerja yg dievaluasi harus relevan dan berhubungan dengan pelaksanaan tugas jabatan guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah yg dinilai

Uraian pada unsur perilaku kerja adalah sebagai berikut:

No	Aspek Yang Dinilai
1	Orientasi Pelayanan
2	Integritas
3	Komitmen
4	Disiplin
5	Kerjasama
6	Kepemimpinan

b) Prosedur Penilaian Perilaku Kinerja

Cara menilai perilaku kerja dilakukan melalui pengamatan oleh pejabat penilai terhadap guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah yang dinilai. Penilaian perilaku kerja dapat mempertimbangkan masukan dari Pejabat Penilai lain yang setingkat di lingkungan unit kerja masing-masing. Penilaian perilaku kerja meliputi aspek orientasi pelayanan, integritas, komitmen, disiplin, kerjasama, dan kepemimpinan. Bagi guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah, penilaian unsur perilaku kerja hanya pada aspek orientasi pelayanan, integritas, komitmen, disiplin, dan kerjasama,

sedangkan aspek kepemimpinan ditujukan pada pejabat struktural. Bagi guru dengan tugas lain sebagai kepala sekolah, aspek kepemimpinan sudah dinilai dalam penilaian kerjanya, sehingga tidak perlu dinilai lagi dalam unsur perilaku kerja.

Nilai perilaku kerja PNS dinyatakan dengan angka dan sebutannya:

- (1) 91 - 100 = Sangat Baik
- (2) 76 - 90 = Baik
- (3) 61 - 75 = Cukup
- (4) 51 - 60 = Kurang; dan
- (5) 50 ke bawah = Buruk.

Penilaian unsur perilaku kerja bagi guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan disesuaikan dengan perilaku guru dalam melaksanakan tugasnya di sekolah. sebagai berikut.

Tabel 6: Kriteria Penilaian Unsur Perilaku Kerja

NO	ASPEK YANG DINILAI		URAIAN	NILAI	
				ANGKA	SEBUTAN
1	Orientasi Pelayanan	a	Selalu dapat menyelesaikan tugas utama sebagai guru sebaik-baiknya dengan sikap sopan dan sangat memuaskan baik untuk peserta didik orang tua peserta didik, dan satuan pendidikannya.	91 - 100	Sangat baik
		b	Pada umumnya dapat menyelesaikan tugas utama sebagai guru dengan baik dan sikap sopan serta memuaskan baik untuk peserta didik orang tua peserta didik, dan satuan pendidikannya	76 - 90	Baik
		c	Adakalanya dapat menyelesaikan tugas utama sebagai guru dengan cukup baik dan sikap cukup sopan serta cukup memuaskan baik untuk peserta didik orang tua peserta didik, dan satuan pendidikannya.	61 - 75	Cukup

NO	ASPEK YANG DINILAI		URAIAN	NILAI	
				ANGKA	SEBUTAN
		d	Kurang dapat menyelesaikan tugas utama sebagai guru dengan baik dan sikap kurang sopan serta kurang memuaskan baik untuk peserta didik orang tua peserta didik, dan satuan pendidikannya	51 - 60	Kurang
		e	Tidak pernah dapat menyelesaikan tugas utama sebagai guru dengan baik dan sikap tidak sopan serta tidak memuaskan baik untuk peserta didik orang tua peserta didik, dan satuan pendidikannya	50 ke bawah	Buruk
2	Integritas	a	Selalu dalam melaksanakan tugas bersikap jujur, ikhlas sesuai dengan norma dan etika satuan pendidikan dan tidak pernah menyalahgunakan wewenangnya serta berani menanggung risiko dari tindakan yang dilakukannya	91 - 100	Sangat baik
		b	Pada umumnya dalam melaksanakan tugas bersikap jujur, ikhlas sesuai dengan norma dan etika sebagai pendidik dalam satuan pendidikan dan tidak pernah menyalahgunakan wewenangnya tetapi berani menanggung risiko dari tindakan yang dilakukannya.	76 - 90	Baik
		c	Adakalanya dalam melaksanakan tugas bersikap cukup jujur, cukup ikhlas sesuai dengan norma dan etika sebagai pendidik dalam satuan pendidikan dan kadang-kadang menyalahgunakan wewenangnya serta berani menanggung risiko dari tindakan yang dilakukannya.	61 - 75	Cukup
		d	Kurang bersikap jujur, kurang ikhlas dalam melaksanakan tugas sesuai dengan norma dan etika sebagai pendidik dalam satuan pendidikan dan sering menyalahgunakan wewenangnya tetapi kurang berani menanggung risiko dari tindakan yang	51 - 60	Kurang

NO	ASPEK YANG DINILAI		URAIAN	NILAI	
				ANGKA	SEBUTAN
			dilakukannya		
		e	Tidak pernah jujur, tidak ikhlas dalam melaksanakan tugas sesuai dengan norma dan etika sebagai pendidik dalam satuan pendidikan dan selalu menyalahgunakan wewenangnya serta tidak berani menanggung risiko dari tindakan yang dilakukannya.	50 ke bawah	Buruk
3	Komitmen	a	Selalu berusaha dengan sungguh-sungguh menegakkan Pancasila sebagai ideologi negara, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika dan rencana - rencana pemerintah dalam melaksanakan tugas utamanya secara berdaya guna dan berhasil guna serta mengutamakan kepentingan satuan pendidikan di atas kepentingan pribadi berdasarkan visi, misi dan tujuan satuan pendidikan.	91 - 100	Sangat baik
		b	Pada umumnya berusaha dengan sungguh-sungguh menegakkan Pancasila sebagai ideologi negara, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika dan rencana-rencana pemerintah dalam melaksanakan tugas utamanya secara berdaya guna dan berhasil guna serta mengutamakan kepentingan satuan pendidikan di atas kepentingan pribadi berdasarkan visi, misi dan tujuan satuan pendidikan.	76 - 90	Baik
		c	Adakalanya berusaha dengan sungguh-sungguh menegakkan Pancasila sebagai ideologi negara, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika dan rencana - rencana pemerintah	61 - 75	Cukup

NO	ASPEK YANG DINILAI		URAIAN	NILAI	
				ANGKA	SEBUTAN
			dalam melaksanakan tugas utamanya secara berdaya guna dan berhasil guna serta mengutamakan kepentingan satuan pendidikan di atas kepentingan pribadi berdasarkan visi, misi dan tujuan satuan pendidikan.		
		d	Kurang berusaha dengan sungguh-sungguh menegakkan Pancasila sebagai ideologi negara, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika dan rencana-rencana pemerintah dalam melaksanakan tugas utamanya secara berdaya guna dan berhasil guna serta mengutamakan kepentingan satuan pendidikan di atas kepentingan pribadi berdasarkan visi, misi dan tujuan satuan pendidikan.	51 - 60	Kurang
		e	Tidak pernah berusaha dengan sungguh-sungguh menegakkan Pancasila sebagai ideologi negara, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Bhineka Tunggal Ika dan rencana-rencana pemerintah dengan tujuan untuk dapat melaksanakan tugasnya secara berdaya guna dan berhasil guna serta mengutamakan kepentingan satuan pendidikan di atas kepentingan pribadi berdasarkan visi, misi dan tujuan satuan pendidikan	50 ke bawah	Buruk
4	Disiplin	a	Selalu mentaati peraturan perundang-undangan dan/atau peraturan kedisiplinan yang berlaku dengan rasa tanggung jawab dan selalu mentaati ketentuan jam kerja dan pemenuhan beban kerja serta mampu menyimpan dan/atau memelihara barang-barang milik negara yang dipercayakan	91 - 100	Sangat baik

