

Volume 6, No. 1, April 2009

ISSN 0216 -1699

Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia



Diterbitkan oleh:
Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

ISSN 0216-1699



0216-1699

GAGASAN DAN KONSEP DASAR *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU)

Oleh Saryono dan Soni Nopembri
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This paper was inspired by the emergence of Teaching Games for Understanding (TGfU) as one of approaches in physical education learning founded by Bunker and Thorpe. TGfU needs to be developed in order to better school physical education. Better understanding and basic concept on the TGfU should be possessed by physical education teachers to ensure the appropriateness and the advantages in the practice. This article describes TGfU as a newly approach in physical education, basic concept, and various perspectives on TGfU. The explanation and presentation using various figures and table would help the readers to better understand about TGfU. This paper concludes that TGfU is an innovation towards a better physical education learning.

Kata Kunci: Gagasan, Konsep Dasar, Teaching Games for Understanding (TGfU).

PENDAHULUAN

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan yang awalnya dikembangkan di Univeritas Loughborough, Inggris untuk merancang anak bermain. Pada tahun 1982, Bunker dan Thrope mengembangkan gagasan TGfU karena melihat anak-anak banyak meninggalkan pelajaran pendidikan jasmani dikarenakan oleh kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak, kurangnya pengetahuan tentang bermain, hanya memperhatikan teknik semata, hanya guru yang membuat keputusan pada permainan, dan kurangnya pengetahuan dari para penonton dan penyelenggara pertandingan untuk mengerti apa yang dilakukan dalam permainan (www.playsport.net, 2007).

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan

bagi anak melalui pendekatan TGfU. Pendekatan Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Pendekatan pembelajaran berbasis TGfU belum banyak dikenal dan dicobakan di sekolah-sekolah. Penerapan TGfU yang berbasis pendekatan taktik ini belum diketahui efektivitasnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Oleh karena itu, TGfU perlu dibuktikan secara ilmiah melalui berbagai penelitian akan tetapi konsep dasar dan gagasan pendekatan ini perlu untuk diketahui terlebih dahulu secara benar agar penerapannya di lapangan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar. Pemahaman konsep dasar dan gagasan TGfU akan memberikan dasar yang kuat bagi para praktisi pendidikan jasmani untuk mengembangkan pendekatan ini di lapangan. Berdasarkan hal itulah, maka tulisan ini berupaya untuk menjelaskan gagasan dan konsep dasar TGfU sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

TGFU SEBAGAI SEBUAH PENDEKATAN BARU

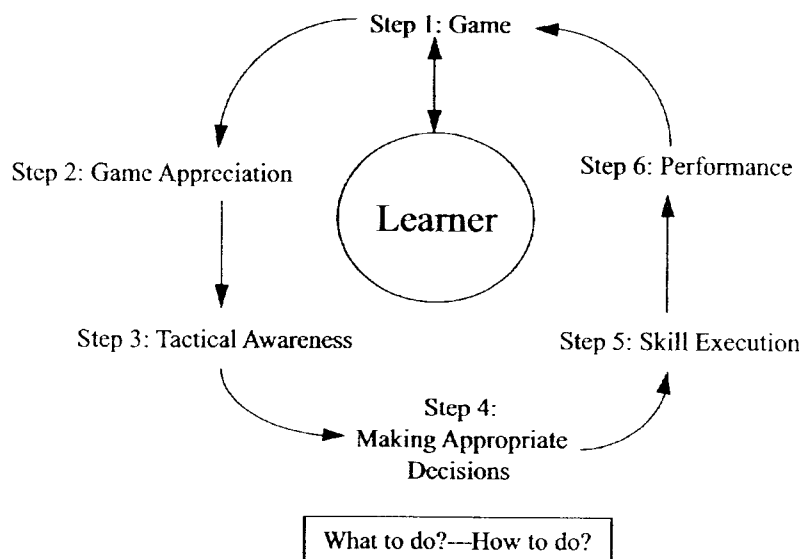
Bunker and Thorpe (1982) mendeskripsikan pendekatan TGfU sebagai pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainan untuk menjawab pertanyaan mengapa permainan dilaksanakan? dan bagaimana caranya menggunakan teknik dalam permainan? TGfU merupakan pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. menjawab pertanyaan mengapa dan apa tujuan permainan itu diajarkan, bukan pada apa dan bagaimana permainan itu dimainkan merupakan hal yang penting dalam TGfU. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Caly Setiawan dan Soni Nopembri, 2004:56). TGfU menurut Griffin dan Patton (2005:2) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif. Berdasarkan hal itu, maka disimpulkan bahwa TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan.

TGfU sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan. Hal ini sesuai dengan beberapa pendapat para ahli seperti Griffin, Mitchell, & Oslin (1997), Thrope, Bunker & Almond (1986) yang dikutip oleh Hopper (2002:1) yang menyebutkan bahwa TGfU merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Sama halnya dengan pendapat Metzler (2000:340) yang

menjelaskan bahwa *TGfU* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan. *TGfU* merupakan ide pokok yang merupakan pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan namun diberbagai belahan negara lain *TGfU* memiliki istilah yang berbeda, seperti: *A Tactical Games Approach* yang dikenal di Amerika, *Games Sense Approach* di Australia, dan *Games Center Approach* di Singapura.

KONSEP DASAR TGfU

Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* juga lebih menekankan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa dalam *TGfU* melalui beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses Pengambilan Keputusan Siswa dalam TGfU

Game Form

Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Hal ini dikarenakan bahwa sosialisasi olahraga permainan yang mendekati versi yang sesungguhnya membutuhkan jangka waktu yang lama, maka pada awal-awal tahun sekolah menengah, guru perlu memperkenalkan pada anak-anak tentang berbagai macam bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berpikir secara serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditujukan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target dan menutup ruang bagi lawan. Dengan demikian, terciptalah situasi permainan yang tepat; pola *mini-game* yang dimainkan anak usia 11 dan 12 tahun bisa sangat menyerupai versi orang dewasa.

Game Appreciation

Sejak awal anak-anak harus memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, walaupun peraturan yang sederhana sekalipun. Penting untuk diketahui bahwa **peraturan** memberi bentuk pada **permainan**. Semakin tinggi net akan memperlambat permainan dan memperlama durasi reli permainan, mengurangi jumlah pemain *fielders* (baseball) dalam *striking game* akan mempertinggi kesempatan membuat *scoring runs*, dan memperbesar ukuran target dalam *invasion games* akan mempersulit pemain bertahan untuk melindungi gol yang akan masuk. Selain itu, aturan akan memberikan batasan waktu dan ruang, akan menentukan bagaimana poin (gol) dinilai, dan yang lebih penting lagi akan menentukan serangkaian keterampilan yang diperlukan. Modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik apa yang akan digunakan dalam permainan.

Tactical Awareness

Jika anak-anak sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan, maka saatnya untuk mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Berbagai cara untuk menciptakan ruang dan menutup ruang harus ditemukan untuk menghadapi lawan. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selalu berjalan mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu. Perlu ditambahkan bahwa kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan misalnya *backhand* yang jelek, *tackling* yang tidak disukai, segan menangkap bola yang sulit (*hard ball*), namun hal ini tidak boleh merusak permainan yang mestinya dimodifikasi untuk memulihkan sifat kompetitif dari sebuah permainan.

Decision Making

Para pemain yang handal hanya butuh beberapa detik untuk mengambil keputusan dan mereka tidak lagi membedakan antara "apa?" dan "bagaimana?". Dalam pendekatan ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan "apa yang dilakukan?" dan "bagaimana melakukannya?" sehingga memungkinkan siswa maupun guru untuk mengenali dan menghubungkan kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan. "Apa yang dilakukan?" (*what to do*), sebagaimana kita semua mengerti bahwa kesadaran taktik sangat diperlukan saat pengambilan keputusan, situasi permainan terus-menerus berubah merupakan hal yang sangat alamiah dalam permainan. Dalam memutuskan apa yang seharusnya dilakukan di setiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan untuk memahami isyarat (termasuk proses perhatian yang selektif, pengulangan isyarat, persepsi, dan sebagainya) serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin (termasuk antisipasi dari berbagai macam hal) menjadi begitu penting. Contohnya, ketika melakukan penyerangan ke daerah lawan dan saat mendekati gawang dalam sebuah *invasion games* mungkin sangat menggiurkan untuk mencetak gol. Tetapi hal ini mungkin bisa membawa resiko besar seperti kehilangan bola (*ball possessions*), jika isyarat tidak bisa segera ditangkap. "Bagaimana melakukannya?" (*how to do*), dalam tahap ini masih terdapat keputusan tentang apa cara terbaik melakukannya dan pemilihan respon yang tepat masih menjadi hal yang sangat penting. Sebagai contoh, ketika ruang yang tersedia sangat lapang tetapi waktunya

sangat terbatas, eksekusi (misalnya *passing* atau *shooting*) yang sangat cepat mungkin diperlukan. Demikian juga sebaliknya, ketika waktunya longgar namun ketepatan menjadi bersifat vital maka elemen kontrol (misalnya *dribbling*) menjadi penting sebelum melakukan eksekusi. Situasi seperti itu sering kali muncul dalam area *shooting* dalam *invasion games*.

Skill Execution

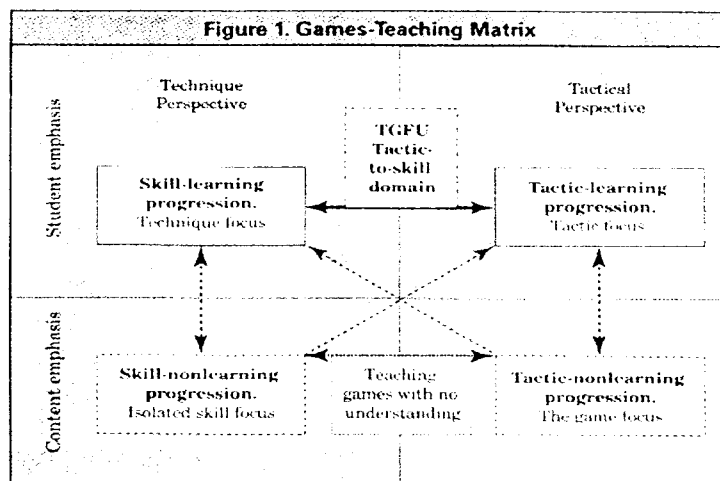
Skill execution dipakai untuk mendeskripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan sebagaimana terlihat dalam konteks siswa itu sendiri serta menyadari keterbatasan siswa. Hal tersebut harus dipandang sebagai hal yang terpisah dari “*performance*” (lihat bagian 6) dan melibatkan aspek-aspek kualitatif, baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan tertentu. Misalnya, seorang anak mungkin sangat lihai menahan *smash* dalam bulutangkis karena raketnya yang bagus untuk melakukan pukulan cepat dan sudut pandang dari kontak yang tepat bisa membuat *shuttlecock* jatuh di belakang lawan. Namun, jika *shuttlecock* ternyata tidak sampai di bagian belakang lapangan secara akurat, yang musti dipahami guru adalah mungkin pengembalian ini karena kurang kuatnya pukulan dan/atau kurangnya kemampuan teknis namun masih dapat diklasifikasikan sebagai pengembalian (pertahanan) yang luar biasa. Oleh karena itu *skill execution* selalu dipandang dalam konteks siswa dan permainan.

Performance

Tahap ini adalah hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasar kriteria yang bersifat individual dari siswa. Itulah cara mengklasifikasikan bagus tidaknya anak berdasar pada ukuran ketepatan respon dan juga ukuran efisiensi teknik.

PANDANGAN TENTANG TGfU

TGfU sering diidentikan dengan pendekatan taktik atau *tactical approach*. Hooper (2002) menjelaskan posisi TGfU dalam Perspektif pembelajaran teknik dan Perspektif Pembelajaran taktik pada gambar 2.



Gambar 2. TGfU antara prespektif teknik dan prespektif taktik

Perbandingan antara model pendekatan teknik dengan model dari TGfU dapat dilihat lebih jelas dan rinci pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan antara Model Pendekatan Teknik dengan Model Teaching Games for Understanding (TGfU)

	Model Teknik (behaviorst)	Model TGfU (construtivist)
Megapa ini diajarkan (filosofis dan pandangan sejarah)		
Kebudayaan	Pabrik/ Model hasil	Pendewasaan/ Pendidikan yang progresif
Sistem kepercayaan	Dualisme	Mengintegrasikan akal, tubuh dan jiwa
Keadaan/suasana	Tertutup, berhubungan dengan pelatihan dan olahraga profesional	Mengintegrasikan sekolah dan masyarakat
Latihan	Efisiensi/ dipengaruhi sistem kemiliteran	Pendidikan gerak
Pengalaman	Kekhususan/ olahraga	Integrasi dan bersifat inkulsif
Apa yang diajarkan(Kurikulum)		
Tujuan	Kemahiran pengetahuan	Konstruksi dari arti
Sasaran	Menjelaskan apa yang kita tahu	Menemukan apa yang kita tidak ketah ui dan menerapkan apa yang kita ketahui
Hasil keluaran	Penampilan	Pemikiran dan pengambilan keputusan
Kerangka Permainan	Aktivitas musiman	Pembagian tingkat
Bagaimana ini diajarkan (Pedagogi)		
Pembelajaran	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa, perkembangan dan progresif
Strategi	Bagian- kesleuruhan	Keseluruhan- bagian- keseluruhan
Isi	Berbasis teknik	Berbasis konsep
Konteks/ keadaan	Interaksi Guru ke murid	Interaksi multidimensi
Peran guru	Transmisi informasi	Fasilitator dan membantu memecahkan masalah
Peran siswa	Pembelajaran pasif	Pembelajaran aktif
Evaluasi	Penguasaan	Mempraktekkan dari kepahaman dan sumbangan dari proses

(Joy dan Barbara, 2005 : 37)

Mitchell, Oslin ,dan Griffin (2003:7-8) menerangkan bahwa *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu: (1) *Target games* (Permainan Target) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sebuah sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan/perlakuan menuju sasaran semakin baik. Permainan ini sangat mengandalkan akurasi dan konsentrasinya yang tinggi. Permainan yang termasuk dalam *target games* antara lain adalah Golf, Woodball, Bowling, Snooker, (2) *Net/Wall games* (Permainan Net) adalah permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewati bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan ini mensyaratkan untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan. Permainan ini mensyaratkan penutupan ruang kosong dan memanipulasi bola dengan akurasi dan kecepatan tertentu untuk dijatuhkan pada daerah lapangan kosong lawan. Permainan yang termasuk dalam *net/wall games* antara lain adalah bulutangkis, tenis, bolavoli, sepak takraw, dan squash; (3) *Striking/ fielding games* (Permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga sehingga si pemukul dapat lari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling ke beberapa daerah aman dan kembali ketempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam lapangan agar pemukul dapat lari ketempat aman. Permainan yang termasuk *striking/fielding games* antara lain adalah *baseball, softball, cricket*, (4) *Invasion games* (Permainan Serangan/invasi) adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau ke daerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari kemasukan oleh lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang sehingga memudahkan bola mendekat ke gawang lawan untuk menghasilkan gol. Permainan yang termasuk *invasion games* antara lain adalah sepakbola, rugby, bolabasket, bolatangan, dan hoki.

Empat kelompok besar permainan ini yang memberikan dampak besar dalam memperbaiki pemahaman tentang taktik pada olahraga yang sangat sering muncul di media massa maupun media elektronik. Setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya. Permainan invasi mungkin lebih menarik bagi anak-anak karena lebih banyak dilakukan dan bersifat beregu atau berkelompok. Berdasarkan hal itulah empat kelompok permainan itu memiliki prinsip dan tujuan yang berbeda seperti nampak pada gambar 3.

Figure 1. Suggested progressive principles underlining the tactical play within the four games categories.

GAME CATEGORIES					
TARGET	NET/WALL	STRIKING/FIELDING		TERRITORY/INVASION	
		Batting	Fielding	With object	Without object
1. AIM to target	1. CONSISTENTLY return the object	1. SCORE RUNS	STOP SCORING RUNS	1. SCORE	STOP SCORING
2. PLACEMENT in relation to target and other obstacles	2. PLACEMENT of object and POSITIONING based on placement	2. ACCURACY AND DISTANCE OF BALL HIT	MAKE HITTING THE BALL DIFFICULT	2. INVADE	STOP INVADING
3. SPIN and/or TURN	3. SPIN and POWER	3. AVOID GETTING OUT	GET BATTER OUT	3. KEEP POSSESSION	GET POSSESSION

Gambar 3. Prinsip dan Tujuan dari 4 kategori permainan dalam TGfU

KESIMPULAN

TGfU merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama permainan yang memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti tentang konsep-konsep bermain. Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru pendidikan jasmani sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Para praktisi pendidikan jasmani harus berupaya untuk sesegera mungkin menerapkan pendekatan TGfU dalam pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pendidikan jasmani yang menyeimbangkan pengembangan aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. Pendekatan TGfU juga dapat dijadikan sebagai sebuah Inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunker, D. and Thorpe, R. (1982). "A Model for the Teaching of Games". *Secondary School in the Bulletin of Physical Education*, Volume 18 No. 1, Spring 1982.
- Caly Setiawan & Soni Nopembri. (2004). "Teaching Games for Understanding (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)". *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Hal : 54-61. Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas.
- Griffin, L., & Patton, K. (2005). "Two Decades of Teaching Games for Understanding: Looking at The Past, Present, and Future". in L. Griffin & J. Butler (Eds.), *Teaching Games for Understanding: Theory, research, and practice* (pp. 1-18). Windsor: Human Kinetics.

- Hopper, T. (2002). "Teaching Games for Understanding :The Importance of Students Emphasis Over Content Emphasis". *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance (JOPERD)*, vol. 73 no. 7 Page: 44-47
- Hopper, T. 1998. "Teaching Games For Understanding using Progressive Principles of Play". *Journal CAHPERD*. Page : 4-7.
- Joy, I. Butler and Barbara, J. McCahan. (2005). "Teaching Games for Understanding: As a Curriculum Model". In L. Griffin & J. Butler (Eds.), *Teaching Games for Understanding: Theory, research, and practice*. Windsor: Human Kinetics.
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. Needham Heights, Massachusetts: Alyn & Bacon.
- Mitchell, S.A., Oslin, J., dan Griffin, L. (2003). *Sport Foundation for Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics.