

**LAPORAN PROGRAM
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**PENINGKATAN KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN
JASMANI DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN
PERMAINAN BERBASIS PERMAINAN TARGET**

Oleh

**Soni Nopembri, M.Pd.
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd,
M. Hamid Anwar, M.Phil.
Aris Fajar Pambudi, M.Or.**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2011**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

1. Judul : Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam mengembangkan pembelajaran Permainan berbasis permainan Target.
2. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Soni Nopembri, M.Pd.
 - b. NIP : 19791112 200312 1 002
 - c. Pangkat/golongan : Penata / III/d
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Fakultas/Jurusan : Ilmu Keolahragaan / Pendidikan Olahraga
 - f. Bidang Keahlian : Teori Bermain
 - g. Alamat Rumah : Perum Griya Purwa Asri C-217,
Purwomartani, Kalasan, Sleman, DIY
 - h. Telepon rumah/HP : 081578773058
3. Personalia
 - a. Jumlah anggota pelaksana : 3 orang
 - b. Jumlah Mahasiswa : 2 orang
4. Jangka Waktu Kegiatan : 6 bulan
5. Sifat Kegiatan : Pelatihan dan Pendampingan
6. Anggaran Biaya yang diusulkan :
 - a. Sumber dari DIPA UNY : Rp. 4.000.000,- (Fakultas)
 - b. Sumber lain : Rp. 4.000.000,- (MGMP)

Mengetahui,
Dekan FIK UNY

Yogyakarta, 13 Desember 2011
Ketua Tim,

Rumpis A. Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Soni Nopembri, M.Pd.
NIP. 19791112 200312 1 002

KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) dan menyusun laporan ini. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya dan Ketua Jurusan POR yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan PPM kelompok ini. Terima kasih saya sampaikan juga pada para guru dan mahasiswa yang telah terlibat dalam penelitian ini.

PPM yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam Mengembangkan Pembelajaran Permainan Berbasis Permainan Target” ini bertujuan untuk mensosialisasikan sekaligus mengembangkan pembelajaran permainan target dalam pendidikan jasmani olahraga kesehatan di sekolah. Selain itu, PPM ini merupakan wahana bagi Tim Pengabdian untuk mengabdikan ilmu dalam bidang keahliannya.

Kami berharap PPM ini dapat menjadi bahan masukan yang berarti bagi para pembaca. Kritik dan saran yang membangun terhadap PPM ini akan senantiasa kami terima agar dikemudian hari dapat diperbaiki.

Tim Pengabdian

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Abstrak	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Tinjauan Pustaka	5
C. Identifikasi dan Rumusan Masalah	19
D. Tujuan Kegiatan PPM	20
E. Manfaat Kegiatan PPM	21
F. Kerangka Pemecahan Masalah	21
BAB II METODE KEGIATAN PPM	23
A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM	23
B. Metode Pendekatan PPM	23
C. Langkah-langkah Kegiatan PPM	24
D. Faktor Pendukung dan Penghambat	24
BAB III HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM	27
B. Pembahasan	28
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	30
A. Kesimpulan	30
B. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN	33

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS PERMAINAN TARGET

Oleh.

Soni Nopembri, M.Pd
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
M. Hamid Anwar, M.Phil.
Aris Fajar Pambudi, M.Or.

Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk menindaklanjuti sosialisasi model TGfU melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan pembelajaran permainan berbasis permainan target.

Khalayak sasaran kegiatan PPM ini adalah para guru pendidikan jasmani SMA/SMK se-kodya Yogyakarta yang terdaftar sebagai anggota MGMP dengan jumlah 32 orang. Pelatihan selama 1 hari dan pendampingan selama 3 hari tentang pengembangan pembelajaran permainan berbasis permainan target dalam pendidikan jasmani di sekolah. Pelaksanaan kegiatan PPM ini didukung oleh faktor Sumber Daya Manusia yang mumpuni dan sarana prasarana yang cukup lengkap, meskipun terhambat oleh faktor waktu yang agak terlambat dan para guru yang datang karena jam mengajar.

Kegiatan PPM ini dapat berjalan dengan baik. Pelatihan dapat dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada hari Sabtu tanggal 20 Agustus 2011 bertempat di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Yogyakarta. Pendampingan dapat dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 10, 17, dan 24 September 2011 bertempat di SMAN 1 Kota Yogyakarta, SMAN 5 Yogyakarta, dan SMAN 9 Kota Yogyakarta.

Kata Kunci: Pembelajaran, Permainan, Guru.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai pendekatan yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan lebih ditekankannya pengembangan aspek psikomotor dari pada aspek kognitif dan afektif. Pada kenyataannya, proses pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang distandarkan secara internasional oleh ICHPER-SD dan UNESCO bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Tuntutan inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan dan mengembangkan seluruh aspek pendidikan tersebut.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah saat ini masih mengalami kekakuan dalam mengadopsi berbagai model pembelajaran. Hal ini bisa dikarenakan oleh belum jelasnya kerangka acuan pendidikan jasmani itu sendiri. Para guru penjas cenderung menerapkan berbagai metode pembelajaran yang kurang menyentuh keseluruhan aspek siswa yang harus dikembangkan. Bahkan, pemikiran tentang pendidikan jasmani yang lebih menekankan fisik saja terus tertanam. Oleh karena itu, para guru harus mau

belajar dan mempelajari model-model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani secara tepat.

Bagian terbesar dari pendidikan jasmani adalah pembelajaran permainan yang terkait dengan olahraga (*sport*). Saat ini, di sekolah-sekolah menengah sampai universitas masih menggunakan permainan sebagai salah satu aktivitas yang dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Para siswa suka bermain berbagai macam permainan, baik yang bersifat individual maupun beregu. Pembelajaran permainan dalam pendidikan jasmani juga terlalu lebih menekankan pada penguasaan keterampilan-keterampilan bermain dengan pengulangan terus-menerus sehingga mengurangi waktu bermain permainan itu sendiri. Hal ini berpengaruh pada penampilan yang sering kali memperlihatkan hambatan yang besar ketika terarah pada kerjasama dan kompetisi. Berdasarkan hal itu, maka perlu adanya pembelajaran permainan yang tetap melibatkan siswa pada struktur permainan tanpa harus menekankan pada penguasaan keterampilan melalui *drill*.

Penekanan yang berlebihan terhadap penguasaan teknik bermain akan mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan bagi para siswa, karena pada dasarnya pembelajaran permainan adalah untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain. Contohnya adalah sebagai seorang pemain sepakbola, siswa akan lebih senang apabila dia lebih banyak menguasai dan memainkan bola. Penguasaan teknik dalam permainan bukannya tidak penting, tetapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani pengembangan harus meliputi seluruh aspek. Berbagai metode

pembelajaran saat ini masih mementingkan penguasaan teknik dari pada taktik bermain. Padahal, penekanan pada taktik akan membawa pada kesadaran ruang dan terbentuknya teknik permainan dengan baik sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Begitu pula dengan aspek kognitif yang dapat dikembangkan dengan baik.

Pendekatan pembelajaran Taktik (TGfU) memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya dengan domain kognitif. Sangat sedikit sekali perhatian yang diberikan pada peneliti maupun pendidik pada domain kognitif dan afektif. Pengaruh kerja dan kesenangan dalam olahraga akan memberikan lebih besar pengaruh melalui pembelajaran permainan. Sebagai contoh, anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus-menerus yang berorientasi pada teknik.

Pengembangan pembelajaran pendekatan taktik (TGfU) dalam pendidikan jasmani telah banyak dilakukan oleh para praktisi dan akademisi di seluruh dunia. Berbagai artikel dan penelitian yang berupaya menggali Pembelajaran pendekatan taktik telah memperlihatkan begitu istimewanya pendekatan pembelajaran ini. Bahkan, pendekatan TGfU telah banyak

diadopsi oleh lembaga-lembaga pendidikan guru pendidikan jasmani (Physical Education Teacher Education/PETE) di beberapa negara, seperti: Australia, Amerika Serikat, Singapura, dan Negara-negara Eropa. Griffin dan Butler (2005:14-15) menyebutkan bahwa selama dua dekade (20 tahun) TGfU telah banyak dieksplorasi dan didiskusikan, baik dalam hal ide-ide, kejadian-kejadian penting, maupun prinsip-prinsip pedagogis. Berdasarkan hal itu, maka peneliti tertarik untuk mengungkap besarnya kontribusi pendekatan TGfU dalam mengembangkan aspek kognitif dengan menganalisis berbagai kajian penelitian yang telah dilakukan.

Hasil penelitian Soni Nopembri (2009) menyimpulkan bahwa model-model pembelajaran pendidikan jasmani yang paling banyak diteliti dan dikembangkan adalah *Tactical Games Model* yang juga dikenal dengan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Pendekatan atau model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* belum banyak diketahui dan dikembangkan di Indonesia, terutama oleh para guru pendidikan jasmani saat ini. Berdasarkan hal itulah, maka perlu adanya kegiatan yang berupaya untuk mensosialisasikan sekaligus mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada guru-guru pendidikan jasmani di Indonesia.

Pembelajaran permainan (Teaching Games) dalam pendidikan jasmani masih mengalami kekakuan dalam hal pengembangan kreativitas, baik guru maupun siswanya. Klasifikasi permainan dalam Model TGfU jelas memperlihatkan macam-macam permainan yang didasarkan pada karakteristik

permainannya, bukan didasarkan pada ukuran dan jenis bola, lebar atau luasnya lapangan, dan sebagainya. Berbagai permainan yang diajarkan di sekolah cenderung pada permainan-permainan yang dianggap populer di kalangan masyarakat. Minimnya kreativitas guru penjas juga terlihat dari kurang memanfaatkannya sumber daya alam yang ada disekelilingnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan pemberian pengetahuan secara praktis bagi para guru penjas untuk mengembangkan permainan yang lebih menarik dan menyangkut bertambahnya wawasan para siswa terhadap permainan.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani para peserta didik sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional. Bucher (1995:40) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani (2003:1) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk

mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) dalam Sukintaka (1990:10) mengutarakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi : (1) Ranah Kognitif : kemampuan berpikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami (*Perceptual Ability*), menyadari gerak, dan penguatan akademik; (2)Ranah Psikomotor : pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak ; (3) Ranah Afektif : rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan ada konsep diri. Beberapa ahli menambahkan

satu ranah lagi yaitu Ranah Jasmani yang berisi kekuatan otot, kekuatan daya tahan otot, kelentukan, dan daya tahan kardiovaskuler.

Pada pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan gerak. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerakan untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga, bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk pencapaian prestasi tinggi, tetapi anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dan tahap kematangannya (Sukintaka, 1990:10). Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Gerak merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran pendidikan jasmani yang memiliki makna dan pengertian yang dinamis. Pembelajaran yang mampu menggali kreatifitas anak dalam bergerak dapat menjadi membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Schmidt dalam Sutresna (2003:5) mengemukakan bahwa belajar gerak pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan merespon yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Sedangkan keterampilan berkaitan dengan gerak otot atau gerakan tubuh untuk mensukseskan pelaksanaan aktivitas yang diinginkan (Singer dalam Sutresna, 2003-5).

Setiap anak memiliki kemampuan gerak dengan kualitas yang satu sama lain berbeda. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan gerak diantaranya adalah bawaan dan lingkungan (Gallahue, 1989:63-71). Perbedaan itulah yang mungkin mendasari adanya kurikulum 2004 atau Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang pada tahun 2006 disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP). Seiring dengan itu guru pendidikan jasmani dituntut untuk dapat melaksanakan kurikulum itu dengan baik dan benar, sehingga perlu adanya berbagai pendekatan pembelajaran yang memungkinkan terlaksananya kurikulum tersebut.

2. *Teaching Games For Understanding (TGfU)*

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough Inggris untuk anak bermain. Bunker and Thrope pada tahun 1982 mengembangkan gagasan *TGfU* karena melihat anak-anak banyak menyingkirkan 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 (<http://www.playsport.net/Ophea/PlaySport/philosophy.cfm>, 2007).

Bunker and Thorpe (1986) dalam mendiskripsikan pendekatan TGfU adalah pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainannya yang akan menjawab pertanyaan pembelajaran mengapa permainan dilaksanakan, sebelum mengajarkan bagaimana caranya menggunakan teknik dalam permainan (<http://web.uvic.ca/~thopper/articles/Cahperd/principle.htm>).

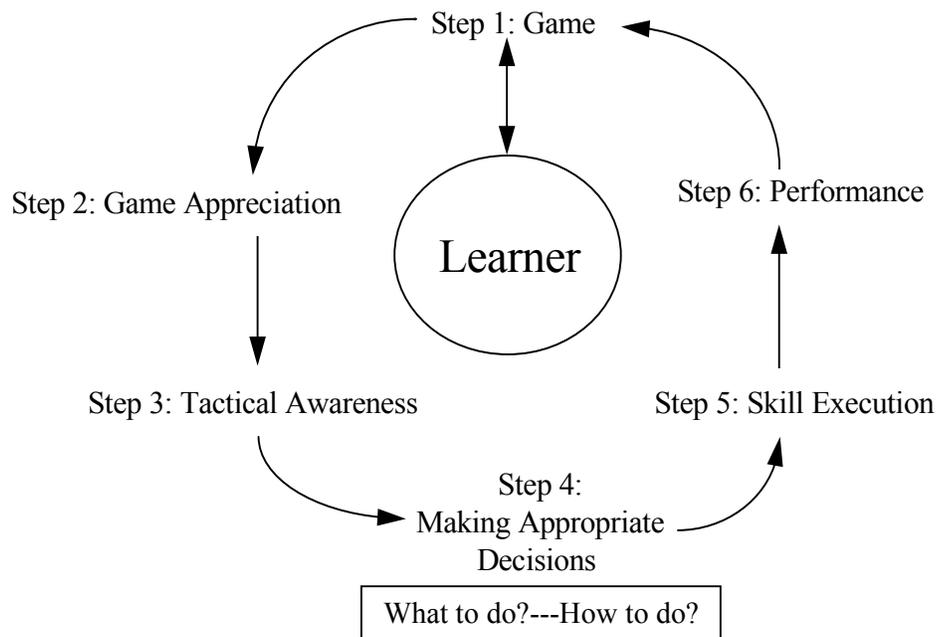
Pendekatan TGfU merupakan pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Dalam TGfU yang terpenting adalah menjawab pertanyaan mengapa dan apa tujuan permainan itu diajarkan, bukan pada apa dan bagaimana permainan itu di mainkan. TGfU merangsang anak untuk memahami kesadaran 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 Linda L.Griffin & Kevin 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 konstruktifis. *TGfU* adalah sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *TGfU* sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berpusat pada permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan

strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan.

Beberapa pendapat para ahli seperti Griffin, Mitchell & Osilin, 1997, Griffin & Mitchell, 1994, Thrope, Bunker & Almond, 1986 yang dikutip oleh Tim Hopper (2002:1) berpendapat bahwa TGfU merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Dipihak lain Metzler (2000) berpendapat yang dikutip oleh Walter King Ya Ho mengartikan *TGfU* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan (<http://cd.emb.gov.hk/peweb/kla.asp>). Senada dengan pendapat di atas, Toto Subroto (2001:4) mendiskripsikan bahwa pendekatan taktis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain yang disesuaikan dengan masalah dalam situasi permainan yang sedang berlangsung.

TGfU merupakan ide pokok yang merupakan pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan namun diberbagai belahan negara lain *TGfU* memiliki varian nama yang berbeda seperti istilah *A Tactical Games Approach* yang terkenal dikenal di Amerika dan *Games Sense Approach* untuk Australia sedangkan di Singapura memiliki istilah yang mirip yaitu *Games Center Approach*. Konsep pembelajaran berbasis TGfU juga menekan pada keaktifan siswa.

Adapun beberapa hal yang menjadikan siswa mampu berkembang tidak hanya sebagian besar psikomotornya saja tetapi ranah afektif dan kognitifnya juga 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

- a. *GAME FORM*. Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Karena 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. Untuk itu, merupakan hal yang 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, yang pada intinya adalah menciptakan ruang untuk menyerang sebuah target sambil di saat yang sama 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.

- b. 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*; 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. Pendek kata, modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik apa yang akan digunakan dalam permainan.
- c. 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 pertandingan game.

- d. *DECISION MAKING*. Para pemain games yang handal hanya butuh beberapa detik untuk mengambil keputusan dan mereka tidak lagi membedakan antara “apa?” dan “bagaimana?” nya. Dalam pendekatan games 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

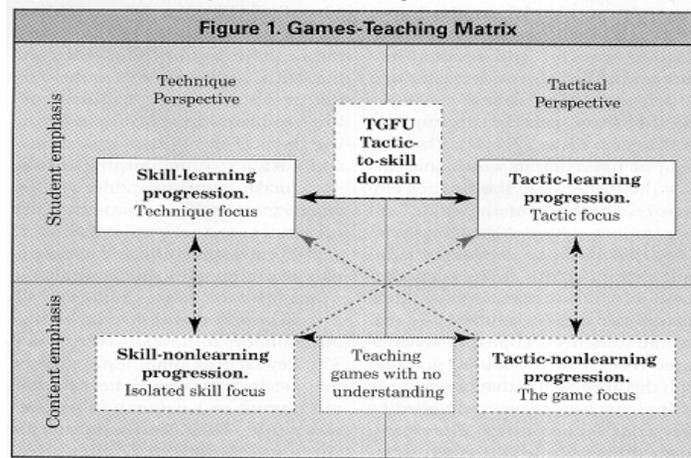
perhatian yang selektif, pengulangan isyarat, persepsi, dst) serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin (termasuk antisipasi dari berbagai macam hal) menjadi begitu penting. Contohnya, ketika melakukan penyerangan ke daerah lawan dan saat mendekati gawang dalam sebuah *invasion games* mungkin 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*.

- e. **SKILL EXECUTION.** Dalam model kurikulum ini, *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 berikut) dan melibatkan aspek-aspek kualitatif baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan tertentu.

Misalnya, seorang anak mungkin sangat lihai menahan smesh dalam badminton karena raketnya yang bagus untuk melakukan pukulan cepat dan sudut pandang dari kontak yang tepat bisa membuat kok jatuh di belakang lawan. Namun, jika kok 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.

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

TGfU sering diidentikan dengan pendekatan taktik atau *tactical approach*. Hooper menjelaskan tentang posisi *TGfU* dalam Prespektif pembelajaran teknik dan Prepektif Pembelajaran seperti nampak pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. TGfU antara prespektif teknik dan prespektif taktik

Secara detail perbandingan antara model pendekatan teknik dengan model dari TGfU tergambar jelas dengan tabel dibawah ini:

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

	Model Teknik (behaviorst)	Model TGfU (construtivist)
Megapa ini diajarkan (filosofis dan pandangan sejarah)		
Kebudayaan	Pabrik/ Model hasil	Pendesaan / 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 ketahui 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 kepeahaman dan sumbangan dari proses

Sumber: Butler dan McCahan (2005:37).

Menurut Stephen A Mitchell, Judit L . Oslin & Linda L. Griiffin, (2003:7-8), Yoyo Bahagia & Adang Suherman, (2000:24-31) *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 bentuk kelompok permainan yaitu :

- a. *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 konsentrasasi yang tinggi. Permainan yang termasuk dalam *target games* antara lain adalah Golf, Woodball, Bowling, Snooker.
- b. *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 melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan ini mensyaratkan untuk memanupulasi 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, squash.

- c. *Striking/fielding games* (Permainan Pukul-tagkap-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*.
- d. *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, hoki.

Prinsip dan tujuan dari empat kategori permainan dalam TGfU dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. kategori Permainan TGfU

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

G A M E C A T E G O R I E S					
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

C. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan Analisis Situasi dan landasan Teori tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran pendidikan jasmani belum dapat mengembangkan seluruh aspek pendidikan yang ada.
- b. Pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia masih mengalami kekakuan dalam mengadopsi model-model pembelajaran.
- c. Pembelajaran permainan dalam pendidikan jasmani masih menekankan pada penguasaan keterampilan-keterampilan dan teknik bermain.
- d. Pendekatan TGfU telah banyak dielaborasi selama dua dekade (20 tahun) tetapi hasil-hasil penelitian yang ada belum banyak di analisis berdasarkan suatu faktor tertentu.
- e. Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) belum banyak diketahui dan dikembangkan oleh para guru pendidikan jasmani di Indonesia.

- f. Pembelajaran permainan di sekolah masih mengalami kekakuan dalam mengadopsi permainan-permainan lain yang berbasis pada peningkatan kreativitas dan konsentrasi.

Pembelajaran permainan (*Teaching Games*) memiliki porsi terbesar dalam seluruh kegiatan pendidikan jasmani. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran permainan yang sesuai dengan pencapaian tujuan pendidikan jasmani perlu digali agar kontribusinya terhadap pengembangan aspek-aspek peserta didik dapat terlihat jelas. Berdasarkan hal itu, maka kegiatan PPM ini akan memfokuskan pada peningkatan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan pembelajaran permainan berbasis permainan target?

D. Tujuan Kegiatan

Kegiatan PPM ini bertujuan untuk:

1. Menindaklanjuti kegiatan PPM tahun lalu tentang sosialisasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*.
2. Terselenggaranya pelatihan pengembangan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan pembelajaran permainan berbasis permainan target selama 1 hari bagi guru pendidikan jasmani SMA/SMK di Kodya Yogyakarta.
3. Terselenggaranya pendampingan pengembangan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan pembelajaran permainan berbasis permainan target selama 3 hari bagi guru pendidikan jasmani SMA/SMK di Kota Yogyakarta.

4. Lebih dari 30 orang guru pendidikan jasmani dapat memahami pengembangan pembelajaran permainan berbasis permainan target.

E. Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi para guru pendidikan jasmani SMA/SMK se-kodya Yogyakarta dalam upaya mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang lebih berkualitas dan mempunyai kesesuaian dengan tujuan pendidikan jasmani yang sebenarnya. Selain itu, para guru pendidikan jasmani juga akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas tentang perspektif mengajar pendidikan jasmani di sekolah terutama dalam ikut mengimplementasikan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang masih belum banyak dikembangkan di Indonesia.

F. Kerangka Pemecahan Masalah

Para guru pendidikan jasmani di sekolah, saat ini menghadapi berbagai permasalahan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini, terutama adalah kurangnya informasi yang diperoleh tentang model-model pembelajaran pendidikan jasmani dan perspektif pembelajaran yang baru. Oleh karena itu, para guru pendidikan jasmani di SMA/SMK se-kodya Yogyakarta perlu mendapatkan informasi-informasi terbaru tentang perspektif pembelajaran pendidikan jasmani melalui kegiatan pendidikan atau pelatihan model-model pembelajaran terbaru seperti model *Teaching Games for*

Understanding (TGfU). Pada tahap implementasi Model TGfU diperlukan tingkat kreativitas guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa dengan menggunakan sarana-prasarana yang dimodifikasi.

BAB II

METODE KEGIATAN PPM

A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM

Khalayak sasaran kegiatan PPM ini adalah para guru pendidikan jasmani SMA/SMK se-kodya Yogyakarta yang terdaftar sebagai anggota MGMP dengan jumlah 32 orang, baik dari sekolah berstatus Negeri maupun Swasta.

B. Metode Pendekatan PPM

1. Pelatihan selama 1 hari tentang pengembangan pembelajaran permainan berbasis permainan target dengan memberikan bahan/materi, baik secara teoritis maupun praktis.

Tabel 4. Bahan/materi Pelatihan.

No.	Bahan/materi
1	1. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Penjasorkes 2. Teori dan Konsep Model TGfU 3. Teori dan Konsep Permainan Target 4. Masalah-masalah taktik permainan Target 5. Pengembangan Pembelajaran Permainan Target

2. Pendampingan selama 3 hari tentang pengembangan pembelajaran permainan target dalam pendidikan jasmani di sekolah. kegiatan ini berupa dikusi pengembangan silabus/RPP dan observasi praktik pembelajaran.

C. Langkah-langkah Kegiatan PPM

Berdasarkan metode kegiatan tersebut di atas, maka kegiatan PPM ini dilakukan melalui dua langkah, yaitu:

1. Tahap pelatihan selama 1 hari tentang pengembangan pembelajaran permainan berbasis permainan target dengan memberikan bahan/materi, baik secara teoritis maupun praktis. Pertama, akan diberikan pengetahuan-pengetahuan teoritis di ruangan. Kedua, akan diberikan pengetahuan-pengetahuan praktis berupa kegiatan praktik di lapangan.
2. Tahap Pendampingan selama 3 hari dilaksanakan pada setiap hari sabtu selama tiga kali. Hal ini mengingat kesibukan dari para guru dan juga tim PPM. Kegiatan ini berupa diskusi secara mendalam tentang pengembangan pembelajaran permainan target di sekolah melalui penyusunan silabus dan RPP. Selain itu, dilakukan pula observasi praktik pembelajaran permainan target di sekolah-sekolah yang sudah siap melaksanakan pembelajaran.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

1. Faktor Pendukung

Pelaksanaan kegiatan PPM berupa pelatihan ini didukung oleh beberapa faktor yang memberikan banyak kontribusi atas keberhasilan kegiatan PPM. Faktor-faktor tersebut adalah:

a. Sumber daya Manusia

Sumber daya manusia dalam hal ini adalah para dosen yang terlibat dalam kegiatan dalam PPM merupakan ahli-ahli dalam bidang pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, mereka juga sudah memiliki pemahaman dan kemampuan yang sangat baik dalam mengembangkan pembelajaran permainan target. SDM pelaksana kegiatan PPM juga didukung oleh para mahasiswa yang secara rela dan penuh semangat membantu para dosennya untuk melaksanakan pengabdian. Sehingga kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam kegiatan PPM ini sangat terlihat sekali.

b. Sarana Prasarana

Kegiatan PPM ini sangat didukung oleh sarana prasarana pelatihan yang cukup lengkap karena pelaksanaannya dilakukan di SMAN 3 Kota Yogyakarta yang merupakan salah satu SMAN favorit di Yogyakarta dan terkenal memiliki sarana prasarana yang lengkap. Fasilitas yang tersedia ruang komputer yang tersedia LCD dan juga Komputer di setiap mja sangat membantu pelaksanaan kegiatan PPM. Selain itu, fasilitas lapangan juga cukup lengkap sehingga memudahkan bagi tim Pengabdian untuk melaksanakan berbagai kegiatan praktik.

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan PPM ini dapat di perkecil sedemikian rupa sehingga seluruh kegiatan PPM dapat berjalan

dengan baik. Para guru pendidikan jasmani banyak yang datang terlambat dikarenakan mereka ada jadwal mengajar di sekolahnya. Sedangkan waktu pelatihan sendiri agak sedikit mundur dikarenakan tempat untuk kegiatan masih dipakai pembelajaran siswa SMAN 3.

BAB III

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Kegiatan PPM dengan Judul “Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Pembelajaran Permainan Berbasis Permainan Target” ini dapat berjalan dengan baik. Pelatihan dapat dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada hari Sabtu tanggal 20 Agustus 2011 bertempat di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Yogyakarta. Pendampingan dapat dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 10, 17, dan 24 September 2011 bertempat di SMAN 1 Kota Yogyakarta, SMAN 5 Yogyakarta, dan SMAN 9 Kota Yogyakarta.

Tabel 5. Jadwal Kegiatan PPM

Hari/tanggal	Waktu	Aktivitas	Penanggungjawab
Sabtu, 20 Agustus 2011	08.30 - 09.00	Heregistrasi peserta workshop	Kesekretariatan
	09.0 - 09.15	1. Pembukaan workshop 2. Sambutan Ketua Panitia 3. Sambutan dan sekaligus membuka Ketua MGMP	M.C: Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
	09.30 – 10.30	Implementasi Pendidikan Karakter dalam Penjasorkes	Aris Priyanto, M.Or.
	10.30 – 11.30	Teori dan konsep pembelajaran pendekatan taktik (TGfU)	Soni Nopembri, M.Pd.
	11.30 – 12.30	Teori dan Konsep Permainan Target	M.Hamid Anwar, M.Phil
	12.30 – 13.00	Istirahat	
	13.00 – 14.00	Praktik: Masalah-masalah taktik dalam	Aris Fajar Pambudi, M.Or.

		permainan target	Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
	14.00 – 15.00	Praktik: Pengembangan permainan target dalam penjas	Saryono, M.Or.
Sabtu, 10 September 2011	08.00 - Selesai	Pendampingan pengembangan pembelajaran permainan target dalam penjas di sekolah	Tim PPM FIK UNY MGMP Penjasorkes SMA Kota Yogyakarta
Sabtu, 17 September 2011	08.00 - Selesai	Pendampingan pengembangan pembelajaran permainan target dalam penjas di sekolah	Tim PPM FIK UNY MGMP Penjasorkes SMA Kota Yogyakarta
Sabtu, 24 September 2011	08.00 - Selesai	Pendampingan pengembangan pembelajaran permainan target dalam penjas di sekolah	Tim PPM FIK UNY MGMP Penjasorkes SMA Kota Yogyakarta

Pelatihan yang rencananya diikuti oleh 30 orang guru pendidikan jasmani SMA se-Kota Yogyakarta ternyata dalam pelaksanaannya diikuti oleh 32 orang guru pendidikan jasmani. Hal ini berarti bahwa lebih dari 100 % target guru penjas yang mengikuti pelatihan yang hadir.

B. Pembahasan

Hasil pelaksanaan PPM menunjukkan keberhasilan karena peserta yang hadir sebanyak 32 orang guru pendidikan jasmani yang melebihi target semula yaitu 30 orang. Kegiatan PPM yang tujuan utamanya adalah memberikan pemahaman tentang pengembangan pembelajaran permainan target di sekolah-sekolah dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari antusiasnya para guru pendidikan jasmani dalam mengikuti seluruh kegiatan

pelatihan, baik dalam pemberian materi teori maupun praktik. Para guru juga memperlihatkan antusiasnya ketika melakukan diskusi pengembangan pembelajaran dan praktik mengajar di sekolahnya masing-masing.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PPM, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PPM “Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Pembelajaran Permainan Berbasis Permainan Target” berupa pelatihan dan pendampingan dapat dilaksanakan dengan baik. Pelatihan dilakukan selama 1 hari dan pendampingan dapat dilaksanakan selama 3 hari. Peserta yang hadir sebanyak 32 orang dan melebihi target semula dikarenakan tim PPM dapat bekerjasama dengan MGMP Penjasorkes SMA Se-kota Yogyakarta.

B. Saran-saran

Pelaksanaan kegiatan PPM ke depan harus lebih terorganisir dengan baik terutama dapat bekerjasama dengan organisasi-organisasi non pemerintah agar pembagian kewenangan dapat lebih berjalan secara sinergis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra. 2006. *Pendidikan Jasmani Berbasis Masalah Gerak*. Makalah Disajikan pada: Lokakarya Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak (Movement Problem-Based Learning) 24 – 26 Juli 2006. Bandung: FPOK UPI.
- Bunker, D. and Thorpe, R., *A Model for the Teaching of Games in Secondary School in the Bulletin of Physical Education*, Volume 18 No. 1, Spring 1982.
- Caly S & Soni N. 2004. *Teaching Games for Understanding(Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahrgaan. Hal : 54-61.
- 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*. 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.
- Mitchell, Stephen, Judith Oslin, dan Linda Griffin. 2003. *Sport Foundation for Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach* . Champaign: Human Kinetics.
- Rusli Luthan, MF Siregar, Tahir Djidie. 2004. *Akar dan Dimensi Keolahrgaan Nasional*. Jakarta : Ditjen Olahraga, Depdiknas.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. ALFBETA.
- Toto Subroto. 2001. *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga Di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Taktis*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.

Yoyo Bahagia & Adang Suherman. 2000. *Prinsip- Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Ditjenddasmen.

Sumber Internet

<http://cd.emb.gov.hk/peweb/kla.asp>

<http://web.uvic.ca/~thopper/articles/Cahperd/principle.htm>

<http://www.playsport.net/Ophea/PlaySport/philosophy.cfm>

<http://one.indoskripsi.com/artikel-skripsi-tentang-pengantar-bimbingan-pribadi-pada-anak-sekolah>

<http://pembelajaran.guru.wordpress.com/2008/05/20/karakteristik-perkembangan-anak-usia-kelas-awal-sd-serta-pembelajaran-tematik-keuntungan-penggunaan/>

<http://nhowitzer.multiply.com/journal/item/3>

www.tki.org.nz/r/health/sport_studies/approaches/index_e.php