NO	ASPEK YANG DINILAI	URAIAN	NILAI	
			ANGKA	SEBUTAN
		kepadanya dengan sebaik-baiknya		
		b Pada umumnya mentaati peraturan perundang-undangan dan/atau peraturan kedinasan yang berlaku dengan rasa tanggung jawab, mentaati ketentuan jam kerja dan pemenuhan beban kerja serta mampu menyimpan dan/atau memelihara barang-barang milik negara yang dipercayakan kepadanya dengan baik.	76 - 90	Baik
		c Adakalanya mentaati peraturan perundang-undangan dan/atau peraturan kedinasan yang berlaku dengan rasa cukup tanggung jawab, mentaati ketentuan jam kerja dan pemenuhan beban kerja serta cukup mampu menyimpan dan/atau memelihara barang-barang milik negara yang dipercayakan kepadanya dengan cukup baik, serta tidak masuk atau terlambat masuk kerja dan lebih cepat pulang dari ketentuan jam kerja tanpa alasan yang sah selama 5 (lima) sampai dengan 15 (lima belas) hari kerja	61 - 75	Cukup
		d Kurang mentaati peraturan perundang-undangan dan/atau peraturan kedinasan yang berlaku dengan rasa kurang tanggung jawab, mentaati ketentuan jam kerja dan pemenuhan beban kerja serta kurang mampu menyimpan dan/atau memelihara barang-barang milik negara yang dipercayakan kepadanya dengan kurang baik, serta tidak masuk atau terlambat masuk kerja dan lebih cepat pulang dari ketentuan jam kerja tanpa alasan yang sah selama 16 (enam belas) sampai dengan 30 (tiga puluh) hari kerja.	51 - 60	Kurang
		e Tidak pernah mentaati peraturan	50 ke	Buruk

NO	ASPEK YANG DINILAI		URAIAN	NILAI	
				ANGKA	SEBUTAN
			perundang undangan dan / atau peraturan kedinasan yang berlaku dengan rasa tidak tanggung jawab, mentaati ketentuan jam kerja dan pemenuhan beban kerja serta tidak mampu menyimpan dan/atau memelihara barang- barang milik negara yang dipercayakan kepadanya dengan kurang baik, serta tidak masuk atau terlambat masuk kerja dan lebih cepat pulang dari ketentuan jam kerja tanpa alasan yang sah lebih dari 31 (tiga puluh satu) hari kerja.	bawah	
5	Kerjasama	a	Selalu mampu bekerjasama dengan rekan kerja, atasan/bawahan baik di dalam maupun di luar organisasi/ satuan pendidikan serta menghargai dan menerima pendapat orang lain,bersedia menerima keputusan yang diambil secara sah yang telah menjadi keputusan bersama .	91 - 100	Sangat baik
		b	Pada umumnya mampu bekerjasama dengan rekan kerja , atasan/bawahan baik di dalam maupun di luar organisasi/satuan pendidikan serta menghargai dan menerima pendapat orang lain , bersedia menerima keputusan yang diambil secara sah yang telah menjadi keputusan bersama.	76 - 90	Baik
		c	Adakalanya mampu bekerja sama dengan rekan kerja, atasan/ bawahan baik di dalam maupun di luar organisasi/satuan pendidikan serta adakalanya menghargai dan menerima pendapat orang lain, kadang-kadang bersedia menerima keputusan yang diambil secara sah yang telah menjadi keputusan bersama.	61 - 75	Cukup
		d	Kurang mampu bekerjasama dengan rekan kerja, atasan/ bawahan baik di dalam maupun di luar organisasi/satuan pendidikan serta	51 - 60	Kurang

NO	ASPEK YANG DINILAI		URAIAN	NILAI	
				ANGKA	SEBUTAN
			kurang menghargai dan menerima pendapat orang lain, kurang bersedia menerima keputusan yang diambil secara sah yang telah menjadi keputusan bersama.		
		e	Tidak pernah mampu bekerjasama dengan rekan kerja, atasan/ bawahan baik di dalam maupun di luar organisasi/satuan pendidikan serta tidak menghargai dan menerima pendapat orang lain , tidak bersedia menerima keputusan yang diambil secara sah yang telah menjadi keputusan bersama .	50 ke bawah	Buruk

Aspek ke-enam kepemimpinan bagi guru atau kepala sekolah tidak dinilai kerana bukan pejabat eselon. Kepala sekolah adalah guru yang mendapat tugas tambahan.

<p>Penilaian unsur perilaku kerja bagi guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah disesuaikan dengan perilaku guru dalam melaksanakan tugasnya di sekolah. Nilai perilaku kerja dapat diberikan paling tinggi 100 jika guru yang bersangkutan sesuai dengan kriteria yang dijelaskan di atas.</p>
<p>Untuk memudahkan penilaian perilaku kerja guru dikembangkan instrumen untuk mengukur perilaku kerja. Instrumen yang dikembangkan meliputi seluruh aspek penilaian dalam perilaku kerja.</p> <p>Instrumen yang dikembangkan menggunakan indikator perhitungan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> skor 0 menyatakan tidak ada atau tidak tampak; skor 1 menyatakan sedikit tampak; dan skor 2 menyatakan tampak jelas dalam perilaku sehari-hari.
<p>Selanjutnya untuk mendapatkan nilai aspek perilaku kerja adalah dengan menjumlahkan skor indikator dibagi skor maksimum indikator sebagaimana dalam rumus berikut ini.</p> $\frac{\text{Total skor indikator}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100$

NO	ASPEK YANG DINILAI	URAIAN	NILAI	
			ANGKA	SEBUTAN
Contoh Instrumen untuk mengukur setiap aspek perilaku kerja adalah sebagai berikut.				

1. Orientasi Pelayanan

	INDIKATOR	SKOR		
		0	1	2
Orientasi Pelayanan	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan bertingkah laku sopan dan ramah terhadap semua peserta didik, orang tua, dan teman sejawat	0	1	2
	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan ramah dalam berkomunikasi terhadap semua peserta didik, orang tua, dan teman sejawat	0	1	2
	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan berpenampilan rapi dan sopan	0	1	2
	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik	0	1	2
	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran	0	1	2
	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan memperlakukan semua peserta didik secara adil, memberikan perhatian dan bantuan sesuai kebutuhan masing-masing, tanpa memperdulikan faktor personal	0	1	2
	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan mau membagi pengalamannya dengan kolega, termasuk mengundang mereka untuk mengobservasi cara mengajarnya dan memberikan masukan	0	1	2

	Guru, kepala sekolah, dan guru yang diberi tugas tambahan menyediakan layanan informasi terkait dengan perkembangan prestasi dan potensi peserta didik kepada orang tua	0	1	2
TOTAL SKOR				
SKOR MAKSIMUM		16		
NILAI ASPEK DAN SEBUTAN				
$\text{Nilai Aspek} = \frac{\text{Total skor indikator}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100$				

(Instrumen selengkapnya lihat Pedoman Penilaian Prestasi Kerja Guru, Kepala Sekolah, Dan Guru Yang Diberi Tugas Tambahan, 2014)

Untuk memudahkan monitoring dan evaluasi perilaku kerja, pejabat penilai dapat menggunakan formulir buku catatan penilaian perilaku kerja guru dan/atau guru yang mendapatkan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah yang dinilai sebagaimana pada Lampiran berikut.

BUKU CATATAN PENILAIAN PERILAKU KERJA PNS

Nama :

NIP :

No	Tanggal	Uraian	Nama/NIP dan Paraf Pejabat Penilai
1	2	3	4

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran yang Anda harus lakukan dalam mendalami materi ini adalah dengan membaca materi terkait secara cermat kemudian diskusikan dengan teman sejawat dan buatlah peta jalan dari konsep yang sedang dipelajari. Terakhir, jawablah soal-sol latihan yang terdapat pada bagian akhir masing-masing kegiatan pembelajaran dan bandingkan dengan jawaban soal yang disediakan.

E. Latihan Soal

1. Manakah diantara pernyataan berikut ini yang tidak termasuk kedalam prinsip kegiata PKB?
 - A. Perencanaan
 - B. Pelaksanaan
 - C. Pengawasan
 - D. Evaluasi
2. Pengembangan diri adalah upaya-upaya untuk meningkatkan profesionalisme diri agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan agar mampu....
 - A. melaksanakan tugas pokok
 - B. meningkatkan tingkat sosial
 - C. meningkatkan kesejahteraan
 - D. meningkan profesional
3. Karya yang bersifat pengembangan, modifikasi atau penemuan baru sebagai bentuk kontribusi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Pernyataan tersebut adalah....
 - A. Karya tulis
 - B. Karya ilmiah
 - C. karya inovati
 - D. karya seni
4. Berdasarkan Permennegran dan Reformasi Birokrasi Nomor berapa yang isinya tentang pengembangan kompetensi guru yang dilaksanakann sesuai dengan kebutuhan bertahap, berkelanjutan untuk meningkat kan profesionalisme
 - A. nomor 16 Tahun 2009
 - B. nomor 17 tahun 2009

- C. nomor 18 tahun 2009
 - D. nomor 19 tahun 2009
5. Kegiatan PKB ini dikembangkan atas dasar profil kinerja guru sebagai perwujudan hasil....
 - A. menyajikan materi pelajaran
 - B. Penilaian Kinerja Guru
 - C. Sikap guru
 - D. Keaktifan dalam kegiatan social
 6. Manakah diantara pernyataan di bawah ini yang tidak termasuk kedalam Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)
 - A. memperkecil jarak antara pengetahuan,
 - B. peningkatan keterampilan,
 - C. hubungan kompetensi sosial dan kepribadian
 - D. upaya mencari perubahan
 7. Pilihlah menurut Anda pernyataan yang paling tepat tentang Diklat fungsional.
 - A. Kegiatan guru dalam mengikuti pendidikan atau latihan
 - B. Kegiatan guru dalam mencapai standar kompetensi profesi yang ditetapkan..
 - C. Kegiatan guru yang dilakukan secara rutin
 - D. Kegiatan guru dalam menerima sosialisai pembelajaran
 8. Agar proses PKB lebih efektif dan efisien hendaknya dilakukan
 - A. Di sekolah sendiri
 - B. Di luar lingkungan
 - C. Lembaga tertentu
 - D. Perguruan tinggi
 9. Penilaian Prestasi Kerja (PPK) bagi guru dilaksanakan untuk mengevaluasi kinerja guru dan/atau guru dalam rangka....
 - A. pembinaan profesi guru secara objektif
 - B. peningkatan kinerja guru
 - C. peningkatan kompetensi
 - D. sosialisasi program
 10. Penilaian yang dilaksanakan terhadap seluruh tugas jabatan dan target yang harus dicapai selama kurun waktu pelaksanaan pekerjaan dalam tahun yang berjalan di sebut...
 - A. SKP

- B. TIK
- C. PPK
- D. PNS

F. Rangkuman

PKB berdasarkan Permeneg PAN dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 yang dimaksud dengan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) adalah pengembangan kompetensi guru yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan, bertahap, berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalisme. Unsur/komponen PKB guru, kepala sekolah, dan pengawas terdiri dari pengembangan diri, publikasi ilmiah/pengembangan profesi dan karya inovatif. Lingkup PKB dilakukan di dalam sekolah, jaringan sekolah dan keprofesian luar lainnya. Rencana PKB berdasarkan hasil penilaian kinerja, evaluasi diri, rekomendasi EDS dan RKT sekolah.

Sebagai guru, mereka perlu berpikir dan meningkatkan pengetahuannya, serta melakukan refleksi apakah kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan bagaimana menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa “refleksi” termasuk dalam proses perencanaan PKB. Diperlukan penyediaan dukungan yang dapat membantu guru dalam melaksanakan PKB dan menggunakan hasilnya. Penyediaan dukungan bertujuan untuk menjamin bahwa pelaksanaan PKB menarik dan hasilnya berguna untuk membantu guru dalam melaksanakan tugasnya di kelas. Hal ini sangat berguna untuk menciptakan suasana baru bagi guru yang telah mengajar di tingkat kelas yang sama selama bertahun-tahun, serta dapat menambah pengetahuan bagi guru terkait dengan perkembangan kurikulum. Hal-hal yang dapat membantu guru untuk mempertahankan kinerja yang baik dalam menjalankan tugasnya adalah, misalnya, dengan mencoba metoda baru, mempelajari keberagaman peserta didik, mempelajari bagaimana memberikan solusi kepada peserta didik dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi ini

Tingkat penguasaan = $\frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{X}} \times 100\%$

10

Keterangan

90 - 100 = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79 % = cukup

≥ 60% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% atau lebih, Anda telah menyelesaikan pembelajaran ini. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI UNTUK PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Peserta diklat dapat menganalisis Manfaat TIK dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, peserta diklat dapat menganalisis Penerapan TIK dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mampu menganalisis Manfaat TIK dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
2. Mampu menganalisis Penerapan TIK dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

C. Uraian Materi

Kegiatan pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik SD yang salah satu pengaruhnya adalah dari perkembangan-perkembangan yang terjadi dalam teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Oleh karena itu TIK dalam kegiatan pembelajaran PJOK di SD sangatlah diperlukan.

Berikut adalah uraian dari materi yang berhubungan dengan TIK dalam pengembangan pembelajaran PJOK di SD:

1. Manfaat TIK dalam Pengembangan Pembelajaran PJOK

Sebelum Anda, memahami tentang manfaat dari TIK, maka pelajari penjelasan di bawah ini:

a. Pengertian Teknologi Informasi Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah sering digunakan di dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Sekalipun sudah sering digunakan, namun tampaknya masih terjadi pemahaman yang berbeda mengenai istilah TIK. Bahkan ada sebagian orang yang agak berlebihan pemahamannya, yaitu yang mengidentikkan TIK itu dengan komputer atau internet saja. Akibatnya, setiap ada

pembicaraan mengenai TIK, maka yang terlintas di dalam pemikiran yang bersangkutan adalah komputer atau internet.

Di dalam pembelajaran, apabila ada topik pembicaraan mengenai TIK, ternyata masih ada sebagian guru yang pemahamannya langsung mengarah atau terpusat pada komputer atau internet. Pemahaman yang demikian ini mengakibatkan bervariasinya sikap para guru dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Ada sebagian guru yang secara spontan mengemukakan bahwa belum saatnya dilakukan pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran. Penyampaian pendapat ini disertai dengan sejumlah argumentasi pembenaran terhadap pendapat atau sikap mereka. Tetapi ada juga sebagian guru yang mengatakan bahwa pada dasarnya sebagian guru sudah mulai memanfaatkan TIK dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan pendapat atau sikap guru ini dapat saja diakibatkan oleh berbedanya pemahaman mereka mengenai TIK itu sendiri.

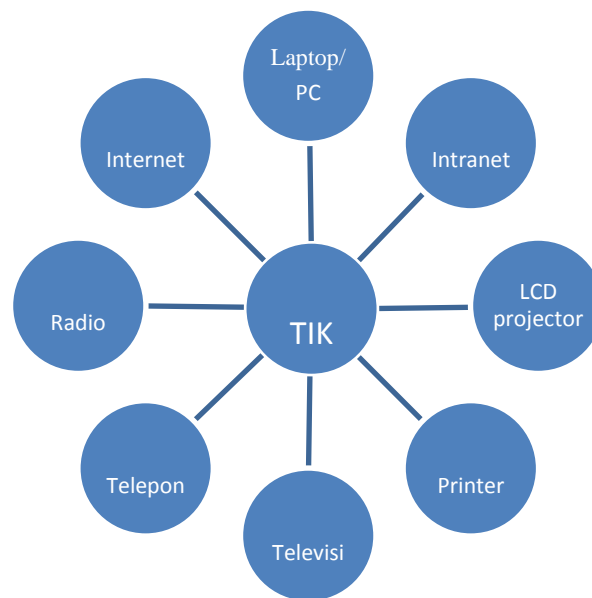
Dalam konteks pembelajaran di kelas, teknologi dapat difahami sebagai alat atau sarana (Haddad, 2005) yang digunakan untuk melakukan perbaikan/penyempurnaan kegiatan pembelajaran sehingga para *peserta didik menjadi lebih otonom dan kritis dalam menghadapi masalah*, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil kegiatan belajar peserta didik (Karsenti, 2005). Teknologi dapat dan benar-benar membantu peserta didik mengembangkan semua jenis keterampilan, mulai dari tingkat yang sangat mendasar sampai dengan tingkat keterampilan berpikir kritis yang lebih tinggi (MacKinnon, 2005). Kementerian Negara Riset dan Teknologi juga memberikan rumusan pengertian mengenai TIK sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Lebih jauh dikemukakan bahwa TIK secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Pemahaman TIK yang demikian ini mencakup semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas mengenai TIK, maka penerapannya di lingkungan pendidikan/pembelajaran dapatlah dikatakan bahwa TIK mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi (materi pelajaran), dan infrastruktur yang fungsinya

berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (materi pelajaran). TIK tidak hanya sebatas pada hal-hal yang canggih (*sophisticated*), seperti komputer dan internet, tetapi juga mencakup yang konvensional, seperti bahan cetakan, kaset audio, Overhead Transparency (OHT)/Overhead Projector (OHP), bingkai suara (*sound slides*), radio, dan TV.

b. Jenis-jenis Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Silahkan Anda baca dan pahami materi yang akan disajikan tentang jenis-jenis perangkat TIK seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini, dapatkan Anda mengidentifikasi fungsi dari masing-masing perangkat TIK tersebut?



Gambar 6: Jenis-jenis Perangkat TIK

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa TIK mencakup perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* atau perangkat keras adalah segala sesuatu peralatan teknologi yang berupa fisik. Cirinya yang paling mudah adalah terlihat dan bisa disentuh. Sementara *Software* atau perangkat lunak adalah sistem yang dapat menjalankan atau yang berjalan dalam perangkat keras tersebut. *Software* dapat berupa *operating system* (OS), aplikasi, ataupun konten.

c. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

Coba Anda perhatikan yang dimaksud dengan Interaktif, multimedia, dan jaringan. Interaktif, multimedia, dan jaringan merupakan beberapa bagian dari perkembangan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (facilitated) pencapaiannya.[2] Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana peserta didik belajar.

Dalam pendidikan dikenal sejumlah usaha untuk menguraikan tujuan yang sangat umum. Herbert Spencer (1980) menganalisis tujuan pendidikan dalam lima bagian yang berkenaan dengan

- 1) Kegiatan demi kelangsungan hidup
- 2) Mencari nafkah
- 3) Pendidikan anak
- 4) Pemeliharaan hubungan dengan masyarakat dan Negara
- 5) Penggunaan waktu senggang.

Dalam rangka Menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui “*The International Commission on Education for the Twenty First Century*” merekomendasikan pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu: *Learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *Learning to do* (belajar untuk menguasai keterampilan), *Learning to be* (belajar untuk

mengembangkan diri), dan *Learning to live together*(belajar untuk hidup bermasyarakat). Untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan TIK dalam pembelajaran di sekolah.

Menurut pendapat Rosenberg (2001), dengan berkembangnya penggunaan TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) dari pelatihan ke penampilan,
- 2) dari ruang kelas ke, di mana dan kapan saja,
- 3) dari kertas ke “on line” atau saluran,
- 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan
- 5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Di sinilah peran guru untuk membuat kurikulumnya sendiri yang dapat membuat peserta didik belajar secara aktif.

Oleh karena itu hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut “cyber teaching” atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah e-learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media TIK khususnya internet. Menurut Rosenberg (2001), e-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang belandaskan tiga kriteria yaitu:

- 1) e-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi,
- 2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar,

- 3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

Sejalan dengan perkembangan TIK itu sendiri pengertian e-learning menjadi lebih luas yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, video tape, transmisi satellite atau komputer (Soekartawi, Haryono dan Librero, 2002).

d. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) belum banyak, bahkan mungkin tidak pernah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) di sekolah-sekolah. Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah pada tingkat kesiapan peserta belajar peserta didik, SDM dalam hal ini guru, infrastruktur sekolah, pembiayaan, efektifitas pembelajaran, sistem penyelenggaraan dan daya dukung sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran PJOK berbasis TIK.

Dalam penyampaian pelajaran penjas, TIK dapat membantu mempermudah peserta didik untuk memahami serta menyenangkan materi yang diajarkan. Beberapa hal yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PJOK adalah:

2) CD pembelajaran

Salah satu alat dalam TIK untuk pembelajaran adalah CD pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran penjas yang menitikberatkan pada penguasaan gerak, yang dalam prakteknya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Beberapa gerakan dalam olahraga tidak bisa diajarkan bagian-perbagian karena gerakan tersebut menjadi suatu rangkaian yang cepat. Padahal jika ingin menguasai gerakan tersebut peserta didik harus mengetahui tahapan-tahapan atau prosesnya secara perlahan. Dengan penggunaan CD pembelajaran, proses gerakan yang tidak dapat diamati secara jelas dengan demonstrasi akan dapat diamati oleh peserta didik melalui gerakan "slow motion" melalui pemutaran CD pembelajaran tersebut.

3) Film yang berhubungan dengan olahraga

Pada saat ini banyak terdapat film-film yang bertemakan olahraga. Pemutaran film-film olahraga dapat membantu guru menjelaskan sisi afektif yang ingin dikembangkan dan dicapai melalui pembelajaran penjas, seperti kerjasama, disiplin, sikap sportif, tanggungjawab, kerja keras, dan lain-lain. Melalui pemutaran film tersebut diharapkan peserta didik dapat mengambil pesan-pesan yang terkandung di dalamnya terkait sikap afeksi dalam olahraga

4) Video recorder

Video recorder dapat dipergunakan untuk merekam gerakan peserta didik. Hasil rekaman diharapkan menjadi feedback serta bahan evaluasi peserta didik sejauh mana menguasai materi yang diajarkan

5) Internet

Dewasa ini penggunaan internet sangatlah membantu karena internet akan mempermudah mengakses sumber-sumber informasi dan pengetahuan disegala bidang termasuk penjas. Dengan adanya internet, peserta didik tidak lagi menganggap guru sebagai satu-satunya sumber atau pusat informasi. Internet juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran apabila berhalangan hadir dalam proses pembelajaran. Sebab banyak guru penjas juga berprofesi sebagai atlet, pelatih maupun pembina olahraga.

Media komunikasi antara guru dan peserta didik dapat menggunakan internet. Peserta didik dapat bertanya dan berbagi informasi mengenai materi penjas misalnya melalu blog, facebook, twitter, ym dan lain sebagainya sehingga pertukaran informasi tidak hanya terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah saja, tetapi waktunya fleksibel bisa kapan dan dimana saja.

Walaupun TIK memiliki banyak peranan dalam menunjang proses pembelajaran secara lebih efektif dan produktif, namun disisi lain masih banyak kelemahan dan kekurangannya, antara lain:

- a) Dilihat dari sisi motivasi kadang-kadang anak-anak lebih termotivasi dengan internetnya sendiri dibandingkan dengan materi yang dipelajari. Anak-anak lebih senang bermain games dibandingkan belajar materi yang diberikan oleh guru.

- b) TIK sebagai sumber belajar menjadikan anak melakukan proses pembelajaran yang bersifat individual sehingga mengurangi pembelajaran yang bersifat sosial. Selain itu dapat mengabaikan peningkatan kemampuan anak yang bersifat manual seperti menulis tangan, menggambar, berhitung, dan sebagainya.
 - c) Dari segi informasi yang diperoleh dari TIK sebagai penyampai pesan dan sumber informasi juga kurang optimal, karena tidak terjamin adanya ketepatan informasi dari internet misalnya sehingga sangat berbahaya kalau anak kurang memiliki sikap kritis terhadap informasi yang diperoleh.
- e. Contoh pemanfaatan TIK sebagai media dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu:
- 1) *Slide presentation* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi terutama yang berhubungan dengan tujuan, penguasaan konsep, pengertian materi yang diajarkan. Dalam slide presentantion dapat dikombinasikan dengan gambar-gambar visual yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.
 - 2) Video tutorial juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Beberapa gerakan dalam olahraga tidak bisa diajarkan bagian-perbagian karena gerakan tersebut menjadi suatu rangkaian yang cepat. Padahal jika ingin menguasai gerakan tersebut peserta didik harus mengetahui tahapan-tahapan atau prosesnya secara perlahan. Dengan penggunaan video tutorial yang dirancang sedemikian rupa, proses gerakan yang tidak dapat diamati secara jelas dengan demonstrasi akan dapat diamati oleh peserta didik melalui gerakan "*slow motion*" melalui pemutaran video tersebut.
 - 3) Film bertemakan olahraga. Dewasa ini banyak terdapat film-film yang bertemakan olahraga. Pemutaran film-film olahraga dapat membantu guru menjelaskan sisi afektif yang ingin dikembangkan dan dicapai melalui pembelajaran penjas, seperti kerjasama, disiplin, sikap sportif, tanggungjawab, kerja keras, dan lain-lain. Melalui pemutaran film tersebut diharapkan peserta didik dapat mengambil

pesan-pesan yang terkandung di dalamnya terkait sikap afeksi dalam olahraga. Namun, dalam pemutaran film tersebut guru harus merancang sedemikian rupa, mulai dari pemilihan film yang akan ditampilkan, menyiapkan lembar kerja peserta didik untuk dikerjakan selama proses pembelajaran dll.

Ada beberapa kendala yang dihadapi dalam penggunaan TIK sebagai media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, yaitu:

- 1) Kontrol ada di tangan pengguna dalam hal ini guru sehingga dalam merancang dan menggunakan TIK sebagai media pembelajaran guru harus merancang dengan teliti agar penggunaannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Proses pembuatan media pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama, namun media yang telah dibuat dapat digunakan berkali-kali.
- 3) SDM yang terbatas dalam hal ini guru. Sebagian guru pendidikan jasmani terutama di daerah-daerah kurang mampu memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran.
- 4) Tidak ada sentuhan kemanusiaan, saat pembelajaran berlangsung apabila menggunakan media tidak ada interaksi yang terjadi sehingga unsur kemanusiaannya hampir tidak ada.

Terdapat 6 peranan TIK dalam bidang pendidikan, antara lain :

- 2) TIK sebagai skill dan kompetensi
Penggunaan TIK harus proporsional maksudnya TIK bisa masuk ke semua lapisan masyarakat tapi sesuainya dengan porsinya masing-masing.
- 3) TIK sebagai infrastruktur pembelajaran
- 4) Tersedianya bahan ajar dalam format digital
- 5) The network is the school
- 6) Belajar dimana saja dan kapan saja
- 7) TIK sebagai sumber bahan belajar
 - a) Ilmu berkembang dengan cepat
 - b) Guru-guru hebat tersebar di seluruh penjuru dunia
 - c) Buku dan bahan ajar diperbaharui secara kontinyu
 - d) Inovasi memerlukan kerjasama pemikiran
 - e) Tanpa teknologi, pembelajaran yang up-to-date membutuhkan

waktu yang lama

- 8) TIK sebagai alat bantu dan fasilitas pembelajaran
 - a) Penyampaian pengetahuan mempertimbangkan konteks dunia nyata
 - b) Memberikan ilustrasi berbagai fenomena ilmu pengetahuan untuk mempercepat penyerapan bahan ajar
 - c) Pelajar melakukan eksplorasi terhadap pengetahuannya secara lebih luas dan mandiri
 - d) Akuisisi pengetahuan berasal dari interaksi mahasiswa didik dan guru
 - e) Rasio antara pengajar dan peserta didik sehingga menentukan proses pemberian fasilitas
- 9) TIK sebagai pendukung manajemen pembelajaran
 - a) Tiap individu memerlukan dukungan pembelajaran tanpa henti tiap harinya
 - b) Transaksi dan interaksi interaktif antar stakeholder memerlukan pengelolaan back office yang kuat
 - c) Kualitas layanan pada pengeekan administrasi ditingkatkan secara bertahap
 - d) Orang merupakan sumber daya yang bernilai
- 10) TIK sebagai sistem pendukung keputusan
 - a) Tiap individu memiliki karakter dan bakat masing-masing dalam pembelajaran
 - b) Guru meningkatkan kompetensinya pada berbagai bidang ilmu
 - c) Profil institusi pendidikan diketahui oleh pemerintah.

2. Menganalisis Penerapan TIK dalam Pembelajaran PJO

Setelah Anda, memahami tentang manfaat dari TIK, kemudian pelajari penjelasan menganalisis penerapan TIK dalam Pembelajaran PJO .

a. Penerapan TIK dalam Pembelajaran

Mungkin Anda sudah merasakan bahwa Teknologi Informasi dewasa ini mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat. Semua bidang penerapan TIK untuk mendukung kemudahan dalam penyelesaian pekerjaan. Untuk dapat menggunakan TIK dalam kehidupan sehari-hari

menuntut pengembangan kualitas sumber daya manusia agar dapat mengoperasikan teknologi yang canggih tersebut. Pemerintah melalui kebijak nasional dalam bidang TIK telah melakukan terobosan yang tertuang dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2009 - 2014 yang merupakan penerapan TIK dalam pembelajaran sebagai pendukung terselenggaranya layanan prima pendidikan untuk membentuk peserta didik yang cerdas komprehensi.

Penerapan TIK untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar terdiri dari:

- 1) Tantangan guru di era global
- 2) Desain pembelajaran berbasis TIK
- 3) Desain komunikasi visual dalam penyusunan media pembelajaran
- 4) Aplikasi VBA dalam penyusunan media pembelajaran Dalam penerapan TIK untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar

Semua guru jenjang sekolah dasar (SD) selayaknya dibekali ilmu cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan power point berbasis macros dan VBA. Sedangkan Hasil yang diharapkan adalah semua guru PJOK mampu membuat media pembelajaran interaktif dan diaplikasikan dalam tugasnya, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan ketentuan.

3. Penerapan TIK dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK)

1) Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disamakan dengan pendidikan, maka segala aktivitas jasmani membawa nilai-nilai pendidikan, yang tidak terikat ataupun tertuju kepada gerakan-gerakan dalam peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan yang umum berlaku seperti olahraga.

Oleh karena itu, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh rana, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik.

Konsep pendidikan jasmani yang diuraikan Nixon dan Jewet, dapat dikatakan searah dengan pemahaman di Indonesia yang diuraikan Rusli Lutan (2001: 18), bahwa pendidikan jasmani sebagai sebuah subjek yang penting bagi pembinaan fisik yang dipandang sebagai mesin dalam konteks pendidikan jasmani yang mengandung isi pendidikan melalui aktivitas jasmani. Karenanya konsep pendidikan jasmani perlu dikuasai oleh para calon guru (mahapeserta didik penjas) dan guru yang bersangkutan, sehingga dalam penerapannya memperlihatkan kesetaraan pemahaman.

Maka dari itu diharapkan dapat melakukan pemetaan konsep dalam penerapan pendidikan jasmani berdasarkan jenjang pendidikan (kesesuaian kurikulum pendidikan jasmani), termasuk memaksimalkan potensi-potensi lokal, dalam hal ini permainan tradisional yang dapat dimodifikasi. Sebagai batasan atau rumusan dari konsep pendidikan jasmani, Arma Abdoellah (2003;42) menguraikan sebagai salah satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan peserta didik melalui kegiatan jasmani yang dirancang secara cermat, yang dilakukan secara sadar dan terprogram dalam usaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani dan sosial serta perkembangan kecerdasan.

Inti dari substansi pendidikan jasmani ialah pengetahuan tentang gerak insani dalam konteks pendidikan yang terkait dengan semua aspek pengetahuan yang berlangsung secara didaktik, rekreatif, untuk dipahami dan dapat dilakukan oleh peserta didik secara utuh. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh rana, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik.

Akhirnya tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terletak dalam peranannya sebagai wadah unik. Penyempurnaan watak, dan sebagai wahana untuk memiliki dan membentuk kepribadian yang kuat, watak yang baik dan sifat yang mulia. Jadi orang-orang yang memiliki kebajikan moral seperti inilah yang akan menjadi warga masyarakat yang

baik dan berguna. (Baron Piece de Coubertin, Penggagas Kebangkitan Olympiads Modern, Perancis).

Dengan demikian, yang menjadi perhatian dalam pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga yaitu:

- 1) pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik menghadapi dan berperan dalam lingkungan hidup yang selalu berubah dengan cepat dan pluralistik;
- 2) pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas kehidupan pribadi masyarakat dan berlangsung seumur hidup;
- 3) pendidikan merupakan mekanisme sosial dalam mewariskan nilai, norma, dan kemajuan yang telah dicapai masyarakat;
- 4) pendidikan merupakan kiat dalam menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembentukan manusia seutuhnya;
- 5) dalam undang – undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Rencana pembelajaran yang disiapkan dengan seksama dipelajari oleh semua. anggota. kemudian melaksanakan pelajarannya ketika anggota kelompok dan guru lain melihat. Orang yang bertanggung jawab dalam pendidikan jasmani sehingga dapat mendapatkan masukan.

Upaya mempengaruhi peserta didik dalam belajar tentang pentingnya kekuatan teman sebaya. Mereka juga belajar tentang kegiatan kerjasama untuk merespon perbedaan. Guru dalam kelompok mendapatkan pandangan positif tentang manfaat pembelajaran kelompok, sebagai cara membantu anak mengemukakan isu-isu mereka sendiri agar dipecahkan oleh mereka sendiri.

Maka untuk Lebih penting lagi, sebaiknya semua guru mendiskusikan dan mengevaluasi pelajaran, yang memungkinkan mereka berbagi topik penting ke seluruh sekolah. Sekarang ini, kebanyakan guru memahami situasi tiap anak dan berbagi peran tanpa memandang kelas mana yang ditugaskan kepada mereka. ke arah penyediaan lingkungan yang lebih baik untuk

individu anak. Keefektifan kolaborasi antar guru selama studi pelajaran secara lugas diakui sebagai elemen yang kuat dalam mengembangkan budaya sekolah yang inklusif dan terbuka.

2) Penerapan TIK Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pada zaman yang dituntut serba cepat dan serba praktis ini kita harus dapat 'mengakal -akali'nya . Salah satu caranya dengan pemanfaatan teknologi yang sudah ada. Kita ambil sebuah contoh. Pengembangan kemampuan Iptek menjadi salah satu faktor dominan bagi negara manapun untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kemakmuran rakyat, serta melindungi kepentingan dan kedaulatan negara. Terlebih lagi dengan laju perkembangan Iptek yang terus meningkat dengan kecepatan semakin tinggi, maka tiada pilihan lain bagi setiap negara kecuali berupaya semaksimal mungkin untuk mengikuti dan memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya.

Penguasaan IPTEK bagi generasi muda dinilai sangat penting . Hal tersebut dikarenakan Migrasi atau berpindahnya para ilmuwan dan insinyur terbaik yang dimiliki Indonesia ke negara lain setelah sebelumnya disekolahkan dandiinvestasikan oleh negara dalam program-program pengembangan teknologi. Sehingga sebagai generasi selanjutnya kita diharuskan untuk menguasai IPTEK untuk menyelesaikan masalah – masalah pengembangan teknologi di Indonesia.

Meskipun teknologi itu diciptakan untuk kepentingan bersama dan untuk memudahkan masyarakat dalam beraktivitas, akan tetapi tetap saja ada efek samping negatif seperti yang telah dipaparkan di atas. Semua itu kembali kepada individu yang menjalani, bagaimana ia memanfaatkan dan akan digunakan untuk apa teknologi.

Bangsa Indonesia masih harus berjuang keras dalam pengembangan kemampuan Iptek, karena menghadapi beberapa permasalahan utama dan mendasar, antara lain:

- a) tingkatan secara umum dalam menyerap dan mengembangkan Iptek masih terbatas pada kemampuan untuk menggunakan dan atau modifikasi. Pada tingkatan seperti ini masih memerlukan upaya lebih besar untuk mampu mengembangkan, menemukan dan menerapkan teknologi baru. Penemuan, pengembangan, dan penerapan teknologi

yang benar-benar baru dan sesuai dengan keunggulan komparatif yang ada, untuk yang selanjutnya mampu menempatkan kita pada keunggulan kompetitif.

- b) Pengembangan kemampuan Iptek membutuhkan sumber daya manusia yang cukup, baik dalam kuantitas maupun kualitasnya, sementara itu sumber daya manusia yang tersedia masih sangat terbatas. Gambaran mengenai keadaan ini dengan segera dapat dipahami bilamana dilakukan perbandingan dengan jumlah dan kualitas sumber daya manusia di negara-negara yang telah maju dalam pengembangan kemampuan Ipteknya.
 - c) Anggaran dari usaha pemerintah yang tersedia untuk kegiatan penelitian dan pengembangan yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan kemampuan Iptek masih terbatas pula, sedangkan peran serta swasta dan kalangan industri belum berjalan secara optimal.
 - d) Pada tingkatan operasional, sistem dan kelembagaan dalam pengembangan kemampuan Iptek diperkirakan belum memenuhi kebutuhan minimal yang dipersyaratkan agar proses pengembangan kemampuan Iptek berjalan secara efektif dan efisien. Meskipun secara konseptual sistem dan kelembagaan yang ada nampaknya telah cukup mampu menggerakkan, mengarahkan, dan mengendalikan derap langkah pengembangan kemampuan Iptek; namun keluaran yang dihasilkan dalam proses pengembangan kemampuan Iptek belum berjalan secara efektif dan efisien. Tingkatan optimal proses pengembangan kemampuan Iptek yang efektif dan efisien, hanya mungkin dicapai bila kesetaraan dan kesepadanan dalam sisi peningkatan kapasitas Iptek sebanding dengan kebutuhan pemanfaatannya dalam dunia industri dan dunia usaha pada umumnya.
- 3) Peranan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga
- Menghadapi masa depan, bahwa kita harus sudah memahami dan disadari akan berhadapan dengan situasi serba kompleks dalam berbagai cabang ilmu pengetahuan, sebut saja antara lain; cloning, cosmology,

cryonics, cybernetics, exobiology, genetic, engineering dan nanotechnology. Cabang-cabang IPTEK itu telah memunculkan berbagai perkembangan yang sangat cepat dengan implikasi yang menguntungkan bagi manusia atau sebaliknya.

Upaya untuk mendayagunakan Iptek diperlukan nilai-nilai luhur agar dapat dipertanggung jawabkan. Rumusan 4 (empat) nilai luhur pembangunan Iptek Nasional, yaitu :

- a) *Accountable*, penerapan Iptek harus dapat dipertanggungjawabkan baik secara moral, lingkungan, finansial, bahkan dampak politis.
- b) *Visionary*, pembangunan Iptek memberikan solusi strategis dan jangka panjang, tetapi taktis dimasa kini, tidak bersifat sektoral dan tidak hanya memberi implikasi terbatas.
- c) *Innovative*, asal katanya adalah “innovere” yang artinya temuan baru yang bermanfaat. Nilai luhur pembangunan Iptek artinya adalah berorientasi pada segala sesuatu yang baru, dan memberikan apresiasi tinggi terhadap upaya untuk memproduksi inovasi baru dalam upaya inovatif untuk meningkatkan produktifitas.
- d) *Excellence*, keseluruhan tahapan pembangunan Iptek mulai dari fase inisiasi, perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, evaluasi, implikasi pada bangsa harus baik, yang terbaik atau berusaha menuju yang terbaik.

Berkembangnya kemajuan Iptek memerlukan penguasaan, pemanfaatan, dan kemajuan Iptek untuk memperkuat posisi daya saing Indonesia dalam kehidupan global.

4. Peranan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Bidang Penjas dan Olahraga

a. Peranan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Bidang Kesehatan

Pemanfaatan internet di bidang kesehatan selain mudahnya mengakses informasi kesehatan secara otomatis juga mempengaruhi pola berfikir masyarakat di bidang kesehatan untuk meningkatkan derajat kesehatan. Selain itu, informasi mengenai penyakit hingga terapi sudah sangat marak di situs internet yang bisa dijadikan referensi pengetahuan kesehatan masyarakat.

Teknologi komputer (informasi) yang begitu pesat telah merambah ke berbagai sektor termasuk kesehatan. Meskipun dunia kesehatan (dan

medis) merupakan bidang yang bersifat information-intensive, akan tetapi adopsi teknologi komputer relatif tertinggal. Sebagai contoh, ketika transaksi finansial secara elektronik sudah menjadi salah satu prosedur standar dalam dunia perbankan, sebagian besar rumah sakit di Indonesia baru dalam tahap perencanaan pengembangan billing system. Meskipun rumah sakit dikenal sebagai organisasi yang padat modal-padat karya, tetapi investasi teknologi informasi masih merupakan bagian kecil. Di AS, negara yang relatif maju baik dari sisi anggaran kesehatan maupun teknologi informasi komputer, rumah sakit rata-rata hanya menginvestasinya 2% untuk teknologi informasi.

Peranan komputer banyak membantu di dunia kesehatan antara lain :

- 1) Adminstrasi.
- 2) Obat-obatan.
- 3) Penyakit → diagnostik, terapi, perawatan (monitoring status pasien).

