

TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU): MEMAHAMI PENDEKATAN TAKTIK SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Oleh Hari Amirullah Rachman
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

For the last two decades the teaching games for understanding (TGFU) approach has caused considerable debate in games teaching. The TGFU focuses upon teaching students tactical understanding before dealing with the performance of skills, as such the TGFU offers a tactical approach to games teaching emphasizing game performance before skill performance. The aim of a tactical approach is to improve students' game performance, which involves combining tactical awareness and skill execution. Tactical awareness, critical to game performance, is the ability to identify tactical problems that arises during a game and to select the appropriate responses to solve them. In tactical approach, students are placed in a game situation that emphasizes maintaining possession before identifying and practicing passing, ball control, or support as solution to the problem.

Keywords: TGFU, Tactical Approach, Game Performance

PENDAHULUAN

Kita (guru) mengajar karena kita menginginkan siswa belajar. salah satu hal yang paling menyedihkan dari semua situasi dalam pembelajaran adalah ketika para guru mengajar tetapi anak-anak tidak belajar. Hal ini terjadi karena para guru tidak memahami bagaimana siswa belajar.

Membuat anak belajar, terlebih mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bukanlah hal yang sepele dalam situasi pembelajaran. Terutama apabila guru tidak memahami apa yang harus dilakukan untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu sehingga anak

dapat belajar. Bagaimana anak belajar?, Apa yang dipelajari anak?, Hasil apa yang dicapai? Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang harus mampu dijawab oleh seorang guru.

Pembelajaran permainan merupakan salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, yang kepadanya dibebankan tanggungjawab tujuan pembelajaran agar anak memiliki keterampilan gerak yang memadai. Persoalannya adalah bagaimana guru pendidikan jasmani dapat menciptakan, mendorong, dan mengelola situasi pembelajaran dengan segenap kemampuannya agar anak dapat belajar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Selama ini para guru Pendidikan Jasmani di sekolah, dalam memberikan materi pembelajaran gerak kepada siswa menggunakan metode dan model pembelajaran yang sama dengan yang diberikan pada atlet. penguasaan keterampilan menjadi tujuan utama pembelajaran tanpa memperhatikan karakteristik anak dan jenis olahraga yang diajarkan. Kenyataan ini menjadikan olahraga di sekolah dan perkumpulan dipandang sebagai segi negatif karena hanya mendatangkan kelelahan. Selain itu olahraga dipandang hanya mengembangkan aspek psikomotor saja, dan tidak mengembangkan aspek kognitif atau afektif, sehingga keberadaannya tidak diperhitungkan oleh para orangtua. Apabila keadaan seperti ini berlangsung terus, maka suatu saat Indonesia akan kekurangan anak-anak potensial yang akan menjadi atlet berprestasi di masa depan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah berdasarkan Permen Nomor 22 tahun 2005 tentang Standar Isi, terdapat 7 materi pendidikan jasmani yang

diberikan kepada siswa, diantaranya adalah Permainan dan olahraga. Materi Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Memilih metode dan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran permainan dan olahraga dapat mencapai tujuan yang diharapkan merupakan upaya yang harus dilakukan oleh para guru, pelatih dan pembina olahraga di sekolah. Dengan demikian perlu dikembangkan model-model pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas dengan faktor-faktor pendukung yang meliputi fasilitas, alat, program dan lingkungan belajar.

Dalam tulisan ini diuraikan mengenai pendekatan taktik sebagai inovasi baru yang memperkaya berbagai pendekatan dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang telah ada serta bermanfaat bagi para guru dalam menyusun suatu model pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pendekatan taktik sebagai model pembelajaran baru, dipahami sebagai model pembelajaran yang saat ini banyak dilirik pakar pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. Pendekatan ini lebih dikenal dengan pendekatan TGFU yang telah dikembangkan oleh para pakar olahraga di berbagai belahan dunia.

KONSEP TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)

TGFU dipahami sebagai pendekatan berbasis permasalahan dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang dibawa pada pengembangan keterampilan bermain. Selama hampir 20 tahun, pendekatan TGFU telah menjadi perdebatan dikalangan pemerhati pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran permainan dan olahraga. Fokus dari pendekatan TGFU adalah mengajarkan siswa untuk memahami taktik sebelum menguasai keterampilan bermain. TGFU yang kemudian lebih dikenal dengan pendekatan taktik dalam menguasai keterampilan bermain menekankan pemahaman taktik bermain, baru kemudian keterampilan bermain (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Werner, 1989). TGFU

merupakan hasil pengembangan dari tulisan yang membandingkan antara pendekatan taktik dan pendekatan teknik dalam pembelajaran permainan dan olahraga. Namun demikian, sampai saat ini belum dapat dipastikan apakah pendekatan tersebut memberikan hasil yang lebih baik secara signifikan dibanding pendekatan teknik pada perspektif pembelajaran penjas khususnya permainan dan olahraga. Meskipun pada sebuah tulisan yang dilakukan Streen & Holt (2000), beberapa orangtua dan guru melihat bahwa pendekatan taktik lebih menarik karena dilakukan dalam situasi bermain berbeda dengan pendekatan teknik yang menekankan pada pengulangan-pengulangan (drill).

Ringk, French, & Graham (1996) menyatakan bahwa permasalahan utama dalam tulisan TGFU adalah membandingkan antara pendekatan teknik dengan pendekatan taktik, dengan mencoba memisahkan belajar dengan pendekatan teknik dari belajar dengan pendekatan taktik. Pembelajaran permainan yang efektif dalam TGFU merupakan kombinasi antara belajar memahami taktik dan pengembangan keterampilan. Hal ini berimplikasi pada meningkatnya pemahaman taktik dan keterampilan bermain pada saat belajar permainan dan olahraga. Griffin dkk (1997: 1) menyatakan bahwa pendekatan taktik . . . mengajarkan kepada siswa untuk memahami permainan sebelum mempelajari keterampilan khusus. Ketika siswa memahami mengapa setiap keterampilan penting, siswa dapat menerapkan keterampilan itu secara efektif dalam bermain.

TGFU SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN

Untuk memahami hakikat TGFU sebagai model pembelajaran diperlukan beberapa definisi yang berhubungan atau mengarah kepada pengertian model pembelajaran. Terdapat dua kata yaitu "model" dan "pembelajaran" yang masing-masing memiliki pengertian yang berbeda satu sama lain, sehingga diperlukan definisi-definisi terpisah untuk dapat memudahkan menguraikan makna model pembelajaran.

Secara khusus istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Dalam

pengertian lain model juga diartikan sebagai benda atau barang tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti globe merupakan model dari bumi (Toeti Sukanto, 1997: 78). Dalam konteks tulisan ini istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama yaitu sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan kegiatan. Pendapat lain mengatakan bahwa model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, pemilihan media dan evaluasi (Gagne & Briggs, 1979: 178-179).

Istilah pembelajaran menunjuk kepada pengertian interaksi belajar mengajar antara pengajar dan warga belajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dalam proses tersebut paling tidak mengandung ciri-ciri: (1) ada tujuan yang ingin dicapai, (2) ada bahan/materi yang menjadi isi dari interaksi, (3) ada metode sebagai cara atau pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan, (4) ada situasi yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung dengan baik, dan (5) ada evaluasi terhadap hasil belajar (Sardiman, 1990: 12-13). Lebih lanjut Gagne & Briggs (1979: 3-4) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang bertujuan untuk membantu belajar siswa, merupakan serangkaian peristiwa yang mempengaruhi siswa agar lebih mudah mencapai tujuan belajar. Pendapat tersebut mengandung pengertian bahwa pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis yang dirancang dan dikembangkan untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tentang pengertian model dan pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas, dapatlah kiranya ditarik suatu kesimpulan tentang pengertian model pembelajaran, yaitu suatu kerangka konseptual mengenai interaksi belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan di rancang serta dikembangkan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce & Weil (1980: 1-2) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Pendapat

lain menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dan berguna sebagai pedoman pembelajaran (Singer & Dick, 1980: 28-31). Menurut Eggen, Kauchak dan Harder (1979: 12) model pembelajaran merupakan petunjuk bagi strategi mengajar yang digunakan, yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan model dapat didefinisikan dengan jelas mengenai tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran mempunyai fungsi penting dalam proses belajar mengajar sebagai pola atau acuan yang digunakan untuk menyusun materi pembelajaran.

Model pembelajaran dapat membantu guru mengenai apa yang akan diajarkan dan bagaimana cara mengajarkannya. Bagaimanapun juga apa yang dihadapi guru lebih kompleks dari pada apa yang tertera dalam kurikulum. Guru tidak dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik tanpa menemukan cara untuk mengelola kelas dengan jumlah siswa antara 30 sampai 40 orang. Konsekuensinya, guru harus menyusun suatu model yang dapat membantunya mengatasi masalah pengelolaan kelas tersebut (Good & Brophy, 1990: 290). Untuk kepentingan tersebut, Joyce dan Weil (1990: 9-12) telah menyusun setidaknya 23 model pembelajaran yang dibagi menjadi empat kategori yaitu: (1) kelompok model pengolahan informasi, (2) kelompok model personal, (3) Kelompok model interaksi sosial, dan (4) kelompok model modifikasi sistem perilaku.

Model pengolahan informasi pada dasarnya menitikberatkan pada cara-cara memperkuat dorongan internal untuk memahami lingkungan dengan cara menggali dan mengorganisasikan informasi sebanyak mungkin. Model personal memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip kemanusiaan untuk menghasilkan perkembangan emosional dan intelektual dalam diri seseorang menuju aktualisasi diri, kesehatan mental dan kreativitas. Model interaksi sosial menitikberatkan pada hubungan kelompok, dan merancang pembelajaran sehingga siswa dapat berinteraksi dan belajar dari orang lain sebaik belajar dari gurunya. Model modifikasi sistem perilaku

menitikberatkan pada kegiatan belajar yang menghasilkan bentuk belajar efisien dan memodifikasi perilaku dalam hubungannya dengan bagaimana tugas-tugas dijalankan dengan sebaik-baiknya.

Mengenai pentingnya penggunaan model pembelajaran, Knapp dan Leonhard mengatakan bahwa salah satu kecenderungan dalam pendidikan sekarang adalah penggunaan paradigma atau model untuk membantu menganalisa unsur-unsur dalam upaya-upaya pendidikan dengan lebih tepat. Penggunaan sistem ini merupakan hasil perkembangan langsung kemajuan tulisan dalam proses belajar mengajar (Knapp & Leonhard, 1986: 13). Senada dengan pendapat tersebut, Landers (1975) menemukan bahwa penggunaan model dalam pembelajaran yang dilakukan dalam periode tertentu dapat menghasilkan penampilan gerak yang lebih baik daripada yang tidak menggunakannya (O'neil, 1978: 93).

Model pembelajaran digunakan sesuai dengan perencanaan proses belajar mengajar yang akan berlangsung. Artinya model pembelajaran disusun untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Setidaknya terdapat dua bentuk model yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu: (1) model simbolik, dan (2) model replika. Model simbolik digunakan dalam pembelajaran untuk menjelaskan unsur-unsur yang tidak dapat diraba (abstrak) dalam situasi belajar mengajar, dan disampaikan secara gramatikal atau verbal. Sedangkan model replika merupakan bentuk fisik dari obyek yang sesungguhnya. Contohnya adalah peta yang merupakan model dari suatu wilayah, globe merupakan model dari bumi, model tubuh manusia, atau lapangan olahraga yang dibuat dengan skala tertentu yang dapat digunakan untuk mengatur rencana pembelajaran agar berlangsung dengan baik. Model replika mempunyai manfaat yang besar bagi seorang guru. Sebagai contoh, banyak keterampilan yang lebih mudah dilakukan melalui pengamatan dan peniruan daripada mencoba untuk memahami dan meresponnya secara verbal. Terutama bagi anak-anak yang mempunyai keterbatasan dalam pemahaman secara verbal (Cohen & mannion, 1983: 231).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa bentuk model pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan situasi pembelajaran yang

dirancang. Untuk dapat menjelaskan konsep-konsep yang abstrak digunakan bentuk model simbolik, sedangkan untuk menjelaskan konsep-konsep yang berhubungan dengan konstruksi fisik, maka digunakan model replika, atau kedua bentuk model tersebut dapat digunakan secara bersamaan.

Agar rencana pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka model pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung pembelajaran yang sedang berlangsung. Model pembelajaran yang baik paling tidak memiliki unsur-unsur: (1) sintakmatik, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, dan (5) dampak instruksional dan dampak pengiring (Joyce & Weil, 1990: 14-19). Sintakmatik ialah tahap-kegiatan dari model tersebut. Sedangkan sistem sosial ialah situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam model tersebut. Yang dimaksud dengan prinsip reaksi ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya para pengajar menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model. Yang dimaksud dengan sistem pendukung ialah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan dampak instruksional ialah hasil belajar yang dicapai dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring ialah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar sebagai akibat suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa tanpa pengarahan langsung dari pengajar.

Berdasarkan uraian dan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual (simbolik, replika) mengenai interaksi belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan dirancang serta dikembangkan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI PENDEKATAN TAKTIK DALAM PEMBELAJARAN PENJAS

Pada bagian terdahulu telah diuraikan mengenai hakikat model pembelajaran. Untuk dapat memahami apa yang dimaksud dengan model pembelajaran dengan pendekatan taktik, maka perlu kiranya terlebih dahulu mengetahui pengertian taktik.

Biasanya istilah "taktik" selalu berkaitan dengan

istilah lain yaitu "Strategi". Kedua istilah tersebut merupakan komponen-komponen penting dalam dunia olahraga. Meskipun makna mereka menunjuk kepada satu hal yang sama yaitu cara untuk menunjukkan suatu keterampilan dalam pertandingan baik berkait langsung dengan lawan maupun tidak, tetapi sebenarnya mempunyai fungsi yang sangat berlainan. Kedua istilah tersebut berasal dari bahasa Yunani yaitu "strategos" yang berarti umum, dan "taktika" yang menunjuk kepada hal-hal yang berhubungan dengan rencana. Dalam teori perang strategi dan taktik merupakan dua hal yang terpisah, strategi menunjuk kepada sesuatu yang lingkungannya lebih luas dan berjangka waktu panjang, sementara itu taktik menunjuk kepada sesuatu yang lingkungannya lebih kecil dan berjangka waktu pendek. Pada dasarnya strategi merupakan rencana awal untuk berperang, sedangkan taktik menunjuk pada kegiatan yang dilakukan dalam perang itu sendiri. Dalam dunia olahraga strategi merupakan konsep umum mengorganisasi permainan atau pertandingan sebuah tim atau seorang atlet, sementara taktik merupakan rencana yang digunakan untuk permainan atau pertandingan dan merupakan bagian yang paling penting dari kerangka kerja sebuah strategi (Bompa, 1999: 59). Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan taktik adalah rencana atau kegiatan (siasat) yang digunakan pada saat melakukan pertandingan untuk mencapai kemenangan.

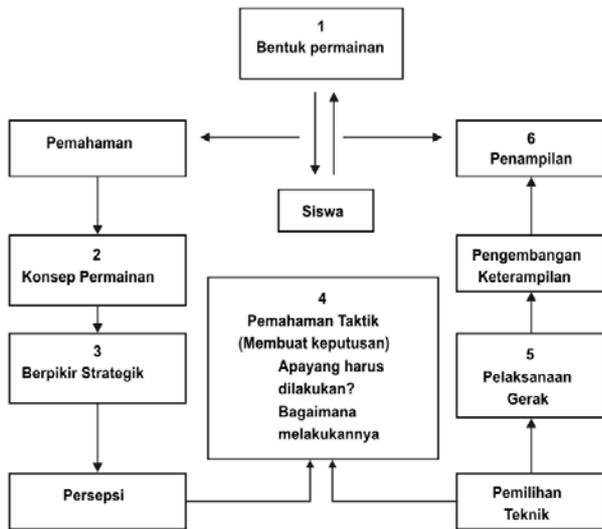
Taktik juga merupakan metode atau cara yang disiapkan dan diorganisir untuk menyerang atau bertahan untuk memenuhi keinginan mencapai tujuan olahraga yaitu mencetak angka, mencapai penampilan terbaik atau meraih kejuaraan. Penguasaan taktik merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan olahraga beregu (Nossek, 1982: 108-109). Dengan demikian yang dimaksud dengan taktik adalah rencana atau cara yang disiapkan dan diorganisir dalam melakukan pertandingan untuk menyerang, bertahan dan menjaga penampilan untuk mencapai tujuan-tujuan; mencetak angka, mencapai penampilan terbaik dan meraih kemenangan.

Berdasarkan uraian di atas dapatlah dirumuskan mengenai pengertian model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktik sebagai kerangka

konseptual mengenai interaksi belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan dirancang serta dikembangkan dengan menggunakan masalah-masalah taktik sebagai pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat-pendapat berikut ini.

Model pembelajaran dengan pendekatan taktik merupakan salah satu hasil pengkajian yang mendalam mengenai pembelajaran permainan oleh Rod Thorpe dan David Bunker pada tahun 1970-1980. Mereka mengembangkan suatu model pembelajaran yang diberi nama "*Teaching Games For Understanding*" (TGfU), yaitu suatu pendekatan yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan. Thorpe dan Bunker mengamati bahwa dalam mengajarkan dan melatih permainan didominasi oleh pengembangan teknik dasar olahraga ke dalam pembelajaran terstruktur, yang menyita sebagian besar waktu belajar dan hanya menyisakan sedikit untuk melakukan permainan itu sendiri. Meskipun keduanya diajarkan, tetapi guru dan pelatih jarang mengkombinasikan keduanya ke dalam latihan teknik dan bagaimana atau kapan tekniknya digunakan dalam permainan (Kirk & MacPhail, 2002: 178). Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan pendekatan taktik mempunyai tujuan yaitu; Pertama, meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pengembangan rasa apresiasi anak didik terhadap prinsip-prinsip permainan, utamanya sistem "*officiating*" yang berlaku (peraturan permainan, perwasitan, perilaku di lapangan, penilaian permainan dan makna permainan). Kedua, memberikan pengalaman mengenai nilai-nilai moral, kehidupan kemasyarakatan yang sehat kepada anak didik melalui permainan. Ketiga, mengembangkan kesadaran anak didik untuk menjunjung tinggi kejujuran dalam melakukan permainan, dan perlunya hal itu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan sendiri bentuk-bentuk permainan dengan memperhatikan nilai-nilai permainan. Dengan demikian anak didik akan memiliki keterampilan bermain, yang dilandasi oleh pemahaman taktik dan sikap menghargai terhadap nilai-nilai dalam permainan yang dilakukannya. Sebagaimana dijelaskan melalui

gambar 2.



Gambar 2. Model Pendekatan Taktik

Sumber : David Kirk, Ann MacPhail. **Teaching Games For Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model**, *Journal of Teaching in Physical Education*. Volume 21/Number 2/January 2002 (Champaign, Illinois: Human Kinetics Publisher Inc., 2002), p. 185

Berdasarkan model di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat enam komponen yang membentuk model pembelajaran dengan pendekatan taktik yaitu: Bentuk permainan harus disesuaikan dengan karakteristik anak dan tahap perkembangan anak (tahap 1). Hal ini karena anak mempunyai tahap perkembangan yang berbeda sehingga bentuk permainan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Untuk memunculkan pemahaman anak mengenai permainan yang akan dilakukan, maka diperlukan adanya konseptualisasi nilai-nilai permainan (tahap 2), yang kemudian akan mengembangkan cara berpikir strategik (tahap 3). Berdasarkan informasi yang diterima, yang diintegrasikan dengan informasi yang telah tersimpan dalam memory di otak, anak akan mempersepsikannya sebagai suatu informasi baru, untuk kemudian membuat suatu keputusan mengenai apa yang harus dilakukan serta bagaimana cara melakukannya (pemahaman taktik) (tahap 4). Untuk memecahkan permasalahan pada tahap 4, maka diperlukan pemilihan teknik-teknik yang akan digunakan sesuai dengan tingkat kompleksitas masalah yang dihadapi. Pada tahap berikutnya adalah pelaksanaan gerak (tahap 5) dengan

menggunakan teknik-teknik yang telah terpilih. Pada tahap ini dimungkinkan adanya perkembangan keterampilan yang disesuaikan dengan situasi dan permainan. Pada akhirnya akan berkembang suatu keterampilan bermain yang didukung oleh pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik gerak yang baik (tahap 6).

Inti dari model pembelajaran dengan pendekatan taktik adalah penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan permainan dan perlengkapan. Bentuk-bentuk permainan akan diganti seiring dengan meningkatnya tahap perkembangan anak pada pemahaman terhadap permainan, terhadap taktik dan pelaksanaan keterampilan gerak.

Menurut Griffin, Mitchell dan Oslin (1997: 16-18), model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktik adalah model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan. Menurut Werner, Thorpe dan Bunker (1996: 28-29) pendekatan taktik merupakan model pembelajaran dengan menggunakan situasi permainan dimana di dalamnya terdapat masalah-masalah yang berhubungan dengan taktik permainan dengan tingkat kesulitan tertentu. Sementara itu Oslin (1996: 27) menyatakan bahwa pendekatan taktik digunakan untuk mengubah cara guru dalam mengajar permainan dengan penekanan pada pengembangan penalaran anak. Senada dengan pendapat di atas, Mitchell (1996: 27) menyatakan bahwa pendekatan taktik diarahkan untuk meningkatkan kemampuan melakukan permainan dengan memadukan keterampilan teknik dan pemahaman taktik, dan pendorong agar siswa dapat menghargai nilai-nilai keterampilan dalam konteks permainan.

Dari pendapat-pendapat tersebut, jelas bahwa model pembelajaran dengan pendekatan taktik merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah-masalah taktik dengan tingkat kesulitan tertentu dan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan.

IMPLIKASI PENGGUNAAN TGfU PADA KEMAMPUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI

Banyak guru pendidikan jasmani yang mengajarkan keterampilan dan taktik permainan pada saat yang bersamaan, tetapi mereka tidak mengetahui masalah-masalah yang mungkin terjadi pada saat pembelajaran. Sering terjadi perkembangan keterampilan yang dikuasai tidak tampak dalam kemampuan bermain. Hal ini terjadi karena keterampilan biasanya diajarkan terpisah dengan taktik bermain. Pendekatan taktik (TGfU) yang diterapkan dalam model pembelajaran memungkinkan keterampilan dan pemahaman taktik dikembangkan dalam waktu yang bersamaan secara proporsional. Dalam pendekatan taktik, anak ditempatkan dalam situasi bermain yang menekankan pemahaman taktik melalui berbagai masalah taktik yang harus dipecahkan disamping penguasaan keterampilan sebagai alat untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian akan dicapai penguasaan keterampilan bermain yang baik yang memadukan antara pemahaman taktik dan keterampilan teknik yang seimbang.

Untuk dapat mengimplementasikan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktik, diperlukan cara pencapaian program yang terencana dengan baik, terutama pada keterampilan guru untuk dapat melaksanakan model pembelajaran tersebut. Kemampuan guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran sebagai fasilitator dan motivator bagi anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce dan Showers dalam Griffin, Mitchell dan Oslin (2002: 228-229) mengidentifikasi empat keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu (1) kemampuan mentransfer, (2) ketekunan, (3) dapat memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran, dan (4) mempunyai fleksibilitas terhadap inovasi.

Kemampuan mentransfer merupakan kemampuan menyampaikan sesuatu yang telah diketahui dari satu situasi ke situasi lain. Hal ini penting karena membuat perubahan dari satu situasi ke situasi lain bukanlah hal yang mudah. Guru atau pembina yang memiliki kemampuan mentransfer suatu metode ke metode

yang lain dengan menggunakan pendekatan yang berbeda-beda akan dapat dengan mudah beradaptasi terhadap berbagai model pembelajaran, termasuk dengan model pembelajaran dengan pendekatan taktik. Menyusun rencana pembelajaran juga termasuk kemampuan mentransfer dari pengetahuan yang telah dimiliki guru kepada materi pembelajaran yang akan dilaksanakan siswa. Dengan demikian keberhasilan pencapaian pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada berbagai situasi pembelajaran.

Komponen kedua yang harus dimiliki seorang guru adalah ketekunan. Sifat ini merupakan kunci keberhasilan yang sering menentukan apabila bakat tidak diperhitungkan. Hal ini mengandung pengertian bahwa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan bukan hanya kepandaian dan bakat saja, tetapi lebih dari itu diperlukan ketekunan. Hal ini karena guru yang tekun biasanya juga pekerja keras, ulet dan selalu ingin mencapai kemajuan.

Komponen ketiga adalah dapat memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran. Dalam memberikan materi pembelajaran, banyak guru atau pembina lebih menekankan pada teori dan melupakan aspek praktis dalam mengajar. Kurikulum merupakan harga mati yang harus diikuti sebagai pedoman dalam pembelajaran dengan metode yang tidak pernah disesuaikan dengan karakteristik anak didik. Pembelajaran dilakukan hanya untuk memenuhi perkembangan keterampilan motorik saja tanpa menghiraukan perkembangan kemampuan lainnya, misalnya kemampuan kognitif anak. Dengan memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran, maka anak akan berkembang secara seimbang, baik kognitif, afektif maupun psikomotornya.

Komponen keempat adalah memiliki fleksibilitas terhadap inovasi. Fleksibilitas merupakan keterbukaan untuk mempertimbangkan beberapa alternatif yang ditawarkan. Fleksibel terhadap inovasi merupakan aspek penting dalam pembelajaran dengan pendekatan taktik. Guru yang tadinya hanya berperan sebagai pemberi informasi akan beralih fungsi menjadi pemroses informasi. Hal ini mengandung pengertian bahwa anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan

apabila seorang guru mempunyai fleksibilitas yang tinggi terhadap inovasi.

Uraian mengenai keempat komponen di atas merupakan salah satu cara pencapaian tujuan pembelajaran di tinjau dari aspek guru sebagai pelaksana model pembelajaran dengan pendekatan taktik.

IMPLIKASI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PENILAIAN PENDIDIKAN JASMANI

Proses penilaian pada dasarnya merupakan bagian integral dari proses pembelajaran olahraga, yang memungkinkan guru mampu menentukan atau membuat keputusan yang benar mengenai pencapaian belajar siswa. Penilaian dapat dilakukan dengan tujuan untuk menetapkan nilai atau menetapkan umpan balik untuk mendiagnosa kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung (sumatif), serta melihat kemajuan belajar siswa (formatif). Penilaian juga dapat dilakukan terhadap proses, pada saat pembelajaran berlangsung atau dilakukan terhadap hasil, pada saat akhir pembelajaran.

Sesuai dengan sifat dan fungsinya sebagai dokumen (catatan) pribadi setiap anak, maka kegiatan penilaian seharusnya dilakukan secara terus-menerus. Hal ini sangat penting untuk mengetahui kemajuan anak dari waktu ke waktu.

Dalam penggunaan model pembelajaran dengan pendekatan taktik, penilaian yang bersifat menyeluruh (proses dan hasil) lebih tepat digunakan. Untuk tujuan meningkatkan keterampilan bermain anak, penilaian harus bermuara pada semua aspek keterampilan bermain. Dengan demikian apabila keterampilan bermain menjadi tujuan utama dalam pendekatan taktik, guru harus dapat menilai keterampilan bermain bukan sekedar menguasai keterampilan gerak dasar (teknik dasar) saja. Sebagai contoh, dalam olahraga permainan softball, keberhasilan dalam melakukan permainan tidak hanya ditentukan oleh kerasnya pukulan atau tepatnya melempar, tetapi lebih kepada pengambilan keputusan secara taktis untuk dapat memecahkan masalah-masalah dalam permainan yang dihadapi. Memukul pelan tetapi dapat

memajukan pelari seregu ke base berikutnya lebih baik daripada memukul keras, dapat mencapai base I, tetapi teman seregu mati atau tidak dapat maju ke base berikutnya. Terhadap hal-hal semacam ini penilaian jarang dilakukan. Contoh di atas memberikan gambaran bahwa pengambilan keputusan dalam keterampilan bermain softball merupakan hal yang penting untuk dimiliki sehingga dalam permainan, kesempatan untuk membuat skor, menahan terjadinya skor atau untuk memecahkan masalah-masalah taktis mempunyai peluang yang lebih besar.

Untuk dapat menjamin terlaksananya penilaian secara menyeluruh seperti telah dikemukakan di atas, maka penilaian secara otentik harus dilakukan. Penilaian dikatakan otentik apabila menilai apa adanya dan dilakukan manakala anak menampilkan perilaku yang diharapkan (keterampilan bermain softball) dalam situasi nyata. Dengan demikian guru atau pelatih dapat menghimpun informasi tentang (1) bagaimana penerapan pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik pada situasi nyata saat melakukan permainan secara langsung, dan (2) bagaimana penerapan konsep pengambilan keputusan, pemberian dukungan kepada regu serta penempatan posisi. Berdasarkan karakteristik penilaian secara otentik tersebut, maka observasi atau pengamatan merupakan teknik yang paling sesuai untuk digunakan dalam menilai keterampilan bermain. Hal ini karena aspek-aspek yang akan diukur merupakan berbagai perilaku yang ditampilkan secara langsung, yang informasinya hanya dapat dikumpulkan melalui pengamatan berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan.

PENUTUP

TGFU melalui pendekatan taktik menawarkan sisi lain dari proses pembelajaran yang terpusat pada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik yang baik serta penguasaan keterampilan teknik dasar yang baik pula. Pemahaman taktik merupakan hal yang penting dalam olahraga permainan, merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktis yang muncul selama permainan berlangsung. Untuk kemudian

memberikan respon yang sesuai dengan masalah yang muncul. Sedangkan penguasaan keterampilan teknik dasar merupakan respon yang digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul tersebut.

Melalui model pembelajaran dengan pendekatan taktik, siswa dikondisikan berada dalam situasi yang menekankan pada pengenalan masalah-masalah taktik, sebelum mengidentifikasi dan menggunakan keterampilan teknik sebagai cara untuk memecahkan masalah-masalah taktik yang muncul.

Dengan mengkombinasikan pemahaman taktik bermain dan penguasaan keterampilan teknik dasar dalam suatu model pembelajaran yang terpadu, anak-anak akan belajar mengenal permainan secara utuh dengan tujuan memiliki pemahaman taktik untuk menjawab pertanyaan apa yang akan dilakukan, dan memiliki keterampilan teknik untuk menjawab pertanyaan bagaimana cara melakukannya.

Meskipun penguasaan keterampilan teknik dasar merupakan hal yang penting dalam suatu permainan, tetapi keputusan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dalam situasi bermain juga merupakan hal yang penting. Pengetahuan mengenai apa yang harus dilakukan pada saat menghadapi masalah taktik bermain inilah yang kurang mendapatkan perhatian dari guru dan pelatih, pada saat proses pembelajaran olahraga permainan berlangsung.

Pada dasarnya konsep permainan terletak pada proses pengambilan keputusan yang mendahului penggunaan teknik dasar yang sesuai. Jika seorang pemain tidak memahami apa yang harus dilakukan, maka kemampuan mereka untuk mengidentifikasi teknik yang benar dalam situasi permainan akan terganggu. Melalui model pembelajaran dengan pendekatan taktik, pemahaman taktik merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai, sehingga akan memberikan keleluasaan pada anak untuk memecahkan masalah-masalah pada setiap situasi bermain dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Bompa, Tudor O. **Theory and Methodology of Training: A Key To Athletic Performance. Third Edition.** Dubuque, Iowa: Kendall/Hunt Publishing Company, 1994.

Cohen, Louis, Lawrence, Manion. **A Guide To Teaching Practice.** 2nd Edition. London: Methuen, 1983.

Eggen, Paul D., Kauchak, Donald P., Harder, Robert J. **Strategies For Teachers: Information Processing Models In The Classroom.** Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1979.

Gagne, Robert M., Briggs, Leslie J. **Principles of Instructional Design.** New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979.

Good, Thomas L., Brophy, Jere E. **Educational Psychology: A Realistic Approach.** New York: Longman, 1990.

Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L. **Teaching Sport Concepts and Skills: A tactical Games Approach.** Champaign, Illinois, 1997.

Joyce, Bruce, Weil, Marsha. **Models of Teaching.** Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1980.

Kirk, David and McPhail, Ann. **Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model, Journal of Teaching in Physical Education.** Volume 21/ Number 2/ January 2002. Champaign, Illinois: Human Kinetics Publisher Inc., 2002.

Knapp, Clyde, Leonhard, Patricia Hagman. **Teaching Physical Education In Secondary Schools: A Textbook On Instructional Methods.** New York: McGraw-Hill, Inc., 1968.

Mitchell, Stephen A. "Tactical Approach To Teaching Games: Improving Invasion Games Performance". **JOPERD.** Volume 67 Number 2. Reston: AAHPERD, 1996.

Nossek, Josef. **General Theory Of Training.** National Institute For Sports, Lagos: Pan African Ltd. 1982

Oslin, Judith L. "Tactical Approach To Teaching Games". **JOPERD.** Volume 67. Number 1. Reston: AAHPERD, 1996.

Sardiman AM. **Interaksi dan Motivasi belajar mengajar: Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru.** Jakarta: Rajawali Pers, 1990.

Singer, Robert N., Dick, Walter. **Teaching Physical Education: A system Approach.** Boston: Houghton Mifflin Company, 1980.

Toeti Soekamto, Udin Saripudin Winataputra. **Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran.** Jakarta: PAU-PPAI, 1997.

Vannier, Maryhelen, Gallahue, David L. **Teaching Physical Education In Elementary Schools.** 6th

Edition. Philadelphia: Saunders College Publishing, 1978.

Werner, Peter, Thorpe, Rod, Bunker, David.
**“Teaching Games For Understanding:
Evolution of A Model”**. *JOPERD*. Volume 67.
Number 1. Reston: AAHPERD, 1996.