Pelayanan kesehatan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) komputer, atau yang biasa disebut sebagai e-Health, tengah mendapat banyak perhatian dunia. Terutama disebabkan oleh janji dan peluang bahwa teknologi mampu meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Tulisan ini mencoba mengulas bagaimana sebenarnya e-Health tersebut dan bagaimana implikasi teknologi dalam meningkatkan pelayanan kesehatan. Pengertian e-Health sendiri secara luas dapat bermakna bidang pengetahuan baru yang merupakan persilangan dari informasi medis, kesehatan public, dan usaha, berkaitan dengan jasa pelayanan dan informasi kesehatan yang dipertukarkan atau ditingkatkan melalui saluran internet dan teknologi berkaitan dengannya.

Pengertian lebih luas tentang, e-Health dapat diartikan sebagai alat pengembangan teknologi pelayanan kesehatan, namun juga mencakup pengembangan sikap, perilaku, komitmen, dan tata cara berpikir untuk mengembangkan pelayanan kesehatan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

b. Peranan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di bidang Olahraga

Informasi sudah menjadi unsur dominan dalam kehidupan saat ini, media massa memegang peranan penting dalam menyebarkan dan menyampaikan informasi kepada masyarakat, informasi yang disampaikan kepada masyarakat dikemas melalui berita. Setiap hari

masyarakat disuguhkan dengan berbagai macam berita seperti berita olahraga, baik dari luar negeri maupun dari dalam negeri.

Internet merupakan media audio visual, artinya media menampilkan gambar hidup dan mempunyai suara sehingga menarik minat masyarakat. Tetapi berbagai media internet lebih ke media visual nya saja. Berbeda dengan media elektronik, media cetak hanya berupa tulisan dan gambar yang dicetak pada kertas tertentu.

Informasi olahraga sangatlah beragam, khususnya pada bidang Sepak bola yang saat ini sedang mendunia. Kabar tersebut sangatlah dibutuhkan oleh para pecinta bola, siapapun para pecinta bola pasti ingin mendapatkan kabar informasi tentang tim atau kabar lainnya yang disukai. Dengan demikian media internet ini menjadi jembatan dimana pecinta bola ingin mendapatkan informasi sepak bola, kali ini di dalam artikel akan dijelaskan dimana pemanfaatan komputer di bidang olahraga, yang di bantu oleh media internet sebagai penerimaan informasi olah raga.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat bahwa informasi yang didalamnya sangat membantu para pecinta olahraga untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas. Dengan demikian pemanfaatan komputer di bidang olahraga menjadi populer pada saat ini, dikarenakan banyak sekali kelebihan untuk mengakses informasi olahraga. Berikut perbandingan antara penerimaan informasi dengan pemanfaatan komputer dan media cetak :

Pembanding	Media Iptek	Media Cetak
Akses	Mudah	Lebih Mudah
Referensi	Banyak	Terbatas
Efisien	Efisien	Kurang efisien
Efektif	Efektif	Kurang efektif
Fleksibel	Sangat Fleksibel	Terbatas

Populasi presentase pengguna internet di Indonseia adalah sebagian besar memanfaatkan komputer di bidang olahraga dengan cara mencari informasi olahraga di media internet. Sebagaimana dilansir oleh ANTARA

News, bahwa Internet menjadi platform berita paling populer ketiga di Amerika Serikat, di bawah siaran televisi daerah dan nasional di negara itu, demikian survei Internet & American Life Project dan Project for Excellence in Journalism, Pew Research Center, Senin. Menurut survei itu, 78 persen dari 2.259 orang dewasa AS yang dijangkau oleh jajak pendapat itu, mengatakan bahwa pada hari biasa mereka mendapatkan berita dari stasiun TV daerah. Lalu, 73 persen mengaku mendapatkan berita dari jaringan televisi nasional seperti CBS atau stasiun tv kabel semisal CNN atau Fox. 61 persen mengaku, di hari biasa, mereka mendapatkan berita dari laman berita Internet.

D. Aktivitas Pembelajaran

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam mempelajari materi pelatihan ini mencakup aktivitas individual dan aktivitas kelompok.

1. Aktivitas Individual meliputi:
 - a) memahami dan mencermati materi pelatihan Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan
 - b) mengerjakan latihan/tugas, menyelesaikan masalah/kasus
 - c) menyimpulkan mengenai Pengembangan Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan
 - d) melakukan refleksi.
2. Aktivitas kelompok meliputi:
 - a) mendiskusikan materi pelatihan budaya hidup sehat
 - b) bertukar pengalaman (*sharing*) dalam melakukan latihan menyelesaikan masalah/kasus
 - c) membuat rangkuman.

E. Latihan/ Kasus/ Tugas

1. Manakah diantara pernyataan berikut ini yang memperlihatkan cakupan terlengkap dari pengertian TIK?
 - A. Perangkat keras dan perangkat lunak.
 - B. Kandungan isi dan infrastruktur.
 - C. Komputer dan internet.
 - D. Perangkat keras dan lunak, kandungan isi, dan infrastruktur.

2. Pernyataan manakah di antara yang berikut ini yang tidak termasuk sebagai potensi TIK?
 - a. Mendorong peserta didik belajar lebih mandiri.
 - b. Mengembangkan keterampilan komunikasi.
 - c. Membatasi kesempatan atau peluang untuk dapat belajar.
 - d. Meningkatkan kualitas belajar.
3. Pernyataan manakah di antara yang berikut ini yang termasuk sebagai potensi TIK?
 - a. Membuat peserta didik cenderung lebih malas mengikuti pelajaran.
 - b. Meningkatkan efisiensi pengelolaan kegiatan pembelajaran.
 - c. Menambah beban mengajar guru.
 - d. Menambah kesulitan guru untuk menyajikan materi pelajaran.
4. Pilihlah pernyataan tentang fungsi TIK yang paling lengkap di antara yang berikut ini?
 - a. TIK sebagai gudang pengetahuan, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, dan standar kompetensi.
 - b. TIK sebagai referensi yang dapat diakses dari internet.
 - c. TIK sebagai jaringan tenaga ahli.
 - d. TIK sebagai perpustakaan digital (*electronic library* atau *elib*).
5. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran menurut saya....
 - a. hanya menambah beban para guru.
 - b. perlu ditunjang dengan pemberian tambahan honor atau insentif agar pemanfaatannya dapat dilakukan guru secara teratur.
 - c. haruslah diperlakukan guru sebagai mitra yang sejajar dalam membelajarkan para peserta didik.
 - d. perlu memperhatikan kesiapan para guru untuk menerapkannya.
6. Sebagai guru, saya berpendapat bahwa....
 - a. inisiatif untuk pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sebaiknya haruslah berasal dari Kepala Sekolah dan kemudian disosialisasikan kepada para guru.
 - b. inisiatif untuk pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya haruslah berasal dari masing-masing guru yang diberikan kebebasan untuk melaksanakannya dan Kepala Sekolah mendukungnya.

- c. inisiatif untuk pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya haruslah berasal dari Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan menyosialisasikannya kepada para Kepala Sekolah serta mempersiapkan para guru melalui pelatihan.
 - d. inisiatif untuk pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran tidak menjadi masalah berasal dari mana saja tetapi yang penting adalah komitmen dari para guru untuk teratur memanfaatkannya dengan dukungan penuh dari Kepala Sekolah.
7. Menurut ANDA, apa saja yang menjadi dampak dari pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran?
- a. Terjadinya pergeseran paradigma dalam berbagai komponen di bidang pendidikan/ pembelajaran.
 - b. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi para peserta didik tetapi hanya sebagai salah satu sumber belajar saja.
 - c. Peserta didik (peserta didik) bukan lagi sebagai obyek yang harus disuapi sepenuhnya oleh guru dalam membelajarkan mereka.
 - d. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada guru tetapi telah bergeser menjadi berfokus pada peserta didik (*students-centered instruction*).
8. Salah satu ciri kegiatan pembelajaran di masa depan adalah....
- a. bersifat mekanis
 - b. penggunaan metode yang bervariasi.
 - c. berdasarkan standar
 - d. menggunakan kendali eksternal
9. Dengan jaringan komputer peserta didik dapat melakukan kegiatan atau aplikasi....
- a. pengolah kata
 - b. pemrosesan data
 - c. pencarian informasi
 - d. desain dan pengembangan

F. Rangkuman

Materi pembelajaran ini yang mengkaji pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran peserta didik SD ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Dari uraian yang telah dikemukakan di atas mengenai

TIK, maka penerapannya di lingkungan pendidikan/pembelajaran dapatlah dikatakan bahwa TIK mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi (materi pelajaran), dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (materi pelajaran). TIK tidak hanya sebatas pada hal-hal yang canggih (*sophisticated*), seperti komputer dan internet, tetapi juga mencakup yang konvensional, seperti bahan cetakan, kaset audio, Overhead Transparency (OHT)/Overhead Projector (OHP), bingkai suara (*sound slides*), radio, dan TV.

Perkembangan teknologi informasi khususnya internet memberi peluang kepada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman tentang salah satu persoalan penting yang dihadapi sehari-hari, yaitu kesehatan. Peningkatan pemahaman tentang kesehatan ini dapat membawa pengaruh yang sangat besar terhadap cara pandang masyarakat terhadap kebiasaan hidup sehari-hari yang dapat memberikan dampak terhadap kesehatan manusia. Sebagai contoh konsumsi makanan yang menyehatkan dan penjelasan berbagai alternatif bahan obat-obatan yang dapat membantu mengobati penyakit yang sedang diderita. Pengalaman pribadi kita, melalui internet kita dapat lebih kritis pada saat membeli obat dan menilai resep obat yang diberikan oleh dokter.

Penggunaan komputer untuk mencari informasi di bidang olahraga sering dimanfaatkan oleh para pecinta bola di tanah air. Sehingga tidak heran apabila para masyarakat luas sangat antusias di bidang olahraga, seperti contoh para pendukung Timnas Sepakbola. Ketika kabar persepakbolaan di tanah air sedang memanas, banyak masyarakat luas mengikuti perkembangannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peranan internet sangat penting di bidang informasi olahraga.

Kenyataan mengindikasikan bahwa apabila dimanfaatkan secara efektif, “pendayagunaan TIK dapat mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan cara melibatkan (*engaging*) peserta didik melaksanakannya tugas-tugas yang autentik dan kompleks dalam konteks belajar kolaboratif” (Means, Blando, Olson, Middleton, Morocco, Remz & Zorfass, 1993). Selanjutnya, Soledad MacKinnon mengemukakan bahwa hanya sebagian kecil aplikasi teknologi (misalnya: *drill*, latihan, tutorial) yang berkaitan dengan pembelajaran yang terarah (*directed instruction*); sebagian besar lainnya

(misalnya: pemecahan masalah, aplikasi multimedia, telekomunikasi) dapat meningkatkan tidak hanya pembelajaran yang terarah tetapi juga lingkungan yang konstruktif tergantung pada bagaimana para guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Desain pembelajaran yang dibuat, dapat digunakan untuk waktu yang bervariasi misalnya untuk satu kali pertemuan tatap muka atau untuk satu semester. Guru sebaiknya membuat rancangan atau desain pembelajaran untuk setiap kali pertemuan tatap muka.

Pada akhirnya, keberhasilan peserta dalam mempelajari modul ini tergantung pada tinggi rendahnya motivasi dan komitmen peserta dalam mempelajari dan mempraktekan materi yang disajikan. Modul ini hanyalah merupakan salah satu bentuk stimulasi bagi peserta untuk mempelajari lebih lanjut substansi materi yang disajikan serta penguasaan kompetensi lainnya.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi ini

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{10} \times 100\%$$

10

Keterangan

90 – 100 = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79 % = cukup

≥ 60% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% atau lebih, Anda telah menyelesaikan pembelajaran ini. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban KP 1

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. B | 7. C |
| 3. C | 8. D |
| 4. D | 9. C |
| 5. C | 10. D |

B. Kunci Jawaban KP 2

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. D |
| 2. A | 7. B |
| 3. C | 8. A |
| 4. A | 9. A |
| 5. B | 10. A |

C. Kunci Jawaban KP 3

- | | |
|------|------|
| 1. D | 6. D |
| 2. C | 7. A |
| 3. B | 8. B |
| 4. A | 9. C |
| 5. C | |

PENUTUP

Penjelasan secara rinci mengenai pemahaman konsep dasar dan panduan praktik dari setiap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang secara rinci dijabarkan ke dalam uraian materi tentang bekal awal peserta didik, serta ruang lingkup pembelajaran. Pada modul ini bukan merupakan satu-satunya rujukan yang dapat digunakan, untuk itu perlu pengetahuan tambahan dari berbagai sumber lain.

Namun demikian berbagai deskripsi materi yang telah dijabarkan secara terinci ke dalam modul ini, diharapkan seorang guru Penjasorkes dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran Penjasorkes ke dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Selain itu mampu mengelola pembelajaran yang dimulai dari merencanakan, melaksanakan dan melakukan penilaian.

Semoga ini mampu meningkatkan kompetensi professional dan pedagogik guru dan berefek pada meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Harapan penulis semoga peserta diklat tidak puas dengan isi modul ini dan ingin mengeksplorasi lagi lebih jauh, baik lewat media cetak atau elektronik lainnya yang relevan. Selamat belajar dan teruslah belajar, demi terwujudnya tujuan penjasokes dalam mencapai tujuan pendidikan nasional seutuhnya.

GLOSARIUM

C

Cyber teaching atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet.

M

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna

P

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) adalah bentuk pembelajaran berkelanjutan bagi guru yang merupakan dalam upaya membawa perubahan yang diinginkan berkaitan dengan keberhasilan peserta didik.

Pengembangan diri adalah upaya-upaya untuk meningkatkan profesionalisme diri agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan .

Publikasi ilmiah adalah karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan kepada masyarakat sebagai bentuk kontribusi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

PPK = Penilaian Prestasi Kerja

SKP=Sasaran Kerja Pegawai adalah rencana kerja dan target yang akan dicapai oleh seorang PNS

T

TIK = Teknologi informasi dan komunikasi mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi (materi pelajaran), dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (materi pelajaran).

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyadi, 2012. *Tumbuhkembang Peserta didik SD*, Bandung: PPPPSDSD dan PLB.
- Departemen Pendidikan Nasional.2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2007 tentang Standar Pendidikan Peserta didik SD, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional.2010.*Pedoman Pembelajaran di Taman Kpeserta didik -kpeserta didik* . Jakarta: Kemdiknas.
- Direktorat PADU, 2002. Kebijakan dan Strategi Direktorat PADU dalam Pembinaan Pendidikan Peserta didik Dini Usia. Jakarta. Ditjen Dikluepa Depdiknas;
- Dokter Kecil. 2011. *Pentingnya GIZI untuk KECERDASAN Peserta didik* .Diakses pada 20 Februari 2012 dari <http://dokterkecil.wordpress.com/tag/gizi/>
- Essa, L. E. 2003. *Introduction to Early Childhood Education*, Fourth Edition, Canada: Thomson, Delmar Learning.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan 5ed*. Jakarta: Erlangga
- Jojob Nurdiana.2012. Kurikulum dan Program Pembelajaran di Taman Kpeserta didik -kpeserta didik , Bandung : PPPPSDSD dan PLB
- Kasina Ahmad dan Hikmah. 2005. *Perlindungan dan Pengasuhan Peserta didik SD*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas
- Santrock J. W. 2009.*Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humaniora
- Santrock, John W. 1995. *Live-Span Development 5th edition*.Jakarta : Erlangga
- Wolfolk,A. 2009. *Educational Psychology*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Yusuf, S. 2007. *Psikologi Perkembangan Peserta didik dan Remaja*. Bandung: Rosda Karya
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586)
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional

Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496)

Peraturan Pemerintah No_46 Tahun 2011 tentang Penilaian Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil., Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 35 Tahun 2010, tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya., Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pedoman Penilaian Prestasi Kerja Guru, Kepala Sekolah Dan Guru Yang Diberi Tugas Tambahan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014., Badan PSDMPK PMP.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 35 Tahun 2010, Tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan jabatan Fungsional Guru dan Anbgka Kreditnya., Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Peraturan Bersama Menteri Pendidikan Nasional dan Kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor 03/V/PB/2010 dan Nomor 14 Tahun 2010 tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya

Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya