

## BAB 1

### **Dua Dekade Pembelajaran Pendekatan Taktik: Melihat Sejarah, Masa Kini, dan Masa Mendatang**

**Linda L. Grffin dan Kevin Patton**

*“Tell me, I forget. . . . Show me, I understand. . . . Involved me, I remember.”*

(“Katakan padaku, maka aku lupa. . . . Perlihatkan padaku, maka aku mengerti. . . . libatkan aku, maka aku ingat.”)

---

Tiap kali salah satu siswa Anda menanyakan bagaimana memainkan sebuah permainan, siswa tersebut sedang menanyakan bagaimana caranya untuk lebih terlibat dalam tindakan tersebut. Memainkan sebuah permainan memberi arti bagi penampilan mereka dan secara aktif melibatkan mereka dalam aktivitas belajar. Dengan terlibatnya peserta didik dalam permainan dan proses pengambilan keputusan yang dibutuhkan untuk memainkan sebuah permainan, guru dapat mendorong apresiasi bermain dan perkembangan kemampuan fisik siswa. Ketika siswa memperoleh pengalaman, mereka menjadi pembuat keputusan yang lebih baik dan pemain permainan yang lebih kompeten, dan kemudian termotivasi untuk memainkan lebih banyak lagi permainan dan menuai penghargaan atas partisipasinya.

Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olah raga dengan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktifis dalam pembelajaran. Dua dekade telah terlewati sejak pertama kali Pembelajaran Pendekatan Taktik diperkenalkan dalam *Bulletin of Physical Education* (oleh Bunker dan Thorpe pada 1982 dan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond pada 1984) sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Pembelajaran Pendekatan Taktik sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari bab ini adalah untuk menjelaskan semangat yang sesungguhnya dibalik model yang berpusat pada siswa ini. Pertama-tama, kami akan mengorientasi Anda pada sejarah Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan menjelaskan tentang sebuah gambaran mengenai fondasi utama dari model ini. Kedua, kami akan mendiskusikan ide-ide terkini yang terkait dengan rekonseptualisasi terkini dari Pembelajaran Pendekatan Taktik. Terakhir, kami akan mempresentasikan penelitian yang potensial yang berfokus pada eksplorasi perkembangan siswa mengenai pengetahuan permainan sebagai sebuah upaya untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran permainan.

Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga yang kuat hubungannya dengan pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran

## **Gambaran di Masa Lalu**

Gambaran model Pembelajaran Pendekatan Taktik ini meliputi pengenalan tentang model orisinal, diskusi tentang prinsip-prinsip pemandu, dan eksplorasi dari berbagai macam kegiatan dan ide yang membentuk perkembangan model. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik menggeser pengajaran permainan dari sebuah pendekatan yang berbasis perkembangan teknik atau konten dengan pelajaran yang sangat terstruktur ke pendekatan yang lebih berbasis pada siswa yang berhubungan dengan taktik dan kemampuan dalam konteks permainan (Bunker & Thorpe 1982; Thorpe & Bunker, 1989).

## **Model Pembelajaran Pendekatan Taktik Orisinal**

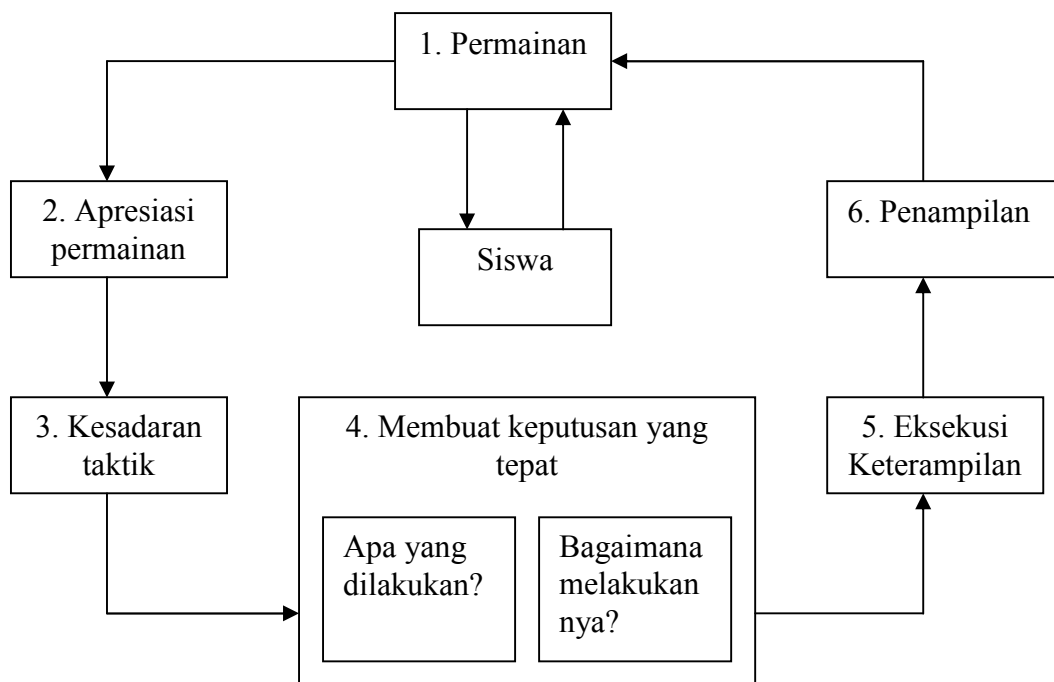
Model Pembelajaran Pendekatan Taktik orisinal yang pertama kali dipresentasikan oleh Bunker dan Thorpe (1982) adalah sebuah model prosedural langkah demi langkah (*step-by-step*) untuk guru agar siswa atau pemain dapat menjadi pemain yang terampil (mengembangkan keterampilan) (lihat gambar 1.1). Aspek kunci dari model ini terletak pada disain permainan yang terstruktur dengan baik (terkondisikan) dimana siswa perlu membuat keputusan untuk mendapatkan pemahaman mereka tentang permainan (meningkatkan kesadaran taktik).

**Langkah 1 – permainan.** Permainan diperkenalkan; permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa.

**Langkah 2 – apresiasi permainan.** Siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

**Langkah 3 – pertimbangan taktik.** Siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

**Langkah 4 – membuat keputusan yang tepat.** Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.



**Gambar 1.1 Model Pembelajaran Pendekatan Taktik Orisinal.**

Dicetak ulang, dengan ijin, dari D. Bunker dan R. Thorpe, 1982, Bulletin of physical education, (Worcester,UK; British Association of Adviser & Lecturers in Physical Education).

**Langkah 5 – Eksekusi keterampilan.** Pada langkah ini, fokusnya adalah pada bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan dimana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

**Langkah 6 – Penampilan.** Terakhir, penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

### **Prinsip Pedagogik**

Thorpe dan Bunker (1989) juga memperkenalkan empat prinsip pedagogik (sampling, representasi, eksagerasi, dan kompleksitas taktik) yang berhubungan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik.

- Sampling permainan memberikan kepada siswa untuk memberikan kesempatan dalam mengeksplor persamaan dan perbedaan diantara berbagai permainan (Thorpe, Bunker, & Almond, 1984). Ekspos pada berbagai bentuk permainan membantu siswa belajar mentransfer pembelajaran mereka dari satu permainan ke permainan yang lain.
- Representasi meliputi pengembangan permainan yang dipadatkan yang mengandung struktur taktikal yang sama dari bentuk yang lebih maju dari permainan tersebut (jumlah pemain yang dikurangi, peralatan yang dimodifikasi). Sistem klasifikasi permainan yang

dideskripsikan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond (1984) dapat memfasilitasi proses representasi dengan adanya seleksi berbagai macam permainan dengan masalah taktikal yang serupa daripada seleksi tradisional pengajaran satu olahraga yang spesifik sebagai sebuah topik unit.

- Eksagerasi meliputi perubahan aturan sekunder permainan menjadi lebih menekankan masalah taktik yang spesifik (lingkungan yang panjang dan sempit, tujuan yang sempit atau luas).
- Kompleksitas taktik meliputi kesesuaian permainan terhadap level perkembangan siswa. Beberapa masalah taktik terlalu kompleks untuk dipahami pemain-pemain pemula, tetapi ketika siswa mengembangkan pemahaman mengenai masalah taktik dan solusi yang sesuai, kompleksitas permainan dapat bertambah. Maka, semua permainan dan bentuk permainan didisain untuk sesuai dengan perkembangan siswa.

### **Kegiatan dan ide yang berpengaruh**

Ada beberapa kegiatan dan ide tertentu yang berpengaruh kuat terhadap perkembangan model Pembelajaran Pendekatan Taktik yang krusial dalam pemahaman Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai sebuah inovasi pengajaran permainan. Thorpe dan Bunker dipengaruhi oleh Worthington dan Wigmore, yang menantang mereka untuk menyadari keuntungan permainan *small-sided* (Thorpe & Bunker, 1986). Wade (1967), Morris (1976), dan Mauldon dan Redfern (1981) juga mempengaruhi Thorpe dan Bunker (1986) dalam konseptualisasi Pembelajaran Pendekatan Taktik. Wade (1967) memperkenalkan pemikiran tentang prinsip-prinsip permainan dalam sepak bola. Morris (1976) mengusulkan bahwa permainan harus mempunyai sebuah cakupan tujuan kependidikan. Mauldon dan Redfern (1981) menyarankan sebuah pendekatan yang menggarisbawahi cara untuk meningkatkan keterampilan dalam struktur permainan.

Sebagaimana para guru selama akhir 1960an dan awal 1970an, Thorpe dan Bunker merasa tidak puas dengan pendekatan pengajaran tradisional, yang dianggap tidak produktif. Hal tersebut membantu Thorpe dan Bunker untuk mengembangkan ide mereka sendiri tentang pengajaran permainan dan untuk mengenali fokus teknik dalam pembelajaran permainan yang sering mengabaikan area esensial lain dari permainan. Mereka mencari cara untuk meningkatkan motivasi dan membuat permainan menjadi lebih relevan untuk semua siswa dalam segala level kemampuan. Pada tahun 1979 Almond membentuk sebuah kerjasama dengan Thorpe dan Bunker, dan sebuah perspektif teoretikal yang lebih jelas dari Pembelajaran Pendekatan Taktik mulai dibentuk (Almond, 2001).

Thorpe, Bunker, dan Almond membawa keterampilan yang berbeda dalam visi mereka terhadap pengajaran permainan. Thorpe dan Bunker adalah praktisi yang mengetahui tentang cakupan permainan yang luas dan bersemangat dalam melakukan praktik. Almond (2001) menyatakan "Thorpe dan Bunker melihat sepakbola *Australian Rules* di televisi dan dalam waktu 15 menit, mereka dapat mengatakan kepada Anda dengan tepat bagaimana permainan tersebut dimainkan, prinsip-prinsip utamanya, dan berbagai macam pertimbangan taktik. Mereka dapat melakukan analisis yang sama dalam permainan apapun" (hal. 4). Thorpe dan Bunker mempunyai perspektif praktis dan teoritis dari imersi mereka dalam perolehan keterampilan dan psikologi sosial, yang mereka ajarkan kepada mahasiswa mereka di Loughborough University Inggris.

Jika Thorpe dan Bunker menyatakan sebuah perspektif praktis, Almond memusatkan perhatiannya pada pengembangan profesional dan kurikulum. Pada sebuah wawancara, Thorpe (komunikasi personal, 12 Oktober 2000) merefleksikan kontribusi Almond ketika ia berkata, "Saya pikir kami tidak akan menerbitkan apapun jika Len tidak datang dan berkata, 'Anda mendapatkan perkembangan kurikulum utama.'" Ketertarikan Almond berasal dari filosofi dan psikologi kognitif, dan ia berkomitmen untuk membuat para guru melakukan refleksi terhadap praktik yang ia lakukan. Pemikirannya dalam pengembangan profesional adalah untuk membuat para guru mengeksplor pandangan alternatif dan ide-ide debat. Almond percaya bahwa jika para guru mau saling mendengarkan, mereka akan mulai memperkaya dan memberikan penerangan tentang perspektif mereka, sehingga dapat mempelajari lebih banyak hal lagi tentang permainan dan pendidikan.

Sebuah kegiatan yang mendasari kontribusi Thorpe, Bunker, dan Almond dan mempengaruhi perkembangan Pembelajaran Pendekatan Taktik muncul pada tahun 1982 ketika sekelompok guru dari Coventry, Inggris, diundang untuk ikut serta dalam "Project on Games Teaching" yang diselenggarakan oleh pegawai di Loughborough University (Jeffrey & Almond, 1986). Tujuan dari *Project Games for Teaching* ini adalah untuk mempermudah perumusan sebuah model pengembangan profesional dimana guru-guru memonitor praktik mereka sendiri. Tujuan dari proyek ini adalah sebagai berikut:

- Menguji cara pikir para guru tentang pengajaran permainan,
- Melakukan studi kasus tentang pengajaran permainan,
- Menguji penggunaan studi kasus sebagai sebuah alat dalam pengembangan kurikulum permainan, dan
- Mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan penyelidikan guru.

Semua guru dalam proyek ini menghadiri workshop sehari dimana mereka menguji perspektif yang berbeda pada pengajaran permainan dan mengeksplor Pembelajaran

Pendekatan Taktik. Guru-guru juga dibekali peraturan dasar dalam melaksanakan penyelidikan (penelitian tindakan) dan dipresentasikan bersama petunjuk untuk penulisan studi kasus. Almond (2001) percaya bahwa para pendidik guru dan para peneliti perlu mengenali nilai penelitian tindakan, dan para guru membutuhkan satu cara untuk mengkritisi praktik dalam lingkungan yang aman. Dia percaya bahwa lingkungan yang aman dapat meningkatkan praktik profesional dan memotivasi para guru untuk mempelajari dengan sungguh-sungguh dan merefleksikan praktik mereka.

Thorpe, Bunker, dan Almond dipengaruhi dengan kuat oleh pendidikan olahraga senam karena menggunakan pendekatan problem-solving. Thorpe menyatakan, "Menurut saya pengaruh terbesar dalam pengajaran permainan adalah pendidikan olahraga senam. Logikanya . . . Permainan memberikan masalah; Anda harus melihat apa masalah itu, dan kemudian Anda harus melihat jawabannya" (komunikasi personal, 12 Oktober 2000). Ide tersebut dihasilkan dari pendidikan olahraga senam yang dipimpin untuk sebuah diskusi tentang sifat permainan dan kemampuan pemecahan masalahnya. Thorpe, Bunker, dan Almond melihat permainan sebagai aktivitas pemecahan masalah dimana para pemain belajar bagaimana membuat keputusan yang cerdas. Mereka tidak tertarik pada teknik atau keterampilan, tetapi mereka hanya tertarik pada tuntutan taktik dari permainan tersebut.

Prinsip modifikasi dari Ellis (1986) sangat berpengaruh pada perkembangan gagasan aturan dasar dan aturan tambahan dan eksplorasi ide dari modifikasi tuntutan taktik permainan yang dikemukakan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond. Mereka berpendapat bahwa permainan perlu diperinci menjadi bentuk yang paling sederhana dan merupakan representasi dari bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh siswa (anak-anak) dengan perlengkapan yang dimodifikasi sedemikian rupa untuk mengurangi persyaratan teknis dalam aktivitas tersebut. Representasi dan eksagerasi adalah prinsip utama dalam menyusun permainan yang dimodifikasi sehingga anak-anak ingin dan mampu bermain. Sebagai contoh, dalam badminton, prinsip utama yang dieksplor adalah aspek permainan long dan short. Apakah pemain berada di net atau di belakang lapangan, pertanyaannya adalah, Dimanakah saya menempatkan bola? Untuk memperkenalkan prinsip ini, Thorpe dan Bunker (1986) mengatur lapangan yang dieksagerasi (dengan kata lain, sangat panjang dan sempit). Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa dan kompetensi teknis ke level yang lebih tinggi.

Bunker dan Thorpe (1982) juga menyatakan bahwa dalam permainan, mengetahui apa yang dilakukan dan kapan hal itu dilakukan adalah sama pentingnya dengan mengetahui bagaimana cara melakukannya. Kirk (1983) menghubungkan ide ini dan memperkenalkan gagasan prestasi yang cerdas, yang mempertimbangkan berbagai macam prinsip-prinsip permainan (misalnya timing yang tepat) terkait dengan situasi yang diberikan dalam sebuah

permainan. Gagasan ini memberikan pemahaman yang lebih luas tentang pelaksanaan permainan.

### **Rekonseptualisasi Pembelajaran Pendekatan Taktik Masa Kini**

Model Pembelajaran Pendekatan Taktik dan prinsip-prinsip pendidikan yang terkait tidak mengalami perubahan selama sekitar 15 tahun dan hanya baru-baru ini menerima pengawasan, kritik, dan rekonseptualisasi (Gréhaigine & Godbout, 1995; Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Holt, Streat, & Bengoechea, 2002; Kirk & MacPhail, 2002; Light & Fawns, 2003; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003).

Dari perspektif yang lebih luas tentang pengajaran dan pembelajaran permainan, Gréhaigine & Godbout (1995) membenarkan bahwa permainan melibatkan pengoperasian tim sebagai jaringan kemampuan yang diikutsertakan dalam olahraga strategi tinggi (misalnya invasi atau permainan net/wall) melawan musuh dalam sebuah pertandingan, dan bahwa pembelajaran muncul dalam individu maupun tim. Empat komponen permainan (kerjasama dengan rekan satu tim, perlawanan terhadap lawan, menyerang ruang lawan, dan mempertahankan ruang tim sendiri) dapat diterima sebagai struktur sasaran yang sangat canggih menggunakan bentuk pengetahuan deklaratif dan prosedural (Gréhaigine, Godbout, & Bouthier, 1999). Gréhaigine dan rekan-rekannya (1999) menyatakan kembali pentingnya strategi dan pengetahuan taktik sebagai komponen utama pada permainan. Mereka menegaskan bahwa hal ini dapat diajarkan dengan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dengan teliti untuk memfasilitasi penggunaan pengetahuan struktur para pemain ketika menghadapi dan mengatasi permasalahan terkait dengan permainan, dengan begitu mereka dapat mengembangkan struktur pengetahuan mereka.

*Tim Sport Assessment Procedure* (TSAP) dikembangkan untuk menguji penampilan siswa dalam konteks yang sebenarnya dalam skenario penilaian yang berbeda (dengan kata lain, diagnostik, formatif, dan sumatif), sehingga dapat membantu pengembangan pengetahuan siswa (Gréhaigine & Godbout, 1998; Richard, Godbout, & Griffin, 2002). Gréhaigine, Godbout, dan Bouthier (2001) juga mengeksplor lebih spesifik tentang peran pembuatan keputusan selama permainan, menyimpulkan bahwa keputusan dibuat dalam dinamika dan susunan yang berubah-ubah dalam bermain permainan terkait dengan posisi pemain dan lokasi bola.

Terkait secara spesifik dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik, Griffin dan rekan-rekannya (1997) mengemukakan model tiga-langkah yang disederhanakan yang berfokus pada komponen pelajaran yang esensial pada model, yaitu permainan modifikasi, mengembangkan kesadaran taktis dan pengambilan keputusan melalui bertanya, dan

pengembangan keterampilan. Mereka juga mengemukakan perlunya menilai penampilan bermain siswa melalui penggunaan instrumen penilaian otentik yang dikenal sebagai *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). GPAI dikembangkan sebagai alat penilaian komprehensif bagi guru untuk digunakan dan diadaptasi dalam penilaian berbagai macam permainan. Guru dapat menggunakan GPAI untuk tipe permainan yang berbeda-beda untuk semua sistem klasifikasi (misalnya invasi dan net/wall) (Griffin et al., 1997; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003).

Mitchell dan rekan-rekannya (2003) juga mengemukakan bahwa penggunaan pendekatan tematik pada pengajaran di tingkat sekolah dasar yang menggeser pengajaran permainan-permainan yang berlainan (misalnya sepakbola, bola voli, dan softball) menjadi pengajaran unit permainan invasi, net/wall, striking/fielding dan target, yang berfokus pada masalah taktis tertentu. Pendekatan tematik ini dimaksudkan untuk mengembangkan pemain-pemain permainan yang lebih berpengetahuan dan dapat menyesuaikan diri yang dapat berganti memainkan banyak permainan yang berbeda dalam klasifikasi yang sama (misalnya invasi atau net/wall) dan yang dapat menguasai pemahaman dan generalisasi sampai batas tertentu dari satu permainan ke permainan yang lain (misalnya dari sepakbola ke ultimate Frisbee).

Pembelajaran yang disituasikan telah muncul sebagai sebuah kerangka untuk berteori dan menganalisis model Pembelajaran Pendekatan Taktik (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004; Kirk & MacPhail, 2002). Teori pembelajaran yang disituasikan dikonseptualisasikan sebagai satu komponen teori konstruktifis permainan yang lebih luas dalam pendidikan jasmani (Kirk & MacDonald, 1998). Penguasaan pengetahuan dan keterampilan membutuhkan partisipasi langkah pemain pemula kearah yang lebih baik (dengan kata lain, maju) dalam praktik sosio-kultural dalam komunitas (Lave & Wenger, 1991). Individu merupakan bagian dari keseluruhan usaha pembelajaran, bukan pelaku atau partisipan yang terpisah. Asumsi dan struktur organisasi Pembelajaran Pendekatan Taktik melibatkan partisipasi dalam “kurikulum pembelajaran” yang berpusat pada siswa sebagai lawan dari “kurikulum pengajaran” yang berpusat pada guru (Lave & Wenger, 1991, hal. 97).

Dalam menggunakan perpektif pembelajaran yang disituasikan, Kirk dan MacPhail (2002) memodifikasi dan memperluas aspek-aspek model Pembelajaran Pendekatan Taktik orisinil. Dalam sudut pandang model ini mereka berpendapat bahwa perhatian eksplisit pada perpektif siswa, konsep permainan, strategi berpikir, pengenalan isyarat, pemilihan teknik, dan perkembangan keterampilan sebagai pertemuan taktik dan teknik. Kirk dan MacPhail (2002) juga menyatakan bahwa penampilan yang disituasikan memberikan kepada siswa



kesempatan untuk memperoleh pengalaman memainkan permainan (partisipasi lingkungan dalam permainan).

Holt, Streat, dan Bengoechea (2002) menguraikan sebuah model yang diperluas yang menggabungkan model kurikulum (model enam-langkah) dan empat prinsip pendidikan kesenangandamental (sampling, representasi, eksagerasi, dan kompleksitas taktik) yang dikemukakan oleh Thorpe dan Bunker (1989). Model yang diperluas ini menggambarkan pandangan yang lebih holistik dari siswa. Holt dan rekan-rekannya (2002) juga mendorong para peneliti untuk mengeksplorasi keistimewaan model *learner-centered* pada semua bidang pembelajaran, tetapi secara spesifik memfokuskan pada daerah afektif (dengan kata lain, pengaruh dan kesenangan dalam olahraga).

Griffin dan Sheehy (2004) mengemukakan sebuah kerangka berpikir untuk mempermudah posisi penting guru dalam memecahkan masalah menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dalam model permainan taktik dalam segala bidang pembelajaran. Keistimewaan utama kerangka ini meliputi

- Sistem klasifikasi permainan,
- Masalah taktik dan level kerumitan taktik,
- Satu permainan atau fokus bentuk permainan,
- Permainan atau modifikasi bentuk permainan,
- Tanya jawab ketika mengajar, dan
- Keterampilan pemecahan masalah sebagai hasil.

Light dan Fawns (2003) menyatakan bahwa menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam pengajaran permainan menawarkan pengalaman pembelajaran holistik bagi siswa yang berfokus pada pikiran dan tubuh. Dalam menggunakan perspektif holistik, pelajaran menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik menghubungkan gerakan dalam permainan dengan verbalisasi pemahaman untuk membentuk sebuah percakapan pendidikan yang menghubungkan pikiran dan tubuh melalui kemampuan berbicara dan tindakan. Dalam bentuk ini, pendidikan Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih berdasarkan pada cara *discourse* (persepsi dan pengambilan keputusan) dibanding pengajaran keterampilan sebagai sebuah objek atau keadaan.

Kegiatan dan ide yang baru saja didiskusikan telah membentuk dan menempatkan Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai sebuah pergerakan pengajaran permainan yang utama. Penyokong model Pembelajaran Pendekatan Taktik telah mengatur dirinya sendiri dengan mempertimbangkan sebuah alternatif untuk mengajar permainan yang berhubungan dengan olahraga bagi para guru, pelatih, siswa, dan para pemain. Akhirnya, tujuan pengajaran permainan adalah untuk membantu siswa dan pemain untuk menikmati partisipasi dan sebuah

level kesuksesan sehingga mereka akan meningkatkan motivasi bermain dan memperoleh keuntungan dari partisipasinya (Rink, 1996).

Penyokong model Pembelajaran Pendekatan Taktik berhubungan dengan isu yang terkait dengan seberapa baik mengajar olahraga yang berhubungan dengan permainan bagi para guru, pelatih, siswa, dan pemain.

### **Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran Pendekatan Taktik Di Masa Mendatang**

Pada bagian ini kami akan menguraikan asumsi tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik karena hal itu terkait dengan pembelajaran dan mengusulkan kerja penelitian dan pengembangan yang berlanjut secara rinci yang berfokus pada penyelidikan perkembangan pengetahuan permainan. Jika kita yakin bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik mempunyai potensi sebagai model latihan terbaik, maka kita perlu menggunakan penelitian yang berfokus pada pembelajaran permainan yang berhubungan dengan olahraga.

Model Pembelajaran Pendekatan Taktik dibangun dengan asumsi bahwa “siswa belajar dengan baik jika mereka mengerti apa yang akan mereka lakukan sebelum mereka mengerti bagaimana cara melakukannya” dan memberi suatu penekanan pada “keterlibatan siswa melalui daerah afektif” (Butler, Griffin, & Nastasi, 2003, hal. 215). Model tersebut berfokus pada menjadikan siswa berada pada situasi seperti dalam permainan sesungguhnya, berpikir tentang masalah taktik dimana pembelajaran difokuskan, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didisain untuk pengembangan kesadaran taktik (pengambilan keputusan). Seperti semua metodologi pengajaran yang lain, Pembelajaran Pendekatan Taktik membuat beberapa asumsi tentang bagaimana siswa belajar (Rink, 2001).

Ditinggalkannya wacana sebelumnya tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik merupakan usaha untuk mendukung asumsi tentang bagaimana siswa mempelajari permainan ketika terlibat dalam pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Walaupun Pembelajaran Pendekatan Taktik dibangun pada teori konstruktivis tentang pengetahuan dan pembelajaran, ada keterbatasan dukungan empiris untuk memback-up pengertian intuitif bahwa pendekatan ini berguna untuk siswa. Pada penyelidikan terakhir terhadap Pembelajaran Pendekatan Taktik, Butler dan rekan-rekannya (2003) memberikan dukungan dengan memberikan beberapa pertanyaan pendidikan yang relevan tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik dan proses pembelajarannya:

Apakah siswa mengerti dengan lebih baik jika mereka menemukan sebuah konsep dan keterampilan dalam konteks situasi permainan? Apa yang merupakan keseimbangan antara keterlibatan secara kognitif dan fisik? Seberapa banyak informasi yang dapat diserap siswa pada suatu waktu? Dalam urutan apa informasi ini perlu diberikan?

Seberapa besar keefektifan pembelajaran yang bergantung pada faktor-faktor seperti imajinasi dan penemuan, dan yang mana yang berada dalam daerah afektif?

Untuk pemahaman lebih lanjut tentang pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, kita harus menggunakan berbagai macam perpektif teori dalam disain dan interpretasi penelitian Pembelajaran Pendekatan Taktik. Sebuah daerah investigasi dengan implikasi yang sangat kuat berfokus pada bagaimana individu belajar dan bagaimana pengetahuan utama yang siswa bawa pada intruksi mempengaruhi proses belajar-mengajar.

### **Mengeksplor Perkembangan Pengetahuan Permainan Siswa**

Karena penelitian tentang pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik pada pengajaran permainan berkembang, dan karena debat yang terkait dengan pendekatan teknik versus pendekatan taktik pada pengajaran berkurang, para ahli ilmu pendidikan olahraga harus memulai melangkah dan mengeksplor kesempatan baru dan penting dalam penelitian. Sebagaimana dikemukakan Rink (2001), “Ketika Anda memusatkan usaha Anda untuk membuktikan bahwa beberapa teknik pengajaran lebih baik daripada teknik lainnya, Anda membatasi apa yang Anda pelajari tentang kompleksnya proses belajar/mengajar” (hal. 123). Pengajaran elemen dasar pada teori pembelajaran yang mendasari metode-metode pengajaran yang berbeda akan mempermudah para peneliti, guru, dan para ahli kurikulum untuk menciptakan sebuah dasar pengetahuan. Pandangan yang lebih luas memberikan pengenalan di luar hubungan langsung antara apa yang guru lakukan dan apa yang siswa pelajari untuk mulai menguji asumsi dari metodologi yang berbeda. Dalam lingkup Pembelajaran Pendekatan Taktik, aplikasi teori pembelajaran dapat membantu para peneliti untuk menguji pertanyaan-pertanyaan yang diidentifikasi secara lebih besar sebagai asumsi model. Sebagai contoh, apakah sifat konstruktivis dari model ini membuat siswa menjadi lebih termotivasi? Bagaimana siswa mengkonstruksi pengetahuan permainan?

Para peneliti pendidikan jasmani mengemukakan bahwa strategi pembelajaran seharusnya didasarkan pada teori pembelajaran karena tanpa pemahaman yang jelas tentang bagaimana siswa dan guru belajar, seseorang tidak bisa berharap dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Kirk & MacPhail, 2002; Rink, 2001). Para peneliti dengan orientasi pembelajaran menegaskan pemahaman tentang apa yang siswa tahu, apa yang mereka dapat lakukan, apa pengetahuan penting yang mereka bawa dalam pendidikan jasmani, dan bagaimana pengetahuan mereka berubah sebagai sebuah kesenangan dari pengajaran pendidikan jasmani (lihat Griffin & Placek, 2001).

Pengajaran elemen dasar pada teori pembelajaran yang mendasari metode-metode pengajaran yang berbeda akan mempermudah para peneliti, guru, dan para ahli kurikulum untuk menciptakan sebuah dasar pengetahuan yang memberikan pengenalan di luar hubungan langsung antara apa yang guru lakukan dan apa yang siswa pelajari untuk mulai menguji asumsi dari berbagai metodologi yang berbeda.

Teori pemrosesan informasi dari psikologi kognitif memberikan kerangka teori untuk menginvestigasi pengetahuan bidang spesifik dan berkontribusi ide tentang apa yang siswa ketahui dan bagaimana mereka mempelajari aspek-aspek kognitif dalam aktivitas bergerak. Pemrosesan informasi menganjurkan bahwa manusia menggambarkan dunia melalui struktur pengetahuan yang disimpan dalam ingatan jangka panjang, sedang, dan jangka pendek (Shuell, 1986). Struktur pengetahuan ini dibentuk dari pengumpulan dan penyatuan bentuk-bentuk informasi baru dan kemudian menghubungkan informasi yang baru saja diperoleh pada pengetahuan penting yang disimpan dalam ingatan jangka panjang (Sternberg, 1984). Struktur pengetahuan ini terdiri dari cabang-cabang yang mewakili konsep-konsep, fakta-fakta, atau teori-teori tertentu dan terhubung secara hierarki pada cabang-cabang lainnya dalam sebuah kesatuan hubungan (Anderson, 1976; Dodds, Griffin, & Placek, 2001).

Siswa pada seting pendidikan jasmani pada kelas yang sama di sekolah akan sangat berbeda dalam struktur pengetahuan mereka tentang permainan yang terkait dengan olahraga.

Penelitian pada proses informasi melaporkan bahwa struktur pengetahuan yang kompleks menunjukkan secara internal dunia luar dan dapat diubah di bawah kondisi yang bervariasi setiap saat (Dodds, Griffin, & Placek, 2001). Lebih jauh lagi, pengetahuan dapat secara umum bersifat deklaratif, prosedural, kondisional, dan strategis (Alexander & Judy, 1988; Anderson, 1976). Penelitian dalam pendidikan olahraga menyatakan bahwa manusia mampu secara simultan mengetahui banyak hal tentang beberapa aspek dalam olahraga dan pendidikan jasmani dan tidak banyak mengetahui tentang hal-hal lain. Sebagai contohnya adalah siswa dengan latar belakang pendidikan jasmani pada kelas yang sama di sekolah akan sangat berbeda dalam struktur pengetahuan mereka tentang permainan yang terkait dengan olahraga. Seorang siswa dapat mempunyai banyak pengetahuan tentang taktik yang terkait dengan permainan invasi dan mempunyai banyak kekurangan dalam struktur pengetahuan yang terkait dengan taktik permainan net/wall.

Dari sebuah perpektif yang terkait lebih langsung dengan pembelajaran, dalam makalah teoritikal yang dibuat oleh Gréhaigine dan rekan-rekannya (1995, 1998, 1999, 2001) dinyatakan bahwa kemahiran pemain dan penggunaan pengetahuan, berkembang dalam pendapat tentang bagaimana cara mengajar pengetahuan strategi dan taktik dalam konteks

permainan. Mereka menyatakan bahwa banyak elemen terkait dengan “konstruksi” pemain. Konsep ini menyetujui bahwa informasi yang memproses interpretasi pada pemain tersebut menggunakan isyarat yang sesuai dalam lingkungannya (misalnya permainan modifikasi) untuk mengaktifasi bagian struktur pengetahuannya untuk menyeleksi dan mengeksekusi respon-respon yang sesuai.

Kolega kami pada pembelajaran motorik telah menggunakan perpektif pemrosesan informasi untuk mempelajari penampilan olahraga ahli dan pemula yang mempunyai implikasi pada Pembelajaran Pendekatan Taktik. Berikut ini adalah ringkasan hasil penelitian mereka:

- Pemain berpengalaman melakukan perencanaan, sedangkan pemain pemula “menunggu dan melihat.”
- Pemain berpengalaman memonitor secara terus-menerus respon relevan terakhir dan yang sudah lewat, dan membangun dan memodifikasi keadaan permainan. Pemain pemula hanya bereaksi pada jalannya pertandingan, tidak merencanakan seleksi respon (McPherson, 1999a, 1999b).
- Pemain berpengalaman menggunakan pendekatan khusus dalam pemecahan masalah yang sangat kontekstual, sedangkan pemain pemula menggunakan pendekatan umum dalam pemecahan masalahnya (McPherson & Thomas, 1989).
- Pemain berpengalaman memproses informasi dengan lebih mendalam, lebih pada level taktik, sedangkan pemain pemula memproses kejadian dalam lingkungannya atau bagian permukaan dari situasi permainan (McPherson & Thomas, 1989).
- Pemain berpengalaman membuat keputusan dengan lebih cepat dan akurat, sedangkan pemain pemula memiliki akses yang lebih lambat untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk membuat keputusan yang akurat.
- Pemain berpengalaman mempunyai spesialisasi penyelidikan dan kemampuan memperoleh kembali informasi (pernyataan jika-maka-kerjakan) dari situasi permainan terdahulu, sedangkan pemain pemula tidak mempunyai kemampuan atau pengalaman permainan seperti ini untuk didapatkan dari memori jangka panjangnya (McPherson & Thomas, 1989; Rink, French, & Tjeerdsma, 1996).
- Pemain berpengalaman (1) mempunyai tingkat kesuksesan tinggi dalam menampilkan keterampilannya secara benar selama permainan, (2) menampilkan gerakan yang tanpa kesukaran dan lebih otomatis (dengan kata lain mereka terlihat mudah dalam melakukannya), (3) memperlihatkan konsistensi dan kesanggupan untuk menyesuaikan diri yang lebih besar dalam melaksanakan pola-pola gerakan, dan (4) lebih bak dalam

memonitor penampilan mereka sendiri semudah deteksi dan koreksi kesalahan jika dibandingkan dengan pemain pemula (Rink et al., 1996).

- Pada awal penelitiannya, Thomas, French, dan McPherson menyatakan bahwa pengetahuan dan proses pengambilan keputusan dapat dikembangkan dengan lebih cepat daripada kemampuan motorik (French & Thomas, 1987; McPherson & French, 1991; McPherson & Thomas, 1989). Mereka kemudian menyatakan bahwa pernyataan tersebut salah, dengan menjelaskan bahwa pengetahuan dan pengambilan keputusan berkembang jauh lebih lambat daripada kemampuan motorik (French & McPherson, 2004).
- Pendekatan pembelajaran yang berbeda menghasilkan representasi pengetahuan yang berbeda juga yang berpengaruh pada pandangan dan interpretasi pemain tentang keadaan permainan (French, Spurgeon, & Nevett, 1995; French & Thomas, 1987; French, Werner, Taylor, Hussey, & Jones, 1996; McPherson, 1994; McPherson & French, 1991; Rink et al., 1996).

Kami yakin bahwa pemahaman perkembangan pengetahuan domain-khusus siswa memberikan guru dan para peneliti sebuah alat tambahan untuk memfasilitasi pembelajaran dan untuk menemukan apa yang anak-anak ketahui tentang pendidikan jasmani di luar pengajaran dan ketika pengajaran berlangsung dari waktu ke waktu (Griffin & Placek, 2001). Strategi ini menyatakan bahwa siswa adalah partisipan yang aktif dalam proses belajar-mengajar (Weinstein & Mayer, 1986) dan datang untuk setiap pengalaman belajar baru dengan beberapa pengetahuan tentang suatu topik. Dalam konteks pendidikan jasmani, pengetahuan pemain penting dalam membangun keseluruhan keterampilan permainan dan dalam mengetahui apa yang dilakukan dan kapan melakukannya, bagaimana cara menampilkan komponen keterampilan motorik tertentu dalam permainan, dan bagaimana mengaplikasikannya secara taktis dan strategis agar diperoleh keuntungan bagi mereka selama permainan berlangsung.

### **Implikasi bagi Pembelajaran dan Pengajaran**

Berdasarkan penelitian yang menggunakan perspektif pemrosesan informasi, French dan McPherson (2004) menyatakan apa yang mereka sebut sebagai “pendekatan perkiraan terbaik” untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga yang secara langsung terkait pada model Pembelajaran Pendekatan Taktik. Pertama-tama, para guru dan pelatih disarankan untuk mendisain situasi permainan yang memicu pengambilan keputusan. Kedua, guru dan pelatih disarankan untuk menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh pengertian dan informasi yang mendalam dari siswa tentang apa yang mereka proses atau tidak mereka proses. Lebih banyak lagi kegiatan penelitian dan pengembangan dibutuhkan dalam memahami bagaimana cara memfasilitasi perkembangan pengetahuan permainan.

Pertanyaan menantang tetapi penting adalah, Tipe situasi pembelajaran apa (permainan atau praktik) yang mendapatkan tipe peningkatan apa dalam penampilan permainan (pengambilan keputusan dan eksekusi) (French & McPherson, 2004)?

Aplikasi dari teori yang lebih baik untuk pembelajaran permainan mempunyai implikasi bagi guru pendidikan jasmani, para pendidik guru, dan siswa. Pertama, aplikasi teori dapat menambahkan pengetahuan tentang bagaimana guru dan siswa mempelajari permainan dan akan membantu dalam pengembangan kurikulum dan menciptakan cara yang lebih baik dalam pengajaran permainan.

Kedua, guru yang lebih mengetahui tentang pengetahuan penting yang siswa bawa ke dalam kelas mempunyai kesempatan yang lebih baik dalam memberikan lingkungan pembelajaran yang berkualitas yang memperluas dan memperdalam pengetahuan selama pengajaran. Ketika guru memahami struktur pengetahuan siswa, berdasarkan apa yang siswa ketahui, mereka dapat membuat jembatan menuju pengetahuan yang baru. Para guru pendidikan jasmani yang kurikulumnya sangat mendasarkan pada permainan dalam berbagai bentuk (Rovegno, Nevet, & Babiarz, 2001), dapat mendisain tugas-tugas pembelajaran yang menantang siswa untuk meningkatkan dan menghubungkan pengetahuan mereka tentang peraturan, strategi dan taktik, seleksi dan eksekusi keterampilan motorik, serta pengambilan keputusan dalam konteks permainan.

Para guru pendidikan jasmani perlu menyadari pengetahuan utama siswa untuk mengidentifikasi celah dalam struktur pengetahuan siswa agar mereka dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kesempatan praktik untuk menuju celah itu. Sebagai contoh, guru yang mengetahui bahwa siswanya mempunyai kelemahan dalam aspek-aspek tertentu mengenai pengetahuan taktik dapat mendisain dan menyediakan pembelajaran untuk mengisi kekosongan pengetahuan ini.

Teori yang lebih baik tentang pembelajaran permainan juga mempunyai implikasi bagi para pendidik guru. Jika pengetahuan utama siswa merupakan bagian dari hasil pengalaman mereka sebelumnya dalam pendidikan jasmani, dan jika struktur pengetahuan mereka terlihat kurang detil dalam strategi dan taktiknya, maka kami merasa ragu bagaimana para calon guru diajarkan untuk mengajarkan aspek-aspek permainan ini. Para pendidik guru barangkali perlu menguji pengetahuan konten mereka sendiri dan pengetahuan konten pendidikan untuk memastikan mereka dapat menerima semua komponen pemahaman permainan. Kemudian mereka harus memutuskan bagaimana cara mengajarkan pengetahuan konten dan pengetahuan pendidikan untuk para calon guru agar mereka mengirim pembelajaran memungkinkan yang lebih baik.

Terakhir, teori yang lebih baik dalam pembelajaran permainan mempunyai implikasi bagi siswa pendidikan jasmani. Seperti yang dipelajari oleh guru pendidikan jasmani tentang bagaimana mengakses dan mengerti struktur pengetahuan utama siswa, mereka akan mendapatkan gambaran yang lebih lengkap lagi tentang dimana kelemahan muncul dalam pengetahuan sekelompok siswa. Sebagai hasilnya, mereka dapat menjadi lebih mahir dalam memberikan tantangan lingkungan pembelajaran yang akan memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa. Karena siswa memperoleh keahlian dalam permainan, mereka lebih menikmati aktivitas di dalam dan di luar konteks sekolah, sehingga memperkuat kemungkinan partisipasi yang bertahan seumur hidup dalam permainan dan aktivitas fisik lainnya.

### **Kesimpulan**

Sekitar 20 tahun yang lalu sekelompok pendidik dari Loughborough University di United Kingdom menciptakan pendekatan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran permainan yang dikenal sebagai Pembelajaran Pendekatan Taktik. Gambaran tentang model orisinal dari Pembelajaran Pendekatan Taktik, pembahasan mengenai prinsip-prinsip pendidikan, dan eksplorasi kegiatan-kegiatan yang berpengaruh dan ide-ide yang ditawarkan dalam bab ini memberikan kepada Anda sebuah cara untuk merefleksikan pengalaman permainan Anda yang dapat bertindak sebagai sebuah titik awal bagi Anda untuk menguji kembali pengajaran permainan Anda. Rekonseptualisasi dan ide-ide penelitian yang dikembangkan sekarang menyatakan bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik telah sangat sukses dalam menstimulasi debat profesional yang berisi di seputar pengajaran dan pembelajaran.

Kami percaya bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai sebuah pendekatan pengambilan keputusan dalam pembelajaran mempunyai potensi yang besar dalam pendidikan olahraga dan olahraga. Potensi itu berada pada keterlibatan siswa dalam permainan dan pengalaman bentuk permainan dengan fasilitas guru/ pelatih yang berarti. Kami juga percaya bahwa sebagai guru, ada waktu untuk menjelaskan dan memperlihatkan yang sesuai; akan tetapi siswa lebih menguasai materi jika mereka terlibat.

### **Pertanyaan untuk didiskusikan**

1. Berikan sebuah contoh prinsip representasi. Bagaimana Anda menggunakan prinsip ini dalam pengajaran?



2. Berikan sebuah contoh tentang prinsip eksagerasi. Apakah tiga faktor yang dapat dimodifikasi untuk mengakomodasi prinsip ini ketika mendisain sebuah kurikulum permainan?
3. Identifikasi langkah-langkah penting untuk memastikan bahwa permainan tersebut dipresentasikan pada level yang sesuai dengan kompleksitas taktik. Bagaimana Anda merubah atau memodifikasi sebuah permainan yang terlalu mudah? Bagaimana jika permainan tersebut terlalu sukar?
4. Bagaimana Anda sebagai seorang guru atau pelatih menggunakan penelitian ahli dan pemula untuk menginformasikan pengajaran atau pelatihan Anda? Berikan contoh.

## BAB 2

### Penekanan Peran Serta Siswa dalam Konstruksi Penampilan Bermain

Jean-François Richard dan Nathalie Wallian

Untuk benar-benar memodifikasi dan meningkatkan penampilan permainan, para siswa harus diberi kesempatan untuk melaksanakan apa yang telah mereka pelajari dari observasi dan refleksi mereka, dan kemudian mengintegrasikan pengetahuan mereka ini melalui debat pemikiran. Diadakannya debat pemikiran tersebut dalam proses belajar-mengajar akan membantu siswa untuk menyatakan secara lisan apa yang telah mereka pelajari dan untuk memodifikasi pelaksanaan mereka.

---

Dalam kurun waktu 20 tahun ini, konsepsi tentang pengajaran dan pembelajaran telah mengalami perubahan. Sebagai hasil dari pengaruh ilmu filosofi, psikologi, dan semiotik, perspektif proses belajar-mengajar telah mengalami peningkatan dari sebuah pendekatan yang berpusat pada guru menjadi pendekatan yang lebih berpusat pada siswa. Kini siswa tidak hanya harus mengingat solusi yang tepat untuk tugas yang telah ditentukan tetapi juga mengembangkan strategi pembelajaran mandiri untuk menemukan solusi yang sesuai dalam hubungannya dengan tugas-tugas yang lebih kompleks. Konsekuensinya, pendekatan-pendekatan belajar-mengajar yang baru muncul untuk mengembangkan kemandirian siswa dalam pola pikir dan kemampuan memecahkan suatu masalah. Sesungguhnya, para guru dihadapkan pada harapan baru tentang siswa mereka dan tentang kurikulum, dan konsekuensinya, pelatihan guru pendidikan jasmani telah melewati batas pendekatan disiplin ilmu dan teknologi. Pergeseran paradigma ini memaksa para guru untuk menyesuaikan praktik pengajaran mereka dengan mengembangkan mentalitas dan badan pengetahuan bersamaan dengan pelaksanaan pendekatan refleksif.

Dalam pendidikan jasmani, praktik dan penelitian mengalami pergeseran dari pertanyaan-pertanyaan mengenai paradigma proses/produk (Dunkin & Biddle, 1974), pengetahuan pokok (Schempp, 1993), dan cara penilaian yang sesuai (Desrosiers, Genet-Volet, & Godbout, 1997; Godbout, 1988) menjadi pertanyaan-pertanyaan yang mengenai cara siswa membangun pengetahuannya dalam hubungannya dengan lingkungan. Sebuah perbedaan berkembang antara pemberian pengalaman kepada siswa dan pemberian dukungan terhadap perkembangan siswa tentang pemahaman. Untuk banyak guru dan pendidik guru, fokus signifikan penelitian adalah untuk mengeksplor tidak hanya *jika* dan *apa* yang telah siswa pelajari tetapi juga *bagaimana* mereka sebenarnya belajar. Konsekuensinya, hubungan antara siswa dan bagaimana mereka belajar kini dipertanyakan dan diinvestigasi secara lebih menyeluruh.

Selanjutnya, baik guru maupun pendidik guru menjadi tertarik dalam mengeksplor bagaimana siswa belajar sehingga para guru dan pendidik guru bisa menilai lebih baik dan mendeskripsikan pemikiran siswa dari sudut pandang siswa. Dasar pemikirannya adalah bahwa tidak ada seorang pun yang dapat menggantikan posisi siswa sebab pembelajaran adalah proses tunggal dan personal. Untuk memahami bagaimana siswa mengembangkan strategi berpikir refleksif dan penyesuaian diri, peneliti menggunakan paradigma dan metode baru yang didapat dari bahasa dan ilmu pengetahuan kognitif, seperti sosiokonstruktifis dan metakognisi, yang mengacu pada interaksi sosial sehari-hari.

Tujuan dari bab ini adalah untuk menguji model Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) dari perspektif belajar-mengajar konstruktifis dan untuk mengeksplor konsep-konsep yang berbeda dan prinsip-prinsip pendidikan yang menekankan keterlibatan siswa dalam konstruksi pengetahuan dan keterampilan. Kami membentuk penyangga *pendekatan sosiokonstruktifis* yang diaplikasikan pada pengajaran permainan dengan berfokus pada ide *observasi* dan *debat pemikiran*. Kedua ide ini vital dalam konstruksi pengetahuan dan akan dijelaskan dengan pertimbangan peningkatan model Pembelajaran Pendekatan Taktik.

### **Konstruktivisme dan Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Dalam penjelasannya mengenai tujuan mengajar untuk pemahaman, Good (1996) menjelaskan bahwa “pengajaran untuk pemahaman siswa” dihubungkan dengan pandangan konstruktivistik dalam proses belajar-mengajar. Menurut Lemlech (1998),

Konstruktivisme dan pemeriksaan berjalan beriringan; keduanya adalah bagian pada koin yang sama. Guru menilai apa yang siswa tahu, dan dengan pengetahuan siswa ini, guru merencanakan pengalaman dan pengetahuan baru untuk diperoleh siswa. Pengajaran konstruktifis menggunakan pengetahuan utama siswa sebagai bahan pembangun untuk mengintegrasikan pemahaman-pemahaman baru dengan pembelajaran yang utama. Untuk memenuhinya, guru merencanakan pengalaman aktif untuk melibatkan siswa dalam eksplorasi, pembangunan teori, dan percobaan agar siswa dapat menghasilkan dan mengorganisir data, dan berkomunikasi dengan orang lain. Ketika siswa memperoleh pengetahuan baru, pemahaman dan pemikiran yang sebelumnya dipahami siswa dapat berubah karena penafsiran yang baru telah dibuat.

Konstruktivisme membuat siswa terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan level pemikiran yang lebih tinggi dan proses refleksif. Akhirnya, siswa harus mendemonstrasikan pemahaman mereka dengan mengaplikasikan pengetahuan baru dalam situasi yang baru (Lemlech, 1998). Cobb (1986) membuat perbedaan antara dua perspektif konstruktifis yang berbeda:

1. Untuk mengusulkan kepada siswa tentang penemuan *satu solusi* (respon taktis) yang berlaku dalam situasi tertentu. Pilihan ini dihubungkan dengan pendekatan pembelajaran tidak langsung, digabungkan dengan perspektif yang berpusat pada persoalan pokok dan yang berpusat pada siswa. Perspektif ini dapat dipertimbangkan sebagai sebuah *pendekatan empiris-konstruktivis* dalam pengajaran (Cobb, 1986), dimana pengetahuan adalah realitas eksternal dan berdiri sendiri pada kemampuan kognitif siswa.
2. Untuk mengusulkan kepada siswa tentang konstruksi respon taktis personal yang sesuai yang berlaku dalam situasi tertentu (kemungkinan ada lebih dari satu respon yang masuk akal dari sudut pandang siswa). Pilihan ini juga mengacu pada pengajaran tidak langsung. Pilihan ini lebih pada pendekatan konstruktif radikal (Cobb, 1986), dimana pengetahuan yang dikonstruksi siswa adalah hasil dari interaksi antara aktivitas kognitif dan realitas (Gréhaigne & Godbout, 1995; Piaget, 1971, 1974a, 1974b).

Dalam memberikan definisi ini, kami membantah bahwa model Pembelajaran Pendekatan Taktik saat ini lebih dari sebuah konotasi empiris-konstruktivis. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik tersebut dicirikan sebagai berikut:

- Adanya masalah taktis
- Keterlibatan siswa dalam menentukan permainan yang diadaptasi yang menekankan pada masalah taktis yang ada
- Rangkaian pertanyaan yang mengarah pada siswa dengan respon tertentu perlu digunakan untuk menuju persoalan tertentu

Ketika dibandingkan dengan model “teknis” tradisional dalam pengajaran permainan, model Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih fokus pada perkembangan dan pemahaman siswa tentang memainkan permainan. Walaupun kebanyakan penelitian membandingkan pendekatan taktis dan teknis dalam pengajaran permainan tidak menyakinkan berkenaan dengan pengaruh pendekatan taktis dalam pembelajaran (Rink, 1996), perlu diperhatikan bahwa banyak penelitian dilaksanakan dalam waktu yang terbatas (misalnya 6 hingga 12 minggu). Menyadari paradigma pergeseran saat ini ke arah pendekatan yang lebih konstruktif dalam pengajaran, kultur kelas jelas harus diubah. Karenanya, efek pembelajaran sebagai sebuah hasil dari pendekatan yang “baru” dapat tidak muncul dalam jangka waktu pendek. Dikatakan bahwa, premis dasar tentang paradigma konstruktivis dalam pendidikan yaitu: perkembangan siswa mandiri melalui pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri penting untuk tidak dilupakan. Pembelajaran Pendekatan Taktik memiliki karakteristik ini ketika dibandingkan dengan pendekatan yang lebih tradisional pada pengajaran permainan (misalnya model teknik). Bagaimana caranya Pembelajaran Pendekatan

Taktik mempunyai konotasi yang lebih konstruktivis, dan secara lebih spesifik, konotasi yang lebih konstruktivis radikal daripada yang ada sekarang?

Hal yang dilakukan oleh Kirk dan MacPhail (2002) baru-baru ini mengenai pengajaran permainan adalah mempresentasikan model Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam hubungannya dengan persepektif pembelajaran yang diposisikan. Perspektif ini menjelaskan bahwa pembelajaran meliputi peran serta aktif siswa dengan lingkungan sekitarnya. Selain menerima informasi dari sumber lain dan menginternalisasikan informasi tersebut, siswa dalam pembelajaran yang disituasikan memperoleh dengan aktif informasi yang sesuai dan hal ini membuat siswa dapat belajar dengan sendirinya (Kirshner & Whitson, 1998). Elemen-elemen ini penting dalam proses konstruksi pengetahuan dalam bidang apapun. Dalam hubungannya dengan konstruksi pelaksanaan permainan, Gréhaigne dan Godbout (1998) menetapkan bahwa proses ini memerlukan hal-hal berikut ini:

- Memperkenalkan siswa dengan masalah-masalah agar diselesaikan atau meletakkan masalah tersebut ke dalam situasi-situasi yang menyokong pengenalan masalah tersebut.
- Memperkenalkan siswa dengan hasil dari tindakan mereka.
- Mengajak siswa untuk menghargai penampilan mereka dan untuk menentukan apakah penampilan tersebut sudah memuaskan.
- Dalam kasus siswa yang hasilnya tidak memuaskan, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen lebih dalam lagi dan mencari solusi yang lebih baik lagi.

Berdasarkan proses ini, dua komponen penting harus sertakan dalam pengajaran dan pembelajaran permainan agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan kompetensi permainan mereka sehingga menjadi pencipta pembelajaran mereka sendiri: (1) observasi perilaku bermain permainan dan (2) pemikiran kritis melalui *debat pemikiran*.

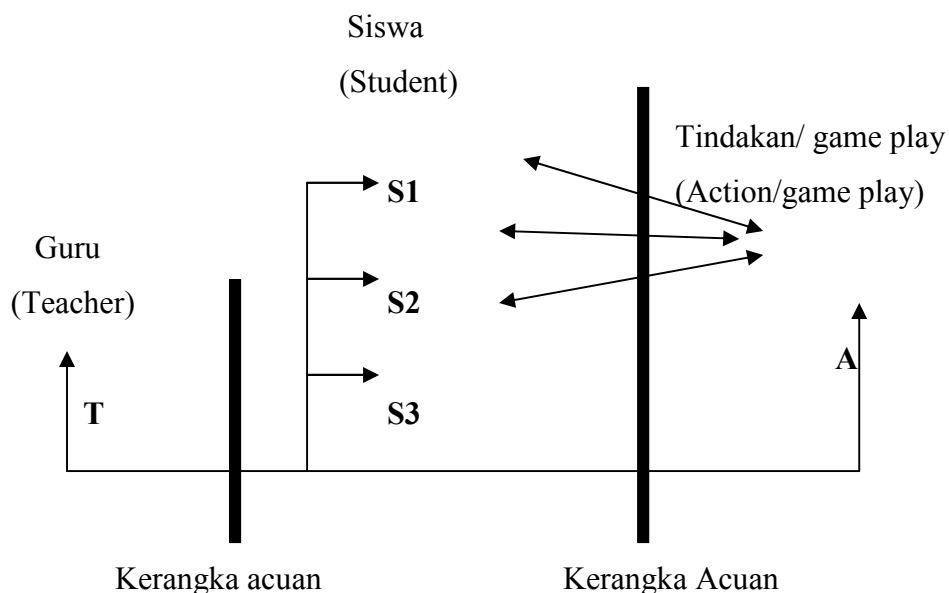
### **Observasi sebagai Momen Penting dalam Proses Belajar-Mengajar**

Guru adalah fasilitator dari strategi pembelajaran yang muncul karena guru mengorganisasi kondisi yang menguntungkan dalam hubungannya dengan skenario pemecahan masalah (Good, 1996). Kesulitan yang dihadapi guru adalah mengidentifikasi dimana masalah tersebut berada dalam kaitannya dengan pemahaman siswa dan menjelaskan hambatan dalam konstruksi respon efisien masalah taktis tertentu.

Observasi guru tentang perilaku siswa tidak secara langsung memberikan data yang cukup untuk menginterpretasikan strategi pembelajara siswa tujuan tindakan mereka. Untuk menciptakan lingkungan dimana siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan kompetensi mereka sendiri, guru harus menggabungkan siswa ke dalam observasi sistematis tentang perilaku bermain permainan. Seperti yang dinyatakan oleh Gréhaigne dan Godbout (1998),

observasi menunjukkan momen penting dalam proses belajar-mengajar karena observasi memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi kembali. Dari perspektif konstruktivis radikal (pengetahuan yang dikonstruksi siswa melalui interaksi antara aktivitas kognitif dan realitas), siswa harus melakukan observasi (lihat gambar 2.1) jika mereka mengkonstruksi kerangka acuan personal mereka sendiri dalam hubungannya dengan masalah taktis yang ada. Gréhaigine dan Godbout (1998) menambahkan bahwa selama atau setelah pelaksanaan, siswa perlu diminta untuk mengumpulkan atau mengingat kembali informasi berdasarkan observasi personal mereka. Guru atau pengobservasi siswa lainnya dapat memberikan tambahan informasi. Ingatlah bahwa perspektif konstruktivis membutuhkan interaksi antara subjek dan lingkungannya. Walaupun informasi tambahan dari pengobservasi lainnya dapat bermanfaat bagi siswa dalam mengkonstruksi kerangka acuan, pengobservasi dari luar tidak dapat meniru persepsi tindakan pelaksana. Tambahan umpan balik diperkenalkan lebih sebagai informasi tambahan yang dapat diproses dengan cara yang berbeda oleh siswa tergantung dari persepsinya tentang tindakan yang telah diselesaikan dan pada tingkat pembelajaran yang dikerjakan oleh guru (dengan kata lain, eksplorasi, konstruksi, konsolidasi).

Seperti yang dinyatakan oleh Gréhaigine dan Godbout (1998), observasi menunjukkan momen kritis dalam proses belajar-mengajar karena observasi memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi kembali.



**Gambar 2.1 Sebuah Pendekatan Penelitian Berbasis Siswa.**  
(Gréhaigine dan Godbout, 1998).

Jika siswa mengkonstruksi pengetahuan dan kompetensinya sendiri melalui permainan, ia perlu meningkatkan kompetensi observasional tidak hanya dalam mendeskripsikan perilakunya tapi juga menginterpretasi apa yang bisa dipertimbangkan dari sudut pandangnya. Untuk melakukan hal ini, siswa harus dikutsertakan secara langsung dalam mengobservasi perilaku permainannya disaat pertandingan (“refleksi saat pertandingan,” Gréhaigne dan Godbout, 1998) dengan dukungan guru atau temannya dalam proses observasi. Dukungan ini penting dalam tahap awal proses pembelajaran karena kerangka acuan siswa dari situasi permainan yang berbeda bersifat bawaan dan menentukan. Karena pembelajaran siswa berkembang, maka kemampuan observasi siswa juga berkembang. Karenanya, seperti yang digambarkan pada gambar 2.1, siswa dihadapkan dengan konstruksi kerangka acuan dengan bantuan guru dan siswa lainnya.

Keterlibatan siswa dalam observasi permainan jelas menguntungkan dalam proses pembelajaran siswa. Disebutkan dalam paragraf terakhir bahwa “reflection in action” sangat penting dalam pengajaran dan pembelajaran konsep permainan. Komponen penting lain dalam observasi terkait dengan observasi siswa terhadap prestasi siswa lain, dengan kata lain dikatakan sebagai “reflection on action” (Gréhaigne dan Godbout, 1998). Dari observasi permainan teman sebaya siswa yang sistematis, siswa dapat mempelajari tentang permainan dan juga meningkatkan pembelajaran dengan teman sebaya mereka (Richard, Godbout, Tousignant, & Gréhaigne, 1999). Observasi dan instrumen penilaian seperti pada Tim Sport Assessment Procedure (TSAP) (lihat Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1997; dimodifikasi oleh Richard, Godbout, & Picard, 2000) dan Game Performance Assessment Instrument (GPAI) (lihat Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) mempermudah guru untuk menggabungkan secara berangsur-angsur siswa mereka ke dalam proses observasi perilaku permainan yang terpilih. Dengan menggunakan tipe prosedur penilaian diri/ teman sebaya ini, data permainan dihasilkan dan dapat menjadi bahan bakar dalam menciptakan diskusi dan pemikiran kritis melalui sebuah debat ide (DI) dalam hubungannya dengan situasi permainan yang berbeda. Pada akhir skenario permainan, setelah melakukan debat ide tentang situasi permainan yang berbeda, siswa mampu mengevaluasi penampilan mereka sendiri dan juga penampilan teman-teman mereka.

### **Menyatukan Pemikiran Kritis Melalui Debat Ide**

Pemikiran kritis adalah komponen sentral dalam pendekatan konstruktivis pada pembelajaran (Good, 1996). Ada banyak cara yang berbeda dalam mendefinisikan pemikiran kritis. Posisi McBride (1991) merangkum penggunaan pemikiran kritis dalam pendidikan jasmani: “. . . bahwa pemikiran kritis dalam pendidikan jasmani didefinisikan sebagai

pemikiran reflektif yang digunakan untuk membuat keputusan yang beralasan dan dapat dipertahankan tentang tugas dan tantangan pergerakan” (hal. 115). Bagaimana pemikiran kritis digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran permainan? Gréhaigne dan Godbout (1998) menyebutkan empat strategi umum yang dapat digunakan pada berbagai macam tingkat pembelajaran:

1. *Biarkan siswa mengeksplorasi.* Pada tahap awal pembelajaran yang menyinggung masalah taktis tertentu, siswa ditempatkan dalam situasi sandiwara permainan yang dimodifikasi yang memberikan siswa sebuah permasalahan. Jika setelah beberapa permainan awal siswa gagal dalam mengidentifikasi masalah, maka guru dapat membiarkan mereka mengeksplor lebih jauh dengan atau tanpa modifikasi konteks permainan.
2. *Menanyakan pertanyaan terbuka.* Segera setelah siswa mengidentifikasi masalah, guru dapat menanyakan pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk mendorong debat dengan guru atau antar siswa. Debat seperti itu tidak diarahkan ke arah masalah yang spesifik dan yang ditentukan.
3. *Ikut ambil bagian dalam debat siswa dan menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.* Setelah menanyakan pertanyaan-pertanyaan terbuka, guru harus waspada dalam menengahi debat siswa dengan mendiskusikan ide dan persoalan yang dipresentasikan oleh siswa dan menanyakan kepada mereka pertanyaan-pertanyaan yang lebih spesifik.
4. *Meminta siswa untuk menggunakan kembali solusi-solusi yang sesuai.* Segera setelah siswa sampai pada solusi yang memenuhi kriteria penampilan terpilih, guru dapat meminta mereka untuk mempraktikkan solusi-solusi tersebut untuk memantapkan penggunaannya.

Strategi 2 dan 3 adalah inti dari pandangan konstruktivis pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam pendidikan permainan. Diskusi umum, debat antar grup, dan tanya-jawab dapat saling melengkapi satu sama lain dalam meningkatkan pemikiran dan pembelajaran kritis (Plummer & Rougeau, 1997). Seperti yang dinyatakan oleh Schunk (1986), banyak penelitian telah menunjukkan bahwa verbalisasi dapat meningkatkan pembelajaran informasi anak-anak, pembelajaran tindakan dan strategi yang diperagakan, dan efektivitas diri dalam menyelesaikan tugas-tugas. Konsekuensinya, penemuan ini mengindikasikan bahwa verbalisasi adalah proses kunci yang dapat membantu mengembangkan pembelajaran pengaturan diri pada anak-anak.



## Debat Ide (DI)

Observasi permainan merupakan hal penting dalam dialog siswa (dengan kata lain, verbalisasi) tentang penampilan mereka (tingkah laku), *tetapi ini tidak cukup untuk membangun strategi yang efisien*. Menyatakan secara lisan maksud dalam tindakan membantu dalam menjelaskan sebuah realitas pemain dari sudut pandangnya dan bermanfaat dalam pemahaman pemikirannya. Bagaimanapun, kemudian guru harus menginterpretasikan elemen-elemen positif dari penampilan permainan untuk merumuskan *cara yang sesuai untuk menampilkan sebuah tindakan (aturan tindakan)* dan untuk membagi informasi tersebut dengan siswa lain (Gréhaigne & Godbout, 1998). Konsekuensinya, interpretasi informasi yang dikumpulkan antar tindakan adalah sebuah faktor yang menentukan dalam sebuah pendekatan pembelajaran konstruktivis.

Proses siswa dalam mempertimbangkan respon-respon terhadap situasi permainan tertentu tergantung pada interpretasi maksud dalam tindakan yang tidak perlu diungkapkan dalam permainan yang sebenarnya. Kenyataannya, tantangan yang dihadapi oleh guru adalah memahami alasan seorang pemain berniat untuk melakukan suatu tindakan dan alasan pemain tersebut tidak memilih alternatif tertentu. Konsekuensinya, guru harus membawa ke garis terdepan, dari sudut pandang pemain, pengetahuan praktis umum yang muncul dari permainan. DI adalah komponen penting dalam konstruksi penampilan permainan karena DI membuat eksplisit sesuatu yang dapat tetap implisit dalam pikiran pemain.

## Definisi Debat Ide

Dalam setting DI siswa saling bertukar dan menghadapi interpretasi mereka tentang aktivitas pembelajaran. Gréhaigne dan Godbout (1998) menjelaskan gagasan ini sebagai “situasi dimana siswa mengekspresikan diri mereka (verbalisasi yang jelas), dan pertukaran fakta dan ide, berdasarkan observasi atau aktivitas personal yang dialami. Debat dapat menyangkut hasil yang diperoleh selama penentuan tindakan, proses yang terkait, dan sebagainya”. Berdasarkan kompetensi siswa dalam mengkomunikasikan pemikiran dan kemampuan berpikir kritis. DI membuat siswa mengeksplisitkan pengetahuan selama melakukan tindakan. Pada kenyataannya, ketika siswa dihadapkan pada situasi permainan dimana siswa harus membuat strategi yang efisien dan bertindak dalam batas-batas kemampuan penampilan dirinya, siswa tersebut diberikan kesempatan untuk membagi refleksinya tentang tindakan tersebut dengan siswa lainnya.

Debat ide dicirikan oleh situasi dimana siswa mengekspresikan diri mereka (verbalisasi yang jelas), dan pertukaran fakta dan ide, berdasarkan observasi atau aktivitas personal yang dialami.
---

### **Tiga Langkah Memperkenalkan Sebuah Susunan Debat Ide**

Untuk memfasilitasi debat ide setelah dilakukan penampilan, guru perlu menjelaskan kepada siswa taktik yang akan mereka gunakan dalam permainan yang telah dimodifikasi. Taktik tersebut terkait dengan pencarian tujuan. Selama aktivitas berlangsung, siswa mencoba untuk menggunakan taktik ini dengan sebaik-baiknya pada momen yang tepat. Setelah jangka waktu tertentu, permainan mereka akan meningkat dan penggunaan secara efisien taktik yang diusulkan ini akan diuji. Dalam mengikuti rangkaian permainan, guru mengatur waktu untuk refleksi dan debat ide (DI).

*Langkah pertama* dalam menciptakan pengaturan DI adalah mengundang para pemain untuk mendaftar dan menjelaskan apa yang terjadi selama permainan (fakta yang diamati). Penjelasan ini berkesenangngansi sebagai dasar dari pemberian kesan pertama dan untuk membandingkan sudut pandang yang berbeda terkait dengan taktik yang diusulkan. Sebagai contoh, sebuah tim dapat kehilangan kepemilikan bola karena,

- Operan yang buruk dari pengoper bola,
- Keputusan yang buruk untuk pengoper bola sebagai hasil dari konfigurasi defensif dari tim lawan,
- Kesalahan menangkap bola yang dilakukan penerima bola,
- Aksi defensif dari tim lawan.

Dalam berbagi ide dan sudut pandang, siswa membangun gambaran umum tentang apa yang mereka alami selama permainan untuk membantu mereka memahami dengan lebih baik pemikiran mereka sendiri dan rekan mereka dalam tim tersebut. Selama proses diskusi, tiap pemain mengakui peran pemain lain dalam tindakan kolektif dan mempunyai kesempatan untuk menyadari sudut pandang yang berbeda dari pemain lain. Dari penjelasan kegiatan permainan ini berbagai macam situasi problematik muncul. Berbagai pertanyaan muncul dari situasi ini: Apa sifat masalah ini? Apa hambatan yang merintanggi kesuksesan tim? Pertanyaan-pertanyaan seperti ini membawa pada fase kedua pemikiran kritis yang meliputi hubungan sebab-sebab yang mungkin dalam situasi yang problematik yang dialami siswa selama permainan.

*Langkah kedua* dalam DI melibatkan siswa dalam memberikan interpretasi mereka tentang pengalamana tentang kejadian-kejadian yang berlangsung selama permainan. Langkah ini meliputi pemecahan kode proses-proses yang berbeda dan menghubungkan maksud dengan proses tersebut. Dengan menggunakan pemikiran deduktif, siswa mencoba untuk menafsirkan masalah-masalah dalam permainan di luar permukaan fakta yang diobservasi. Interpretasi kolektif siswa tentang tentang kejadian-kejadian dalam permainan terdiri dari

perluasan penjelasan-penjelasan yang berbeda dimana tindakan dibenarkan dengan tujuan-tujuan tertentu. Tantangan bagi guru dan siswa adalah dalam mengekstrak fakta-fakta penting yang dapat menjelaskan alternatif yang berbeda untuk membantu siswa memahami dengan lebih baik perilaku dalam permainan (atau non perilaku). Pada kenyataannya, tujuan dalam langkah ini adalah untuk melihat sesuatu di luar fakta-fakta yang diobservasi dan mencoba untuk menjelaskan tujuan yang pokok. Ketika melaksanakan hal ini, kemungkinan-kemungkinan yang berbeda dapat muncul dalam menjelaskan tindakan-tindakan tertentu. Siswa menginterpretasikan fakta dengan menghubungkan tujuan dan tindakan; kemudian mereka memperkirakan hierarki yang tegas dengan mempertimbangkan pemikiran yang jelas dari siswa sendiri dan teman satu timnya. Adanya respon motorik yang berbeda dalam situasi permainan tidak boleh mengubah proses pemikiran karena hal itu merupakan pokok penerimaan latihan terbuka dan mental refleksif.

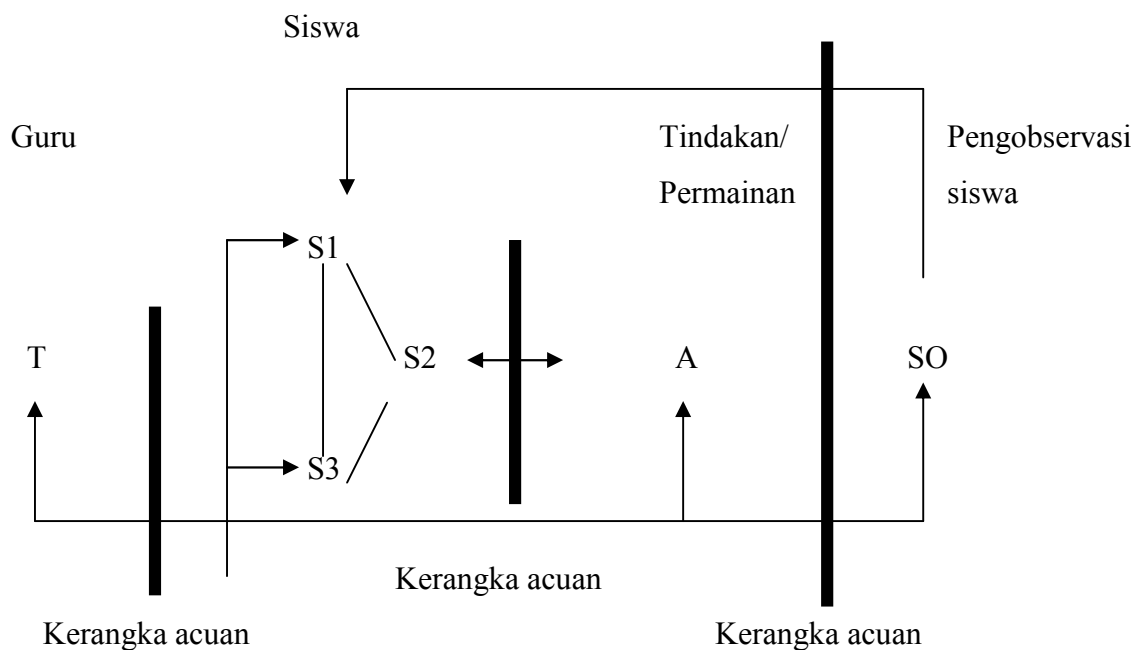
*Langkah ketiga* dalam DI adalah memperhitungkan kemungkinan strategi yang efisien dalam menginterpretasikan kejadian yang dilakukan siswa. Langkah ini bertindak sebagai fondasi dalam membangun respon-respon yang masuk akal untuk situasi permainan yang akan datang berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi dalam permainan sebelumnya. Pemikiran siswa didasarkan pada sebab dan akibat: “Jika saya merespon dengan cara tertentu, maka hal itu akan terjadi.” Hubungan antara sebab dan akibat ini perlu diuji. Satu-satunya cara untuk menguji strategi baru ini adalah bereksperimen dengan strategi-strategi ini selama pelaksanaan permainan. Eksperimen dalam permainan ini akan membuktikan kesesuaian strategi tersebut dan akan membantu dalam membangun fondasi pada situasi problematik di masa mendatang pada kondisi yang sama. DI adalah proses yang tidak bisa berakhir dalam berpikir reflektif dan merencanakan tindakan di masa mendatang (strategi).

### **Mengintegrasikan Observasi dan Debat Ide dalam Pengajaran Permainan**

Seperti yang dinyatakan oleh Gréhaigne dan Godbout (1998), sebuah hubungan yang tertutup dapat muncul antara seting verbalisasi dan observasi. Penggunaan kedua seting ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kaya dimana siswa dapat membangun pengetahuan yang terkait dengan situasi permainan yang berbeda. Menggunakan verbalisasi melalui DI dalam pengajaran olahraga beregu dapat membantu untuk menemukan berbagai kebutuhan (Gréhaigne 1996; Gréhaigne & Godbout, 1998), seperti berikut ini:

- Membangun kerangka acuan umum terkait permainan tertentu
- Menyatakan peraturan tindakan dan peraturan manajemen dalam organisasi permainan
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang dapat digunakan pada situasi permainan di masa mendatang

Gambar 2.2 menggambarkan bagaimana susunan observasi dan verbalisasi dapat diatur dalam susunan berikut ini.



**Gambar 2.2. Susunan Observasi Pengajaran dan Pembelajaran Olahraga Beregu.**  
(Gréhaigine & Godbout, 1998).

Pusat gambar 2.2 adalah tindakan/ seting permainan (action/ game play setting), yang mengikutsertakan beberapa siswa (misalnya 3v3, 5v5). Guru dan pengobservasi siswa membuat seting observasi. Mereka mengobservasi seting tindakan berdasarkan kerangka acuan individual mereka (atau terpisah sebagian). Guru harus bertanggung jawab dalam membimbing pengobservasi siswa dalam observasi mereka pada permainan. Terakhir, beberapa garis menghubungkan anggota-anggota tim (S1, S2,S3, dst.) dan tim bersama guru dan pengobservasi siswa mengikuti debat ide (melalui verbalisasi), dengan menyertakan refleksi dan tindakan.

Sama seperti pendekatan lain yang dapat diintegrasikan guru di ruang kelas, mengembangkan DI berdasarkan observasi yang sistematis mempunyai tujuan untuk memaksimalkan keuntungan bagi siswa. Untuk benar-banar mengintegrasikan pendekatan DI, guru perlu menggunakan waktu kelas. Walaupun aspek penting dalam pendidikan jasmani adalah untuk memberikan kepada siswa waktu beraktivitas yang cukup, waktu untuk refleksi dan diskusi diperlukan jika pembelajaran merupakan aspek penting dalam kelas (Richard & Picard, 1998).

## Kesimpulan

Pemikiran tentang observasi dan debat ide yang muncul dalam bab ini penting dalam perkembangan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran dan pembelajaran permainan. Ada beberapa komponen penting dalam perspektif pembelajaran yang disituasikan dalam pembelajaran permainan. Mengintegrasikan observasi dan debat ide dalam kelas memacu pemikiran kritis siswa. Gréhaigine & Godbout (1998) menambahkan bahwa pemecahan masalah membutuhkan refleksi (“refleksi dalam perang” dan “refleksi terhadap tindakan”) bagi siswa. Tanpa refleksi, siswa hanya dapat tersandung dengan membabi buta dari satu percobaan ke percobaan yang lain berharap kesuksesan acak atau menunggu pengobservasi dari luar memberitahunya apa yang harus dilakukan. Dalam kasus apapun, tidak ada pemahaman yang dapat diperoleh. Walaupun verbalisasi dapat memfasilitasi refleksi, observasi, melalui cara informal (tanpa instrumen) atau formal (menggunakan instrumen—GPAI, TSAP, atau alat observasi lain), akan memberikan data dasar untuk direfleksikan. Dengan menawarkan kepada siswa sebuah lingkungan pembelajaran yang terstruktur yang meliputi observasi dan pemikiran kritis, guru perlu untuk mapu mengembangkan sebuah “refleksi yang reflektif” pada siswa mereka. Sehingga, pengajaran untuk pemahaman akan berlangsung, paling tidak dari sudut pandang konstruktivis radikal (Cobb, 1986).

Tanpa refleksi, siswa hanya dapat tersandung dengan membabi buta dari satu percobaan ke percobaan yang lain berharap kesuksesan acak atau menunggu pengobservasi dari luar memberitahunya apa yang harus dilakukan. Dalam kasus apapun, tidak ada pemahaman yang dapat diperoleh.

Kesimpulannya, kita telah memilih untuk memperhatikan aspek-aspek yang kita rasakan esensial dalam evolusi Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai sebuah pendekatan konstruktivis dan mungkin sebuah pendekatan konstruktivis yang radikal dalam pembelajaran permainan. Kami menganjurkan cara-cara untuk membantu membuat Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih menjadi pendekatan konstruktivis radikal dalam pengajaran. Jika siswa benar-benar mengubah dan meningkatkan penampilan bermainnya, mereka harus diberi kesempatan untuk menginvestasikan kembali pemikiran dan realisasi yang mereka buat melalui observasi dan berpikir kritis; yaitu, siswa harus diberi kesempatan untuk menguji pengetahuan yang telah mereka pelajari (dari observasi dan berpikir kritis) dalam situasi permainan. Mengintegrasikan observasi dan pemikiran kritis (melalui DI) sebagai ciri umum dalam proses belajar-mengajar akan membantu siswa dalam memverbalisasi apa yang telah mereka pelajari dan untuk mengubah penampilan mereka. Dalam semangat pengkonstruksian pengetahuan dan mengetahui cara-cara melakukan sesuatu, siswa harus punya kesempatan untuk bereksperimen dalam tindakan untuk benar-benar mengintegrasikan apa yang telah

mereka pelajari melalui diskusi (Richard & Godbout, 2000). Siswa akan benar-benar belajar jika dihadapkan pada masalah yang baru tapi kompatibel dengan sumber yang mereka punya pada penyelesaiannya, mereka dapat sukses, dengan begitu pendemonstrasian tindakan awal yang telah mereka *transformasikan* dan *stabilkan* dan mengidentifikasi dan memverbalisasi aturan tindakan yang membuat kesuksesan mereka menjadi mungkin (Gréhaigne & Godbout, 1998). Dengan melihat proses ini, guru akan menciptakan lingkungan belajar yang mencakup observasi dan pemikiran kritis yang sistematis dan akan berpotensi membantu siswa untuk lebih memahami dan mengintegrasikan sepenuhnya pengetahuan mereka tentang permainan dan olahraga yang berbeda.

### **Pertanyaan untuk Didiskusikan**

1. Bagaimana kita mendefinisikan konstruktivisme dalam sebuah setting pendidikan? Bagaimana perbedaan konstruktivisme dari pendekatan pembelajaran behavioral dan kognitif?
2. Bedakan antara perspektif pengajaran empiris-konstruktivis dan konstruktivis radikal. Secara khusus, dimana model Pembelajaran Pendekatan Taktik berada diantara kedua perspektif tersebut?
3. Jelaskan tentang observasi sebagai komponen kunci dalam konstruksi pengetahuan dan pemahaman permainan bagi siswa. Jelaskan peran yang berbeda yang tercakup dalam proses observasi (siswa-pemain, siswa-pengobservasi, dan guru) dan pengaruhnya pada konstruksi konsep permainan siswa.
4. Melalui observasi, informasi dapat didapat kembali untuk menciptakan setting DI yang penting dalam perkembangan pemikiran kritis. Mengetahui bahwa waktu yang dialokasikan untuk pendidikan jasmani sering terbatas di banyak sekolah di penjuru dunia (jumlah jam dalam satu minggu, waktu kelas), bagaimana guru dapat secara efektif menciptakan sebuah setting DI tanpa mengganggu jam pelajaran?

## BAB 3

### Pembelajaran Pendekatan Taktik Sebagai Sebuah Model Kurikulum

Joy I. Butler dan Barbara J. McCahan

“Selamat datang kembali, anak-anak kelas enam! Kita akan mulai tahun ajaran ini dengan sepak bola. Seperti seorang profesional, kita akan mempelajari bagaimana menampilkan teknik yang kita butuhkan agar kita dapat bermain dengan lebih efektif. Saya ingin kalian berpasangan dengan teman kalian, berdiri sekitar enam kaki jaraknya, dan mulai mempraktikkan tendangan ke dalam kalian. Benar! Mari kita atur. Satu orang dalam tiap-tiap pasangan lari dan ambil bolanya.”

Setelah semua siswa mengambil bola, terdengar mereka mengomel, “Kita sudah pernah melakukan ini tahun lalu,” dan “Bisakah kita langsung ke permainan saja?” Mr. Pettit, guru kelas lima, mendengarnya dan berkata, “Ayolah, Tony. Dengarkan! Ini akan menyenangkan. Segera setelah kita menyelesaikannya, kita akan mulai bermain.”

---

Dengan jelas, Mr. Pettit merasa terganggu dengan respon-respon siswanya tetapi memaksa untuk tetap mengajar dengan cara tersebut. Walaupun begitu, ini adalah model kurikulum dasar yang selalu ia pakai. Instingnya mengatakan kepadanya untuk bergerak cepat melalui kemajuan keterampilan sehingga kelas tetap termotivasi. Dia sering mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan siswa dengan pengalaman bermain yang lebih baik dengan tim ekstrakurikuler yang siswanya mempunyai pengalaman bertanding yang terbatas pada lingkup program pendidikan jasmani saja. Walaupun siswa yang kurang berpengalaman membutuhkan waktu dan latihan untuk meningkatkan keterampilan mereka, mereka juga membutuhkan kesempatan untuk mentransfer keterampilan mereka ke dalam permainan yang sebenarnya atau mereka akan mengalami sedikit atau bahkan tidak mengalami kemajuan sama sekali. Mr. Pettit mengeluhkan sedikitnya waktu yang tersedia untuk mengasah kemampuan siswa dan tetap mengizinkan siswa untuk bermain. Tidak ada cukup waktu dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk melaksanakan semua permainan dan bersikap adil kepada mereka.

Guru yang mengerti dengan baik, enerjik, dan antusias ini dihadapkan pada masalah yang dilematik. Ia ingin siswanya bermain, tapi juga akan menghabiskan banyak jam pelajaran yang berharga jika membiarkan siswa bermain sebab siswa juga perlu mempelajari tentang keterampilan untuk bermain bagus. Seperti yang dinyatakan Richard Light dan Rod Fawns (2003) berikut ini,

Walaupun potensi permainan memberikan sebuah proses pembelajaran dan pemikiran perintah yang lebih tinggi dan kompleks yang penting untuk permainan yang mahir, dalam permainan tim pengajaran masih berfokus pada dimensi fisik permainan yang terpisah dari dimensi sosial dan kognitifnya.

Apa yang Mr. Pettit butuhkan adalah sebuah alternatif yang dapat mengakomodasi kemampuan pembelajaran yang berbeda dan berfokus pada dimensi kognitif dan sosial permainan sebagai tambahan dari dimensi fisik. Menggunakan model kurikulum yang berbasis pada perspektif konseptual permainan dapat memberikan alternatif tersebut. Dengan diimplementasikan dengan penuh pertimbangan, alternatif ini dapat membebaskan guru dari kebutuhan untuk mengajarkan semua permainan secara spesifik. Selain memusatkan proses mendidik pada seputar *bagaimana cara melakukannya* (teknik yang dipraktikkan), Mr. Pettit dapat mengajarkan *mengapa* (konsep umum) dan *bagaimana jika* (keterampilan dan strategi untuk bermain lebih baik). Perubahan paradigma ini membuat Mr. Pettit mengubah fokus pengajarannya dari membenarkan apa yang salah pada tindakan siswa menjadi mendorong siswa untuk merespon dengan kreativitas siswa yang dihasilkan dari keputusan yang mereka ambil sendiri.

Model kurikulum didasarkan pada kerangka berpikir dan satu set asumsi tentang prioritas pendidikan, mekanisme presentasi, metode pembelajaran, dan kriteria evaluasi. Walaupun beberapa model kurikulum berbeda dalam filosofinya, model-model tersebut membimbing guru dan para administrator dalam menyampaikan dan menilai program. Beberapa model kurikulum sangat menentukan dan memberikan acuan yang terperinci bagi guru. Beberapa model yang lain berdasar pada konsep acuan dan memberikan kepada guru kebebasan untuk menentukan bagaimana cara mengimplementasikan konsep-konsep tersebut. Model kurikulum, dengan mengabaikan tujuan dan fleksibilitasnya, didisain untuk membantu program struktur melalui penggunaan rencana yang akan mempunyai integritas pengajaran dan hasil pembelajaran yang dapat diperkirakan.

Tujuan dari bab ini adalah untuk:

- Menguji bagaimana asumsi dan nilai-nilai yang tak dapat dipisahkan dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) dapat membantu guru mengembangkan kurikulum permainan yang sehat, vital, dan inklusif;
- Membandingkan model Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan model teknik dalam hal maksud, tujuan, hasil, dan kerangka permainan;
- Menguji sistem klasifikasi Pembelajaran Pendekatan Taktik;
- Memperlihatkan bagaimana cara menciptakan kurikulum spiral yang akan meniadakan kebutuhan para guru pendidikan jasmani untuk mengajarkan semua permainan;
- Memberikan pertimbangan perencanaan menggunakan sampel program permainan Pembelajaran Pendekatan Taktik;
- Mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran yang tercakup dalam model Pembelajaran Pendekatan Taktik; dan



- Memberikan acuan implementasi.

### **Asumsi dan Nilai yang Tak Terpisahkan**

Filosofi atau sistem nilai yang mendasari sebuah model kurikulum mbingkai disain kurikulum dan proses pengajaran. Model kurikulum yang efektif mempunyai potensi untuk meluruskan prioritas pendidikan (apa yang diajarkan), filosofi pendidikan (mengapa sesuatu diajarkan), dan metode pendidikan (bagaimana sesuatu diajarkan) (Butler, 1993). Beberapa pertanyaan kesenangandamental lainnya juga diajukan ketika sebuah model kurikulum diangkat, antara lain: Apa peran siswa? Apa peran guru? Apa konteks sosial dan struktural dalam lingkungan pembelajarannya? Bagaimana pembelajaran akan dinilai dan dievaluasi?

Filosofi pendidikan yang mendasari model Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah konstruktivisme. Teori pembelajaran ini menyatakan bahwa pemahaman dan pengertian dibangun secara berangsur-angsur menggunakan pengalaman dan konteks yang membantu siswa menjadi ingin dan mampu untuk belajar. Konstruktivisme menggunakan problem solving, tugas-tugas, kelompok, dan aktivitas berbagi untuk memberikan pembelajaran yang dapat terstruktur pada seputar konsep dasar. Brooks dan Brooks (1999) dalam *The Case for Constructivist Classroom* mengatakan bahwa “Pemahaman yang dalam, bukan tindakan imitatif adalah tujuannya. . . . Kami tidak mencari apa yang dapat siswa tiru, tetapi apa yang dapat mereka hasilkan, demonstrasikan, dan pamerkan” (hal. 16).

Sebuah tantangan yang tak terpisahkan bagi guru pendidikan jasmani adalah untuk melepaskan diri dari penggunaan eksklusif “pengajaran langsung” (*direct instruction*), yang telah menjadi norma bagi kebanyakan generasi masyarakat sekarang ini. Norma ini dikembangkan di bawah pengaruh reformis kurikulum Ralph Tyler pada tahun 1940an.

University of Chicago pertama kali mempublikasikan *Basic Principles of Curriculum and Instruction* (Prinsip-prinsip Dasar Kurikulum dan Pengajaran) Tyler pada tahun 1949. Di sini, Tyler menyatakan bahwa guru seharusnya mengembangkan tujuan spesifik dalam pelajaran, mengembangkan aktivitas-aktivitas dan program-program untuk mencapai tujuan, dan kemudian menyiapkan ujian untuk menentukan apakah tujuan telah tercapai. Maksud sebenarnya Tyler adalah untuk membantu guru dalam mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan mempraktikkan cara-cara kreatif dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Menurut sejarah, penggunaan mode ini merupakan sebagian dari hasil dari bagaimana pengajar pendidikan jasmani menginterpretasikan pemikiran Ralph Tyler (1949). Hal ini membawa pada proses *step-by-step* untuk pengembangan kurikulum dalam pendidikan jasmani yang dicoba untuk memberikan sebuah cetak biru untuk pengajaran dalam bentuk

model teknik. Kirk dan Tinning (1992) menjelaskan ciri-ciri utama pendekatan ini sebagai “penggunaan tujuan dalam perencanaan program dan kegiatan pengajaran; pemilihan hal pokok dan strategi pembelajaran yang berdasarkan pada hasil pembelajaran yang diharapkan dari pengajaran yang mencakup pengukuran dan penghitungan”.

Perhatian utama dalam model teknik adalah penampilan permainan, dan model ini telah terbiasa menghasilkan hasil permainan yang bagus. Sebagian besar guru pendidikan jasmani melalui awal tahun ajaran mereka dengan sebuah pendekatan teknik dan meneruskan menggunakannya untuk membantu siswa menguasai teknik. Biasanya, siswa yang menikmati permainan dan siftnya bagus dalam permainan selalu mempunyai pengalaman positif dengan pendekatan teknik.

Pendekatan teknik memberikan ruang kecil bagi kreativitas atau penguasaan bagi siswa. Pada tahun 1982, Bunker dan Thorpe memberikan perhatian pada siswa yang, atau yang telah menjadi, tidak puas dan tidak diberi hak untuk berpendapat dalam pengalamannya dalam pendidikan permainan. Siswa lain juga meminta agar para guru pendidikan jasmani menguji kembali cara kami mengajar permainan dan menemukan cara untuk meningkatkan kurikulum kami (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Kirk, 1993; Werner & Almond, 1990). Untuk mengakses banyak aset konstruktivisme, sebuah kurikulum akan membangun konsep dan strategi yang membuat siswa dan guru berpikir “*out of the box*”, untuk melangkah kembali dari status quo dan menantang asumsi tentang apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Dalam hal ini, Kirk (1993) menyatakan bahwa para pembuat kurikulum selanjutnya akan membutuhkan “kemampuan yang membuat mereka belajar dari pengalaman, memperbarui, dan membayangkan di luar pengalaman—secara singkat, refleksif” (hal. 262).

Untuk mengilustrasikan bagaimana model Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kurikulum, tabel 3.1 secara bebas mempertentangkan dan membandingkan asumsi dan pendapat yang tak terpisahkan dalam model teknik dan model Pembelajaran Pendekatan Taktik. Dikotomi yang diberikan dalam tabel tersebut adalah yang dapat menggunakan dengan sama dengan area lain dari kurikulum tersebut., seperti membaca dan menulis, dimana dialog yang sama sedang dalam proses yang berkenaan dengan bunyi dan keseluruhan bahasa.

**Tabel 3.1. Perbandingan Model Teknik dan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

	<b>Model teknik (behavioris)</b>	<b>Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (konstruktivis)</b>
<b>Mengapa diajarkan (perspektif filosofi dan histori)</b>		
Budaya	Pabrik/model produk	Desa yang hijau/ pendidikan progresif

Sistem kepercayaan	Dualisme	Integrasi pikiran, tubuh, dan jiwa
Konteks	Isolasi; terhubung dengan kepelatihan dan olahraga profesional	Integrasi sekolah dan komunitas
Pelatihan	Efisiensi/ pengaruh militer	Pendidikan gerakan
Pengalaman	Spesialisme/ olahraga	Integrasi dan inklusivitas
<b>Apa yang diajarkan (kurikulum)</b>		
Maksud	Mendapatkan pengetahuan	Konstruksi makna
Tujuan	Mendefinisikan apa yang kita tahu	Menemukan apa yang belum kita tahu dan mengaplikasikan apa yang kita tahu
Hasil	Penampilan	Pemikiran dan pengambilan keputusan
Kerangka permainan	Aktivitas musiman	Klasifikasi
<b>Bagaimana diajarkan (pedagogi)</b>		
Pengajaran	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa, pengembangan, progresif
Strategi	Part-whole	Whole-part-whole
Konten	Berdasarkan teknik	Berdasarkan konsep
Konteks	Interaksi guru-siswa	Interaksi multidimensi
Peran guru	Pengirim informasi	Fasilitas problem solving
Peran siswa	Pembelajaran pasif	Pembelajaran aktif
Evaluasi	Penguasaan	Demonstrasi pemahaman dan kontribusi pada proses

Dari J. Butler, 1998, Factory vs. village green. Two approaches in teaching games education. *Education for life*. Association Internationale des Ecoles Superieures d'Education Physique. World Convention Proceedings. New York. Dengan izin R. Feingold.

Pada intinya, model teknik berdasarkan pada teori pembelajaran behavioris yang menganjurkan penggunaan pengajaran langsung oleh guru sebagai “penjaga pengetahuan” yang akan “mengirimkan” informasi kepada siswa “yang mau menerima” (Allison & Barrett, 2000). Model Pembelajaran Pendekatan Taktik konstruktivis, sebaliknya, menggunakan pengajaran konseptual dan transisional. Siswa dilihat sebagai pemikir dengan munculnya teori tentang dunia. Guru menginvestigasi sudut pandang siswa untuk memahami konsepsi siswa sebelumnya untuk digunakan dalam pelajaran berikutnya (Brooks & Brooks, 1999). Sebagai tujuan dari diskusi ini, dua perbedaan besar dari model-model ini dipertentangkan dalam tabel 3.1, dengan pemahaman bahwa pada kenyataannya, banyak kurikulum sekolah berada diantara perbedaan besar ini. Dalam cara yang sama bahwa lawan yang seimbang membantu menggambarkan dan menyaring kemampuan tiap pemain, kita berharap bahwa perbandingan ini akan membantu memisahkan perbedaan karakteristik model-model tersebut dan menggambarkan pengaruhnya yang kuat pada pengalaman bermain siswa.

Dalam cara yang sama bahwa lawan yang seimbang membantu menggambarkan dan menyaring kemampuan tiap pemain, kita berharap bahwa perbandingan ini akan membantu memisahkan perbedaan karakteristik model-model tersebut dan menggambarkan pengaruhnya yang kuat pada pengalaman bermain siswa.

### **Kurikulum (Apa yang Diajarkan): Perbandingan Model Teknik dan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Tabel 3.1 menampilkan tiga area pertimbangan dalam menyusun bahan pengajaran:

1. Mengapa diajarkan (teori kurikulum berdasarkan perpektif filosofis dan historis)
2. Apa yang diajarkan (model kurikulum berdasarkan alasan dan kerangka berpikir—lihat tabel 3.2)
3. Bagaimana diajarkan (perspektif pendidikan termasuk tindakan dan refleksi)

Tetap ingat bahwa teori-teori kurikulum berdasarkan pada asumsi tentang masyarakat, kemanusiaan, dan pendidikan. Model kurikulum menunjukkan cara operasi teori-teori ini. Bab ini hanya akan menyoroti bagian kurikulum (apa yang diajarkan) dari tabel 3.1 dan akan mempertimbangkan tentang maksud, tujuan, hasil, dan kerangka tiap-tiap model dan pengaruhnya terhadap siswa. Teori-teori kurikulum yang menempel pada bagian *mengapa* dari tabel 3.1 menuju diskusi yang lain.

### **Maksud: Penerimaan Pengetahuan Versus Konstruksi Makna**

Maksud kurikulum diperoleh dari satu set nilai dan keyakinan dan merupakan sebuah pertimbangan tertinggi untuk pembuatnya (Butler, 1998). Pertanyaan yang mendasar adalah, Mengapa kita mengajarkan permainan? (Bunkeer & Thorpe, 1986). Jika tujuannya adalah untuk melatih siswa mereplika tingkah laku atau keterampilan tertentu, maka pendekatan teknik, yang berdasarkan pada teori behavioris (dengan kata lain, stimuli dan penguatan), berkesenangngansi lebih baik dan memenuhi tujuan pengajaran permainan, yang dilihat ketika memperoleh pengetahuan. Konten dibagi menjadi langkah-langkah kecil yang kemudian diperagakan untuk siswa yang mempraktikkannya dalam latihan yang efisien. Hal ini membuat guru mempunyai waktu maksimum untuk memberikan umpan balik positif dan korektif bagi siswa. Fokusnya adalah pada pembelajaran psikomotorik, dengan pembelajaran kognitif sebagai prioritas kedua (Metzler, 2005).

Jika tujuannya adalah untuk melatih siswa mereplika tingkah laku atau keterampilan tertentu, maka pendekatan teknik, yang berdasarkan pada teori behavioris (dengan kata lain, stimuli dan penguatan), berkesenangngansi lebih baik dab memenuhi tujuan pengajaran permainan, yang dilihat ketika memperoleh pengetahuan.

Jika pengembangan pemahaman yang lebih dalam, sintesis, pengambilan keputusan, dan kemampuan untuk menggunakan informasi dalam berbagai situasi adalah maksud utama dari kurikulum, model Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih cocok daripada model teknik karena Pembelajaran Pendekatan Taktik mendorong siswa untuk mengkonstruksi makna dari situasi dimana mereka berada. Dengan kata lain, dengan mendorong siswa untuk mengaplikasikan keterampilan permainan secara efektif dalam konteks permainan, hal ini akan membutuhkan perhatian pada pemahaman yang lebih dalam tentang permainan, seperti yang disajikan oleh Pembelajaran Pendekatan Taktik. Seperti yang dinyatakan oleh Griffin dan rekan-rekannya (1997), siswa yang menggunakan pendekatan ini lebih sedikit yang menanyakan, Mengapa kita melakukan hal ini? atau Kapan kita memainkan permainan? Seperti yang terlihat melalui lensa konstruktivis, siswa mempertimbangkan dunia mereka dengan mensintesa pengalaman-pengalaman baru, yang dalam sebuah proses Piaget dan Inhelder (1971) menyebutnya asimilasi dan akomodasi. Oleh karena itu, maksud dari pengajaran permainan adalah untuk membuat siswa menjadi mampu untuk mengkonstruksi makna dalam pendidikan permainan.

Jika pengembangan pemahaman yang lebih dalam, sintesis, pengambilan keputusan, dan kemampuan untuk menggunakan informasi dalam berbagai situasi adalah maksud utama dari kurikulum, model Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih cocok daripada model teknik karena Pembelajaran Pendekatan Taktik mendorong siswa untuk mengkonstruksi makna dari situasi dimana mereka berada.

### **Tujuan: Mendefinisikan Apa yang Kita Tahu Versus Menemukan Apa yang Kita Tidak Tahu dan Mengaplikasikan Apa yang Kita Tahu**

Dalam model teknik, tujuan guru adalah untuk mengajar siswa tentang informasi secara efektif dan efisien. Hal ini dapat dikatakan sebagai *transmisi*. Seseorang dapat mengenali pengaruh antara militer pada awal abad 20 dan model yang efisien dalam pengajaran menggunakan pendekatan transmisi. Terdapat asumsi yang melekat bahwa semua siswa memulai dari pengetahuan yang sama, belajar pada kecepatan yang sama, dan akan belajar menggunakan gaya ini. Dalam konteks dimana para pemain sangat termotivasi, seperti situasi permainan yang sukarela, guru atau pelatih dapat mengajarkan keterampilan secara efisien, sehingga dapat mengetahui apa yang pemain inginkan.

Tujuan guru dalam model Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah untuk menawarkan kepada semua siswa kesempatan untuk mengalami secara aktif, menikmati dan memahami permainan, dengan mengabaikan level kemampuan atau keterampilan. Perilaku siswa lebih tidak dapat diprediksikan ketika pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik digunakan (misalnya ketika siswa terlibat dalam pembuatan keputusan taktik dalam sebuah permainan yang dimodifikasi). Walaupun siswa bisa juga belajar dalam kondisi dimana guru tidak

mampu memprediksi, guru dapat menyalurkan pengalaman siswa melalui sebuah proses yang disebutkan Kirk (1993) sebagai “kurikulum berkesenangngsi seperti kapal.” Siswa dapat didorong untuk mendengarkan, mengeksplor, diskusi, dan menciptakan ide-ide. Asumsi siswa ditantang, dan keputusan mereka dinegosiasikan.

Walaupun banyak guru melaporkan “pemahaman” sebagai tujuan utama, banyak juga yang tidak menscaffold atau membuat koneksi untuk membiarkan siswa benar-benar mempertimbangkan apa yang mereka tahu dan apa yang mereka temukan dan pelajari. Banyak guru menggunakan latihan keterampilan di luar konteks permainan atau membolehkan siswa untuk “bermain saja” tanpa memastikan tujuan pembangunan koneksi antara perolehan keterampilan dan strategi permainan (Butler, 1997). “Kesenangngsi kurikulum bukan untuk memproduksi resep tentang apa yang guru dan siswa lakukan, tetapi memberikan strategi sementara” (Jewett, Bain, & Ennis, 1995, hal. 123).

### **Hasil: Penampilan lawan Berpikir dan Pengambilan Keputusan**

Hasil yang diharapkan dari model teknik adalah siswa akan menjadi pemain yang terampil. Mereka juga diharapkan untuk menjadi teratur, patuh, dan hormat sehingga mereka dapat mempelajari apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Sebagai contoh, siswa dapat diharapkan dalam pelajaran sepakbola tentang kemampuannya untuk mengeksekusi tendangan menggunakan bagian dalam kaki untuk membuat tendangan akurat dan pendek. Berbagai macam rubrik yang menggambarkan kriteria keterampilan ini akan dinilai berdasarkan penampilan siswa. Jika kita dapat memperkirakan hal ini terjadi pada kelas empat, kita juga dapat memperkirakan aplikasinya dalam sebuah permainan. Banyak siswa berasumsi bahwa peran mereka dalam permainan adalah untuk menendang bola karena itulah fokus dari praktik kemampuan awal.

Hasil yang diharapkan dari model teknik adalah siswa akan menjadi pemain yang terampil. Mereka juga diharapkan untuk menjadi teratur, patuh, dan hormat sehingga mereka dapat mempelajari apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya.
---

Perubahan Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam fokus—dari *bagaimana* menjadi *mengapa* atau *bagaimana jika* (Kirk & Tinning, 1992)—mendorong siswa untuk merefleksikan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Seperti yang dinyatakan oleh Brooks dan Brooks (1999), ketika siswa harus mempertimbangkan kembali ide-ide utama ini dalam kehadiran informasi baru untuk menciptakan struktur kognitif, pemahaman yang dalam akan muncul. Kemampuan siswa dalam bergosiasi, berkompromi, dan mendengarkan dikembangkan melalui kerja kelompok kecil. Siswa diharuskan untuk membuat keputusan, bertanya, dan menantang diri mereka sendiri dan teman-temannya—seperti yang banyak

dilakukan oleh anak-anak saat mereka bermain. Contoh sebelumnya tentang pelajaran sepakbola akan terlihat berbeda dalam kelas Pembelajaran Pendekatan Taktik. Fokus penilaian pembelajaran siswa adalah proses berpikir dan pengambilan keputusan siswa. Melalui sebuah proses bertanya dengan guru, siswa akan belajar untuk berpikir tentang setiap situasi permainan yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut ini: Apa yang sedang terjadi disini? Bagaimana cara saya membantu tim saya membawa bola di lapangan? Kemana saya seharusnya bergerak?

Melalui sebuah proses bertanya dengan guru, siswa akan belajar untuk berpikir tentang setiap situasi permainan yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut ini: Apa yang sedang terjadi disini? Bagaimana cara saya membantu tim saya membawa bola di lapangan? Kemana saya seharusnya bergerak?

### **Kerangka Permainan: Aktivitas Musiman lawan Klasifikasi**

Model teknik mengatur kurikulum dengan tiruan siklus olahraga profesional musiman. Seperti yang dilaporkan oleh seorang guru di dalam penelitian Butler (1993),

Kurikulum berubah-ubah tetapi tetap sama. Maksud saya, saya pikir setiap orang dalam musim gugur bermain sedikit football (American football), sedikit bermain sepakbola. Ketika Anda mulai..., Anda melakukan sedikit senam, sedikit memainkan bola basket. Saat musim semi ada lapangan, Anda bermain softball, jadi menurut saya ini cukup tradisional.

Werner dan Almond (1990) menyatakan bahwa “menawarkan sebuah variasi olahraga yang besar dalam satu atau dua minggu unit berarti bahwa siswa tidak pernah punya waktu untuk menjadi mahir” (hal. 23). Model Pembelajaran Pendekatan Taktik menggunakan sistem klasifikasi untuk kerangkanya dan mendasarkan inklusi permainan pada proses seleksi sistematis. Permainan dengan tujuan yang sama dimasukkan ke dalam satu grup (lihat tabel 3.2).

**Tabel 3.2 Komponen-komponen Esensial dalam Pendidikan Olahraga (Kerangka Berpikir)**

	<b>Target</b>	<b>Penyerangan</b>	<b>Net/wall</b>	<b>Teritorial</b>
Tujuan utama permainan	Untuk mengirim suatu objek dan membuat kontak dengan sebuah target tak bergerak yang spesifik dengan usaha yang lebih sedikit daripada lawan.	Untuk menempatkan bola dari pemain agar bergerak dan mencetak angka lebih dari lawan	Untuk mengirim bola kembali pada lawan agar lawan tidak dapat mengembalikan bola tersebut atau memaksa lawan melakukan kesalahan. Serving adalah waktu yang tepat.	Untuk menyerbu area pertahanan lawan untuk mencetak gol pada saat mencegah lawan mencetak gol.
Konsep dan keterampilan	Keterampilan mengirim:	I. Penempatan bola di lapangan	I. kesadaran spasial Keterampilan: melempar,	<b>Konsep Ofensif</b> I. Mempertahan-

	membawa, melepaskan, mengirim	Keterampilan: penyerangan, posisi tubuh, posisi tangan pada pemukul II. Pengambilan keputusan Keterampilan: observasi, mendengarkan, menerima, melempar III. Menutup base Keterampilan: sprint, posisi siap, bergerak ke samping IV. Dasar berlari Keterampilan: sliding, sprinting	menangkap dan memukul bola sebelum jatuh ke tanah II. Posisi dalam lapangan Keterampilan: berlari, menghentikan, mengubah arah III. Posisi tubuh Keterampilan: keseimbangan, kerja kaki, memukul bola sesuai gerak tubuh IV. Lintasan bola Keterampilan: melempar, menangkap V. Kedalaman Keterampilan: memukul dengan kecepatan khusus, lob shot, drop shot, spin shot, voli, drive, dig VI. Sudut Keterampilan: kontrol raket, sudut raket, voli, forehand dan backhand	kan pemilikan bola keterampilan: mengirim, menerima, traveling II. Penembusan/ invasi Keterampilan: operan dan tangkapan yang akurat, dodging, perubahan kecepatan <b>Konsep Defensif</b> I. Zoning, mempertahankan Pemain di area Keterampilan: shuffle, perubahan kecepatan, lari dengan arah yang berbeda II. Mempertahankan pemain khusus Keterampilan: footwork III. Konsep Transposisi Keterampilan: visi peripheral, footwork, running, quick change direction
Peran pemain	Keterampilan yang sama dibutuhkan semua pemain; tidak ada interaksi	Variasi dalam peran untuk tim yang defensif (misal pitcher, catcher)	Semua pemain membutuhkan keterampilan yang sama karena ada rotasi posisi (misal semua serve dan menerima)	Penjaga gawang yang ditunjuk; peran atau pemain defensif dan ofensif; midcourt (kedua peran)
Area bermain	Area bermain yang dibagi; pemain bermain bergiliran; variasi golf course hingga ice sheet	Area bermain dibagi; tim ofensif mempunyai track yang ditunjuk untuk run; running track varies	Area dibagi oleh net; pemain lawan dipisah	Area dibagi oleh semua pemain; seperti persegi panjang; sering outdoor
Strategi ofensif	Menembak target; archery gold; bowling jack; curling button; golf hole; pool pocket; skittles pins	Posisi fielding; forcing play; holding runner dari stealing; staying on offense; keeping turn selama possible OK	Menempatkan bola lebih jauh dari para pemain; menempatkan bola dekat dengan garis pembatas; berubah ke posisi voli di net; intercepting;antisipasi; menggunakan spiker	Posisi keeping; memindah bola atau puck ke area tertentu; perubahan yang cepat dari ofensif menjadi defensif; transposisi— organisasi pemain yang bergerak dari ofensif ke defensif dan sebaliknya
Strategi defensif	Tidak ada strategi defensif dalam permainan individual. Dalam permainan tim, hambatan mencegah gawang terkena serangan	Stealing; leading; tagging up; kemampuan menerima dan mengirim yang cepat dan akurat	Mengembalikan objek dan menjaga batasnya; mengantisipasi dimana lawan akan mengembalikan objek	Menangkap bola atau puck sebelum bola keluar garis atau masuk gawang; menekan lawan sehingga melakukan kesalahan; menutup pilihan distribusi
Contoh	Panahan,	Baseball, cricket,	Net: badminton, pickleball,	Bola basket, hoki



permainan	bowls, bowling, croquet, curling, golf, pool, billiards	Danish longball, kickball, rounders, softball	tennis, table tennis, bola voli Wall: handball, raquetball, squash	lapangan/ es, football, lacrosse, sepakbola, handball tim, polo air, ultimate Frisbee
-----------	---	---	---	--

### **Klasifikasi Permainan Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Bunker dan Thorpe (1982) mengkategorisasikan permainan dengan tujuan yang sama ke dalam heading berikut ini: invasi, net/wall, striking/fielding, dan target sport. Sejak publikasi klasifikasi tahun 1982, penulis membuat variasi terhadap heading-heading ini. Untuk menghindari konotasi militer, Bunker dan Thorpe memilih menggunakan istilah *teritorial* daripada *invasi*. Doolittle dan Fay mengadopsi istilah *tim passing sport* pada publikasi mereka tahun 2002, *Authentic Assessment of Physical Activity for High School Students*.

Komponen-komponen permainan yang digunakan untuk membedakan kategori termasuk tujuan, konsep dan keterampilan, peran pemain, area bermain, strategi ofensif dan defensif (lihat tabel 3.2). dengan komponen-komponen ini pada tempatnya, kurikulum dapat disusun untuk mempermudah pengembangan dan peruntutan konsep dan pentransferan ide dan hubungan antar permainan antar konsep yang mereka libatkan. Urutan konsep umum dapat dipresentasikan dan dikuasai dalam berbagai konteks. Seperti yang dikemukakan oleh Thorpe (1989), dengan menyoroti hubungan ini dapat meningkatkan kompleksitas taktik dan pengambilan keputusan yang lebih baik oleh siswa. Ia menyatakan bahwa inilah yang memisahkan guru pendidikan jasmani dari provider lain pengalaman bermain (misal pelatih dan sport leader).

Jika dibaca dari kiri ke kanan, tabel 3.3 (Klasifikasi permainan Thorpe, Bunker, dan Almond) merefleksikan sebuah tahapan perkembangan, dengan target dan permainan striking diikuti oleh permainan net/wall yang diikuti oleh permainan teritorial. Konsep dan keterampilan yang melekat pada permainan target dan striking membentuk fondasi untuk permainan net dan teritorial yang lebih rumit dan kompleks secara konseptual. Siswa perlu berpikir dan merespon lebih cepat dalam permainan net/wall yang sifatnya berlanjut karena permainan striking memudahkan sebuah tim berkumpul dalam permainan. Permainan net tidak lebih kompleks daripada permainan teritorial karena lawan berada pada satu area. Permainan teritorial bergerak lebih jauh sepanjang rangkaian kesatuan; sehingga lawan dapat memotong semua ruang gerak di lapangan.

**Tabel 3.3 Klasifikasi Permainan Thorpe, Bunker, dan Almond**

Target	Striking/fielding	Net/wall	Teritorial
Panahan	Baseball	Net:	Bola basket
Billiard	Cricket	Badminton	Football
Bowling	Danish longball	Pickleball	Handball (tim)
Croquet	Kickball	Tenis meja	Hoki: lapangan, lantai, es
Curling	Rounders	Tenis	Lacrosse
Pool	softball	Bola voli	Netball
snooker		Wall:	Rugby
		Bola tangan (court)	Sepakbola
		Paddleball	Speedball
		Racquetball	Ultimate Frisbee
		Squash	Polo air

Anak yang belum mencapai tahap ketiga perkembangan kognitif Piaget (konkret-operasional—usia 7-8) dapat berpikir tentang lebih dari satu hal pada waktu yang bersamaan (desenter). Ketika diperkenalkan pada sepakbola, maka mereka mungkin berfokus pada satu hal (lihat gambar 3.1). Saat guru mengajarkan menendang, maka hal itulah yang akan dilakukan siswanya, semua pada waktu yang bersamaan! Tipe kemajuan yang sama dapat diaplikasikan untuk setiap domain pembelajaran tingkah laku: psikomotorik—keterampilan yang tertutup akan terbuka; afektif—kompetisi tidak langsung dalam permainan target versus kompetisi langsung dalam kategori lainnya.



**Gambar 3.1 Magnet sepakbola**

### **Sampel Program Permainan Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Dengan kerangka berpikir dalam tingkat dan nilai yang ditetapkan, seleksi dan struktur konten program dapat dimunculkan. Tanpa kerangka semacam itu (kerangka lain telah ditawarkan oleh mahasiswa, seperti Mauldon & Redfern, 1981; dan Ellis, 1983), mudah untuk jatuh ke dalam pilihan yang menyimpang, dengan memilih permainan yang dirasa familiar

atau permainan yang sering kita mainkan. Program pendidikan permainan (lihat tabel 3.4) mencoba untuk menawarkan program Pembelajaran Pendekatan Taktik untuk kelas 3 sampai 12 dengan alokasi satu jam pelajaran tiap minggu. Banyak program sering mengalokasikan waktu dengan perbandingan yang tidak seimbang 60% banding 90% untuk program pendidikan jasmani dan pendidikan permainan (Flemming 1994; Thorpe, Bunker, & Almond, 1984; Turner & Martinek, 1995; Werner & Almond, 1990; Werner & Thorpe, 1996) dan memberikan bobot yang tidak semestinya pada permainan teritorial (Butler, 1993; Jackson, Jones, & Williamson, 1983). Sebuah program yang diatur seperti yang disebutkan di atas akan terlihat sedikit kacau sebab representasi tiap kategori yang diajarkan menggantikan permainan sebanyak yang diberikan dalam program. Sampel program yang ditawarkan pada tabel 3.4 adalah sebuah contoh umum yang dapat dimodifikasi untuk mengakomodasi kebutuhan dan konteks tertentu dalam sekolah.


Tabel 3.4 Program Pendidikan Permainan (Alokasi waktu: satu jam pelajaran per minggu)

	Kelas 3	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6	Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9	Kelas 10	Kelas 11	Kelas 12
Musim gugur (Sept.-Okt.)	Pengembangan keterampilan manipulatif: permainan 1v1	Pengenalan permainan teritorial	Sepak bola, hoki	Permainan penemuan	Hoki lapangan, lacrosse	Softball, Danish longball, cricket	Pelajaran fondasi—pendidikan olahraga	Golf, panahan	Sepak bola, bola basket	Tenis, wallyball
Musim gugur (Okt.-Des.)	Bowling, skittles	Pickleball (tanpa raket)	Danish longball, quik cricket	Bola basket, hoki, sepak bola	Badminton, bola voli	Flag football, hoki		Pickleball, tenis, Racquetball	Bowling, panahan, golf	Flag football, hoki, sepak bola
Musim semi (Jan.-Feb.)	Pengenalan permainan net (tanpa raket)	Bola basket, sepakbola	Hoki lantai, sepak bola, bola basket	Pickleball	Bola basket, sepak bola, hoki	Badminton, pickleball		Tim handball, Sepakbola, bola basket	Badminton, bola voli	Raquetball, wallyball
Musim semi (Feb.-April)	1v1	Bola voli-3v3	Pickleball (dengan raket)	Danish longball, softball	Ultimate Frisbee, hoki, lacrosse	Bola voli, tenis		Bola voli, pickleball, tenis	Bola basket, tim handball, sepak bola	Lacrosse, sepak bola, hoki
Musim semi (April-Juni)	Bowling (dengan sudut-pengenalan permainan wall)	Pengenalan permainan striking	Kickball	Pickleball, tenis	Cricket, Danish longball	Panahan, golf		Softball, baseball, Danish longball	Cricket, softball	Softball, cricket

 = permainan teritorial

 = permainan net/wall

 = permainan striking

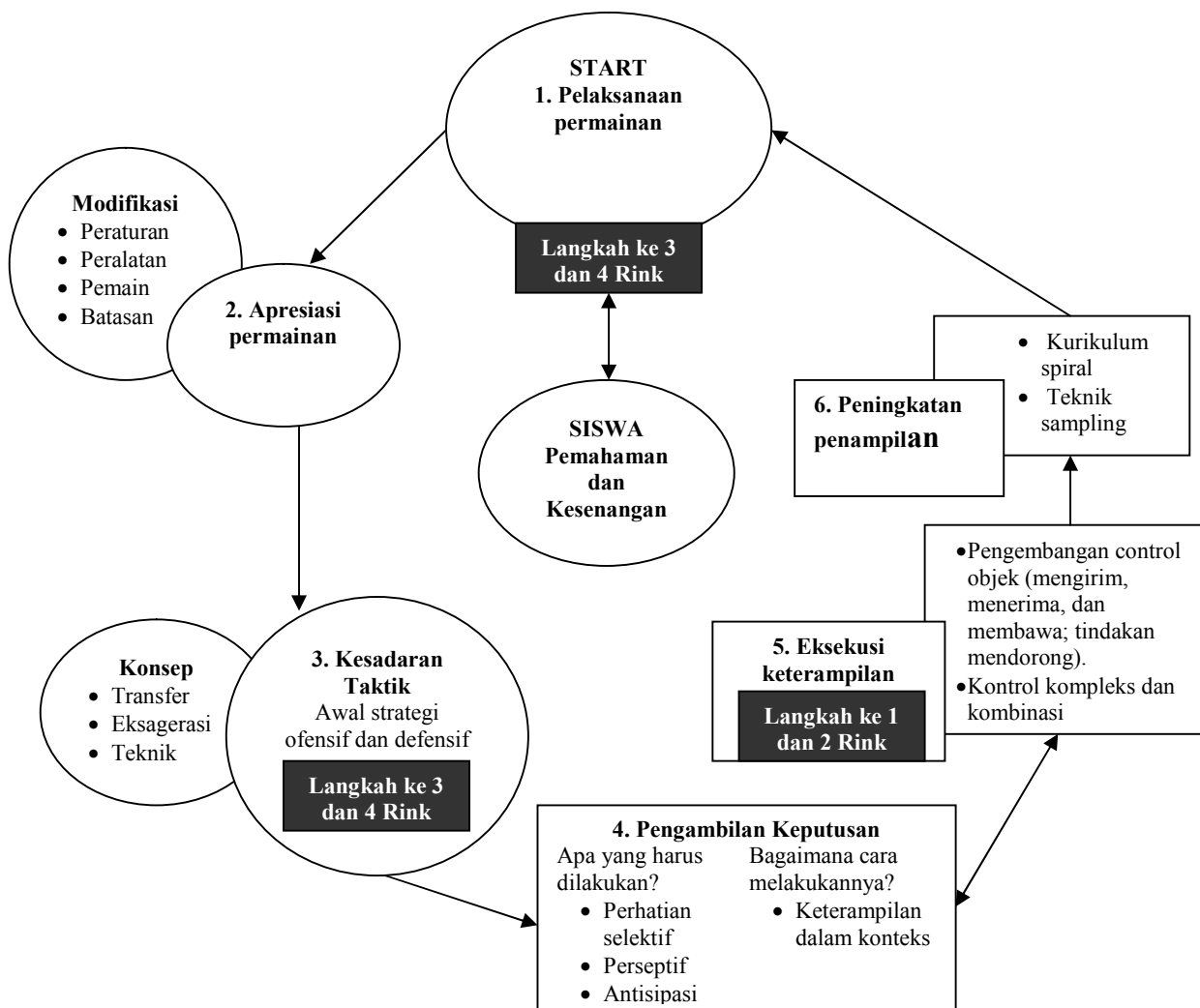
 = permainan target

Dibawah ini adalah faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika merencanakan sampel program di tabel 3.4:

1. *Waktu*. Waktu dibutuhkan dalam pengembangan permainan dengan kedalaman tertentu. Beberapa permainan membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan permainan yang lain (misalnya, bowling membutuhkan lebih sedikit waktu untuk dipahami dibandingkan bola basket).
2. *Fokus*. Guru harus fokus pada sedikit saja permainan pada tiap level dan memperkirakan permainan tersebut mewakili kategori tertentu (Collier & Oslin, 2001). Lebih sedikit lebih baik.
3. *Sampling*. Anak-anak perlu punya pengalaman memainkan beberapa permainan untuk dipahami persamaan dan perbedaannya. Satu permainan dalam klasifikasi dipilih sebagai fokus untuk kelompok kelas tertentu, dan yang lainnya dari klasifikasi yang sama dapat dijadikan sampel untuk dilihat persamaannya. Sebagai contoh, bola basket dipilih sebagai permainan fokus untuk kelas empat (lihat tabel 3.4), dengan sepakbola sebagai permainan sampel. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hubungan antar permainan dapat diperjelas dalam hal konsep, strategi, dan keterampilan.
4. *Kesiapan siswa*. Permainan dipilih harus berdasarkan level perkembangan siswa. Contohnya, seperti yang disarankan sebelumnya, kelas satu atau kelas dua secara umum belum siap secara kognitif untuk mempelajari permainan teritorial.
5. *Transfer intertask (keterampilan, konsep, dan strategi)*. Kurikulum harus memaksimalkan transfer pembelajaran yang muncul dari satu permainan ke permainan yang lain dalam satu klasifikasi (dan, untuk tingkat yang lebih rendah, dari ke permainan dari klasifikasi yang lain). Contohnya, kemampuan untuk mengoper ke arah teman satu tim yang sedang bebas dan bergerak mendekat ke arah gawang untuk kembali mendapat operan (memberi dan berlari) dapat diaplikasikan dalam sebagian besar permainan teritorial.
6. *Transfer intratask (keterampilan, konsep, dan strategi)*. Kurikulum perlu disusun agar keterampilan dan konsep yang dipelajari dalam tiap permainan dapat ditransfer ke level kesulitan yang lebih tinggi dalam permainan tersebut. Keterampilan yang diajarkan harus diberikan waktu yang cukup dan harus dikerjakan dengan cepat dalam sebuah situasi permainan yang sesuai. Pusat dari model Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah adanya praktik yang dapat menyalurkan potensi. Hal ini akan ditentukan oleh persamaan-persamaan antara satu situasi praktik dan lainnya atau antara praktik dengan permainan sebenarnya” (Lauder, 2001, hal.21).

7. *Kurikulum spiral* (Bruner, 1977). Ide, konsep, dan strategi dalam empat kategori permainan harus ditinjau kembali tiap tahun. Bobot harus diberikan untuk menyatukan ide pada permainan yang spesifik. Tiap tahun, kurikulum membentuk spiral pada level pengajaran dan materi baru yang lebih maju.
8. *Standar*. Standar nasional, regional, dan daerah akan menjadi pertimbangan penting disini (misalnya, NASPE, 1995; National Curriculum Council, 1992; Menteri Pendidikan, Singapura, 2003). Sebuah kerangka berpikir seperti model Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat memberikan koneksi yang mudah antara program permainan dan standar penandaan.

### Model Pembelajaran Pendekatan Taktik dan Langkah-langkahnya



**Gambar 3.2 Model Pembelajaran Permainan**

Diadaptasi, dengan izin, dari D. Bunker dan R. Thorpe, 1982, "A model for the teaching of games in the secondary school," *Bulletin of Physical Education* 10: 9-16.

Bunker dan Thorpe (1982) pertama kali memperkenalkan model Pembelajaran Pendekatan Taktik pada pengajaran permainan di *Bulletin of Physical Education*. Butler (2002) mengadaptasinya dengan menambahkan materi yang terkait dengan empat langkah pengembangan permainan yang dikemukakan oleh Rink (2002). Gambar 3.2 memperlihatkan bahwa model Pembelajaran Pendekatan Taktik memulai fokus pembelajaran dengan pendekatan tradisional langkah ke 3—langkah 1 dalam model Pembelajaran Pendekatan Taktik. Langkah 1 adalah pelaksanaan permainan yang menekankan akuisisi keterampilan sebelum diberikan akses ke permainan.

Berikut ini merupakan empat langkah permainan yang dikemukakan oleh Rink:

Langkah 1 pengembangan kontrol objek

Langkah 2 Kontrol kompleks dan kombinasi keterampilan

Langkah 3 Mengawali strategi ofensif dan defensif

Langkah 4 Permainan kompleks dalam konteks model Pembelajaran Pendekatan Taktik

Pada intinya, model Pembelajaran Pendekatan Taktik merupakan kebalikan dari tatanan tradisional dalam pengajaran permainan dan karena itu Pembelajaran Pendekatan Taktik “mempermudah siswa untuk mempelajari tentang permainan dan mempraktikkan teknik dalam konteks permainan bukannya terpisah dari permainan tersebut” (Thorpe, 2001, hal. 23). Permainan dan taktiknya merupakan hal penting dalam pelajaran, lebih dari yang dilabelkan pada akhir atau sisa waktu pelaksanaan praktik.

Langkah-langkah model Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebagai berikut:

1. *Permainan*. Semua siswa dapat memainkan permainan. Margaret Ellis (1986) menggambarkan keuntungan-keuntungan dan makna “mempermudah” tiap anak untuk berpartisipasi, dengan mengabaikan level keterampilan, dengan memodifikasi beberapa hal seperti peraturan, peralatan, area bermain, dan besarnya kelompok.
2. *Apresiasi permainan*. Siswa belajar untuk memahami dan mematuhi kebutuhan akan peraturan karena mereka menciptakan, mengimplementasikan, dan menyaring peraturan tersebut.
3. *Kesadaran taktik*. Siswa menjadi tahu dan mengerti permainan melalui pemecahan masalah setelah mereka dihadapkan pada situasi permainan.
4. *Pengambilan keputusan*. Siswa belajar untuk membuat keputusan yang baik dengan mempraktikkan elemen-elemen pengambilan keputusan. Elemen-elemen ini meliputi perhatian terhadap tindakan yang relevan (perhatian selektif), respon antisipatif terhadap lawan, dan pemilihan keterampilan yang sesuai (yang akan efektif mengimplementasikan keputusan).

5. *Eksekusi keterampilan.* Siswa termotivasi untuk mempelajari keterampilan karena mereka dibelajarkan dalam konteks dan berlatih setelah permainan dimainkan. Keterampilan tersebut kemudian meningkatkan penampilan bermain dan membantu siswa dalam mengimplementasikan strategi terpilih.
6. *Penampilan.* Level penampilan siswa berkembang sejalan dengan jalannya siklus.

### **Mengimplementasikan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Berikut ini adalah beberapa poin yang dapat membantu guru dalam mengimplementasikan model Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam sebuah kurikulum pendidikan permainan yang merevitalisasi secara potensial. Pedoman ini merupakan hasil dari umpan balik guru dalam workshop-workshop dan dari pengalaman pribadi guru.

1. Perjelas filosofi pendidikan Anda. Hal ini akan membantu Anda dalam membuat keputusan pendidikan.
2. Bandingkan ide-ide yang merubah filosofi pendidikan Anda dengan ide-ide yang lain (lihat *Instructional Models for Physical Education*, Metzler, 2005).
3. Tentukan apa hasil pembelajaran yang dicari dan tentukan lingkungan pendidikan seperti apa yang dapat membantu perkembangan mereka.
4. Mulai dengan satu kelas yang kooperatif.
5. Mulai dengan aktivitas dengan konten yang kuat dan yang membuat Anda merasa nyaman.
6. Konsultasikan usaha Anda dengan pengajar pendidikan jasmani yang lain (tidak perlu dalam satu institusi yang sama) agar Anda dapat berbagi ide, materi, pengetahuan konten, masalah dan solusinya, pengalaman, dan kegagalan.
7. Lihat dukungan administratif untuk implementasi, dalam hal pekerjaan inservis, keikutsertaan dalam pertemuan, kunjungan ke program-program yang lain, dan dukungan moral. Seperti yang disarankan oleh Brooker, Kirk, Braiuka, dan Bransgrove (2000), pendekatan harus diimplementasikan dalam “kondisi yang reseptif dan suportif.”
8. Ikutsertakan para perencana kurikulum sekolah daerah; ajak mereka ke dalam diskusi filosofis tentang nilai-nilai dalam pendidikan dan keuntungan model Pembelajaran Pendekatan Taktik.

### **Kesimpulan**

Untuk membawa pendidikan jasmani pada milenium ini, guru seperti halnya Mr. Pettit perlu terlibat dalam pergeseran paradigma yang membuat banyak tuntutan berat terhadap energi dan motivasinya. Perubahan kurikulum merupakan sebuah proses yang penuh tekanan.

Walaupun demikian, keuntungannya akan semakin besar dari waktu ke waktu. Pembelajaran Pendekatan Taktik, dengan perhatiannya pada nilai-nilai pengajaran yang berpusat pada siswa dan perencanaan yang berbasis hasil, merupakan sebuah model pembelajaran yang akan mampu membantu guru, siswa, orang tua, dan para pelaksana pendidikan dalam melaksanakan pendidikan yang holistik dan transformasional pada anak-anak “melalui fisik.” Ketika mempertimbangkan keuntungan yang diberikan oleh model ini, penting untuk diingat bahwa hal ini lebih dari sekedar perubahan gaya hidup atau perubahan yang berlangsung tiba-tiba.

Walaupun Pembelajaran Pendekatan Taktik menunjukkan banyak masalah yang tak terpisahkan dalam program pendidikan jasmani, Pembelajaran Pendekatan Taktik merupakan sebuah proses yang lebih dari sekedar resep dokter. Intinya adalah tidak mudah mengganti kurikulum yang ada dengan kurikulum Pembelajaran Pendekatan Taktik—biarkan Pembelajaran Pendekatan Taktik membawa kita selama beberapa dekade ke depan. Jika kita percaya bahwa ada keuntungan jika siswa melakukan debat dan negosiasi, menemukan dan menyaring—untuk menempatkan pemahaman pada pusat pengalaman pendidikan—maka hal ini berpengaruh baik bagi pembuat kurikulum. Walaupun banyak tekanan untuk membuat kurikulum ini sebagai “kurikulum yang sempurna,” kenyataannya adalah bahwa kita berada pada proses perubahan organik yang secara konstan mentransformasikan semua institusi sosial.

Proses perubahan ini membantu para pengajar untuk melihat dari sudut pandang siswa dan melihat apa yang mereka yakini untuk menjadi bernilai. Hal ini juga membantu mereka mengajar dalam kaitannya dengan nilai-nilai tersebut. Temuan terpenting Butler pada penelitian di tahun 1993 adalah bahwa, walaupun banyak guru yakin bahwa pembelajaran harus bersifat “child-centered” (berpusat pada siswa), pada kenyataannya para guru mengajar menggunakan pendekatan langsung (direct approach). Seperti yang dikatakan Laws (1990), mereka menggunakan “retorika progresif untuk mengaburkan pengajaran menggunakan pendekatan tradisional” tanpa menyadari mereka melakukan hal tersebut. Setelah keterlibatan mereka dalam program action research, pengajaran hampir semua guru dalam penelitian Butler pada tahun 1993 lebih kongruen dengan filosofi pendidikan mereka. Dengan kata lain, mereka yang mendukung dengan keyakinan progresif mengajar dengan lebih progresif, sedangkan mereka yang meyakini pendekatan tradisional melanjutkan pengajaran mereka dengan lebih tradisional. Jika para praktisi pendidikan sering menawarkan kesempatan untuk terlibat dengan kurikulum—seperti yang dikatakan

Kirk (1993, hal. 262), “untuk belajar dari pengalaman, untuk memperbarui, dan membayangkan di luar pengalaman—dengan kata lain, untuk menjadi reflektif”—maka



tujuan dapat dikaitkan dengan praktik dalam sebuah proses yang terdapat inti pendekatan konstruktivis.

Jika kita percaya bahwa ada keuntungan jika siswa melakukan debat dan negosiasi, menemukan dan menyaring—untuk menempatkan pemahaman pada pusat pengalaman pendidikan—maka hal ini berpengaruh baik bagi pembuat kurikulum. Walaupun banyak tekanan untuk membuat kurikulum ini sebagai “kurikulum yang sempurna,” kenyataannya adalah bahwa kita berada pada proses perubahan organik yang secara konstan mentransformasikan semua institusi sosial.

### **Pertanyaan untuk Diskusi**

1. Bandingkan dan bedakan prioritas pendidikan, filosofi, dan metode dalam model kurikulum Pembelajaran Pendekatan Taktik dan model kurikulum lain yang digunakan dalam pendidikan jasmani.
2. Apa asumsi yang mendasari tentang masyarakat dan pendidikan didukung oleh model kurikulum Pembelajaran Pendekatan Taktik ketika dibandingkan dengan model kurikulum lain?
3. Kembangkan dan analisis kurikulum spiral dasar untuk digunakan di tengah atau awal program di sekolah menengah berdasarkan dua kelompok klasifikasi. Bagaimana intertask dan intratask dapat dioptimalkan? Pertimbangkan persoalan musiman pada aplikasinya.
4. Pada implementasi kurikulum Pembelajaran Pendekatan Taktik, bagaimana cara pengembangan keterampilan sebaiknya ditunjukkan?
5. Bayangkan Anda sedang mendisain sebuah kurikulum pendidikan jasmani untuk kelas 4 hingga kelas 6. Setelah menentukan berapa persen pendidikan permainan diperkenalkan untuk tiap tingkatan level, identifikasilah konsep yang terkait dalam salah satu klasifikasi tersebut dan tentukan peningkatannya.

## BAB 4

### Pengajaran dan Pembelajaran Permainan Di Tingkat Sekolah Dasar

Steve Mitchell

Siswa kelas dua memasuki gedung olahraga untuk kelas pendidikan jasmani mereka secara berpasangan. Mereka mengumpulkan perlengkapan mereka sendiri, mengatur area bermain kecil mereka sendiri, dan aktivitas tanpa intervensi gurunya. Mereka bermain permainan net, dan aktivitas yang bermanfaat dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang ditunjukkan oleh penampilan bermain teman sekelas yang bertindak sebagai lawan. Guru mendorong pemecahan masalah melalui pertanyaan yang didisain dengan baik yang berkesenangansi untuk membantu perkembangan berpikir kritis siswa (misalnya: “Jika Matt berada di belakang sana (berjarak jauh di lapangan), dimana Katie bisa melempar untuk membuatnya sulit menerima bola?”). Setelah berpikir sejenak Katie mengidentifikasi satu area terbuka, dan selanjutnya mereka bermain dengan menembak ke area terbuka yang tak dijangkau lawannya.

---

Skenario sebelumnya sangat masuk akal tapi jarang dilakukan karena seringkali siswa memasuki gedung olahraga lalu duduk membentuk lingkaran sedangkan guru menjelaskan aktivitas yang akan mereka lakukan. Ini adalah masalah yang nyata dalam pengajaran permainan.

Kurikulum pendidikan jasmani sekolah dasar seringkali memperkenalkan olahraga atau konten permainan pada kelas dua atau kelas tiga. Pengenalan ini biasanya dalam bentuk pengajaran dan pembelajaran keterampilan-keterampilan manipulatif melalui aktivitas latihan yang akan secepatnya menuju ke permainan. Namun kenyataannya, saya banyak mendengar beberapa pengajar pendidikan jasmani mengatakan bahwa siswa setingkat kelas dua sekolah dasar belum mampu melakukan permainan dan harus dibatasi pada latihan saja. Tidak ada gunanya saya mengatakan, saya tidak setuju dengan pandangan ini dan menganjurkan bahwa permainan mampu dan perlu dilakukan anak-anak seumuran kelas dua sekolah dasar.

Permainan mampu dan perlu dilakukan anak-anak seumuran kelas dua sekolah dasar.
---

Tujuan dari bab ini adalah untuk memberikan sebuah pemikiran konseptual dalam menggunakan model Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) di sekolah dasar dengan mereviu beberapa penelitian terkini, dan mengusulkan strategi dalam implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik di level sekolah dasar. Saya menyarankan agar implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik di level sekolah dasar sebaiknya dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik pada pengembangan konten. Pendekatan tematik meliputi pandangan bahwa permainan mempunyai komponen-komponen yang sama (saya akan menggunakan istilah *masalah taktik*) yang haru diajarkan pada siswa agar dapat bermain

dengan baik. Dengan menggunakan sistem klasifikasi permainan berdasarkan persamaan peraturan dan taktik (Almond, 1986), saya akan membuktikan pendekatan tematik pada pengembangan konten dengan menunjukkan bagaimana guru dapat mengembangkan jangkauan dan urutan untuk seleksi konten. Contoh proses ini akan disampaikan dalam bab ini.

Setelah menguraikan proses pengembangan konten, saya akan menjelaskan percobaan yang memungkinkan dan kesulitan dalam implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik pada level sekolah dasar. Walaupun Pembelajaran Pendekatan Taktik dicobakan dan diuji pada level sekolah menengah, bukan masalah jika pada level sekolah dasar Pembelajaran Pendekatan Taktik juga diimplementasikan, dimana para guru mempunyai kepentingan terhadap strategi untuk membuat permainan yang independen bagi siswa. Saya akan menunjukkan kesulitan yang mungkin muncul dan dugaan yang realistis dalam implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik di sekolah dasar. Bab ini dibagi dalam tiga bagian yang menunjukkan pemikiran penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik di sekolah dasar, pendekatan tematik untuk pendidikan jasmani sekolah dasar, dan implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik di sekolah dasar.

### **Pemikiran tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar**

Pemikiran untuk menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai sebuah model pengajaran pada pendidikan jasmani sekolah berasal dari sebuah kombinasi keterangan empiris dan bersifat anekdot. Keterangan ini memberikan hasil yang berharga dalam daerah kognitif dan afektif. Hasil kognitif, terutama sekali pemahaman tentang permainan dan taktik, sangat menentukan konsepsi awal Pembelajaran Pendekatan Taktik oleh Bunker dan Thorpe (1982). Mereka berpendapat bahwa siswa pemula bisa menjadi pemain yang lebih mahir dan penonton yang lebih mengetahui lebih banyak hal jika mereka belajar untuk memahami keputusan-keputusan yang diambil selama permainan dan pengaruh dari keputusan ini terhadap keterampilan dibutuhkan untuk melakukan penampilan terbaik. Pemahaman ini, menurut mereka akan membantu meningkatkan pengetahuan permainan dan penampilan tanpa menghiraukan kesuksesan implementasi keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan.

Penelitian menunjukkan pentingnya hasil kognitif. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh French dan Thomas (1987) mengindikasikan bahwa komponen kognitif pengetahuan dan pengambilan keputusan adalah determinan penting untuk penampilan permainan yang efektif pada pemain bola basket yang berusia 8 hingga 12 tahun. Penelitian berikutnya juga mendukung pentingnya faktor kognitif dalam kontribusinya terhadap penampilan bermain

anak usia sekolah dasar, terutama dalam permainan net (McPherson & Thomas, 1989) dan permainan invasi (Nevett, Rovegno, Babiarz, & McCaughy, 2001), walaupun hasil terkait pengetahuan permainan striking/fielding kurang mendukung karena eksekusi keterampilan merupakan kontributor yang paling penting dalam penampilan bermain (lihat Rovegno, Nevet, & Babiarz, 2001, untuk revid literatur).

Siswa pemula bisa menjadi pemain yang lebih mahir dan penonton yang lebih mengetahui lebih banyak hal jika mereka belajar untuk memahami keputusan-keputusan yang diambil selama permainan dan pengaruh dari keputusan ini terhadap keterampilan dibutuhkan untuk melakukan penampilan terbaik.

Sekali lagi, dengan tidak mengabaikan hasil kognitif, guru menyatakan bahwa mempelajari komponen taktik dari suatu permainan dapat membantu dengan pembelajaran permainan serupa yang memerlukan taktik. Seorang guru memberikan contoh ini selama tahap awal dalam permainan invasi kelas dua dimana siswa memainkan permainan handball tim yang dimodifikasi. Ketika salah seorang siswi yang bermain mengindikasikan pemahaman yang baik tentang gerakan pendukung ditanya oleh gurunya, “Bagaimana kamu tahu ada tempat yang baik untuk bergerak?” dia menjawab dengan mudah, “Saya bermain sepakbola!” (Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003). Hal ini adalah temuan yang umum diantara para pengajar pendidikan jasmanidi sekolah dasar walaupun belum diinvestigasi secara empiris di sekolah dasar. Walaupun demikian, ada fakta mengenai tranfer kognitif pada sekolah menengah dimana Mitchell dan Oslin (1999) menemukan bahwa sebuah pemahaman tentang permainan net yang mentransfer secara positif pada permainan net yang lain dan membantu penampilan bermain.

Ketika salah seorang siswi yang bermain mengindikasikan pemahaman yang baik tentang gerakan pendukung ditanya oleh gurunya, “Bagaimana kamu tahu ada tempat yang baik untuk bergerak?” dia menjawab dengan mudah, “Saya bermain sepakbola!” (Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003).

Hasil afektif dilaporkan oleh para pengajar pendidikan jasmani dengan pengalaman dalam memodifikasi permainan dan menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik pada level ini. guru-guru tersebut setuju dengan pendekatan ini karena beberapa alasan (Mitchell et al., 2003).

Pendekatan tersebut membuat para siswa yang berusia muda mampu melihat kaitan-kaitan antara keterampilan yang mereka latih dan aplikasi keterampilan-keterampilan tersebut dalam situasi permainan.

Penambahan waktu bermain siswa membuat siswa merasa lebih menikmati permainan dan mendapatkan pengalaman yang memotivasi siswa dengan usia muda, dan mereka tidak

akan perlu menanyakan pertanyaan umum seperti, Kapan kita akan memainkan permainannya?

Jika pertanyaan seperti itu adalah hal yang biasa ditanyakan oleh siswa, pertanyaan lain yang ikut muncul (dan selalu ditanyakan selama pelajaran yang berbasis keterampilan) adalah, Mengapa kita melakukan ini? Dalam pelajaran yang disampaikan menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik, siswa belajar untuk mengapresiasi nilai dalam latihan keterampilan, pertama melalui permainan dan diskusi awal yang mendemonstrasikan kebutuhan mereka akan latihan keterampilan, dan kedua melalui permainan selanjutnya, yang memerlukan aplikasi dan penampilan keterampilan yang dipelajari dalam permainan. Format pelajaran ini membuat lingkungan yang lebih memotivasi selama latihan keterampilan berlangsung.

### **Pendekatan Tematik untuk Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Dengan memberikan hasil kognitif dan afektif yang disinggung di awal, pada bagian ini saya tidak membahas pengajaran permainan terpisah, seperti sepakbola, bola voli, atau softball, tetapi pengajaran unit-unit permainan invasi, permainan net, dan permainan striking/fielding yang berpusat pada masalah taktik tertentu. Maksud dari pembahasan ini adalah, saya akan menggambarkan sebuah *masalah taktik* sebagai sebuah situasi yang muncul selama permainan yang harus diatasi dengan membuat keputusan dan mengeksekusi keterampilan, jika pemain sedang menguasai bola, atau melalui gerakan (ofensif atau defensif), jika pemain sedang tidak menguasai bola.

Ketika mengajar permainan invasi, seperti sepakbola, hoki, dan bola basket, guru dapat mengajarkan kepada siswa untuk tetap menguasai bola dalam mengoper, menerima, dan mendukung. Masalah taktik yang dipahami dalam contoh ini berhubungan dengan penguasaan kepemilikan bola, satu masalah yang harus dipecahkan para pemain untuk menampilkan permainan yang sukses. Dengan istilah yang sederhana, jika kamu tidak menguasai bola, kamu tidak dapat mencetak angka! Jika para pemain dan tim dapat menjaga kepemilikan bola, mereka mendapatkan masalah besar. Tergantung pada lamanya unit pengajaran, waktu yang digunakan untuk permainan invasi dapat juga digunakan pembelajaran teknik menembak dalam permainan, dengan menunjukkan masalah taktik dalam mencetak angka. Dalam hal ini, pemain pemula mempelajari cara menemukan masalah taktik dalam semua permainan invasi dibanding hanya melihat permainan tertentu dalam isolasi. Pendekatan ini perlu mengembangkan pemain yang lebih berpengetahuan dan dapat menyesuaikan diri pada level sekolah dasar, pemain yang dapat berganti dengan mudah dalam permainan invasi yang berbeda.

Dalam pengajaran permainan net/wall untuk siswa kelas dua atau tiga, guru dapat membahas terlebih dahulu tentang masalah mempertahankan reli melalui penggunaan teknik lemparan dan pukulan yang konsisten agar pemain pemula dapat tetap menjaga bola tetap bergulir dalam permainan dan meningkatkan permainan yang kompetitif. Permasalahan ini dapat ditunjukkan dalam permainan baik permainan net maupun permainan wall, yang membuat pemain dapat melihat bahwa masalah dapat berlaku dalam cara yang sama pada kedua permainan tersebut (Mitchell & Clemens, 2003). Setelah siswa menjadi lebih mahir dalam melakukan reli, permainan akan menjadi lebih kompetitif dengan pemain-pemain yang secara natural berusaha untuk bergerak dalam lapangan, baik bermain menggunakan net atau melawan tembok. Pada posisi ini guru perlu membahas masalah taktik tentang membuat atau mempertahankan ruang dalam lapangan sebagai sebuah alat untuk dapat mampu memenangkan angka melawan lawannya. Pemecahan masalah ini mengharuskan latihan dan implementasi keterampilan-keterampilan dan gerakan-gerakan tertentu yang terkait dengan permainan.

Pengembangan materi pengajaran untuk pendekatan tematik memerlukan guru yang mengidentifikasi masalah taktik untuk dibahas pada pengajaran permainan di tingkat sekolah dasar dan kemudian mengaitkan permasalahan taktik tersebut ke dalam urutan pengajaran dengan tepat. Usaha untuk melakukan hal ini membutuhkan bentuk kerangka taktik dan level kerumitan permainan.

Pengembangan materi pengajaran untuk pendekatan tematik memerlukan guru yang mengidentifikasi masalah taktik untuk dibahas pada pengajaran permainan di tingkat sekolah dasar dan kemudian mengaitkan permasalahan taktik tersebut ke dalam urutan pengajaran dengan tepat.

### **Mengembangkan Kerangka Taktik**

Dalam bagian ini saya akan membahas permasalahan pemecahan permainan ke dalam masalah taktik dan mengidentifikasi solusi untuk masalah taktik tersebut. Solusi ini berbentuk keputusan-keputusan yang harus diambil, keterampilan on-the-ball, dan gerakan off-the-ball. Solusi ini merepresentasikan konten pengajaran permainan pada level sekolah dasar. Saya merekomendasikan pengembangan kerangka yang serupa dengan yang ditunjukkan pada tabel 4.1 yang memperlihatkan kerangka taktik untuk permainan net/wall. Kerangka ini memberikan “jangkauan” konten untuk mengajarkan permainan net/wall di level sekolah dasar dengan membagi kategori permainan ini sesuai dengan masalah yang diasosiasikan dengan menyekoran dan pencegahan penyetakan skor.

**Tabel 4.1 Kerangka Permainan Net/Wall untuk Level Sekolah Dasar**

<b>Masalah Takti/ Konsep</b>	<b>Keputusan dan Langkah</b>	<b>Keterampilan</b>
<b>Serangan/ mencetakan skor</b> Mempertahankan reli  Mengatur serangan  Memenangkan angka	Batas-batas dan peraturan Bergerak untuk menangkap/ menerima/ menyerang  Jarak ruang—jauh dan dekat Membuka serangan untuk teman satu tim  Dimana harus menyerang Power vs. akurasi	Lemparan underhand Serangan underhand— Forehand dan backhand  Tembakan dalam—lob, drive, dan clear Approach shot Drop shot Service Passing dan seting  Downward hitting—voli, smash, spike
<b>Pertahanan/ pencegahan lawan                      mencetak angka</b> Mempertahankan ruang  Mempertahankan diri dari serangan	Base positioning Mengkover lapangan sebagai tim Sliding Memback-up rekan satu tim Bergantian dalam mengkover	Memblok serangan downward

Tabel 4.1 memberikan sebuah contoh bagaimana guru sekolah dasar membagi kategori permainan ke dalam masalah taktik yang kesenangan-damental. Masalah yang paling mendasar bagi pemain permainan net/wall pemula untuk dipecahkan adalah bagaimana cara mempertahankan bola di dalam lapangan untuk tetap mempertahankan reli. Suatu permainan tidak dapat dimainkan kecuali hal ini dapat dipenuhi. Untuk memecahkan masalah pertahanan reli ini, siswa harus memahami terlebih dahulu batas lapangan dan peraturan permainan (yang akan menentukan pengambilan keputusan selama permainan) dan mampu untuk melempar atau memukul bola dalam batas-batas yang ditunjukkan (membutuhkan level perkembangan keterampilan). Setelah memukul bola, pemain harus mampu menempatkan diri pada posisi terbaik untuk menerima pengembalian dari rekannya. Dengan meningkatnya kompleksitas permainan, dan setelah para pemain mengalami kemajuan ke situasi yang kompetitif, permasalahan menyiapkan serangan menjadi penting dalam dalam contoh ini sebagai pembuka dalam perolehan poin (walaupun poin dapat diperoleh karena kesalahan lawan dalam mempertahankan bola). Tergantung pada permainan net/wall yang dimainkan, pengaturan penyerangan dapat berupa gerakan seperti mendekat ke net dalam mini-tenis atau pickleball atau mengarahkan pada bagian yang jauh dari jangkauan (ini dapat dilakukan oleh siswa kelas dua dalam tipe permainan “throw-tennis”) (Mitchell & Clemens, 2003). Setelah mengatur serangan, pemain dapat mencoba untuk memenangkan poin, biasanya dengan

serangan yang melengkung ke bawah seperti smash atau spike, yang dapat diajarkan di kelas pendidikan jasmani yang lebih tinggi di sekolah dasar jika peralatannya dimodifikasi.

Aspek-aspek pertahanan permainan dapat juga diidentifikasi sebagai masalah taktik. Tabel 4.1 menunjukkan dua dasar masalah pertahanan yang dapat dikuasai oleh pemain permainan net/wall pemula. Masalah pertama adalah yang berkaitan dengan ruang pertahanan, baik pada sisi lapangan pemain sendiri atau dalam batas lapangan (untuk permainan wall). Untuk mempertahankan ruang, pemain harus mempelajari terlebih dahulu untuk kembali pada posisi awal dalam lapangan, biasanya di bagian tengah lapangan atau di tengah-tengah antara garis batas. Dengan mengabaikan posisi yang pasti, pertahanan ruang diselesaikan dengan kembali pada satu posisi (diantara percobaan keterampilan) yang mengcover lapangan untuk memotong ruang yang tersedia bagi lawan untuk menyerang, dan dari sana pemain akan dengan mudah melakukan tembakan berikutnya untuk pengembalian. Dengan mempelajari masalah ruangpertahanan, para pemain dapat mempelajari masalah pertahanan melawan serangan dengan mengembalikan usaha tembakan lawan.

### **Level Kompleksitas Permainan**

Pada bagian ini saya menyarankan urutan konten taktik, seperti yang saya sarankan pada tabel 4.1, untuk membuat pengajaran permainan sesuai dengan perkembangan. Saya merekomendasikan untuk mengidentifikasi level-level kompleksitas permainan untuk tiap kategori permainan. Level kompleksitas permainan yang ditunjukkan pada tabel 4.2 memberikan sebuah urutan untuk konten yang dijelaskan lebih awal. Secara bersamaan, kerangka dan level kompleksitas permainan memberikan *jangkauan dan urutan* konten permainan net/wall yang sesuai dengan perkembangan untuk siswa sekolah dasar. Level ini akan mencakup pembelajaran konsep dan keterampilan pada berbagai macam permainan.

Pada level I, siswa dapat belajar untuk mempertahankan reli dalam permainan tenis yang dimodifikasi yang meliputi lemparan dan tangkapan dan bukan penyerangan, yang dapat ditransfer dengan mudah untuk dimainkan dengan tembok untuk membantu siswa memahami transfer taktik dan keterampilan antara permainan net dan wall (Mitchell & Clemens, 2003). Setelah para pemain mengalami kemajuan dalam kompleksitas permainan, level II akan lebih rumit, meliputi kreasi yang lebih baik dan penggunaan ruang karena siswa mengembangkan kemampuan untuk mengatur serangan dengan berbagai macam variasi tembakan dan pertahanan baik secara individual atau tim. Tabel 4.2 menunjukkan adanya kemajuan yang jelas dari kebutuhan taktik dan teknik, dengan permainan single throw-catch di level I, berkembang menjadi permainan single striking (one-bounce) dan permainan two-contact tim



(throw-and-catch) di level II, diikuti dengan permainan single (no-bounce) dan two-to three-contact seperti pada bola voli di level III.

**Tabel 4.2 Level Kompleksitas Permainan untuk Permainan Net/Wall**

<b>Masalah Taktik/ Konsep</b>	<b>Kompleksitas Permainan Level I</b>	<b>Kompleksitas Permainan Level II</b>	<b>Kompleksitas Permainan Level III</b>
Kemajuan permainan	Permainan one-bounce throw-and-catch	a. One-bounce, striking dengan tangan b. Two-contact, throw-and- catch, no-bounce	a. No-or one-bounce, striking dengan peralatan (badminton, pickeball, tenis) b. Two-contact, striking dengan tangan (bola voli)
<b>Serangan/ skoring</b> Mempertahankan reli	Batas-batas dan peraturan Gerakan menangkap	Underhand striking— tangan saja (forehand)	Underhand striking— dengan alat (forehand dan backhand)
Mengatur serangan	Court space-panjang dan pendek	Tembakan ke dalam—lob, drive,clear Opening up	Clear Drop shot Servis Operan dan seting
Perolehan poin		Tempat serangan	Downward hitting— tembakan dekat, voli, smash, spike, power vs. akurasi
<b>Pertahanan/ Pencegahan lawan mencetak skor</b> Mempertahankan daerah	Base positioning	Mengkover lapangan sebagai tim Sliding	Memback-up rekan satu tim Bergantian dalam mengkover Memblok pukulan downward
Bertahan terhadap serangan			

Tabel 4.2 memperlihatkan tiga level kompleksitas permainan yang memungkinkan dimana unit pengembangan dan rencana pembelajaran dapat didasarkan. Kedalaman pemahaman taktik yang diperlukan meningkat dari yang sederhana ke yang lebih kompleks selama menyelesaikan masalah taktik yang diperlukan untuk keberhasilan penampilan. Kunci dari pendekatan ini adalah dengan pembahasan konsep peningkatan kompleksitas, siswa akan lebih memahami dengan cepat apa yang mereka butuhkan untuk dilakukan agar berhasil dalam memainkan permainan net/wall.

### **Implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Guru harus mengenali kebutuhan untuk menyiapkan anak-anak untuk belajar dalam sebuah kerangka baru. Pendekatan taktik mengharuskan siswa sekolah dasar untuk bisa terlibat bersama dalam permainan, secara mandiri dan dalam kelompok-kelompok kecil; hal

ini menunjukkan cara belajar yang berbeda pada kebanyakan siswa sekolah dasar. Perhatian tambahan sebagian besar guru sekolah dasar adalah pada ketersediaannya waktu. Banyak guru pendidikan jasmani sekolah dasar yang mempunyai banyak kelas berturut-turut yang durasinya sekitar 30 hingga 40 menit. Jika satu kelas selesai, kelas berikutnya telah berbaris di pintu masuk bersiap untuk memasuki gedung olahraga, skenario yang umum dikenal para guru yang mengajar di sekolah dasar. Persoalan muncul ketika setelah mengajar kelas satu kemudian disusul kelas empat dan kelas tiga, maka guru mengalami kesulitan sewaktu mempersiapkan perlengkapan olahraganya. Masalah seperti ini dan masalah praktikal lainnya akan dibahas pada sisa bab ini.

Pendekatan taktik mengharuskan siswa sekolah dasar untuk bisa terlibat bersama dalam permainan, secara mandiri dan dalam kelompok-kelompok kecil; hal ini menunjukkan cara belajar yang berbeda pada kebanyakan siswa sekolah dasar.

### **Pelatihan Siswa pada Permainan *Small-Sided***

Bagian ini membahas prosedur pelatihan siswa sekolah dasar khususnya kelas dua, untuk memainkan permainan *small-sided* secara mandiri. Secara khusus, siswa perlu mempelajari struktur peraturan sederhana dan menghormati permainan lain yang lapangannya berdampingan, khususnya jika ada bola yang memasuki lapangan yang salah. Siswa sekolah dasar kelas dua mampu mengikuti dua aturan sederhana seperti berikut ini:

1. Jika bolamu bergulir ke arah lapangan permainan lain, tunggu di luar batas lapangan sampai bola dikembalikan (berputar keluar gedung olahraga jika diperlukan).
2. Jika ada bola yang masuk ke lapangan permainanmu, hentikan bola dan gelindingkan bola ke arah lapangan yang memainkannya, atau ke dekat garis tepi jika lapangan permainan lain terlalu jauh.

Walaupun terlihat mudah, peraturan ini harus diajarkan dan dikuatkan pada tahap awal permainan ketika ada lebih dari satu permainan dilaksanakan. Guru di tingkat sekolah dasar harus dapat mengendalikan siswanya dari menyibukkan permainan lain di sebelahnya untuk mengembalikan bola dan juga mampu untuk menahan keinginan untuk menendang atau melempar bola yang masuk ke permainannya dari permainan yang lain. Ada tantangan tambahan ketika mengajarkan siswa sekolah dasar agar memahami batas lapangan. Penugaskan siswa untuk menggunakan lapangan tetap dapat membantu siswa dalam pembelajaran (lihat Mitchell et al., 2003, sebagai contoh).

## **Mengajarkan Perilaku yang Sesuai dalam Olahraga**

Beberapa siswa pada kelas dua atau tiga akan memperoleh pengalaman olahraga melalui program-program yang diadakan oleh departemen pertamanan dan rekreasi lokal atau mungkin oleh YMCA atau YWCA. Program ini diselenggarakan dan dilatih oleh orang dewasa, yang seringkali dengan perbandingan pelatih dibanding pemain yaitu 1 banding 20 atau 1 banding 30 yang dihadapi guru pendidikan jasmani tiap hari. Sebagai tambahan, program ini memfasilitasi permainan besar yang berdampingan yang dikontrol oleh orang dewasa, dengan mengurangi kebutuhan pemain untuk bertanggungjawab pada pelaksanaan permainan.

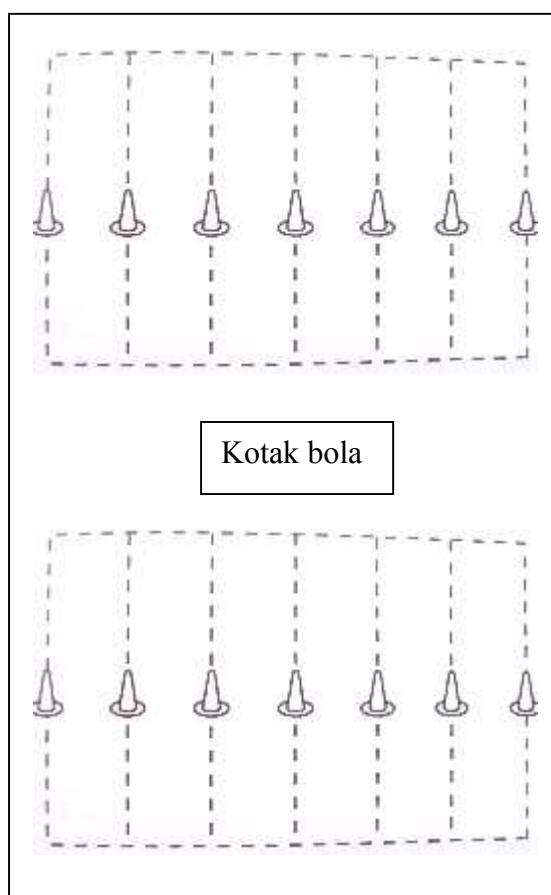
Sifat *small-sided* Pembelajaran Pendekatan Taktik dikombinasikan dengan jumlah siswa yang lebih tinggi per satu guru, membutuhkan siswa untuk belajar mengatur permainan mereka sendiri secara kooperatif agar mereka mampu memainkan permainan dengan tujuan tertentu dimana semua tim mencoba untuk saling memperoleh skor. Pengaturan tim tetap dan lapangan “tuan rumah”, dan penilaian peran dan tanggung jawab siswa, dapat memfasilitasi pembelajaran permainan dan perilaku siswa dalam olahraga. Suatu model seperti Sport Education (Siedentop, 1994) dapat memberikan mekanisme tim, perlengkapan, dan pengaturan permainan sebaik cara pengembangan perilaku olahraga.

## **Pengajaran Peraturan dan Kebiasaan**

Peraturan dan kebiasaan yang sederhana penting dalam menjadikan Pembelajaran Pendekatan Taktik berjalan dengan lancar dalam rentang waktu yang singkat (30 sampai 40 menit) yang tersedia bagi guru pendidikan jasmani di sekolah dasar. Kebiasaan diikutsertakan untuk mengatur cara memasuki gedung olahraga dan pengaturan peralatan. Kebiasaan mempunyai pengaruh yang besar pada penggunaan waktu yang efektif dalam pendidikan jasmani. Banyak kelas dimulai dengan siswa duduk membentuk persegi, pada suatu titik, atau membentuk lingkaran, agar guru dapat mengecek kehadiran siswa, menjelaskan apa yang akan dilkerjakan, dan membagikan peralatan. Kebiasaan cadangan dapat memberikan awalan yang lebih aktif untuk pelajaran dimana siswa memasuki gedung olahraga dan memulai aktivitas dengan cepat dengan mengatur perlengkapan mereka sendiri.

Sebagai pertimbangan, misalnya, kelas dua yang berjumlah 24 siswa ikut serta dalam permainan net. Mereka mempelajari taktik dan keterampilan permainan net yang dimodifikasi dengan lawannya (permainan single) dalam sebuah area permainan yang ditentukan. Tanpa menggunakan net di awal permainan, mereka memainkan permainan throw-and-catch melewati garis (atau mungkin tali yang diletakkan mendatar di lantai). Ini memudahkan siswa dalam menggunakan aspek taktik permainan tanpa khawatir about having to clear the height

of a net. Permainan juga menggunakan peraturan bola harus melenting satu kali. Dengan ketentuan bahwa peralatan tidak diabaikan setelah digunakan kelas sebelumnya (karena kelas sebelumnya bisa saja kelas taman kanak-kanak atau siswa kelas lima yang mempelajari sesuatu yang berbeda), tugas pertama guru adalah mengatur 12 area bermain dan memulai permainan secepat mungkin. Jelas guru tidak punya cukup waktu untuk mengatur semua area bermain; guru membutuhkan sistem yang sederhana untuk diikuti siswa agar mereka dapat mengatur area bermain mereka sendiri. Dengan menggunakan garis lantai gedung olahraga (yang ada pada setiap gedung olahraga yang pernah kami pakai atau kami lihat), siswa mudah mengatur area bermain mereka seperti pada gambar 4.1. Siswa memasuki gedung olahraga dan dengan pasangan mereka yang telah ditentukan mereka mengatur lapangan dengan menggunakan pembatas dari lokasi yang ditentukan dan menempatkannya dalam tempat yang sesuai. *Bagian kecil dari lantai yang berwarna dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menempatkan pembatas pada posisi yang tepat.* Pengaturan lapangan dapat disempurnakan dengan sendirinya oleh para pemain sedangkan temannya mengumpulkan bola yang akan digunakan. Permainan bisa segera dimulai ketika pengaturan lapangan selesai.



Gambar 4.1 Area bermain untuk permainan net

## **Peraturan memulai kembali**

Disamping pembelajaran bagaimana menyiapkan permainan secara mandiri, siswa juga harus mempelajari bagaimana memulai kembali permainan jika permainan berhenti, seperti jika bola keluar batas. Sudah jelas jika bola keluar lapangan pada permainan invasi, permainan dimulai kembali dari garis sisi tim lain. Guru perlu mengajarkan peraturan ini pada anak-anak, dan memberikan peringatan berkali-kali sampai para pemain memahami peraturan ini. Peraturan yang meningkatkan kemungkinan tim mengoper bola lagi setelah keluar lapangan dapat dilakukan dengan baik tanpa bola dengan seketika keluar lapangan lagi. Contohnya, guru dapat menetapkan bahwa semua defender harus berada paling tidak satu lengan jauhnya dari pemain yang melakukan lemparan ke dalam. Guru dapat menggunakan peraturan yang mengatakan bahwa lemparan pertama ke dalam permainan bersifat “bebas” (tidak dapat diinterupsi), tapi harus mundur (ke arah goal pelempar). Dalam permainan seperti sepakbola dimana bola dilempar ke dalam dan harus dikontrol dengan kaki, penggunaan “tendangan masuk” yang bebas di tanah akan membantu penerima bola dalam mengontrol bola.

Pilihan dalam memulai permainan kembali setelah gol dicetak dapat dilakukan dari tengah lapangan (seperti pada sepakbola) ataupun dari garis gol (seperti pada bola basket). Keuntungan menggunakan pilihan yang terakhir pada pengajaran semua permainan invasi adalah hal tersebut mempercepat permainan karena pemain akan belajar untuk memulai kembali permainan lebih cepat dan membuat transisi yang efektif dari bertahan menjadi menyerang sebelum tim lawan mengejar kembali. Keuntungan melakukan restart dari tengah lapangan adalah mempermudah tim yang kemasukan gol melakukan restart lebih jauh.

Dengan cara yang sama, beberapa prinsip yang sehat akan membantu restart yang efisien dalam permainan net. Pertama, pada awal pembelajaran permainan net, semua start dan restart (“servis”) dilakukan dalam bentuk ayunan tangan yang rendah. Dengan memberikan bola yang mudah ditangkap oleh pemain lawan, para pemain meningkatkan kemungkinan reli yang lebih lama atau perolehan skor. Kedua, servis perlu bergantian setelah poin dicetak agar tidak ada satu pemain dapat mendominasi permainan (atau didominasi) dengan melakukan servis yang kuat (atau lemah). Ketiga, dalam permainan dimana peraturan menyatakan bahwa skoring hanya dilakukan dengan pemain atau tim yang melakukan servis, seperti dalam badminton atau bola voli (atau modifikasi dasar), sebuah sistem “reli skoring” dapat digunakan dimana poin dapat diperoleh dari servis. Sekali lagi, hal ini mempermudah kesempatan skoring untuk pemain pemula.

## **Peraturan Pertahanan**

Intensitas pertahanan khususnya dalam permainan invasi, seringkali merupakan hambatan bagi permainan ofensif. Walaupun pertahanan dengan intensitas yang tinggi diperlukan untuk permainan yang efektif, namun pertahanan dapat menghalangi perkembangan kapasitas pengambilan keputusan dan penampilan keterampilan motorik. Kami menyarankan beberapa sistem pertahanan, diawali dengan pertahanan “dingin” dan menuju pertahanan “hangat” dan “panas”. Pertahanan dingin merupakan tipe pertahanan termudah untuk dimainkan. Dalam latihan keterampilan dan situasi permainan, sejumlah defender hanya bertindak sebagai penghalang bagi pemain yang harus mengoper atau bergerak. Defender tidak dapat menahan operan ataupun merebut bola dari tangan lawan ketika bermain dengan pertahanan dingin, hal ini tidak sesuai untuk situasi permainan dengan pemain pemula. Pertahanan hangat merupakan pertahanan yang sesuai untuk situasi permainan dengan pemain pemula karena pertahanan ini membolehkan pemain menghentikan operan tanpa merebut bola dari tangan pemain lawan atau mentackle lawan. Pada pertahanan hangat, defender harus tetap berada pada jarak satu lengan dengan pemain yang sedang membawa bola, untuk memberikan ruang dan waktu dalam membuat keputusan dan mengeksekusi keterampilan. Pertahanan hangat juga memberikan penambahan yang sesuai dalam tugas latihan keterampilan yang dimulai dengan pertahanan dingin. Pertahanan panas diperbolehkan jika pemain dapat menunjukkan kemajuan dalam penguasaan pengambilan keputusan dan eksekusi keterampilan. Pemain diijinkan untuk menghentikan operan dan mentackle pada jenis pertahanan ini, hal ini mempunyai implikasi pada pengajaran perilaku olahraga yang sesuai seperti yang dijelaskan sebelumnya.

## **Kesimpulan**

Pada bab ini telah dijelaskan tentang sebuah pemikiran konseptual untuk penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik di level sekolah dasar, dimana implementasinya lebih sedikit daripada level sekolah menengah. Guru sekolah dasar melaporkan bahwa model ini dapat diadaptasi dengan sesuai untuk memberikan format yang berbasis permainan pada pengajaran permainan di sekolah dasar. Selain itu, beberapa narasumber yang ada (Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003) meningkatkan kemungkinan bahwa guru pendidikan jasmani di sekolah dasar akan mengalami kesuksesan dengan pendekatan ini. sekali lagi, guru melaporkan keuntungannya sebagai berikut:

- Permainan yang dimodifikasi memberikan lingkungan yang sesuai dengan perkembangan pembelajaran siswa. Perubahan peralatan, area bermain, dan peraturan membuat anak-anak mampu untuk memainkan permainan yang dimodifikasi dengan kebutuhan mereka.

- Waktu bermain yang ditingkatkan dalam permainan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi bagi siswa sekolah dasar.
- Siswa dapat melihat hubungan antara keterampilan yang mereka latih dengan aplikasinya pada situasi permainan.
- Dalam pelajaran yang telah diberikan, siswa belajar untuk mengapresiasi nilai dari latihan keterampilan, pertama dengan permainan awal dan diskusi, yang menunjukkan kebutuhan untuk latihan keterampilan, dan kedua melalui permainan yang selanjutnya yang memberikan aplikasi dan penampilan keterampilan yang dipelajari dalam permainan.
- Mempelajari komponen-komponen taktik satu permainan dapat membantu pembelajaran permainan yang lain yang secara taktik sama.

Skenario yang diberikan sebagai sebuah pengantar pada awal bab ini merupakan sebuah kemungkinan realistis bagi guru yang mencari keterlibatan siswa yang maksimal, mendorong siswa untuk berpikir, dan membantu perkembangan tanggung jawab siswa. Walaupun demikian, pengajaran permainan di sekolah dasar tidak akan ada tanpa isu-isu yang terkait dengan kemampuan siswa dan dorongan kompetisi pada tahap awal dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar. Pertanyaan-pertanyaan diskusi berikut ini akan membahas isu-isu tersebut.

### **Pertanyaan untuk Diskusi**

1. Apa kemampuan siswa sekolah dasar relatif untuk permainan kompetitif?
2. Isu apa yang dibawa oleh permainan Pembelajaran Pendekatan Taktik pada kurikulum? Dapatkah Anda memecahkan isu tersebut?
3. Bandingkan dan bedakan pendekatan yang berbeda pada pengajaran permainan yang Anda lihat pada pendidikan jasmani di sekolah dasar.
4. Bagaimana kerangka taktik permainan invasi berbeda dari kerangka permainan net/wall?
5. Bagaimana Pembelajaran Pendekatan Taktik pada pendidikan jasmani di sekolah dasar dapat dikombinasikan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik pada pendidikan jasmani di sekolah menengah untuk menciptakan sebuah kurikulum pendidikan permainan yang komprehensif?

## BAB 5

### Pengajaran dan Pembelajaran Permainan di Tingkat Sekolah Menengah

Adrian P. Turner

Jim Larson Baru saja menyelesaikan mengajar unit hoki lapangan kepada siswa kelas enam. Selama mengajar ia berfokus pada pengajaran keterampilan utama dalam permainan (dribbling, passing dan receiving, tackling, dan shooting). Tugas utama dalam pembelajaran ini adalah latihan struktur, dan siswa diberikan kesempatan untuk memainkan beberapa permainan pada akhir pelajaran. Jim memperhatikan bahwa banyak siswa yang hasil latihannya bagus menampilkan performa yang buruk waktu bermain.

*Turner & Martinek, 1995, hal. 42*

---

Sketsa tersebut mengilustrasikan rasa frustrasi seorang guru sekolah menengah mengenai ketidakmampuan siswanya dalam mentransfer keterampilan dengan teliti yang diajarkan pada sesi latihan permainan. Pendekatan “keterampilan dulu, permainan kedua” (Turner & Martinek, 1995) telah banyak digunakan, tetapi tetap menjadi masalah problematik bagi guru maupun murid. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) berkembang dari masalah ini sebagai suatu pendekatan pengajaran dan pengajaran yang membantu perkembangan pemahaman taktik bersama dengan pengembangan keterampilan untuk memfasilitasi dengan lebih baik permainan, pemahaman, dan kesenangan pemain terhadap permainan.

Bab ini membahas tentang implementasi model Pembelajaran Pendekatan Taktik pada level menengah dan meliputi hal-hal berikut ini:

- Pemikiran penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik dan sorotan mengenai beberapa penelitian yang menunjang model tersebut
- Pembahasan mengenai beberapa miskonsepsi tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik yang membuat para calon guru dan guru menjadi ragu tentang penggunaan pendekatan ini
- Kerangka taktik yang akan memberikan kepada guru sekolah menengah dengan pengetahuan yang memadai untuk memulai menggunakan pendekatan ini
- Rangkuman rencana pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik yang berdasarkan komponen-komponen taktik permainan invasi untuk mengilustrasikan kemajuan konten dalam STXBALL (lacrosse yang dimodifikasi)
- Penjelasan tentang empat komponen bagian Pembelajaran Pendekatan Taktik (bentuk permainan, latihan terkait permainan, latihan keterampilan, dan permainan modifikasi/permainan lengkap)



- Daftar perlengkapan pendidikan yang akan membantu guru dengan pengajaran menggunakan model Pembelajaran Pendekatan Taktik
- Pembahasan tentang isu-isu pengelolaan yang dibutuhkan pengajar untuk mempertimbangkan cara mengajar yang efektif dengan model Pembelajaran Pendekatan Taktik

### **Masalah dalam Permainan**

Memainkan sebuah permainan merupakan proses tentang penyelesaian masalah taktik; keterampilan digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Ketika mengajarkan permainan, guru perlu membantu siswa dalam membuat keputusan yang optimal dan eksekusi lebih lanjut berdasarkan situasi dalam permainan dan kemampuan yang mereka miliki. Untuk melakukannya guru biasanya memulai mengajarkan tiap pelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan permainan modifikasi. Siswa (dibantu oleh guru) belajar untuk memahami tujuan taktik dari apa yang mereka coba untuk lakukan dalam permainan. Segera setelah mereka mengetahui masalah taktik mereka, mereka dapat mempelajari keterampilan-keterampilan yang akan mereka gunakan secara potensial untuk membantu proses pemecahan masalah ini dalam situasi latihan yang mengkombinasikan taktik saling ketergantungan dan elemen-elemen teknik permainan. Siswa selanjutnya dapat kembali pada permainan awal, atau versi modifikasi dari permainan tersebut, untuk menguji solusi taktik mereka dan mulai menginvestigasi masalah selanjutnya yang mereka jumpai. Siswa mengenali kebutuhan untuk mengembangkan pemahaman taktik dan keterampilan-keterampilan yang sesuai karena mereka sering memainkan permainan tersebut. Pemikiran ini menunjukkan suatu orientasi pembelajaran konstruktivis (dibahas pada bab 2) dimana siswa membuat pengertian baru dari pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya ketika mereka mencoba untuk meningkatkan pemahaman dan penampilan selanjutnya (Prawat, 1999). Konstrktivisme merupakan prinsip utama pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik.

Beberapa penelitian eksperimental menunjukkan keuntungan pengajaran menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik diatas pengajaran berbasis teknik untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa dalam beberapa permainan seperti hoki lapangan (Turner, 1996; Turner & Martinek, 1999). Penelitian lainnya juga menemukan bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik menguntungkan dalam pengembangan gerakan off-the-ball pemain dalam permainan sepakbola (Mitchell, Griffin, & Oslin, 1995) dan pengoperan secara efektif selama permainan hoki lapangan (Turner & Martinek, 1999). Penelitian juga menunjukkan hasil yang signifikan dalam pengetahuan permainan siswa untuk kelompok Pembelajaran Pendekatan Taktik versus kelompok teknik dalam permainan hoki

lapangan dan bola voli (Griffin, Oslin, & Mitchell, 1995; Turner, 1996). Penelitian lainnya menghasilkan temuan yang samar-samar (Rink, French, & Graham, 1996), tetapi ada sedikit keraguan bahwa, dari suatu perspektif penelitian, Pembelajaran Pendekatan Taktik memberikan sebuah alternatif yang sehat untuk mengajarkan kepada siswa tentang memainkan permainan (Metzler, 2000).

### **Miskonsepsi tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Pengajaran di Sekolah Menengah**

Pada level yang paling sederhana, pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat diinterpretasikan kurang lebih sebagai “permainan-latihan-permainan.” Kenyataannya, mengajar menggunakan model ini memerlukan keterampilan pendidikan yang sungguh-sungguh. Taktik dan keterampilan yang spesifik pada beberapa bentuk permainan (invasi, net/wall, fielding/run-scoring, dan target) harus dipahami terlebih dahulu oleh guru dan kemudian diperkenalkan kepada siswa melalui permainan modifikasi yang merupakan masalah taktik dan strategi. Guru harus mempunyai beberapa pengetahuan tentang permainan, atau bentuk permainan, agar mampu melakukannya dan untuk mengajarkan tentang apa yang sedang terjadi dalam permainan. Pada awalnya, mengajar dari konteks permainan lebih tak dapat diprediksi bagi guru daripada merencanakan satu rangkaian latihan teknik dengan sedikit memperhatikan bagaimana siswa sebenarnya bermain dalam permainan modifikasi mereka. Karena Pembelajaran Pendekatan Taktik kurang bisa diprediksikan, mengajar menggunakan metode ini lebih merupakan tantangan; tetapi hasil permainan yang diperoleh juga tak dapat diprediksikan. Pada banyak permainan, untuk menjadi partisipan yang sukses, atau bahkan pelatih, seseorang harus bisa bereaksi dan mengubah pemikiran dan eksekusinya. Begitu juga dengan guru yang pertama kali menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik (lihat Barrett & Turner, 2000; dan Berkowitz, 1996, sebagai contoh guru berpengalaman yang berusaha untuk melakukan perubahan pemikiran mengenai pengajaran permainan).

Miskonsepsi yang umum adalah bahwa seorang guru perlu tahu semua seluk beluk (teknik dan taktik) tiap-tiap permainan untuk diajarkan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Pada kategorisasi permainan (invasi, net/wall, fielding/run-scoring, dan target) yang dikemukakan oleh Werner dan Almond (1990) dijelaskan bahwa sejumlah konsep taktik bersifat dapat ditransfer dalam kategori permainan apapun (antara bola basket dan sepakbola dalam kategori permainan invasi). Prinsip sampling permainan ini (Thorpe, Bunker, & Almond, 1984) memperlihatkan persamaan antara permainan yang dapat didorong ke arah peningkatan pemahaman permainan untuk semua

partisipan (siswa dan guru). Guru dapat terhibur karena beberapa pengetahuan taktik pada satu permainan dalam satu kategori dapat membantu sekali bagi mereka dalam mengajarkan permainan lain dalam kategori yang sama menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Mengetahui semua keterampilan spesifik pada tiap permainan tidak akan menyelesaikan masalah, tetapi telah jelas selama bertahun-tahun lamanya bahwa guru memilih untuk melengkapi diri mereka dengan materi mengajar teknik karena mereka telah cenderung pada asumsi bahwa mengajar teknik lebih dapat diprediksikan dan lebih mudah diajarkan daripada taktik. Pada pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, guru tetap harus menyiapkan pengajaran keterampilan, tetapi dalam sebuah kerangka taktik yang melingkupi dan pada pengaturan yang lebih kontekstual, mereka pernah menemukan defisiensi taktik dan tekni dalam permainan.

Guru dapat terhibur karena beberapa pengetahuan taktik pada satu permainan dalam satu kategori dapat membantu sekali bagi mereka dalam mengajarkan permainan lain dalam kategori yang sama menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik.

Ketika memulai penggunaan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, guru mungkin lebih nyaman mengajar permainan dengan cara-cara yang lebih familiar bagi mereka. Pengajaran permainan juga berkaitan dengan mengajar siswa untuk mengambil resiko yang pantas, maka beberapa guru menginginkan untuk berani mengambil resiko dan mencoba sebuah permainan baru terlebih dahulu. Lihat pengalaman Sandy, seorang guru veteran yang berusaha untuk bisa sampai pada terminologi *interplay* (saling mempengaruhi) taktik dan keterampilan ketika mengajar sebuah permainan baru untuk pertama kalinya (lihat Barrett dan Turner, 2000). “Tantangan Sandy” merupakan pemikiran dengan cara yang berbeda tentang pengajaran permainan yang telah dilakukan sebelumnya berdasarkan pengajaran permainan pada perkembangan teknik tertentu. Sebuah seri e-mail fiksi digunakan dalam penelitian ini untuk menguji pengalaman mengajar permainan invasi para praktisi berpengalaman (STXBALL, lacrosse modifikasi) dari perspektif bahwa taktik dapat menjadi fokus awal pelajaran dan bahwa keterampilan merubah secara berkelanjutan dalam situasi permainan modifikasi. Penggunaan kerangka taktik dapat membantu mengurangi kekhawatiran guru seperti Sandy terhadap Pembelajaran Pendekatan Taktik.

### **Memulai dengan Kerangka Taktik**

Permainan invasi merupakan permainan dengan strategi yang paling kompleks, diikuti permainan *fielding/run-scoring*, *net/wall*, dan *target*. Jika seorang guru dapat meningkatkan pemahaman kerangka untuk mengajar permainan invasi menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik, maka mengajar dalam kategori lain dengan kompleksitas taktik yang lebih

sederhana bisa sangat mudah. Dua permasalahan utama dalam permainan invasi adalah pencetakan angka dan pencegahan lawan mencetak angka. Pada strategi menyerang, bola individu atau kelompok atau pergerakan objek digunakan untuk menguasai kepemilikan bola dan menambah perolehan angka. Pada strategi bertahan, usaha dibuat untuk mencegah skoring dan majunya pemain atau bola dan akhirnya memperoleh kembali kepemilikan bola. Dalam permainan invasi, pemain mengasumsikan satu dari empat peraturan: on-the-ball attacker, off-the-ball attacker, on-the-ball defender, dan off-the-ball defender (Wilson, 2002). Dengan menentukan tujuan utama dan peran partisipan, empat prinsip tindakan taktik umum penyerangan (mobilitas, kemajuan, lebar, dan dalam/penahanan kepemilikan bola) dan empat prinsip pertahanan (keterlibatan/penahanan, depth, kontraksi, dan ekspansi) digunakan untuk mengatasi masalah taktik utama dalam permainan invasi. Prinsip taktik tidak merepresentasikan sebuah daftar lengkap tetapi menyarankan titik awal bagi guru untuk mulai mengajar dengan fokus taktik.

Guru yang dapat memahami konsep-konsep ini mempunyai dasar pemikiran taktik utama untuk memulai mengajar Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam banyak olahraga invasi. Kategori permainan lain mempunyai kerangka taktik serupa yang melingkupinya (lihat Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997, untuk gambaran mengenai masalah-masalah taktik dalam permainan net/wall, fielding/run-scoring, dan target). Setelah guru mempunyai pemahaman dasar mengenai kerangka taktik, mereka siap untuk menguji komponen-komponen spesifik dalam pengajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik. Sebagian besar contoh dalam bab ini akan diaplikasikan untuk mengajar permainan invasi di level menengah.

### **Komponen-komponen Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Sebuah gambaran unit pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik untuk STXBALL (lacrosse modifikasi) berdasarkan pada empat prinsip taktik ofensif dan empat prinsip taktik defensif yang umum dalam olahraga invasi (Wilson, 2002) ditunjukkan pada tabel 5.1. Contoh spesifik komponen model Pembelajaran Pendekatan Taktik (bentuk permainan, latihan terkait permainan, latihan keterampilan, dalam permainan modifikasi/permainan lengkap) diberikan untuk tiap-tiap masalah taktik dalam suatu unit.

- *Bentuk permainan.* Permainan awal akan menggunakan versi asli dari permainan. Permainan tersebut akan meliputi dua karakteristik esensial: *representasi* dan *eksagerasi* (Thorpe, Bunker, & Almond, 1984). Permainan harus merepresentasikan permainan permainan lengkap dan menggunakan beberapa kompleksitas strategi, tetapi perlu dimodifikasi untuk mengakomodasi batasan-batasan taktik dan fisik partisipan. Misalnya, dalam STXBALL (lacrosse modifikasi), stik ringan dapat digunakan untuk memainkan

permainan small-sided (3v3), dengan gawang berukuran satu meter, tanpa penjaga gawang. Penjaga gawang memegang stik agar siswa dapat dengan mudah menguasai kepemilikan bola dan bergerak dalam lapangan, melempar dan menangkap tanpa membutuhkan kompetensi teknik ayunan—sebuah taktik yang kesenanganamental pada permainan lacrosse dewasa. Pada permainan yang sama, masalah taktik mengenai mobilitas penyerangan dapat juga dieksagerasi dengan mengkhhususkan peraturan bahwa bola harus dioper melewati garis halfway—tidak berlari melewati garis halfway (lihat tabel 5.1, kolom 2, baris 1). Hal ini mengeksagerasi siswa tentang kebutuhan untuk mengoper bola ke depan dan bergerak untuk menciptakan peluang memperoleh skor. Hal ini mengurangi fokus pada masuknya pemain yang sedang membawa bola dari posisi yang jauh—sebuah taktik yang dapat selanjutnya diperkenalkan pada kemajuan prinsip tindakan.

- *Latihan terkait permainan (fokus taktik).* Dari permainan sebelumnya, guru dapat mengetahui kelemahan taktik siswa melalui protokol wawancara (akan didiskusikan pada bab 6). Suatu masalah khusus dalam permainan STXBALL akan menjadi gangguan untuk siswa dalam bergerak menerima operan dari pembawa bola. Pada titik ini, guru dapat membantu untuk berfokus pada masalah yang ada (kurangnya mobilitas) dan memfasilitasi suatu solusi—tiga operan berurutan harus dibuat sebelum melakukan tembakan ke gawang dalam situasi 3v1. Hal ini dapat menjadi latihan terkait permainan yang sesuai untuk membantu siswa dalam mengembangkan taktik dalam keadaan sulit (mobilitas) untuk bergerak menerima bola (lihat tabel 5.1, kolom 3, baris 1).
- *Latihan keterampilan (fokus teknik—jika diperlukan).* Pada contoh sebelumnya, siswa hampir pasti akan memerlukan melakukan keterampilan lemparan dan tangkapan pada STXBALL. Jika teknik dan bukan taktik jelas membatasi partisipasi siswa, kombinasi latihan statik atau dinamik (melempar dan menangkap) dapat digunakan untuk membantu pengembangan keterampilan. Keputusan guru sangat krusial untuk menentukan level yang diperlukan siswa (1 dengan 1, 3v1,2v1, dst.). Tipe latihan yang berbeda di kelas yang sama dapat diberikan untuk memenuhi kebutuhan tiap siswa (lihat tabel 5.1, kolom 4, baris 1).
- *Permainan modifikasi/ permainan lengkap.* Siswa perlu kembali pada bentuk permainan sebelumnya, kadang dengan kondisi baru atau penambahan peraturan. Dalam hal ini, tiga operan berurutan harus dibuat sebelum tembakan ke gawang pada permainan 3v3 (lihat tabel 5.1, kolom 5, baris 1). Kondisi ini dapat diangkat sesudahnya ketika guru merasa bahwa mobilitas pemain tidak lagi menjadi isu. Selanjutnya, meninggalkan permainan lagi perlu dilakukan agar siswa dapat melakukan latihan taktik atau keterampilan.

Partisipan yang jumlahnya paling sedikit digunakan dalam bentuk permainan atau latihan untuk memberikan kesempatan bermain yang maksimal pada siswa ketika menahan kompleksitas taktik pada permainan dewasa. Seiring dengan perkembangan pemahaman dan keterampilan siswa, perkiraan pada permainan full-sided atau latihan dapat diimplementasikan setiap waktu.

Dalam unit STXBALL, partisipan yang jumlahnya paling sedikit digunakan dalam bentuk permainan atau latihan untuk memberikan kesempatan bermain yang maksimal pada siswa ketika menahan kompleksitas taktik pada permainan dewasa. Seiring dengan perkembangan pemahaman dan keterampilan siswa, perkiraan pada permainan full-sided atau latihan dapat diimplementasikan setiap waktu. Unit ini akan dipresentasikan dari pelajaran ke pelajaran menggunakan struktur yang diajukan berikut ini (Turmer & Martinek, 1995):

1. Pengaturan bentuk permainan.
2. Observasi permainan
3. Investigasi masalah tktik dan solusi yang mungkin dalam latihan terkait permainan (guru da siswa)
4. Observasi permainan
5. Intervensi untuk meningkatkan keterampilan (latihan keterampilan jika diperlukan)
6. Observasi permainan modifkasi dan intervensi untuk mengajar taktik atau keterampilan berdasarkan pada kemunculan masalah

Dalam bentuk permainan, latihan terkait permainan, latihan keterampilan, dan permainan modifikasi atau permainan lengkap, pengajar akan membutuhkan beberapa metode untuk memfasilitasi pengajaran untuk pemahaman.

**Tabel 5.1 Unit STXBALL Pembelajaran Pendekatan Taktik**

<b>1. Prinsip tindakan ofensif/ masalah taktik</b>	<b>2. Bentuk permainan</b>	<b>3. latihan terkait permainan (fokus taktik)</b>	<b>4. latihan keterampilan (fokus teknik)</b>	<b>5. permainan modifikasi/ permainan lengkap</b>
Mobilitas (memanfaatkan dan menciptakan ruang gerak via pemain dalam pergerakan bola)	STXBALL 3v3 (pada lapangan 30mx20m dengan gawang 1m) Peraturan: bola dilempar, tidak dibawa melewati garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik	Mobilitas (3v1 pada grid 20mx10m dengan gawang 1m) Tiga operan berurutan sebelum menembak ke gawang; bergerak untuk menerima operan; menanyakan kepada siswa	Mengajarkan menangkap dengan stik karena siswa menjatuhkan bola (pada grid 20mx10m) Memilih dari latihan (statis atau dinamis): lempar tangkap sendiri; menangkap lemparan bola dari teman; 1 dengan 1 (oper dan tangkap); 3v1/2v1 (keep	STXBALL 3v3 (pada lapangan 30mx20m dengan gawang 1m) Peraturan: bola dioper, tidak dibawa melewati garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik Kondisi permainan: tiga

		mengenai timing operan dan sudut yang mendukung	away)	operan berturut-urut sebelum bola ditembak ke gawang
Kemajuan (tembusnya pemain atau bola untuk menyerang garis gawang lawan)	STXBALL 3v3 (pada lapangan 30mx20m dengan gawang 1m) Peraturan: bola dilempar, tidak dibawa melewati garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik; pemain yang membawa bola harus berlari (maksimal 5 detik sebelum mengoper)	Penembusan (1v1 pada grid 10mx10m—defender tidak membawa stik) Pemain ofensif harus mencapai garis gawang untuk mencetak angka; defender menyentuh stik lawan untuk menghentikan ; pemain ofensif melindungi bola dengan mengayun, mencapai garis gawang dengan menguah kecepatan, menipu, berputar, menghindar, dll.	Mengajar ayunan untuk membawa bola (pada grid 10mx10m) Memilih latihan (statis/dinamis): menyentak dan mengayun (tanpa bola, tambahkan bola); lempar, tangkap, dan ayun sendiri; 1 dengan 1 + stik (oper, tangkap, ayun); 2v1 (ayun, lalu “beri dan pergi”, atau pemain ofensif menjaga bola); 2v2 “endball” (menggunakan ayunan ketika berlari membawa bola)	STXBALL 3v3 (pada lapangan 30mx20m dengan gawang 1m) Peraturan: pemain yang membawa bola harus berlari (maksimal 5 detik sebelum mengoper) Kondisi permainan: pemain harus mengayun atau mereka menyerahkan bola; menghentikan strap kiper dari stik untuk pemain yang lebih tinggi keterampilannya.
Lebar (penangkapan pemain/ bola untuk melengkapi tiang samping di sayap	STXBALL 4v4 (pada lapangan 30mx25m dengan gawang 1m) Peraturan: : bola dilempar, tidak dibawa melewati garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik; channel 2m hanya untuk dimasuki pemain ofensif pada flank di dalam garis lapangan.	Penggunaan lebar (4v0-3 pada grid 20mx25m 3 pemain menyerang gawang 1m, 1 pemain di channel) Pemain ofensif lebar menggunakan “give-and-go” untuk bergerak ke bawah channel dan melewati garis setengah lapangan; mendukung pemain ofensif menyerang dari dekat dan jauh dari pusat gawang; menerima lemparan, mengayun, dan berusaha untuk mencetak angka; mengajarkan timing berlari, taktik menyilang untuk	Mengajarkan operan (melempar) untuk lebar fasilitas (untuk lapangan 20m x 25 meter dengan gawang 1 m) Memilih latihan (statis/dinamis): melempar ke dinding; melempar ke teman satu tim, melengkung ke atas; saling mengoper dengan teman untuk memukul target di kanan kiri teman (meniru penerima dari pemain yang jauh); 4v2 (latihan setengah lapangan), sebelum usaha pencetakan angka, harus melempar bola dari satu sayap ke sayap yang lain untuk mengganti titik serangan	4v4 STXBALL (pada grid 35m x 25m dengan gawang 1m) peraturan: bola dioper, tidak berlari, melewati garis setengah lapangan; kedua tangan memegang stik; tidak ada kontak badan atau stik; channel 2m hanya untuk pemain ofensif masuk dari sisi lapangan kondisi permainan: sebelum mencetak angka, pemain harus mengganti bola di kedua channel sayap

		mendukung pemain		
Kedalaman/ memperthankan penguasaan bola (peran pemain pendukung dari belakang bola)	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 20m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper ke garis tengah lapangan pada pemain target; pemain target harus tetap berada di tengah lapangan ofensif; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/ stik	Dukungan untuk pemain target (3v2 pada grid 30m x 20m dengan gawang 1m) Bola dilempar ke pemain target, ditandai oleh pemain defensif; bola dikirim ke pemain pendukung tambahan di belakang bola oleh pemain target karena pemain target tidak bisa maju dengan bola; pemain ofensif tambahan bergerak ke arah pemain pendukung untuk membantu permainan	2v1—melempar ke pemain target ditandai oleh defender (pada grid 20m x 15m dengan gawang 1m) pemain target memberikan bola pada pemain pendukung yang menembak ke gawang dari jauh (dapat juga menggunakan pemain target dibelakang gawang); mengajarkan tembakan seperti melempar/mengoper dengan diikuti- melalui bagian bawah gawang	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 30m x 20m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper melewati garis setengah lapangan pada pemain target; pemain defensif tidak boleh di depan pemain target; pemain target harus membawa bola dibelakang pemain pendukung kondisi permainan: tidak ada tembakan ke gawang kecuali operan sebelumnya mundur
Perjanjian/pengendalian (menantang kemajuan tim lawan dan memperoleh kembali bola)	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 30m x 20m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper ke garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik; maksimal 3detik dalam membawa bola; pertahanan satu lawan satu; menjatuhkan bola, pemain pertama melindungi dengan stik untuk memulai permainan kembali	Dua penyerang vs. 1 defender dan menembak ke gawang— melempar pada pemain target ditandai defender (pada lapangan 20m x 10m dengan gawang 1m) Defender berusaha memotong jika kontak bola jelas; jika tidak, posisi defender (marks) mencegah operan/tembakan ke depan, memaksa pemain ofensif untuk ke sayap atau mengoper kembali ke pemain pendukung; penyerang mempunyai waktu 3 detik untuk menentukan tindakan atau	2v2 STXBALL (pada lapangan 20m x 10m dengan gawang am) seperti pada latihan taktik sebelumnya tetapi ditambahkan defender kedua yang menekan pemain pendukung setelah operan; menekan menyebabkan serangan sering terhenti; bola di tanah harus dikover dengan pickup/scoop; mengajarkan pickup dari tanah kemudian cradle, bola digulirkan dan scoop; 1v1— pemain menangkap bola yang bergulir untuk pickup	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 30m x 20m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper melewati gari setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik; maksimal membawa bola 3detik; pertahanan satu lawan satu kodisi permainan: bola dijatuhkan discoop; tidak ada bola yang dikover untuk memperoleh kepemilikan bola



		terjadi turnover		
Kedalaman (pemosisian pemain defensif pendukung dalam hubungannya dengan tantangan defender)	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 20m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper ke garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik	2 defender vs. 1 penyerang (pada grid 20m x 10m dengan gawang 1m di dalam sudut grid) defender pertama menuntun pemain ofensif pada garis samping diantara pembawa bola dan target, berusaha untuk mencegah tembakan pada gawang dari sudut yang bagus; defender kedua melindungi defender pertama	2 defender vs. 1 penyerang (pada grid 20m x 10m dengan gawang 1m) defender pertama bergerak dengan cepat pada pembawa bola tetapi bergerak melambat pada beberapa meter terakhir; posisi defender kedua di sebelah dalam defender pertama diantara bola dan gawang; mengkover komunikasi dengan defender pertama untuk memaksa penyerang ke sayap, menuju pembawa bola jika defender menghindar	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 20m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper ke garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik kondisi permainan: pada pertahanan setengah lapangan pemain terdekat dengan bola perlu bergerak menantang pembawa bola; mengkover komunikasi dengan defender pertama untuk menyalurkan lawan
Kontraksi (pergerakan pemain defensif untuk melindungi area target)	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 25m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper ke garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan /stik kondisi permainan: penyerang harus mengoper bola panjang untuk penyerang ketiga	4v4 cakupan zona (pada lapangan 35m x 25m dengan gawang 1m) setiap pemain mengkover lawan pada zonanya; pada 4v4, pertahanan dilakukan minimal 2garis; menantang lawan dengan bola hanya pada zona dan menutup ruang pada sisi gawang	4 penyerang vs. 2 defender dan 2 defender recovering (pada grid 30m x20m dengan gawang 1m) 2 defender sebelumnya mundur perlahan tanpa berjalan kembali ke pembawa bola; 2 defender recovering (sebelumnya mulai dibelakang penyerang) dan bergerak dengan cepat ke sisi gawang untuk menantang pembawa bola atau menutup ruang	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 25m dengan gawang 1m) aturan: bola dioper ke garis setengah lapangan; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan dan stik; fokus mundur dari serangan kondisi permainan: zona pertahanan
Ekspansi (pemain bertahan bergerak dalam hubungannya dengan pergerakan penyerang spesifik untuk memperoleh kembali kepemilikan bola)	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 25m dengan gawang 1m) aturan: maksimal membawa bola 3detik; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik;	3 penyerang vs. 4 defender (pada grid 25m x 25m dengan gawang 1m) penyerang harus menggunakan operan pendek dari garis gawang untuk mulai permainan setiap saat; tidak	4 penyerang vs. 4 defender (pada grid 35m x 25m dengan gawang 1m) defender tetap di sisi gawang lawan sambil berlari, menjaga bola dan mempertahankan pandangan terhadap lawan; defender berusaha memotong	4v4/5v5 STXBALL (pada lapangan 35m x 25m dengan gawang 1m) aturan: maksimal pemilikan bola 3detik; kedua tangan pada stik; tidak ada kontak badan/stik

	pertahanan satu lawan satu	ada operan lebih dari 8m, pertahanan menyerang pembawa bola dan mendukung pemain (menekan); menggunakan "double tim" atau "3-point trap"	atau marking untuk mencegah operan atau tembakan ke depan	kondisi permainan: pertahanan satu lawan satu
--	----------------------------	--	---	---

Beberapa eksemplar latihan keterampilan (kolom 4) dimodifikasi dari *Teaching Materials for STXBALL-LACROSSE*, oleh K.R. Barrett dan S. Collie, 1997. Copyright 1997, STX, Inc. & U.S. Lacrosse, Inc.

### Kelengkapan Pendidikan untuk Mengajar Pembelajaran Pendekatan Taktik

Pada bagian ini saya akan memberikan beberapa kelengkapan pendidikan yang akan membantu guru dalam mengajar menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Kelengkapan pendidikan ini secara spesifik terfokus pada pendisainan dan pembuatan permainan.

- *Kondisi permainan.* Mengeksagerasi permainan atau latihan via kondisi spesifik permainan, misalnya, dapat meningkatkan apresiasi taktik. Dalam banyak permainan invasi, pemain pemula biasanya mengikuti bola kemanapun bola bergulir di lapangan, biasa disebut fenomena sarang lebah. Untuk mendorong penggunaan serangan lebar, situasi dapat dikondisikan dengan mengharuskan satu pemain pada masing-masing tim berada pada 2 yard (1,8 meter) dalam garis batas lawan untuk menciptakan ruang gerak lebih banyak. Bola harus mencapai pemain pada garis tepi paling tidak sekali sebelum usaha menyerang dibuat tim lawan. Kondisi spesifik dapat juga ditentukan bagi pemain dengan level keterampilan yang berbeda. Misalnya, dalam sepak bola seorang pemain dengan keterampilan tinggi dapat dibatasi untuk mengoper dan menembak dengan kaki yang lemah. Kondisi ini dapat meningkatkan penampilan pemain dengan keterampilan tinggi ini dan juga memberikan permainan yang lebih seimbang.
- *Modifikasi peraturan dan peralatan.* Mengubah peraturan tertentu untuk meningkatkan pemahaman taktik adalah cara lain dalam memodifikasi permainan. Dalam permainan invasi, sebuah peraturan dapat dibuat misalnya pemain dalam posisi menguasai bola tidak diijinkan untuk berjalan; mereka harus berlari atau diam di tempat. Hal ini mendorong pelari dalam menembus atau mengoper bola. Hasilnya, pemain bertahan harus kembali ke posisinya dengan cepat. Sebagai alternatif, dalam permainan seperti rugby, sepakbola, dan bola basket, peraturan tanpa kontak dapat berpengaruh. Jika kontak fisik dihilangkan, pemain bertahan harus mempelajari pemosisian dan penyaluran untuk menciptakan tekanan bagi pemain penyerang dan untuk memaksa mereka pergi dari area target.

Peralatan ringan juga akan lebih sesuai dengan perkembangan dalam banyak hal dan memungkinkan partisipasi yang lebih aman dan lebih banyak keterampilan diperoleh bagi pemula.

- *Merubah susunan spasial untuk membedakan kesulitan permainan atau latihan.* Pada banyak permainan invasi, ruang yang lebih besar akan membantu pemain penyerang dalam menjalankan kesenangansi taktik dan tekniknya. Keterampilan dilakukan dibawah tekanan yang lebih kecil; seperti yang dikatakan oleh Launder (2001), “ruang = waktu = keterampilan (keputusan yang baik dan eksekusi yang baik)” (hal. 59). Dalam kategori permainan lainnya, bermacam-macam ukuran ruang dapat mempunyai implikasi taktik. Dalam permainan net seperti badminton, bermain dalam lapangan yang lebih sempit mendorong digunakannya drop shot dan clear untuk menyerang dari jauh dan dekat net. Dalam permainan fielding/run scoring seperti cricket, pukulan dapat diberikan dengan dengan membedakan skoring untuk penyerangan ke target yang spesifik dalam lapangan (Turner, 2004); misalnya kiriman short-pitched dari bowler harus dipukul ke gawang menggunakan pukulan “pull” atau “cut”.
- *Melakukan latihan (rasio menyerang-bertahan).* Ketika keterampilan menjadi faktor yang membatasi, rasio menyerang dapat ditingkatkan untuk mencapai tujuan taktik. Pada banyak permainan invasi, menghancurkan secara defensif lebih mudah daripada membangun serangan secara ofensif ketika pemahaman dan keterampilan permainan siswa sedang dalam proses perkembangan. Kelebihan pemain dalam menyerang akan membantu suksesnya taktik. Dalam banyak hal, keuntungan satu-pemain (misalnya 3v2 dalam bolabasket) dapat muncul, tetapi bagi banyak siswa sekolah menengah, permainan sepakbola 3v2 akan memunculkan banyak tantangan pada penyerangannya. Pada beberapa kasus, keuntungan pemain two-to-three mungkin diperlukan untuk mendapatkan kesuksesan dalam penyerangan, khususnya ketika teknik pemain sedang dalam proses perkembangan. Situasi berlebihan seringkali muncul sebagai mikrosituasi dalam versi lengkap permainan. Para pemain bertahan seringkali jumlahnya lebih banyak dalam permainan seperti sepakbola, hoki lapangan, dan bolabasket. Kelengkapan lain yang mendukung kesuksesan permainan ofensif adalah penggunaan pemain netral yang menjadi pemain ekstra untuk tim yang dalam posisi menyerang.
- *Mengembangkan protokol pertanyaan.* Salah satu pemikiran dibalik Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah bahwa para pengajar mencoba untuk mengajarkan kepada para pemain untuk memahami dalam konteks permainan. Siswa perlu didorong untuk belajar membaca permainan. Penggunaan protokol pertanyaan (apa? dimana? kapan? mengapa?

dengan siapa? bagaimana?) adalah kelengkapan kependidikan kunci dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik.

Dalam hampir tiap permainan atau latihan, guru perlu melihat skenario dan menanyakan kepada siswa pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Apa yang salah?
2. Dimana masalah tersebut muncul?
3. Kapan masalah tersebut muncul?
4. Mengapa masalah tersebut muncul?
5. Siapa yang punya masalah tersebut?
6. Bagaimana cara mengatasinya?

Pertimbangkan contoh berikut ini tentang sebuah latihan yang terkait dengan permainan dalam pelajaran STXBALL: tiga penyerang versus satu defender pada grid 20 yard x 10 yard (18 meter x 9 meter). Penyerang mencetak skor dengan membawa bola melewati garis gawang. Serangan mendapat masalah dengan tugas ini.

T: *Apa yang perlu dilakukan oleh pembawa bola?*

J: Pembawa bola perlu menyerang defender dengan bergerak ke arah garis gawang.

T: *Dimanakah masalah muncul dalam area permainan ini?*

J: Di tempat dimana pembawa bola mendekati defender.

T: *Kapan pembawa bola perlu mengoper bola?*

J: Ketika defender mengejar bola. Keputusan kapan mengoper bola ini (timing operan) akan sangat krusial.

T: *Mengapa masalah tersebut muncul?*

J1: Jika operan terlalu cepat, defender punya waktu untuk memotong bola yang dioper ke penerima bola.

J2: Jika operan terlambat, defender akan memotong jalur operan.

T: *Siapa yang punya masalah?*

J: Pemain ofensif yang sedang tidak membawa bola dan yang sedang membaawa bola.

T: *Bagaimana cara menyelesaikan masalah ini?*

J: Teman satu tim dapat bergerak melebar dari posisinya. Mereka perlu mendukung pemain yang sedang membawa bola. (Guru dapat berbicara tentang sudut pendukung, posisi pengoper dalam lapangan, atau tembusnya defender untuk menerima operan terdekat dengan garis gawang).

T: *Bagaimana pembawa bola membantu dalam permainan setelah melakukan operan?*

J: Memotong ruang dibelakang atau di depan defender setelah melakukan operan.

Siklus pertanyaan dapat dikembangkan berturut-turut untuk aspek teknik dalam latihan.

T: *Apa saja komponen-komponen dalam membuat operan yang bagus?*

J: Timing, akurasi, langkah/ bobot, dan penyamaran.

- Menguji skenario-skenario pilihan. Salah satu kunci sukses dalam pembelajaran permainan yang efektif bagi siswa adalah kemampuan untuk menggunakan keterampilan sesuai taktik berdasarkan pada aspek kekayaan informasi permainan. Pada Pembelajaran Pendekatan Taktik, guru perlu membantu siswa dalam mengenali isyarat khusus yang krusial untuk skenario tertentu dalam permainan dan taktik yang spesifik untuk mengatasi permasalahan (Kirk & MacPhail, 2002). Contohnya, ketika dihadapkan dengan kesempatan 3v1 pada situasi STXBALL sebelumnya, pemain defensif harus membuat beberapa keputusan tentang apakah menyerang lawan menggunakan bola atau menunggu pemain penyerang untuk membuat gerakan. Beberapa faktor akan berpengaruh terhadap proses pengambilan keputusan taktik defender, termasuk jarak masing-masing pemain dari garis gawang, posisi defender lain (jika ada), kecepatan pemain penyerang, level operan dan kemampuan berlari pemegang bola, posisi penyerang yang sedang tidak membawa bola dan kemampuannya menangkap bola, dan sudut operan pemegang bola ofensif. Menghubungkan kondisi permainan dengan respon yang tergantung pada kondisi yang dihadapi dihubungkan pada taktik permainan adalah karakteristik dari level lanjutan pengetahuan yang terkait dengan pemahaman permainan (McPherson, 1994). Dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik, pengajar dapat menganjurkan skenario permainan yang potensial dan mendiskusikan tentang alternatif bahwa pemain dapat memilih, atau menguji akibat yang ditimbulkan dalam perilaku siswa selama permainan (Turner, Allison, & Pissanos, 2001). Hal ini dapat muncul dengan memberikan kepada siswa tentang pengertian yang mendalam mengenai sketsa permainan sebelum skenario dimainkan, pada saat aktivitas berlangsung atau setelah permainan dilakukan (Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 2001). Beberapa teknik disarankan bagi guru menyangkut tugas-tugas dalam permainan (Metzler, 1990), dan berikut ini adalah hal-hal yang sangat berhubungan dengan setting Pembelajaran Pendekatan Taktik pada level menengah.
- *Berjalan berkeliling.* Para pemain mendemonstrasikan gerakan antisipatif pada area bermain sebelum melakukan tindakan dalam versi permainan yang dipelankan. Sebagai contohnya, pemain ofensif dapat memperlihatkan pergerakannya pada permainan bola basket 3v3 untuk mengilustrasikan bagaimana mereka melakukan “pass and pick away” dari atas petunjuk dan keseimbangan lantai jika “pick” tidak berjalan dengan sukses. Permainan dapat diilustrasikan tanpa pemain defensif dan kemudian secara berturut-turut dapat memasukkan pemain defensif ke dalam lapangan.

- *Situasi.* Pada pendekatan ini, guru menghentikan permainan pada momen dimana permainan tidak dapat diajarkan dan menggunakan protokol pertanyaan yang serupa dengan yang telah dijelaskan sebelumnya untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang taktik. Dalam beberapa hal, tidak ada kriteria sederhana untuk menentukan apakah pilihan tunggal selama permainan itu tepat. Respon siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berdasarkan pada pilihan taktik dengan resiko tertentu. Partisipan menguji resiko atau manfaat dari tiap tindakan dengan didampingi guru. Sebagai contohnya, dalam sepakbola 5v5, ketika bola dimainkan oleh pemain target (yang membelakangi gawang) yang diapit oleh dua defender pada pinggir area penalti, pemain target tersebut mempunyai beberapa pilihan: berjalan dan menembak, mengoper bola pada penyerang yang memungkinkan, atau mencoba untuk membawa bola melewati defender (mirip dengan triple threat pada bola basket).
- *Instant replay.* Ketika sebuah respon alternatif memungkinkan untuk digunakan, guru mengatur ulang permainan dan mengizinkan skenario dimainkan lagi. Guru dapat mendorong satu dari beberapa pemain untuk mencoba pilihan-pilihan yang berbeda. Misalnya, dalam permainan rugby “touch” 3v3, pemain defensif yang mendekati pemegang bola sedang memainkan operan berlebihan dan mencari pemotongan. Pemain ofensif yang sedang membawa bola dapat didorong untuk melakukan operan tipuan dan melewati pemain defensif atau melakukan chip/ grubber kick pada bola dan mempercepat melewati defender yang mendekat dengan cepat untuk memperoleh bola kembali.
- *Pemain-pelatih.* Guru dapat menjadi partisipan dalam permainan untuk memanipulasi komponen taktik. Sebagai contohnya, guru merasa bahwa permainan hoki lapangan dapat mengalami peningkatan jika pemain midfield tengah mengontrol tempo permainan dengan memegang bola lebih lama dan tidak membuat keputusan dengan cepat sebelum melakukan operan pendek (di bawah 10 yard, atau 9 meter) pada teman satu timnya. Guru berpartisipasi dalam permainan untuk mengilustrasikan point ini.
- *Analisis televisi.* Guru mendorong siswa untuk mengingat untuk menganalisis permainan selama beberapa menit dan kemudian merefleksikan tentang apa yang telah terjadi dalam permainan. Mengapa tim X sukses dalam permainan sepakbola? Apa yang membuat mereka mudah dalam mempertahankan penguasaan bola? Bagaimana tim Y dapat melakukan tekanan defensif terhadap lawannya dan berusaha untuk memenangkan penguasaan bola?
- *Analisis video.* Studi terkini berusaha untuk menggunakan video-tape untuk menguji skenario pilihan (Shutler, Turner, & Allison, 2001). Setelah mencoba bentuk permainan, dan sebelumnya terlibat dalam latihan terkait permainan, partisipan melihat videotape

tentang konsep taktik bertahap yang dilakukan dalam sebuah pengaturan yang terkontrol. Penggunaan I-movie dan simulasi berbasis komputer juga memberikan sebuah kesempatan untuk menguji skenario pilihan permainan siswa dalam pendidikan jasmani. Penggunaan contoh-contoh diantara beberapa olahraga, seperti sweeper dalam sepakbola dan free safety dalam football, menawarkan kepada siswa sebuah kesempatan untuk memahami persamaan taktik di antara peran-peran pemain dalam format digital.

### **Mengelola Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Sebagai kelengkapan tambahan untuk pengembangan konten, guru perlu memahami isu-isu pengelolaan dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik. Manajemen kelas sangat penting karena ada banyak permainan small-sided yang berlangsung secara serempak.

- *Penggunaan ruang yang sesuai.* Secara umum, kurangnya ruang merupakan sebuah masalah ketika mengusahakan mengajar menggunakan permainan small-sided dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik. Untuk alasan ini, guru perlu memilih unit-unit permainan dalam batas-batas fasilitas tertentu. Ruang outdoor yang besar dibutuhkan untuk unit olahraga seperti sepakbola dan flag football yang membutuhkan minigame yang banyak. Permainan lainnya dapat berlangsung dalam ruangan yang terbatas. Permainan small-sided dalam bola voli, pickeball, dan badminton melibatkan siswa yang jumlahnya relatif banyak untuk ruang gedung olahraga yang terbatas. Penggunaan kelengkapan modifikasi juga dapat membantu dalam mengorganisir beberapa permainan dalam area pembelajaran yang kecil. Sebagai contoh, minigame pada softball dan cricket dapat dilangsungkan dalam sebuah gedung olahraga yang menggunakan pemukul dari plastik dan begitu juga untuk Nerf atau bola Whiffle. Dengan memperlambat kecepatan bola, pengalaman bermain yang nyata yang memberikan pemahaman tentang nuansa taktik dalam permainan dapat berlangsung dalam seting ruang yang terbatas.
- *Supervisi permainan multipel.* Dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik, segera setelah guru menyelesaikan bentuk permainan, latihan, atau permainan modifikasi, mereka perlu meninjau dengan cepat area aktivitas, mencatat penampilan siswa dalam semua minigame. Guru harus bersabar dan bersiap untuk mundur dan melihat selama beberapa saat, memberikan kesempatan agar permainan berkembang. Guru yang efektif adalah mengamati yang baik pada komponen-komponen taktik permainan. Jika masalah yang sama muncul dalam semua minigame atau latihan, guru perlu memberikan umpan balik kepada seluruh siswa tanpa membawa siswa pada demonstrasi tertentu. Sebagai alternatif, siswa dapat dikumpulkan di sekitar area demonstrasi dalam formasi L, dan teknik

intervensi permainan yang telah dijelaskan sebelumnya dapat digunakan dengan penjelasan konsep yang lebih terperinci.

- *Layout pengajaran dan transisi.* Sebelum permainan multipel dan latihan berlangsung, batas-batas permainan dan area latihan perlu ditandai dengan jelas. Para guru telah menggunakan corong pembatas jalan selama beberapa tahun, tetapi kini penanda dari plastik dapat digunakan untuk melapisi area latihan pada pembatas permainan. Siswa dipembelajarkan secara sederhana untuk merubah perhatian mereka dari satu set pembatas pada pembatas yang lainnya ketika bergerak dari permainan ke latihan atau sebaliknya. Kode warna pada pembatas dapat membuat visualisasi yang lebih jelas terhadap pembelajaran tertentu. Tidak ada keraguan bahwa hal ini membutuhkan persiapan sebelumnya untuk satu kelas, tetapi prosesnya akan memfasilitasi transisi yang cepat (permainan-latihan-latihan-permainan) untuk siswa dalam akan memaksimalkan waktu pembelajaran selama satu jam pelajaran. Manajemen jam juga merupakan hal penting dalam suksesnya pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik. Isu utama untuk para guru ketika mereka menggunakan format Pembelajaran Pendekatan Taktik untuk pertama kalinya adalah mempelajari cara mengalokasikan jumlah waktu yang tepat untuk tiap sesi dalam satu jam pelajaran. Banyak guru mengalokasikan terlalu banyak waktu pada permainan awal dan latihan selanjutnya dan gagal untuk memberikan waktu yang cukup untuk kembali ke permainan modifikasi pada akhirnya. Guru harus mengetahui bahwa permainan bertindak sebagai motivasi untuk latihan; hal ini merupakan kekuatan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik yang sejalan dengan kesuksesan pengajarannya.

Guru harus bersabar dan bersiap untuk mundur dan melihat selama beberapa saat, memberikan kesempatan agar permainan berkembang. Guru yang efektif adalah pengamat yang baik pada komponen-komponen taktik permainan.

## **Kesimpulan**

Skenario pengajaran Jim Larson pada awal bab ini mengilustrasikan rasa frustrasi yang sering dialami oleh banyak guru pendidikan jasmani dan para pelatih dalam usaha mereka untuk mengajarkan permainan kepada anak-anak. Mereka telah mengajarkan teknik dan menempatkannya pada situasi permainan dengan harapan bahwa aplikasi teknik-teknik tersebut akan muncul dalam bentuk keterampilan permainan. Sayangnya, hanya sebagian kecil pemain yang mampu secara efektif dalam melakukan transisi pada penampilan bermain dengan cekatan. Sebaliknya, pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik memberikan kemudahan kepada siswa untuk menunjukkan apa yang mereka mampu lakukan dalam



konteks permainan dan apa yang mereka butuhkan untuk mempelajari cara memainkan permainan dengan lebih efektif. Mereka berpartisipasi dalam tiap latihan, yang selalu didisain oleh guru, dalam menggali taktik dan keterampilan apa yang akan membantu mereka meningkatkan penampilan bermain mereka. Konteks permainan memberikan kemudahan kepada siswa dalam bereksperimen dengan berbagai solusinya. Dengan bermacam-macam konteks permainan, guru dapat memberikan tantangan kepada siswa untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah taktik yang mereka hadapi selama permainan dan dapat juga menyikapi masalah-masalah tambahan yang dihadapi siswa.

Bab ini berusaha untuk memfasilitasi penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik pada level menengah dengan menguji beberapa miskonsepsi tentang model, menekankan pentingnya mengadopsi kerangka taktik, dan memfokuskan pada prinsip-prinsip taktik sebagai dasar dari sebuah unit permainan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Setiap komponen model Pembelajaran Pendekatan Taktik (bentuk permainan, latihan terkait permainan, latihan keterampilan, dan permainan modifikasi/ permainan lengkap) telah digambarkan dengan jelas sebagai sebuah dasar perkembangan pengajaran individual. Kelengkapan pendidikan dan pertimbangan manajerial juga diperlukan untuk meningkatkan munculnya praktisi pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik.

### **Pertanyaan Diskusi**

1. Bagaimana pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik bersifat indikatif terhadap nilai-nilai Anda sebagai seorang siswa atau guru?
2. Apa kekuatan utama dari penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik pada pengajaran atau pembelajaran di level menengah, dan apa yang Anda pertimbangkan sebagai tantangan utama dalam penggunaan pendekatan ini?
3. Pada tingkat apa pengalaman mengajar dan suatu dasar pengetahuan olahraga yang kuat (mungkin dari kepelatihan) membantu pengajar ketika berusaha mengajar menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik?
4. Berilah pernyataan bagaimana Anda akan merencanakan suatu pelajaran tentang sebuah permainan invasi pilihan Anda berdasarkan pada sebuah masalah taktik ofensif/ defensif (yang dinyatakan dalam unit permainan di bab ini) menggunakan komponen-komponen bentuk permainan, latihan terkait permainan, latihan keterampilan, dan permainan modifikasi/ permainan lengkap model Pembelajaran Pendekatan Taktik. Kelengkapan pendidikan apa yang akan Anda gunakan pada pelajaran Anda untuk mengembangkan konten? (Sekarang coba satu aktivitas yang serupa untuk satu unit komplit permainan

invasi yang Anda pilih, atau cobalah aktivitas tersebut untuk satu unit dalam satu kategori yang berbeda seperti net/wall, striking/fielding, atau target).

5. Pembelajaran Pendekatan Taktik berfokus pada siswa yang memecahkan masalah dalam permainan, tetapi apakah menurut Anda hal ini dapat menghasilkan pemain-pemain yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya? Coba jelaskan pendapat Anda.

## BAB 6

### **Pengenalan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Program Pendidikan Guru**

**Kath Howarth**

Teori yang baik adalah teori yang dapat dikerjakan oleh para praktisinya, dapat dipertimbangkan, dapat diaplikasikan pengajaran di kelas-kelas dan sekolah-sekolah yang sebenarnya, dan dapat digeneralisasi pada situasi sebenarnya dengan jumlah terbesar.

*Waxman & Walberg, 1991, p. 64*

---

Salah satu dari tantangan terbesar bagi pendidikan guru adalah membantu para calon guru dalam menghubungkan teori-teori dan idealisme pendidikan pada tantangan-tantangan yang mereka hadapi di kelas. Untuk sebuah model yang dilakukan oleh para calon guru, model ini harus relevan dengan pengalaman mereka yang terbatas dan masa depan mereka yang akan segera menjadi guru.

Pada bab ini, saya menjelaskan daya tarik dan rintangan yang dihadapi para calon guru ketika diperkenalkan dengan model Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik). Saya juga akan menunjukkan bagaimana asimilasi model ini dengan potensi mengajar mereka dapat menstimulasi, menuntut, dan menginformasikan pada mereka dan pada pendidik guru yang mengajar dan bekerja bersama mereka.

Pendidik guru perlu mempertimbangkan tiga hal ketika mereka memperkenalkan model pembelajaran pada calon guru. Pertama, model tersebut harus sesuai dengan materi pokoknya. Kedua, model tersebut harus memberikan kepada para calon guru tentang cara mengajarkan materi dengan cara alternatif yang realistis. Terakhir, karena model-model pembelajaran merupakan filosofi yang berbeda dalam pengajaran dan pembelajaran, maka satu model tidak mungkin akan sesuai bagi semua guru dalam semua konteks. Pertanyaannya adalah seberapa baik model Pembelajaran Pendekatan Taktik, atau model Tactical Games direpresentasikan dalam program pendidikan guru agar para calon guru merasakan hal tersebut sebagai sebuah model yang baik bagi mereka untuk digunakan dan agar mereka memahami dengan lebih jelas konten dan struktur olahraga. Menurut Metzler (2000), sebuah model pembelajaran memiliki enam komponen:

1. Fondasi
2. Fitur pengajaran dan pembelajaran
3. Keahlian guru dan kebutuhan kontekstual
4. Pengajaran pelatihan Pembelajaran Pendekatan Taktik

5. Penilaian pembelajaran
6. Modifikasi kontekstual

Kerangka berpikir untuk sebuah model pembelajaran dan laporan yang bersifat anekdot dari para calon guru dan guru ini akan digunakan untuk menentukan implikasi pengajaran model Pembelajaran Pendekatan Taktik bagi para calon guru.

Untuk sebuah model yang dilakukan oleh para calon guru, model ini harus relevan dengan pengalaman mereka yang terbatas dan masa depan mereka yang akan segera menjadi guru.

### **Fondasi: Logika Internal Permainan**

Fokus model Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah permainan, dan hal ini merupakan sebuah masalah dan juga sekaligus merupakan daya tarik bagi guru yang kurang berpengalaman. Walaupun pengetahuan permainan secara keseluruhan merupakan sebuah unsur yang krusial, para guru perlu memiliki keterampilan observasi dan analisis, wawancara, dan penyelidikan agar dapat menggunakan pengetahuan taktik mereka dengan baik. Keterampilan-keterampilan ini lebih memungkinkan untuk ditemukan pada guru atau pelatih yang berpengalaman dari pada para calon guru, sedalam apapun pengetahuan mereka tentang permainan. Bahkan jika observasi yang benar dibuat dan pengetahuan taktik terjamin, para calon guru mungkin mempunyai kelemahan dalam keterampilan menyikapi pertanyaan-pertanyaan dan memandu para pemain melalui proses kognitif yang mereka butuhkan untuk bermain dengan pertimbangan taktik yang lebih baik. Pelajaran dapat meliputi latihan permainan, tetapi tidak meliputi manipulasi situasi yang diperlukan untuk memfasilitasi pengambilan keputusan dan pengkerangkaan kesempatan taktik untuk membantu para pemain dalam mengembangkan pertimbangan taktik.

Bahkan sebelum menggunakan keterampilan-keterampilan observasi, analisis, wawancara, dan penyelidikan ini, guru perlu menilai apakah para pemain perlu belajar menilai apakah mereka siap belajar secara taktis dan teknis. Dari penilaian ini, guru dapat memilih bentuk-bentuk dan disain-disain permainan yang sesuai agar kompleksitas taktik yang dibutuhkan diperkenalkan pada siswa tanpa perlu terlalu menuntut keterampilan-keterampilan teknis.

Menjadikan permainan sebagai fokus sentral dalam pembelajaran dan pengajaran, atau menggunakan pendekatan “permainan sebagai masalah”, merupakan hal yang menarik bagi para calon guru karena mereka tahu dari pengalaman mereka sendiri bahwa memainkan permainan sangat memotivasi. Aspek afektif dalam fokus taktik dan strategi permainan merupakan hal yang jelas bagi para calon guru. Para pemain ingin memainkan permainan dan

kurang antusias pada pembelajaran keterampilan, terutama sekali ketika mereka memasuki sekolah menengah atas. Siswa dapat merasakan pembelajaran keterampilan sebagai hal yang otentik dan membuat mereka frustrasi dibanding jika mereka bermain. Bagaimanapun, daya tarik permainan akan segera hilang jika pengalaman bermain tidak menghasilkan kesuksesan. Jika ukuran permainan, tingkat kesulitan, tekanan taktik, atau syarat keterampilan tidak sesuai, siswa akan kehilangan motivasi mereka untuk ikut serta.

Format pendekatan “permainan sebagai masalah” juga menarik bagi para calon guru karena mereka dapat memasukkan para pemain dengan segera dalam kompetisi permainan dan interaksi sosial

Format pendekatan “permainan sebagai masalah” juga menarik bagi para calon guru karena mereka dapat memasukkan para pemain dengan segera dalam kompetisi permainan dan interaksi sosial. Format yang khas dalam memainkan sebuah permainan, diikuti dengan latihan keterampilan, dan kemudian kembali pada permainan dapat memberikan motivasi untuk semua siswa. Bagaimanapun, menggunakan permainan sebagai sebuah “laboratorium” untuk menunjukkan munculnya pemahaman taktik pemain dan mengidentifikasi pembelajaran taktik dan teknik yang ditunjukkan dalam porsi pengajaran keterampilan dapat melimpah bagi seorang calon guru. Bahayanya adalah jika tipe pelajaran ini menjadi, atau paling tidak terlihat menjadi pelajaran yang hanya “menendang bola” karena kurangnya interaksi antara guru dan pemain baik dalam level kognitif maupun teknis.

Langkah pertama dalam mendisain sebuah bentuk permainan adalah menentukan logika internal permainan dan bagaimana hal ini mempengaruhi cara para calon guru pada saat diperkenalkan dengan model ini.

Dalam model Pembelajaran Pendekatan Taktik, fokus guru adalah disain bentuk permainan. Karena itu, langkah pertama dalam mendisain sebuah bentuk permainan adalah menentukan logika internal permainan dan bagaimana hal ini mempengaruhi cara para calon guru pada saat diperkenalkan dengan model ini. Gréhaigne, Godbout, dan Bouthier (1999) menjelaskan empat elemen yang muncul dalam permainan tim dalam bermacam-macam kekuatan dan kompleksitas: oposisi, kerjasama, penyerangan, dan pertahanan. Mereka menjelaskan bahwa “ide untuk tiap pemain adalah untuk bekerjasama dengan rekannya agar melakukan perlawanan dengan lebih baik terhadap lawannya baik ketika menyerang (dengan pemikiran untuk tetap menjaga pertahanan) ataupun ketika bertahan (bersiap untuk menyerang)” (hal. 163). Penjelasan yang sederhana dan jelas ini bertentangan dengan kompleksitas baik pengajaran maupun penampilan dalam permainan tim. Hal ini menjadi jelas ketika elemen-elemen ini dipecah menjadi lebih rinci seperti pada tabel 6.1.

**Tabel 6.1 Empat Elemen Permainan Tim yang Dipecah Berdasarkan Strategi dan Taktik**

	<b>Oposisi</b>	<b>Kerjasama</b>	<b>Penyerangan</b>	<b>Pertahanan</b>
Strategi (pra-perencanaan permainan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rencana ofensif dan defensif</li> <li>• Penilaian oposisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran individual dan perencanaan tim</li> <li>• Penilaian mandiri tentang kekuatan dan kelemahan tim</li> </ul>	Perencanaan penyerangan (dengan memikirkan pertahanan lawan)	Perencanaan pertahanan (dengan memikirkan penyerangan lawan)
Taktik (respon dalam permainan)	Aplikasi dan penyesuaian perencanaan permainan pada perubahan situasi permainan	Respon individual dan tim pada penampilan tim yang sesungguhnya	Penyerangan dalam respon pada penyerangan dari tim sendiri dan permainan lawan	Pertahanan dalam respon pada pertahanan sendiri dan permainan lawan

Gréhaigne dan Godbout (1995) menjelaskan taktik sebagai “pengetahuan dalam pertandingan” dan mengidentifikasi tiga kategori pengetahuan: peraturan tindakan, organisasi permainan, dan kapasitas motorik. Sebagai contoh, ketika merespon sebuah situasi permainan, para pemain perlu memahami peraturan individual tentang tindakan yang efisien, seperti bagaimana cara melindungi bola. Aturan tindakan ini, bagaimanapun, harus dilihat dalam konteks apa yang masing-masing tim ingin capai sebagai suatu *prinsip tindakan*, seperti menjaga kepemilikan bola dalam penyerangan atau memperoleh kembali kepemilikan bola dalam pertahanan. Tindakan-tindakan dan prinsip-prinsip tersebut terkait erat dengan keterampilan motorik. Sebagai contoh, bagaimana seorang pemain melindungi bola dalam permainan lacrosse (sebuah peraturan tindakan) sebagai bagian dari prinsip (proses menjaga) ditentukan oleh keterampilan pemain dalam membawa stik dan kontrol tubuh. Yang juga terkait adalah “peraturan organisasi permainan” (Gréhaigne & Godbout, 1995, hal. 498) yang diatur oleh ruang gerak, pemosisian pemain, dan peran pemain. Selain itu, fakta bahwa dalam lacrosse ruangan yang tersedia dibelakang gawang akan mempengaruhi sistem permainan utama yang diadopsi ke dalam permainan (strategi) dan bagaimana pergerakan bola dan pemain diatur dalam pertahanan (taktik).

Fakta bahwa permainan memberikan masalah yang berubah-ubah untuk diselesaikan berarti bahwa bentuk permainan perlu dipilih secara teliti untuk menekankan masalah taktik tertentu yang guru inginkan untuk diperkenalkan. Hal ini juga berarti bahwa para pemain harus membuat keputusan yang sangat dipengaruhi oleh peristiwa dan kondisi di luar permainan. Pemilihan bentuk permainan akan menjadi sangat krusial bagi keberhasilan pemain. Bagaimanapun, para pemain tidak akan berhasil jika ada ketidakcocokan antara pengetahuan permainan mereka (seperti peraturan, posisi, dan peranan) dan keterampilan dan kemampuan mereka untuk merespon dengan benar terhadap situasi permainan. Tentu saja,

kemampuan untuk melakukan tindakan secara benar berdasarkan pengambilan keputusan dan keterampilan teknik adalah salah satu dari tanda kemahiran (Turner & Martinek, 1995).

Fakta bahwa permainan memberikan masalah yang berubah-ubah untuk diselesaikan berarti bahwa bentuk permainan perlu dipilih secara teliti untuk menekankan masalah taktik tertentu yang guru inginkan untuk diperkenalkan.

### **Keutamaan Pengajaran dan Pembelajaran: Guru dan Siswa yang Aktif**

Kecenderungan dalam pendidikan telah menciptakan kurikulum dimana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dijelaskan sebagai sebuah pendekatan konstruktivis dan telah dikembangkan secara bertahap dalam pendidikan jasmani selama bertahun-tahun melalui model-model pembelajaran seperti Movement Education, Pembelajaran Pendekatan Taktik, dan Sport Education. Selain berbagai macam perspektif ideologi yang direpresentasikan dalam teori konstruktivis (Kirk & Macdonald, 1998), elemen-elemen umum adalah partisipasi aktif dari siswa, yang mengkonstruksi pengetahuan dan makna dalam penugasan, dan pengealan bahwa pembelajaran berlangsung dalam, dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural.

Kirk dan Macdonald (1998) berusaha untuk mensistesis perspektif-perspektif ini untuk pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengutip satu pendekatan konstruktivis, pembelajaran yang disituasikan. Mereka menyatakan bahwa “konsep kunci dalam teori Lave dan Wenger tentang pembelajaran yang disituasikan adalah pemikiran partisipasi sekeliling yang memungkinkan dalam komunitas latihan” (hal. 38). Sebuah *komunitas latihan* mengacu pada struktur bersama yang diterima dan latihan-latihan dalam sebuah kelompok dan cara mereka mempengaruhi individu. Satu contoh dari komunitas latihan adalah olahraga. Partisipasi dalam sebuah komunitas memberi makna pada apa yang dilakukan dan dipelajari oleh individu.

Karena seting sekolah adalah sebuah komunitas latihan, hal ini cenderung menjadi penengah antara dunia luar dari olahraga, rekreasi, dan kebugaran fisik dan apa yang terjadi dalam pendidikan jasmani. Tidak ada keraguan, bagaimanapun, bahwa maksud dan tujuan pendidikan jasmani berfokus pada partisipasi autentik dan sepanjang hayat sebagai sebuah cara untuk memberi maksud pada kurikulum. Tujuan ini menekankan pada pengalaman olahraga otentik bagi generasi muda, dan telah membuka jalan untuk pemunculan kembali model Pembelajaran Pendekatan Taktik, Teaching Personal and Social Responsibility, dan Sport Education (Hellison, 1995; Siedentop, 1994).

Fokus pada maksud, keaslian, dan siswa sebagai partisipan aktif dapat menjadi masalah bagi para calon guru yang mempunyai sedikit pengalaman dalam wawasan dan pada

bagaimana cara berhubungan dengan siswa dan memotivasi mereka. Guru yang berpengalaman yang mempunyai wawasan lebih luas, lebih mampu untuk mengukur level kemampuan siswa dan masalah-masalahnya, dan lebih merasa nyaman dan bersemangat dalam mengajar daripada para calon guru (Schempp, Manioss, Tan, & Fincher, 1998).

Fokus pada maksud, keaslian, dan siswa sebagai partisipan aktif dapat menjadi masalah bagi para calon guru yang mempunyai sedikit pengalaman dalam wawasan dan pada bagaimana cara berhubungan dengan siswa dan memotivasi mereka.

Dalam model Pembelajaran Pendekatan Taktik, guru tidak hanya harus banyak mengetahui tentang permainan, tetapi juga harus mampu dalam menuntut kemampuan kognitif siswa yang sesuai untuk mendorong mereka untuk aktif dalam pengembangan pemahaman taktik mereka. Memberikan pertanyaan deduktif dan interaksi verbal level tinggi dengan siswa berjalan seiring dengan disain permainan berdasarkan level keterampilan motorik siswa dan pemahaman taktik. Guru harus mendisain pertanyaan-pertanyaan yang tepat untuk membantu siswa mengkonstruksi dasar pengetahuan tentang bagaimana memainkan permainan. Banyak calon guru mempunyai sedikit atau bahkan tidak berpengalaman dalam menggunakan metode deduktif, begitu juga siswa dan guru-guru dalam seting pendidikan jasmani. Kurangnya tanya jawab dan keterampilan menyelidik ini dapat melemahkan semangat, bahkan untuk mereka dengan pengetahuan permainan yang pantas dipertimbangkan. Kombinasi kompleks dari pengetahuan yang diperlukan dan keterampilan mengajar dalam model Pembelajaran Pendekatan Taktik ini dipresentasikan dalam tabel 6.2.

**Tabel 6.2 Kebutuhan Pengetahuan dan Keterampilan bagi Calon Guru**

<b>Pengetahuan</b>		<b>Keterampilan Observasi</b>	<b>Keterampilan Mengajar</b>	
<i>Permainan</i>	<i>Perkembangan</i>	<i>Kemampuan siswa</i>	<i>Perencanaan</i>	<i>Pertanyaan</i>
Aturan dan Peran	Kemampuan Motorik	Keterampilan Psikomotorik	Disain Permainan	Deduktif
Teknik	Afektif	Respon Kognitif	Level taktik	Penggunaan penyeidikan
Taktik	Kognitif	Penampilan Permainan	Keterampilan yang diharuskan	Kesesuaian usia
Strategi				

### **Keahlian Guru dan Kebutuhan Kontekstual: Daya Tarik dan Kesulitan dalam Mengajar Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Untuk memperoleh bukti dalam bagian ini, saya melakukan sebuah interviu semistruktur pada sebuah kelompok kecil calon guru, guru, dan dosen universitas berdasarkan enam komponen model Pembelajaran Pendekatan Taktik yang diidentifikasi oleh Metzler (2000). nama samaran digunakan dalam kutipan percakapan dengan nara sumber.



Ketika ditanya tentang seberapa bergunanya Tactical Games, atau Pembelajaran Pendekatan Taktik, model yang mereka gunakan pada tahap persiapan mengajar, para guru berpendapat hampir serupa. Mereka memahami tuntutan model ini dalam hal pengetahuan permainan dan keahlian mengajar diperlukan oleh mereka sebagai guru. Mereka yang mengambil kelas konsep taktik menjelaskan model ini dalam cara-cara berikut ini:

*Jack:* Ini seperti strategi yang dilibatkan dalam permainan—lebih pada apa yang dilakukan tanpa bola, menurut saya, karena sebagian besar waktu dihabiskan oleh banyak pemain. . . . Taktik muncul lebih dari sebuah asosiasi kognitif pada permainan juga daripada hanya keterampilan permainan.

*Brendan:* Ketika saya memikirkan taktik, saya memikirkan tentang apa yang terjadi dalam permainan agar dapat memainkan permainan dengan benar. . . . Kita akan bermain dan lalu kita akan kembali ke luar permainan, dan kita akan memeriksa apa yang telah kita lakukan lebih baik dalam permainan tersebut.... memecah permainan ke dalam bagian-bagian tertentu.

*Jim:* Taktik—bagaimana Anda berpikir atau bagaimana Anda bereaksi, mengantisipasi apa yang akan terjadi. Ini bukan hal fisik tapi ini mental. Anda dapat berpikir sebelum ini terjadi, Anda dapat mengantisipasi, dan Anda bisa saja benar atau salah dalam antisipasi Anda. Ini tentang bagaimana Anda merespon hal tersebut.

Ketika ditanya apa yang membuat mereka tertarik pada model Pembelajaran Pendekatan Taktik, para calon guru tersebut merespon sebagai berikut:

*Deirdre:* Saya menyukai gaya pengajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik karena Pembelajaran Pendekatan Taktik memberikan kemudahan bagi siswa dalam berpartisipasi dalam permainan atau aktivitas. Format ini mengeliminasi waktu yang dihabiskan dalam manajemen kelas dan memberikan kesempatan untuk lebih banyak aktivitas fisik dan kesempatan bagi siswa untuk ikut serta. Saya menyukai fakta bahwa guru dapat menggunakan keterampilan live on-/off-the-ball, mengajar konsep, dan keterampilan dalam setting yang mirip permainan yang sesungguhnya. Siswa merasa terlibat dan menikmati permainan.

*Elise:* Pembelajaran Pendekatan Taktik, saya percaya, menstimulasi pikiran kreatif anak-anak dan membuat aktivitas menjadi lebih menantang bagi pikiran. Model ini juga lebih menyenangkan bagi guru dan siswa.

Brendan menjelaskan pengalamannya dalam sebuah unit lacrosse dalam perbedaan yang jelas terhadap kelas konsep taktik yang ia ambil:

Pembelajaran Pendekatan Taktik mungkin model yang lebih baik daripada model-model lain yang biasa kita pakai. Saya pikir [pengalaman lapangan]. . . . Saya. . . . mengajarkan lacrosse kepada siswa, dan saya hanya mengajar pada hari selasa, maka saya tidak tahu apa yang dilakukan [oleh guru] pada hari kamis. Yang saya tahu adalah bahwa kami mengajarkan operan dan tangkapan, berdiri pada satu garis. Lalu suatu hari guru tersebut memperlihatkan pada mereka. . . . tipuan menghindar. Akhirnya kami tiba pada permainan dan terlihat tujuh orang anak berdiri di tengah gawang dan saya ingin sekali menghentikan permainan tersebut dan mengatakan pada mereka apa yang seharusnya dilakukan. . . . terutama karena setelah saya telah melakukan. . . . menciptakan ruang gerak dan taktik, dan saya berpikir, saya dapat benar-benar mengajarkan mereka tentang sesuatu. Model ini akan sangat berguna bagi anak-anak ini.

Semua calon guru mengetahui bahwa mereka perlu mempunyai pengetahuan konten yang kuat mengenai permainan dan bahwa karakteristik siswa seperti kemampuan kognitif, pilihan belajar, dan pengambilan keputusan adalah kunci dari pendekatan ini. Mereka semua mengenal fokus kognitif. Sebagai contoh, Christ menyimpulkan tiga hal penting yang perlu diketahui seorang guru:

Mengetahui konsep yang mereka inginkan untuk dipelajari siswa

Mengetahui permainan apa yang dapat digunakan untuk konsep tersebut

Mengetahui bagaimana cara menggambarkan konsep tersebut dari siswa tanpa memberitahukan pada mereka

Para calon guru ini juga menyadari kompleksitas dalam menganalisis kemampuan dan pilihan siswa mereka. Ketika ditanya tentang kesulitan apa yang mereka temukan tentang model Pembelajaran Pendekatan Taktik para guru tersebut menyebutkan hal yang serupa:

*Deirdre:* Merasa baru pada style yang digunakan, saya masih tetap belajar. Saya menemukan kesulitan dalam menganalisis masalah-masalah taktik—bagaimana cara memodifikasi sebuah permainan agar dapat memperoleh hasil yang kita inginkan. Sampai tahun lalu saya belum pernah mendengar tentang model ini.

*Christ:* Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan pengetahuan dari siswa.

*Elise:* Merencanakan dengan kreatif. Memikirkan cara mengajarkan keterampilan/ permainan kepada siswa ... sambil membuat permainan menjadi menyenangkan dan menarik.

*Julia:* Menganalisis masalah-masalah taktik adalah hal yang paling sulit dilakukan ketika menggunakan model ini.

Ketika para calon guru diinterview setelah latihan dimana ada sebuah kelompok proyek untuk merencanakan satu pelajaran sekali mengajar, mereka menyebutkan masalah-masalah

lain yang secara konsisten muncul tentang penggunaan tanya jawab dan tentang apakah perencanaan tanya-jawab sebelum memulai pelajaran itu memungkinkan.

*Jim:* Kami telah membicarakan dalam *kelompok* kami tentang bagaimana cara untuk tidak menerangkan (kepada siswa) tentang segala hal. Dan kami berkata, “Kami harus berkonsentrasi,” dan kami menertawakan hal itu, sambil mengatakan, “Hal ini pasti akan sulit. Kami selalu ingin menerangkan segalanya pada mereka!”. . . . Saya menyadari diri saya memperoleh jawaban beberapa pertanyaan dan memberikan kepada mereka beberapa jawaban yang seharusnya tidak saya miliki tetapi saya menemukannya dengan begitu cepat. Saya menyadari bahwa bukan itu gagasan yang sebenarnya; gagasannya adalah untuk membuat diskusi, dan setelah itu (setelah seperti kalimat pertama), hal ini terasa lebih mudah. Saya mengerti keseluruhan pemikirannya.

*Brendan:* Sebenarnya saya memperhatikan [siswa], dan saya tidak ingat pertanyaan-pertanyaan yang saya ajukan! Kami menulis sebuah uraian singkat, tapi saya tidak ingat apapun yang kami tulis! Saya tahu latihannya karena saya yang membuatnya. . . . tetapi tidak pertanyaan-pertanyaannya! Ketika saya menanyakan kepada mereka, pada dasarnya hanya tentang apa yang sedang mereka lakukan. Saya melihat pada apa yang mereka sedang lakukan saja.

*Jack:* Saya pikir saya memberi sedikit banyak pembelajaran dan panduan yang kurang memadai untuk gaya mengajar jenis ini. . . . Saya lupa untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang bagaimana cara kerja overlap dan dibagian lapangan yang mana siswa perlu mendorong bola untuk mendapatkan keuntungan taktik. Saya memberikan pertanyaan-pertanyaan itu dan berbalik kembali. . . . Saya pikir hal itu akan menjadi kebiasaan dan latihan dilakukan untuk menghindari situasi sebenarnya.

Ketika ditanya tentang apa yang ada dalam pikirannya disaat sedang mengajar, John mengatakan,

Pada dasarnya semua pertanyaan-pertanyaan dapat saya tanyakan! Maksud saya saya tahu semua pertanyaan yang ingin saya tanyakan. Saya hanya ingin melihat permainan mereka untuk melihat apakah saya dapat mengambil sesuatu dari yang saya lihat disana.

Ketika mempertanyakan pada apakah ia memberikan pertanyaan pada para pemain, ia tertawa.

Tidak, saya mengatakan pada mereka apa yang seharusnya mereka lakukan! Itu hanya sebuah reaksi, karena Anda tidak terbiasa menanyakan pertanyaan kepada anak-anak. Anda hanya perlu mengatakan kepada mereka jawaban-jawaban dan memberikan kepada mereka jawaban-

jawaban tentang bagaimana cara melakukan sesuatu. Tapi Anda tidak pernah memberikan pertanyaan kepada anak-anak dan melihat apakah mereka memahami mengapa. Pada banyak kelas, saya pikir guru akan mengatakan kepada Anda bagaimana cara memperbaikinya atau apa jawabannya, sedangkan mereka tidak memperbolehkan—mereka tidak memberikan—kesempatan kepada anak-anak untuk memikirkannya—mungkin datang begitu saja bersama jawaban-jawabannya.

Ketika sedang memikirkan model ini, beberapa calon guru meyakini bahwa waktu dan pengalaman yang kurang adalah isu penting bagi mereka di sekolah. Guru yang mempunyai beberapa pengalaman melatih meyakini bahwa mereka dapat memulai model ini dengan melatih terlebih dahulu karena mereka dapat melihat bahwa hal ini membantu mereka dengan permainan tim.

### **Mengajarkan Pelatihan Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Satu pesan yang jelas dari semua pengajar di perguruan tinggi yang telah ditanyai mengenai keterlibatan mereka dalam model ini adalah bahwa para calon guru yang mempunyai pengetahuan yang kurang memadai tentang struktur dan strategi utama permainan sebagai pelaksana akan menemui bahwa model ini problematik dan membuat frustrasi. Jika para calon guru tidak memahami pemikiran internal sebuah permainan, mereka tidak akan mungkin mampu mengajarkan permainan tersebut dengan baik kepada siswanya.

### **Mengajar Konsep Dasar Permainan**

Ketika mengajarkan kelas aktivitas pada para calon guru, seorang instruktur biasanya mempunyai masalah dalam menyeimbangkan konten dan metode. Sebagai contoh, pelatih yang berpengalaman dapat melakukan presentasi konten yang sempurna, tetapi dapat meninggalkan diskusi tentang bagaimana cara mengajar olahraga dengan berbagai level usia pada kelas lain, khususnya kelas metode. Dikotomi bentuk dan konten ini dapat menciptakan masalah yang serius bagi para calon guru. Karena mereka mungkin mempunyai latar belakang pengetahuan yang tidak memadai tentang level keterampilan dan tahapan perkembangan pada siswa setelahnya, ketika mereka meniru gaya dan harapan guru aktivitas, mereka dapat mengadopsi pendekatan yang tidak sesuai dalam sekolah. Program pendidikan guru sudah menyoroti isu ini dalam berbagai cara. Beberapa mengadopsi satu model, seperti model PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK, yang mana kemudian digunakan pada banyak atau semua kelas aktivitas. Beberapa guru yang lain mengadopsi beberapa model yang memberikan contoh melalui suatu variasi aktivitas. Asumsinya, bagaimanapun, adalah bahwa model yang diadopsi menyediakan suatu konten kognitif kuat pada kelas aktivitas. Model ini menjadi media untuk pengajaran tentang sifat alami permainan dengan mengabaikan model

pembelajaran yang dipilih oleh para calon guru untuk digunakan manakala mengajar permainan terkait dengan olahraga.

Model ini menjadi media untuk pengajaran tentang sifat alami permainan dengan mengabaikan model pembelajaran yang dipilih oleh para calon guru untuk digunakan manakala mengajar permainan terkait dengan olahraga.

### **Nilai Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Ketika ditanya tentang nilai mengajar model PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK kepada calon guru, instruktur aktivitas dan pendidik guru menyampaikan reaksi serupa. Nilai pertama dijelaskan sebagai nilai kontekstual sebab pendekatan ini berfokus pada permainan dan memberi maksud bagi apa yang para siswa sedang pelajari. Nilai yang kedua adalah nilai afektif sebab siswa harus lebih dulu bekerja sama dan menunjukkan kesabaran dalam permainan pada keterampilan mereka sendiri untuk level kemampuan mereka sendiri dan teman satu tim mereka. Ketiga, pelajar merasa berkompeten dan termotivasi sebab mereka dilibatkan di dalam situasi permainan yang sebenarnya. Terakhir, satu keuntungan tersembunyi adalah bahwa model ini membantu para calon guru dalam memahami dengan jelas persamaan dari permainan-permainan yang terkait olahraga sehingga mereka bisa mendekati suatu aktivitas baru dengan pemahaman lebih ketika mereka memulai pengajaran. Sebagai contoh, para calon guru dapat termotivasi untuk melihat persamaan antara permainan hoki lapangan dan sepakbola dalam kaitannya dengan taktik selagi mereka senantiasa sadar akan perbedaan yang ditentukan menurut peraturan dan peralatan permainan tersebut.

Terakhir, satu keuntungan tersembunyi adalah bahwa model ini membantu para calon guru dalam memahami dengan jelas persamaan dari permainan-permainan yang terkait olahraga sehingga mereka bisa mendekati suatu aktivitas baru dengan pemahaman lebih ketika mereka memulai pengajaran.

### **Permasalahan Waktu dalam Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Masalah utama untuk para calon guru yang menggunakan model Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah masalah perencanaan, tanya jawab, observasi dan penelitian, fasilitas keterampilan, dan kurangnya pengetahuan isi. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik memunculkan beberapa tantangan mengenai ketersediaan waktu observasi dan bekerja dalam kesempatan mengajar sepanjang permainan untuk menstruktur pengetahuan taktik permainan siswa. Para guru dan pelatih yang mengajar menggunakan model ini menerima bahwa model ini adalah "di luar area" bagi kebanyakan para calon guru dan memunculkan tantangan khusus. Sekalipun begitu, para pengajar guru merasa bahwa model ini sangat memuaskan untuk digunakan dalam pengajaran. Mereka yang mencoba untuk mengajar menggunakan model ini sangat bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam melihat sebagian

dari siswa mereka mengadopsi model ini sebagai model pengajaran yang bermanfaat. Para pengajar guru berkomentar bahwa mereka ingin para calon guru mempunyai lebih banyak waktu untuk memberikan pengajaran tentang konten olahraga dan model pembelajaran yang inovatif seperti Pembelajaran Pendekatan Taktik. Dengan fokus pengajaran ganda yaitu konten olahraga dan juga model yang mengajarkan konten tersebut, pengetahuan dasar bagi para calon guru yang memulai Pembelajaran Pendekatan Taktik pada tingkat pemahaman taktis yang berbeda sulit untuk disamakan. Walaupun demikian, Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengambil berbagai solusi taktis terhadap masalah tertentu (Howarth & Walkuski, 2001).

### **Disonansi kognitif**

Mengajar model Pembelajaran Pendekatan Taktik memerlukan suatu perspektif luas dan suatu keinginan untuk berubah. Karena salah satu dari keunggulan model ini adalah bahwa konsep taktik dapat digeneralisasi pada permainan lain yang serupa, konten dari banyak permainan perlu dianalisis. Para calon guru perlu melatih pola "game-practice-game" untuk merencanakan dan menyajikan model secara efektif. Para guru juga harus berlatih membuat pertanyaan dan memunculkan jawaban yang didasarkan pada observasi solusi taktis tertentu. Sekali lagi, ini berbeda dari format pengajaran yang biasanya digunakan oleh para guru (yaitu, calon guru dan guru) dan pelatih. Para pengajar di perguruan tinggi harus mengajarkan model ini dengan sungguh-sungguh jika mereka mencoba untuk mendorong timbulnya perubahan pola pemahaman dan perencanaan para calon guru, dan memperkenalkan cara yang berbeda dalam mengajarkan olahraga. Ketika dihadapkan pada kebutuhan untuk berubah dari pengalaman panjang guru sebagai ahli untuk menjadi guru sebagai penanya, para calon guru dapat merasakan level ketidaknyamanan disonansi kognitif sampai mereka lebih nyaman dengan solusi baru ini dalam pengajaran pengajaran.

Di sisi lain, kesulitan yang dirasakan dalam mengajar menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat juga dilihat sebagai kekuatan model ini. Yang paling penting, pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik terlibat secara kognitif bagi guru maupun siswa. Walaupun begitu, tantangan afektif dalam memperkenalkan sebuah metode alternatif bagi para calon guru perlu untuk tidak diabaikan. Para pengajar guru akan memerlukan keterlibatan dan dukungan para calon guru dalam mengambil resiko saat mempraktikkan model ini di sekolah karena (1) pengetahuan konten yang terbatas akan semakin terlihat dan (2) mereka mungkin mendapatkan perlawanan dari para guru dari sekolah tersebut. Buku teks yang memberikan contoh-contoh pelajaran khusus yang berdasarkan Pembelajaran Pendekatan Taktik, atau model Tactical Games, adalah awal yang baik (Griffin, Mitchell, &

Oslin, 1997; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003). Rencana pembelajaran dan pengajaran teman sebaya dalam grup kecil merupakan cara yang baik bagi para calon guru untuk memulai penggunaan model ini. Hal ini dapat memudahkan mereka dalam melihat model ini bekerja, untuk mencoba model ini dalam lingkungan yang relatif aman, dan untuk mempelajari dari para calon guru yang lain tentang perjuangan dan kesuksesan.

### **Hubungan dengan Pengajaran dan Pembelajaran yang Sebenarnya**

Dalam setting pengajaran yang sebenarnya, para calon guru dan para guru perlu memilih olahraga yang paling mereka pahami agar mereka memulai pengajaran model ini dengan suatu pengetahuan konten yang dalam. Mereka juga perlu memulai melatih model ini hanya dengan satu kelas. Satu unit tim teaching dapat juga membantu dalam memunculkan rasa percaya diri dalam pengajaran model Pembelajaran Pendekatan Taktik karena salah satu elemen-elemen pendekatan ini adalah penggunaan permainan berkelompok kecil dimana guru mengobservasi dan berkesenangngansi sebagai sarana utama untuk bertanya dan mengembangkan pengetahuan taktik. Dengan memiliki lebih dari satu orang yang membantu guru, guru dapat menghindari masalah kedisiplinan dan saing bekerjasama dan belajar sebagai disaat mereka memberikan komentar dan pertanyaan dalam kelompok. Strategi-strategi sederhana seperti menghitung 10 detik dan kemudian meniup peluit untuk menghentikan permainan dapat membuat para guru yang kurang berpengalaman menghentikan permainan dan meminta para pemain mengajukan pertanyaan mengenai penekanan taktik. Perencanaan satu seri pertanyaan awal dapat juga membantu dalam mengubah gaya mengajar dari pemberian informasi (*information giving*) menjadi perolehan informasi (*information getting*).

### **Penilaian sebagai Suatu Alat Pembelajaran**

Alat penilaian seperti *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997) dan *Tactical Concepts Knowledge Rubric* (Howart & Walkuski, 2001) tidak hanya menilai penampilan siswa dalam permainan, tetapi juga membantu guru dalam mempelajari lebih banyak hal mengenai kemampuan mengajar mereka dan tentang permainan yang mereka ajarkan. Ketika para calon guru mendisain dan menggunakan alat penilaian, mereka segera menyadari kekurangan mereka sendiri dalam hal pengetahuan dan penampilan dalam situasi taktik dalam permainan. Alat-alat tersebut berfokus pada perhatian pada penggunaan observasi dan recording. Guru dapat mendisain dengan sendirinya instrumen penilaian yang lebih mendasar dengan menggunakan alat-alat ini sebagai pemandunya.

## **Konteks Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Konteks yang mungkin diidentifikasi oleh para calon guru sebagai penerapan model Pembelajaran Pendekatan Taktik yang ideal adalah kepelatihan. Mereka menyadari bahwa pengetahuan mereka tentang olahraga akan memudahkan mereka dalam mendisain dan merencanakan masalah taktik. Dari titik yang menguntungkan tersebut, para calon guru dapat melangkah maju pada pandangan yang lebih luas tentang implementasi model ini dalam pendidikan jasmani dengan menggunakan berbagai jenis olahraga. Dengan melihat model ini dalam pelaksanaannya dengan teman sebaya para calon guru akan membantu mereka dalam melihat bahwa tidak hanya atlet yang memperoleh keuntungan dari pendekatan ini. Kenyataannya, mereka melihat banyak pemain yang mempunyai kemampuan kurang baik yang memperlihatkan pencapaian kognitif yang baik tentang bagaimana cara menyelesaikan masalah taktik. Para calon guru juga melihatnya sebagai sebagai sebuah pendekatan yang segar dari bagian tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani, terutama pada level pendidikan menengah yang menciptakan hubungan dengan model-model lain yang serupa seperti Sport Education dimana siswa berlatih tentang beberapa peraturan yang berbeda dalam konteks olahraga.

## **Kesimpulan**

Apakah model Pembelajaran Pendekatan Taktik bermanfaat bagi para guru? Dapatkah model ini digunakan dengan baik oleh para guru pemula dalam seting sekolah yang sebenarnya? Apakah ini adalah teori yang baik (Waxman & Walberg, 1991)? Pembelajaran Pendekatan Taktik sangat menarik bagi para pemain, pelatih, dan guru yang berpengalaman (calon guru dan guru). Pembelajaran Pendekatan Taktik berperan besar dalam pengetahuan dan keahlian yang dalam tentang apa yang terlibat dalam permainan olahraga. Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat juga melengkapi model *Sport Education* yang juga menggunakan seting olahraga yang sebenarnya sebagai fokus bagi guru. Kedua model mempertimbangkan olahraga sebagai usaha sosial, afektif, dan kognitif, tidak hanya penampilan keterampilan. Kedua model menawarkan banyak kesempatan bagi interaksi sosial, keterlibatan aktif, dan pemecahan masalah. Hubungan ini dapat memotivasi fakultas yang terlibat dalam program pendidikan guru. Tantangan utamanya adalah untuk mengembangkan cara mengajar model ini agar para guru dan pelatih meyakini bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah model yang aktif bagi peningkatan pembelajaran permainan terkait olahraga bagi siswa.



### **Pertanyaan Diskusi**

1. Apa yang menjadi pro dan kontra pembelajaran dalam mengajar menggunakan model Pembelajaran Pendekatan Taktik yang dikutip dari para calon guru dalam bab ini?
2. Jelaskan apa yang Anda pahami tentang yang dimaksud penulis tentang permainan sebagai sebuah “masalah” atau sebuah “laboratorium”.
3. dengan menggunakan tabel 6.2, analisislah kesiapan Anda dalam mengajar model Pembelajaran Pendekatan Taktik menggunakan sebuah olahraga dan satu kelas siswa menurut pilihan Anda.

## BAB 7

### **Implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik: Riwayat Perubahan**

**Steven Tan**

Saya berpikir bahwa pada akhir hari, pilihan antara menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik atau tidak seluruhnya merupakan masalah personal. Pembelajaran Pendekatan Taktik memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan sesuatu yang berbeda terlepas dari apakah anak-anak berpengalaman dalam “permainan bebas” dalam kelas Penjas lainnya. Jika mereka memiliki satu kesempatan berada di kelas saya, paling tidak mereka akan dapat mengalami pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik. Anak-anak ini dapat memperoleh kesenangan dan tertarik dalam pelajaran Penjas, dan sekaligus belajar pada waktu yang bersamaan. Dalam hal ini, saya merasa sangat termotivasi, dan saya yakin bahwa saya tidak memberikan sesuatu yang kurang bagi anak-anak.

Benjamin (spesialis pendidikan jasmani)

---

Dalam beberapa dekade terakhir, pendidikan jasmani dibanjiri dengan inisiatif perubahan yang berbeda di seluruh dunia. Usaha untuk mengawali perubahan kurikulum di sekolah kami bersumber dari skala yang luas, legislasi pemerintahan terpusat dan laporan untuk formulasi berbasis sekolah, desentralisasi dan pengambilan keputusan oleh guru dan sekolah individu (Sparkes, 1991a; Ward & Doutis, 1999). Dorongan bagi perencanaan dan inovasi pendidikan berbasis sekolah akan membuka cakrawala baru bagi lebih banyak inisiatif dan partisipasi guru untuk memenuhi syarat dan karakteristik sekolah individu. Tipe perencanaan berbasis sekolah ini memberikan kesempatan untuk tumbuhnya otonomi, partisipasi, kontrol, fleksibilitas, dan akuntabilitas, dan mengenalkan guru sebagai sentral dalam proses perubahan kurikulum. Disamping panggilan untuk perubahan dan usaha untuk membawa perubahan pada level sekolah, mandat pemerintah top-down, inisiasi, dan pembuatan kebijakan masih menyebar ke seluruh bagian pengambilan keputusan kurikulum (Levin, 1998).

Dalam usaha perubahan model pendidikan saat ini, orang-orang di luar sekolah pada umumnya mengendalikan agenda dan membuat keputusan kunci mengenai sifat perubahan bidang pendidikan yang direncanakan. Sumber dari inovasi tersebut tergantung pada kelompok kecil ahli pendidikan yang berdasarkan pada para agen pemerintah. Demikian juga, pengembangan kurikulum baru adalah tanggung jawab tenaga ahli agen pusat, yang kemudian menurunkan kebijakan, standard, strategi, dan paket pengajaran ke sekolah untuk implementasi dan adopsi ( Sparkes, 1991a). Sesudah itu, walaupun para guru dapat terlibat

dalam beberapa proses pengambilan keputusan, mereka dibatasi dalam memberikan umpan balik ke badan sentral kurikulum yang ada.

Dalam bab ini akan didiskusikan bagaimana para guru mempertimbangkan dan mengalami perubahan ketika mereka mencoba untuk melakukan negosiasi yang sukses tentang suatu inisiatif baru yang diamanatkan oleh suatu agen pemerintahan pusat. Bagian yang pertama akan memberikan penjelasan yang ringkas menyangkut implementasi dan adopsi kurikulum. Hal ini akan diikuti oleh suatu uraian menyangkut konteks perubahan, studi penelitian, dan karakteristik sekolah dan individu yang berhubungan dengan implementasi guru dari kurikulum baru. Cerita unik dari empat orang guru, tentang kepercayaan mereka, dasar pemikiran, keputusan, dan tindakan sepanjang proses perubahan, adalah fokus yang utama dari bab ini. Bab ini menyimpulkan dengan memberikan rekomendasi bagi para pengurus sekolah, institusi pendidikan guru, dan praktisi mengenai implementasi inisiatif perubahan eksternal yang sukses di masa depan.

Setelah membaca bab ini, para pembaca diharapkan mampu melakukan hal-hal berikut ini:

- Memperjelas hubungan antara adopsi dan implementasi inovasi kurikulum
- Mengartikulasikan pengaruh pengalaman para guru pendidikan jasmani dan orientasi filosofis terhadap keterlibatan dalam suatu pendekatan pengajaran yang baru
- Mengenali bahwa perubahan inovasi yang sukses menciptakan kepentingan untuk komitmen dan biaya personal
- Memahami pentingnya hasil belajar siswa yang positif dalam mendukung kepuasan dan motivasi personal selama proses perubahan
- Memberikan saran kepada sekolah-sekolah untuk menciptakan kondisi dan dukungan yang dibutuhkan bagi guru untuk mengembangkan kompetensi baru

### **Adopsi dan Implementasi Inovasi Kurikulum**

Asumsi utama yang terkait pada inisiatif perubahan eksternal adalah bahwa sekolah-sekolah dan para guru akan mengadopsi dan mengimplementasikan dengan sepenuh hati kebijakan dan tujuan kurikulum yang resmi. Bagaimanapun, hal ini biasanya tidak benar; banyak usaha perubahan pendidikan telah dilakukan dengan perlawanan atau implementasi level rendah (Curtner-Smith, 1999; Morris, 1995).

Suatu inisiatif pendidikan kemungkinan tidak dapat diimplementasikan di dalam sekolah karena satu dari dua alasan: keseganan untuk mengadopsi atau ketidakmampuan untuk mengimplementasikannya ketika telah diadopsi. Adopsi sebuah kurikulum baru dan telah diamanatkan, sebagai contoh, semata-mata hanya mewakili sebuah keputusan oleh

sekolah untuk menerima atau menggunakan kurikulum tersebut; tidak memastikan bahwa kurikulum tersebut akan diimplementasikan dengan cara seperti yang diharapkan pada awalnya. Implementasi menyiratkan sebuah proses panjang dimana individu, keadaan, dan sumber daya yang tersedia mempengaruhi bagaimana kurikulum pada akhirnya akan digunakan. Selain itu, tidak ada jaminan bahwa kebijakan yang bermanfaat dan praktik inovatif akan dapat diadopsi dan diimplementasikan di sekolah (McLaughlin, 1998; Morris, 1995).

Literatur tentang perubahan di bidang pendidikan telah mengidentifikasi banyak faktor penting untuk suksesnya adopsi dan implementasi inovasi di sekolah. Hal ini meliputi keahlian guru, kepemimpinan sekolah, kepercayaan dan nilai-nilai guru, biaya dan penghargaan, dukungan yang sistematis, lingkungan dan iklim sekolah, sumber daya finansial, materi dan teknologi kurikulum, penilaian, dan strategi pembelajaran (Faucette & Graham, 1986; Fullan & Hargreaves, 1996; Kirk, 1988; Sparkes, 1991b). Walaupun faktanya banyak inisiatif perubahan yang seringkali mengalami kegagalan dalam implementasinya (banyak studi penelitian telah mendokumentasikan rasa frustrasi dan kegagalan guru ketika mereka berusaha untuk mengimplementasikan perubahan pendidikan di sekolah mereka), beberapa sekolah telah mengalami keberhasilan dalam perubahan kurikulum (misalnya McKenzie, Sallis, Faucette, Roby, & Kolody, 1993; Rovegno & Bandhauer, 1997). Bab ini menguji pengalaman-pengalaman para guru dan sekolah-sekolah ini ketika mereka mengalami proses perubahan.

## **Konteks**

Pada tahun 1998, Singapore's Ministry of Education (MOE; 1998) memulai Curriculum Review Masterplan yang komprehensif untuk semua area konten. Tujuannya adalah untuk mengubah penekanan sistem pendidikan menjauh dari penguasaan konten terhadap kemahiran berpikir dan mempelajari keterampilan yang akan tetap ada pada siswa selama hidupnya. Dampak yang paling signifikan dari revisi ini pada kurikulum pendidikan jasmani adalah pengenalan sebuah silabus baru untuk semua level tingkatan (Singapore Ministry of Education, 1999). Perubahan utama dalam silabus ini adalah terciptanya sebuah kerangka yang menetapkan level tingkatan yang berbeda dimana beragam konsep dan permainan dari tiga kategori permainan—teritorial, net/wall, dan striking/fielding—diperkenalkan pada siswa (lihat tabel 7.1). berdasarkan pada faktor-faktor seperti kultur sekolah, keahlian guru, fasilitas, minat siswa, dan perlengkapan, jurusan pendidikan jasmani di sekolah akan memilih sampel permainan yang sesuai dari kategori-kategori tersebut. Kesimpulan untuk kerangka konten ini adalah promosi pendidikan Pembelajaran Pendekatan

Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) yang dipertimbangkan paling sesuai untuk mencapai maksud yang dinyatakan dan tujuan yang diidentifikasi pada kurikulum baru tersebut.

**Tabel 7.1 Syarat Level Tingkatan untuk Pengajaran Kategori Permainan yang Berbeda**

Level Tingkatan	Konsep, keterampilan, dan syarat permainan
Dasar 3	Mengajar konsep permainan net/wall dan teritorial menggunakan berbagai keterampilan kesenangandamental yang diaplikasikan dalam permainan modifikasi
Dasar 4	Mengajar konsep permainan net/wall, teritorial, dan striking/fielding* menggunakan keterampilan kesenangandamental yang diaplikasikan dalam permainan modifikasi
Dasar 5	Memilih masing-masing satu permainan dari kategori net/wall dan striking/fielding dan dua permainan baru dari kategori teritorial
Dasar 6	Memilih masing-masing satu permainan baru dari kategori net/wal dan striking/fielding dan dua permainan baru dari kategori teritorial
Lanjutan 1	Meninjau kembali konsep permainan net/wall dan teritorial menggunakan satu permainan dari tiap kategori
Lanjutan 2	Meninjau kembali konsep permainan striking/fielding dan teritorial menggunakan satu permainan dari tiap kategori
Lanjutan 3	Meninjau kembali atau memperkenalkan satu permainan baru dari kategori striking/fielding dan dua permainan baru masing-masing dari kategori permainan net/wall dan teritorial
Lanjutan 4	Meninjau kembali konsep permainan menggunakan tiga permainan yang diperkenalkan sebelumnya atau permainan baru dari dua kategori permainan
Pra-universitas 1	Mengajar enam permainan (yang ditinjau kembali atau baru) yang dipilih dari tiga kategori permainan dengan minimal satu permainan dari tiap kategori
Pra-universitas 2	Mengajar lima permainan (yang ditinjau kembali atau baru) dimana dua permainan harus dari tiga kategori permainan yang berbeda

\* Kategori *permainan target* tidak termasuk sebagai konten dalam silabus pendidikan jasmani.

Diadaptasi dari *Revised physical education syllabus for primary, secondary, and pre-university levels*, oleh Curriculum Planning and Development Division, Singapore Ministry of Education, 1999, pp. 22, 43, 44.

Sejak revisi kurikulum, Physical Education Curriculum Unit MOE telah secara aktif menyelenggarakan pelatihan fasilitator, mengorganisir workshop, dan menerbitkan sumber untuk memperkenalkan kerangka kurikulum baru dan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik kepada para guru pendidikan jasmani Singapura. Bermula pada tahun 2000, National Institute of Education (NIE) juga telah meninjau kembali program pendidikan guru pendidikan jasmani untuk mempersiapkan para guru pendidikan jasmani untuk inisiatif ini, pada level pendidikan awal atau lanjutan (Tan & Wong, 2001; Tan, Wright, McNeill, Fry, & Tan, 2002). Implementasi kurikulum baru dan pendidikan pengajaran permainan di sekolah dimulai di tahun 2000.

Sejak inisiatif pendidikan jasmani diperkenalkan pada sekolah-sekolah di Singapura pada tahun 2000, sebuah celah muncul diantara kurikulum dan pendidikan yang diharapkan MOE dan prestasi nyata sekolah dan guru. Tan dan rekan-rekannya (McNeill et al., 2004; Tan & Tan, 2001; Tan et al., 2002; Wright, Tan, McNeill, Fry, & Tan, 2001) mengidentifikasi adanya harapan yang tinggi dari kompetensi guru, sedikit motivasi intrinsik, ketidaktersediaan sumber daya mengajar, kurangnya peralatan dan fasilitas yang sesuai, tidak cukupnya waktu pembelajaran, dan peran baru siswa merupakan beberapa alasan

para guru praktik pendidikan jasmani tidak mampu mengimplementasikan inovasi kurikulum pengajaran permainan di sekolah-sekolah di Singapura.

Walaupun sedikit bukti yang menyatakan bahwa mayoritas sekolah dan praktisi baik di sekolah dasar maupun sekolah lanjutan telah menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik dan telah mengimplementasikan kurikulum baru, beberapa guru telah berusaha untuk menawarkan perubahan pendidikan yang substansial dalam kelas-kelas mereka. Dimana Pembelajaran Pendekatan Taktik diimplementasikan, hal ini lebih merupakan satu kasus yang hanya melibatkan guru dari pada keseluruhan jurusan ataupun sekolah. Bab ini membahas tentang empat orang guru yang berkecimpung di sekolah-sekolah mereka sendiri melawan hambatan-hambatan dan tantangan-tantangan. Saya harap kisah-kisah ini akan membantu dalam menginformasikan pengalaman-pengalaman dan praktik guru-guru lain yang sedang berusaha membawa perubahan dalam praktik pengajaran mereka untuk meningkatkan pembelajaran dan prestasi siswa.

### **Studi dan Guru**

Bab ini merepresentasikan hasil studi penelitian yang tujuannya adalah untuk menangkap dan melukiskan pengalaman empat orang guru selama implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik dan usaha mereka untuk mempertimbangkan perubahan yang berbeda yang muncul. Semua guru berada pada tahun pertama perubahan kurikulum.

Keempat guru (dua pria, dua wanita) dalam studi ini datang dari latar belakang yang berbeda. Tiga diantaranya adalah spesialis pendidikan jasmani (Benjamin, Danny, dan Debra); yang keempat (Katherin) adalah seorang guru umum yang mengajar pendidikan jasmani. Benjamin dan Danny mempunyai pengalaman mengajar kurang dari lima tahun, sedangkan Debra dan Katherin berpengalaman lebih dari 10 tahun. Benjamin dan Danny sebelumnya juga mempunyai pengalaman mengajar untuk pendidikan guru formal. Semua guru kecuali Katherin mempunyai latar belakang olahraga yang luas, memainkan olahraga kompetitif di sekolah, atau keduanya. Mereka mengajar di empat sekolah yang berbeda tipe, berkisar dari sekolah pemerintah sampai sekolah yang dibantu pemerintah<sup>2</sup>, dari sekolah dasar sampai sekolah lanjutan<sup>3</sup>, dan dari sekolah yang menerima dari siswa laki-laki atau siswa perempuan saja (single-sex) sampai sekolah yang menerima siswa laki-laki maupun perempuan (coeducational). Lebih penting lagi, keempat guru telah familiar dengan silabus pendidikan jasmani yang baru dan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Mereka telah diperkenalkan dengan pelatihan Pembelajaran Pendekatan Taktik baik di National Institute of Education atau di universitas-universitas di negara lain, berpartisipasi dalam workshop-

workshop berbasis sekolah dan daerah, dan/atau menghadiri training jabatan yang diadakan oleh NIE. Rangkuman mengenai karakteristik individu dan sekolah dipresentasikan di tabel 7.2.

**Tabel 7.2 Rangkuman Karakteristik Guru dan Sekolah**

Guru	Usia	Pendidikan	Seting Sekolah	Pengalaman Mengajar	Mata pelajaran yang diajar dan jabatan di sekolah	Sebelumnya mengajar	Keterlibatan dalam olahraga	Pertama diperkenalkan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik
Benjamin*	32	Pasca sarjana (Penjas)	Dasar, Coeducational, Pemerintah	Tahun ke 2	Pendidikan kesehatan, matematika	Enam bulan sebagai guru pengganti full-time	Berpartisipasi dalam berbagai macam olahraga rekreasi	Program pendidikan guru, pengalaman siswa guru
Danny	30	Pasca sarjana (Penjas)	Menengah, Coeducational, pemerintah	Tahun ke 3	Bagian administrasi kantor, pelatih bolabasket	Satu tahun sebagai instruktur training fisik militer berbasis sekolah	Mewakili sekolah menengah atas dalam bolabasket	Program pendidikan guru, pengalaman siswa guru
Debra	31	Diploma (Penjas)	Menengah, sekolah putri, pemerintah	Tahun ke 11	Bahasa Inggris, kepala kedisiplinan sekolah	Tidak ada	Berpartisipasi dalam olahraga rekreasi jenis teritorial yang berbeda	Program pengembangan profesional
Katherin	32	Diploma Pendidikan (umum)	Dasar, sekolah putri, sekolah yang dibantu pemerintah	Tahun ke 11	Bahasa Inggris, matematika, wakil ketua jurusan Penjas, pelatih netball	Tidak ada	Renang untuk rekreasi	Workshop-workshop daerah, program pengembangan profesional

\* Semua nama adalah nama samaran.

### **Kisah-kisah Perubahan**

Bagian ini menjelaskan kisah-kisah empat guru pendidikan jasmani yang pada berbagai jenjang karir yang berbeda dan terlibat dalam implementasi silabus pendidikan jasmani yang baru dan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Secara khusus, fokusnya adalah pada isu perubahan terkait tentang adopsi inisiatif kurikulum, adaptasi yang dilakukan ketika mereka dihadapkan pada tantangan implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik, persepsi perubahan pada prestasi siswa pada pendidikan jasmani, dan pandangan terhadap tantangan yang akan mereka temukan di masa depan. Walaupun masing-masing cerita tersebut unik, terdapat persamaan diantara para guru tersebut yang akan disoroti dalam kisah-kisah tersebut. Tidak ada maksud yang dibuat untuk menggeneralisasi kisah-kisah ini bagi semua guru pendidikan jasmani.

## **Adopsi Inisiatif Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Adopsi mengacu pada keputusan yang diambil oleh baik individu maupun sekolah untuk menerima dan menggunakan inisiatif yang diusulkan. Adopsi, karenanya, merupakan langkah pertama yang dilakukan untuk keberhasilan perubahan dan implementasi kurikulum. Walaupun karakteristik pengalaman keempat guru tersebut berbeda-beda, untuk keempatnya, pengetahuan mereka mengenai pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik sebelumnya merupakan hal terpenting untuk pemahaman dan penerimaan selanjutnya tentang inisiatif yang bertujuan baik ini.

Benjamin termasuk ke dalam kelompok pertama dari 11 spesialis pendidikan jasmani sekolah dasar yang diajarkan mengenai pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik di program pendidikan guru pendidikan jasmani NIE. Danny pertama kali diperkenalkan pada Pembelajaran Pendekatan Taktik di Loughborough University di Inggris, dan kemudian pemahamannya terhadap Pembelajaran Pendekatan Taktik dipertajam di NIE. Baik Katherin maupun Debra didorong untuk menghadiri workshop-workshop daerah yang disponsori oleh MOE dan pelatihan jabatan untuk pengembangan profesional yang diadakan oleh NIE oleh pemimpin sekolah mereka. Pada semua kasus, keterlibatan guru dengan inisiatif Pembelajaran Pendekatan Taktik menghadapkan mereka pada kesempatan untuk memperjelas pandangan dan perhatian mereka tentang implementasi inisiatif tersebut. Dengan mempelajari dan memahami sedikit perbedaan dan seluk-beluk inovasi selalu sulit dan menakutkan, seperti yang diekspresikan oleh Katherin berikut ini:

Sebelum saya menghadiri pelatihan, saya sebenarnya masih sangat bingung mengenai Pembelajaran Pendekatan Taktik. Saya belum merasa nyaman dan mempunyai pertanyaan-pertanyaan seperti, Bagaimana cara mengajarkannya? Apakah Anda yakin anak-anak bisa melakukannya? Saya skeptis. Saya ragu karena saya tidak tahu pasti apa itu Pembelajaran Pendekatan Taktik. . . . Kami tahu bahwa kami seharusnya bermain seperti ini. . . tetapi dengan bermain seperti ini bukan berarti bahwa kami dapat mengajar seperti ini. Sebenarnya, sebelum saya menghadiri pelatihan ini, saya benar-benar bingung. Instruktur dalam pelatihan tersebut memperjelas pemahaman saya. Menghadiri pelatihan tersebut sangat membantu saya.

Apa yang membantu guru ini mengadopsi pendekatan ini adalah perubahan pada filosofi mengenai pengajaran pendidikan jasmani dan permainan di sekolah-sekolah dan bagaimana mereka menggambarkan ugaan kemahiran dalam kehidupan personal mereka. Dengan merefleksikan pengalaman mereka sendiri dengan olahraga ketika mereka tumbuh dewasa, Benjamin mengekspresikan dengan baik perasaan kelompok tersebut setelah mengetahui tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik:



Secara personal, saya mempunyai keterampilan, tetapi kadang-kadang dalam sebuah permainan, saya tidak dapat bermain dengan sepenuhnya. Orang-orang selalu bermain dengan lebih baik daripada saya, bahkan mereka mempunyai keterampilan di bawah saya. Maka pasti ada yang terlewatkan bagi saya. Ketika saya menemukan konsep permainan, saya menyadari bahwa *inilah* [penambahan cetak miring] yang saya lewatkan itu. Setelah melalui beberapa tahun ini, saya telah diajarkan tentang keterampilan, tapi tidak konsepnya. . . . Saya harap ada yang bersedia menjelaskan kepada saya konsep tersebut. Dengan begitu saya bisa memainkan olahraga pada level yang lebih tinggi. Dengan pemahaman ini, saya mulai melihat atau memainkan olahraga-olahraga tertentu dengan cara yang tak bisa saya lakukan dahulu.

Guru-guru ini benar-benar yakin akan penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik baik untuk pengajaran dan pembelajaran permainan, dan mereka ingin membawa perubahan dalam praktik pengajaran mereka untuk mendapatkan apa yang diharapkan bagi perubahan kependidikan. Walaupun begitu, mereka tetap harus berhadapan dengan tantangan pelaksanaan dalam mengimplementasikan pendekatan ini dalam sekolah mereka masing-masing.

### **Adaptasi Selama Proses Perubahan**

Seperti kebanyakan perubahan kurikulum yang membutuhkan sumber daya pengajaran (Fullan, 1991), pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik menempatkan kebutuhan-kebutuhan tambahan pada para guru dan sekolah selama proses implementasi. Keempat guru menyatakan bahwa, tak dapat disangkal, komitmen diharapkan pada tahap awal implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik. Komitmen ini dapat dalam bentuk waktu dan usaha yang dibutuhkan untuk mendisain rencana-rencana pembelajaran baru, memperoleh peralatan yang sesuai, atau mengadaptasi dan mengorganisir fasilitas yang tersedia untuk disesuaikan dengan inovasi tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Benjamin, “Anda perlu meluangkan waktu jika Anda benar-benar memikirkan tentang bagaimana melakukannya dengan sebaik-baiknya. Tetapi sama seperti hal-hal baru lainnya, kita perlu mendapatkan pengalaman. Anda hanya harus meyakinkan diri Anda dalam melakukannya.”

Secara umum, para guru tidak menggunakan keterampilan pembelajaran tertentu dengan sederhana karena mereka mampu. Melainkan, mereka membuat pertimbangan kritis berdasarkan kesesuaian antara pendidikan dan kebutuhan, hambatan, dan kesempatan dalam lingkungan kerja (Fullan, 1991; Tan & Tan, 2001). Bagi para guru dalam penelitian ini, fleksibilitas dalam program pendidikan jasmani di sekolah-sekolah mereka terlihat sebagai sebuah keuntungan karena mereka mempertimbangkan dapat dioperasikannya inisiatif dan

kemampuan mereka untuk mengimplementasikan perubahan. Hal ini sesuai bagi Danny; responnya menggambarkan beberapa keputusan adaptif dari guru-guru ini:

Menurut saya keinginan dan kemampuan memahami apa yang dapat kita kontrol dan apa yang tidak dapat kita kontrol itu sangat penting. Saya tahu tidak ada guru yang sedang menggunakan hall sekolah. Saya berpikir, Bagaimana jika saya melangsungkan pelajaran penjas di hall saja? Lagipula, karena saya menyukai pickleball, saya perlu menggunakan hall tersebut. Jika itu alasannya, maka saya perlu menggunakan lapangan basket atau sepakbola karena saya ingin bermain bolabasket atau sepakbola. Saya melihat bagian mana yang tidak terpakai, dan saya mulai dengan ide pickleball.

Keputusan Danny untuk mengimplementasikan Pembelajaran Pendekatan Taktik menggunakan pickleball untuk kelas 8 tidak tanpa hambatan pelaksanaan. Walaupun ada cukup ruang di hall sekolah untuk olahraga pickleball untuk 40 siswa, sekolah tidak punya perlengkapan pickleball. Danny harus meluangkan banyak waktu, uang, dan energi untuk mengatasi masalah ini dengan kreatif:

Sekolah tidak memberikan budget untuk pickleball. Tetapi saya menginginkan pickleball untuk pelajaran penjas saya. Saya meminta guru teknik untuk meminta siswa menengah kelas duanya untuk membuat tongkat pemukul pickleball. Kemudian saya membeli bola pickleball dengan uang saya sendiri. Karenanya, saya dapat membuat siswa saya senang untuk satu hal secara keseluruhan. Mereka punya empat atau lima minggu untuk belajar perkembangan keterampilan dan konsep, diikuti dengan tiga minggu berikutnya untuk kompetisi round-robin.

Dengan cara yang sama, Benjamin tidak mengikuti kurikulum yang direkomendasikan sekolahnya dan memutuskan untuk mengajar konsep permainan teritorial dengan memperkenalkan Frisbee ultimate untuk siswa kelas 4 dan kelas 6. Ini adalah keputusan yang ia sadari karena ia tahu bahwa Frisbee ultimate tidak berada dalam daftar permainan teritorial<sup>4</sup> yang direkomendasikan untuk sekolah dasar. Selain itu, sekolah juga tidak mempunyai Frisbee sama sekali. Ia menjelaskan pemikirannya untuk adaptasinya:

Jika Anda memilih sepakbola atau bolabasket, Anda pasti mendapati bahwa siswa perempuan mungkin tidak menyukainya. Pada dasarnya, Frisbee ultimate adalah sesuatu yang sangat baru bagi mereka semua. Lapangannya disamakan. Dan, selain itu, saya suka mencoba hal-hal baru. . . . Saya meminjam beberapa [Frisbee] dan membeli beberapa.

Selain membuat adaptasi kurikulum, guru-guru ini juga secara konstan memodifikasi atau mengkompromikan pelaksanaan pengajaran mereka karena kurangnya pengalaman dan

ketidakpastian mereka tentang penggunaan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Disamping memperoleh beberapa pengetahuan teoretikal dan keterampilan pedagogik dari program pendidikan guru, workshop-workshop, atau pelatihan resmi, adaptasi ini diperlukan karena Pembelajaran Pendekatan Taktik bersifat kompleks dan pertimbangan jumlah waktu untuk mengajarkannya diperlukan untuk berlatih agar dapat mengajar dengan baik. Semua guru ini menggunakan adaptasi ketika mereka memulai melakukan perubahan di kelas mereka. Debra menjelaskan:

Saya sedang menggunakan [pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik], tetapi tidak dengan keras mengikuti struktur yang ditentukan. Struktur Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah bermain terlebih dahulu, mendiskusikan konsep dibalik permainan, dan kemudian [siswa] bermain lagi. Namun, saya mengajarkan kepada mereka sedikit permainan plus keterampilan terlebih dahulu; kemudian mereka baru bermain. Hal ini kemudian diikuti oleh beberapa diskusi. . . . Saya membiarkan mereka menginterpretasi sendiri mengenai permainan. Saya mencoba untuk tidak membatasi mereka. Saya membiarkan mereka maju dan mencoba sebelum saya mengomentari mereka atau memberitahu mereka sesuatu. . . . Kadang-kadang saya menanyakan kepada mereka, “Apa menurutmu kesalahannya?” tetapi lebih sering, dengan tergesa-gesa, saya akan mengatakan, “Lihat, dia membuat kesalahan besar.” Saya seharusnya meminta mereka untuk berpikir tentang apa yang mereka perlu lakukan untuk membuat permainan mereka menjadi lebih baik.

Dalam cara-cara khusus mereka sendiri, guru-guru ini menunjukkan suatu kecenderungan menyeluruh untuk menengahi komitmen personal dan biaya selama implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik. Dengan tanpa melihat biaya yang mereka keluarkan, penghargaan dalam pembelajaran siswa mempunyai manfaat yang lebih baik.

Secara umum, para guru tidak menggunakan keterampilan pembelajaran tertentu dengan sederhana karena mereka mampu. Melainkan, mereka membuat pertimbangan kritis berdasarkan kesesuaian antara pendidikan dan kebutuhan, hambatan, dan kesempatan dalam lingkungan kerja.

### **Persepsi perubahan dalam Pembelajaran Siswa**

Apa yang sebenarnya menarik para guru pada Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah harapan bahwa pendekatan ini akan meningkatkan keefektifan dalam mendukung hasil belajar siswa. Apakah ini adalah sebuah komponen yang berbasis lapangan yang terstruktur ke dalam modul Pembelajaran Pendekatan Taktik, pengalaman mengajar siswa, atau latihan yang diperlukan untuk pelatihan jabatan, pengalaman mengajar ini memberikan kepada guru berbagai macam kisah sukses. Benjamin menyatakan:

Selama pelaksanaan mengajar saya mengajar kelas 3 sekolah dasar dan saya membiarkan mereka bermain bola Captain. Saya mendapati bahwa mereka tahu bagaimana cara mengoper. Tetapi setelah mengoper, mereka tidak bergerak. Mereka tidak tahu konsep permainan tentang berlari dalam ruangan yang bebas. Maka saya mulai menjelaskan dan mengajarkan mereka tentang bergerak dalam ruang gerak yang bebas. Kemudian ketika mereka bermain sepakbola, mereka mampu mentransfer pemahaman tentang bergerak di tempat yang bebas ini ke dalam permainan lain. Hal ini membuat pengajaran [sepakbola] menjadi lebih mudah dan membuat saya percaya pada Pembelajaran Pendekatan Taktik. . . . Hanya setelah praktik mengajar ini saya melihat bahwa kenyataannya pendekatan ini berhasil dengan baik. Praktik mengajar ini membantu saya untuk menguatkan keyakinan saya bahwa pendekatan ini berhasil.

Bagi semua guru, perubahan yang positif pada tingkah laku siswa jelas mengikuti fase implementasi inovasi pembelajaran ini. Benjamin senang dengan peningkatan dalam penampilan siswa selama permainan setelah pelajaran Frisbeenyanya selama tahun pertama ia mengajar. Dengan bangga ia menyatakan:

Pada fase awal, Anda akan terkejut melihat siswa hanya berdiri di lapangan, tidak tahu apa yang harus dilakukan. Pada fase akhir kami mengadakan turnamen dan saya melihat mereka bermain. . . mereka bergerak maju dengan sangat baik. Mereka tahu apa yang harus mereka lakukan. Ketika teman satu timnya mendapatkan Frisbee, mereka tahu mereka harus menyerbu dan menciptakan ruang kosong bagi teman mereka. Ketika tim lain mendapatkan Frisbee, mereka perlu bertahan. Ini berlangsung setelah beberapa sesi saya mengajar menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Saya melihat keberhasilan disaat anak-anak itu memahami apa yang perlu mereka lakukan.

Katherin juga menyatakan tanggapan yang memotivasi dari siswanya terhadap Pembelajaran Pendekatan Taktik:

Mereka merasa dimensi konsep permainan ini sangat menantang. Anda menanyakan kepada saya, “Apa mereka mampu memahami apa yang mereka butuhkan untuk mereka ketahui untuk membuat keputusan dalam [hoki]?” Saya harus mengatakan, “Mereka bisa!” Mereka telah mempelajarinya dari Pembelajaran Pendekatan Taktik. “Kami [siswa] tidak cukup berlari dan karenanya kami hanya berkerumun di satu tempat.” Saya menanyakan kepada mereka, dan mereka dapat menjelaskan kepada saya.

Karena Debra menjadi lebih nyaman dalam praktiknya menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik, siswanya juga mengadaptasi harapan dan perilaku pembelajaran baru.

Setelah satu semester mencoba menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik, Debra merasa senang melihat siswanya memperoleh banyak keuntungan dari pertanyaannya. “Bahkan siswa saya yang diam dapat menjawab pertanyaan saya.” Selain respon verbal siswa, mereka juga tekun dalam mengaplikasikan pemahaman kognitif ke dalam permainan mereka walaupun keterampilan dan kemampuan mereka kurang. Secara kognitif, siswa mengetahui apa yang mereka perlukan untuk mereka lakukan, tetapi secara fisik, mereka lemah dalam keterampilan motorik. Disamping itu, Debra didorong oleh dedikasi mereka:

Beberapa siswa saya, untuk sejumlah pemahaman konsep, memahami apa yang harus dilakukan. Mereka ingin melanjutkannya. Mereka ingin terus berlatih; baik berhasil ataupun tidak, itu bukan masalah. Mereka ingin bergerak di lapangan. Mereka memahami konsepnya.

Lebih banyak keyakinan daripada perubahan pada perilaku siswa dalam sikap dan motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam permainan secara suka rela. Siswa, dengan inisiatif mereka sendiri, akan memilih untuk memainkan Frisbee ultimate menggunakan peralatan personal mereka dan pada waktu mereka sendiri atau terlibat dalam permainan pickleball. Danny sangat senang melihat perubahan pada perilaku dan kemauan siswanya untuk ikut serta secara sukarela dalam aktivitas permainan terorganisir ataupun bebas. Dalam beberapa hal, ada pengakuan bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik sangat berguna baginya:

Dalam empat sesi terakhir, saya menempatkan siswa pada kompetisi round-robin untuk mencari juara kelas. Semua siswa ikut berpartisipasi. Menurut saya, jika mereka tidak menyukai kompetisi ini, mereka tidak akan menginginkan memenangkan setiap poin. . . . Ada situasi tertentu dimana Anda harus membiarkan siswa bermain dengan bebas. Beberapa siswa akan memilih untuk memainkan pickleball, bahkan setelah pembelajaran tentang pickleball selesai. Maka saya menganggapnya sebagai sebuah pujian.

Untuk guru-guru ini, hasil yang positif yang mereka lihat pada siswa sangat signifikan karena mereka telah bekerja keras untuk melanjutkan usaha inisiatif ini. Rasa percaya diri membuat mereka bergerak maju pada proses perubahan sambil merefleksikan implikasi masa depan tentang inovasi Pembelajaran Pendekatan Taktik di sekolah-sekolah mereka.

### **Pandangan Tantangan Masa Depan**

Keempat guru ini merespon proses perubahan secara berbeda-beda tergantung pada tingkat pelatihan Pembelajaran Pendekatan Taktik mereka. Katherin dan Debra mempunyai kesempatan yang terbatas untuk bereksperimen terhadap Pembelajaran Pendekatan Taktik dan

terlibat dalam perencanaan kurikulum secara detail karena pendeknya durasi waktu workshop-workshop dan program jabatan mereka. Dengan begitu, selama pelaksanaan implementasi kurikulum tersebut, mereka sangat bergantung pada bantuan dan dukungan rekan sekerja mereka di sekolah yang familiar dengan pendekatan ini atau yang terdaftar pada workshop atau pelatihan-pelatihan yang sama.

Bagi Katherin dan Debra, kerjasama dan kolaborasi antar guru di sekolah meningkat, dan kepemimpinan sekolah memperlihatkan bahwa sebagai alat yang penting untuk membantu perkembangan staf sekolah dan sebagai cara yang efektif untuk memperkenalkan Pembelajaran Pendekatan Taktik. Katherin menyatakan harapan dan tantangan utama di masa depan: “Ia menginginkan kita untuk melaksanakan pelatihan bagi guru-guru lain pada akhir tahun ini. Ia ingin kita bekerja bersama dengan guru-guru lain dan membuat mereka nyaman dengan pendekatan ini.”

Bagi Katherin dan Debra, semangat dan potensi ada pada mereka untuk tetap memotivasi dan melanjutkan proses perubahan dengan bekerja secara kolaboratif dengan guru-guru lain. Fokus utama dari kolaborasi ini adalah untuk merevisi dan merencanakan kurikulum dan pembelajaran yang lebih sejalan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik, dan mencari waktu dan kesempatan untuk mencapainya. Seperti yang Debra katakan, “Saya berharap untuk menemukan waktu dengan rekan-rekan saya untuk membuat lebih banyak perencanaan kurikulum. Kita perlu mengidentifikasi pertalian antara konsep dan aktivitas untuk menguatkan Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam pengajaran kita.”

Benjamin dan Danny juga memiliki pandangan yang luas tentang pengajaran, unit dan rencana pembelajaran, dan panduan pelaksanaan dalam lingkungan sekolah yang berbeda, yang terstruktur secara menyeluruh dalam program pendidikan guru mereka. Karenanya, mereka sangat percaya diri dan nyaman dan tidak merasa ragu dalam bekerja secara mandiri ketika mengimplementasikan Pembelajaran Pendekatan Taktik di sekolah-sekolah mereka. Dalam mengadaptasi silabus sekolah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan hambatan siswa, mereka memilih untuk bekerja sendiri atau berkomunikasi secara terbatas dengan guru lainnya. Akibatnya, persepsi atau tantangan masa depan mereka lebih berfokus pada isu-isu tentang pengajaran dan pembelajaran daripada pengembangan kurikulum. Benjamin mengungkapkan keinginannya di masa depan:

Saya ingin mencoba dan bereksperimen dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan kelas siswa 2 sekolah dasar. Dengan siswa kelas 4 sekolah dasar, saya menyadari bahwa pada level itu, mereka mampu memahami konsep-konsep. Saya berpikir, Bagaimana jika ini dibandingkan dengan tingkat yang lebih muda di bawahnya? Akankah Pembelajaran Pendekatan Taktik berkesenangansi? Saya

penasaran ingin mengetahuinya. Bagaimana Pembelajaran Pendekatan Taktik berkesenangansi? Hasil seperti apa yang bisa saya peroleh? Hal ini sangat menarik untuk diperhatikan.

Cerita perubahan kurikulum pada guru-guru ini mengungkapkan beberapa tingkatan tentang bagaimana mereka mengatur perubahan berskala besar dalam konteks sekolah mereka. Cerita-cerita tentang guru-guru ini menjelaskan bagaimana berpiir mengenai Pembelajaran Pendekatan Taktik, pengorbanan seperti apa yang mereka siapkan untuk dilakukan, bagaimana mereka merasakan perubahan pada siswa-siswanya, dan bagaimana mereka memimpikan kewajiban mereka di masa depan agar inisiatif ini tetap berjalan.

### **Membantu Guru Mengawali Perubahan**

Kurikulum Nasional pendidikan jasmani yang baru mendorong pada kegembiraan dan aktivitas, seperti halnya perubahan dan tantangan yang dihadapi pada kultur yang berlaku pada pengajaran permainan di sekolah-sekolah di Singapura. Perubahan dan tantangan ini meliputi (1) menerbitkan sumber-sumber pengajaran, (2) meningkatkan program pengembangan awal dan calon guru, (3) membeli perlengkapan baru, (4) mengadakan kursus dan workshop daerah, dan (5) mengembangkan skema kerja baru. Schwarz dan Alberts (1998) mengingatkan kita bahwa “perubahan di permukaan dapat dilegislasikan, tetapi perubahan yang tak berubah pada bagaimana guru melihat dan melakukan pekerjaan mereka, pada bagaimana mereka berpikir dan merasakan, harus terjadi di level yang lebih dalam, guru dengan guru, komunitas dengan komunitas” (hal. 153). Pada inti dari perubahan dan peningkatan sekolah adalah guru yang menjadi agen kunci dari perubahan kependidikan (Fullan, 1993; Fullan & Hargreaves, 1996). Hal ini, sebuah kebenaran seperti yang diungkapkan pada kutipan awal oleh Benjamin, jelas merefleksikan bagaimana guru dengan sendirinya menentukan apakah sebuah inovasi diimplementasikan dengan sepenuhnya di sekolah. Guru seperti Benjamin yang termotivasi dan bersedia untuk melakukan yang terbaik untuk siswanya harus dipersiapkan dengan baik dan didukung secara memadai dalam usahanya. Bagian ini akan membahas mengenai pengembangan profesional apa yang pemimpin dan kepala sekolah dapat pelajari dari pengalaman keempat guru ini yang akan membantu dalam menyiapkan para guru agar menjadi agen perubah yang efektif untuk sekolah mereka.

Satu tanggung jawab dalam program pengembangan profesional (kursus dan workshop) adalah untuk membantu guru dalam menguji kembali filosofi dan tujuan mereka terkait pada kurikulum pendidikan jasmani yang baru (Butler, 1996). Keempat guru ini mengalami penyesuaian filosofi yang kesenangandamental yang membantu mereka dalam

mengembangkan, menetapkan, dan menginterpretasikan inisiatif Pembelajaran Pendekatan Taktik. Pada satu sisi, guru-guru ini benar-benar menginginkan untuk mengimplementasikan pendekatan ini karena dalamnya komitmen mereka tentang apa yang mereka anggap terbaik bagi siswa mereka. Di sisi lain, mereka mencoba untuk menikmati kesuksesan dan prestasi yang akan diakibatkan oleh usaha mereka. Keempat guru ini memberikan contoh tentang pembelajaran siswa dan perubahan sebagai suatu sumber kebanggaan dan prestasi. Perubahan ini penting karena hal ini menggerakkan guru di luar daya tarik sebuah hasil kerja baru pada pengujian yang serius tentang alasan riil perubahan dan isu-isu yang lebih penting tentang pengajaran dan pembelajaran.

Dengan mengenali kebutuhan untuk berubah, guru yang ingin mengimplementasikan inisiatif baru perlu menguasai pengetahuan, mempelajari sesuatu yang baru sebagai pengganti sesuatu yang lama. Kisah-kisah dalam bab ini mengindikasikan bahwa dasar pengetahuan profesional guru-guru ini telah tertantang; mereka harus mempelajari tentang proses yang berbeda dan mengembangkan kompetensi baru. Karena itu, tanggung jawab lain dari pelatihan dan workshop calon guru dan aktivitas guru adalah untuk menstruktur secara teliti pengetahuan yang memadai dengan “pengalaman praktis dan berorientasi pada guru” (Butler, 1996, hal. 20) agar para guru dapat mulai merasa nyaman. Program pengembangan yang gagal dalam memberikan ide spesifik dan praktis yang berkaitan secara langsung dengan tindakan pragmatis dari inovasi pengajaran tidak mungkin mengalami keberhasilan.

Bahkan waktu guru mulai untuk percaya akan inovasi dan usaha untuk berlatih beberapa bentuk pertimbangan pribadi, inisiatif, dan kreativitas, mereka masih harus menunjukkan beberapa isu praktis. Kurangnya dukungan administratif yang terstruktur, bimbingan profesional, fasilitas, sumber daya, dan waktu (Doutis & Bangsal, 1999; Tan & Tan, 2001) cenderung mengacaukan para guru dari tujuan mereka. Walaupun Benjamin dan Danny mengatur untuk mengatasi hambatan peralatan dan ruangan di sekolah mereka, para guru lain mungkin tidak akan bersedia atau mampu melakukan hal serupa. Katherin dan Debra menginginkan waktu yang terstruktur selama rekan kerja mereka bisa dapat bersama-sama melakukan diskusi, perencanaan, dan berbagi. Hargreaves (1994) menyatakan bahwa "kelangkaan waktu membuatnya sukar untuk merencanakan secara lebih menyeluruh, untuk bersedia melakukan usaha inovasi, bersama-sama dengan para rekan kerja, atau untuk melihat kembali dan merefleksikan tujuan dan kemajuan" (hal.15). Sekolah, karena itu, harus menciptakan kondisi-kondisi yang sesuai dan menyediakan dukungan yang akan membantu dalam memperkuat dan mendorong para guru sesuai dengan kapasitas dan keinginan mereka untuk berubah.



Baik pengalaman kolektif Debra maupun Katherin terlihat menunjukkan bahwa ketika para guru bekerja sama dalam menerapkan inisiatif baru, resiko kegagalan berkurang dan kepercayaan mereka untuk bereksperimen meningkat. Inisiatif yang baru membuka peluang baru untuk para guru untuk berkomunikasi. Secara khusus, dukungan kolektif dan saling berbagi keahlian, begitu juga perasaan frustrasi, membantu guru untuk mendapatkan keefektifan, menghasilkan suatu kewajiban profesional yang dilakukan untuk melanjutkan peningkatan ( Hargreaves, 1994). Bagi sekolah, agar berhasil dalam pengamanatan perubahan, mereka harus mengidentifikasi dan mendukung guru sukarelawan terlebih dahulu di dalam sekolah masing-masing dan kemudian antar sekolah di daerah sekitar sekolah. Melalui workshop dan aktivitas pengembangan profesional yang lebih kecil dan mendalam, kebutuhan, perhatian, dan harapan dari para guru ini dapat dilayani dan disalurkan. Bennet ( 1996) berargumentasi bahwa " pengiriman individu untuk pelatihan agar membawa kembali berita gembira adalah strategi yang kurang sukses bila dibandingkan dengan mengirimkan suatu kelompok kecil bersama-sama atau berturut-turut untuk menciptakan suatu masa kritis individu dan menyediakan suatu kelompok pendukung" ( p. 46).

Dengan mengenali kebutuhan untuk berubah, guru yang ingin mengimplementasikan inisiatif baru perlu menguasai pengetahuan, mempelajari sesuatu yang baru sebagai pengganti sesuatu yang lama.

## **Kesimpulan**

Guru-guru dalam bab ini telah melakukan yang terbaik dari mereka untuk siswanya. Saya harap kisah-kisah mereka tentang perubahan akan memberikan suatu pemahaman yang dalam tentang makna usaha perubahan bagi guru, seperti para guru ini mulai memahami keinginan mereka sendiri untuk sebuah tindakan perubahan dalam proses implementasi Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam kurikulum pendidikan jasmani yang baru.

## **Pertanyaan Diskusi**

1. Apa pandangan Anda tentang tujuan pendidikan jasmani dan bagaimana seharusnya pendekatan pengajaran permainan dilakukan di sekolah? Implikasi apa yang dari hal ini terhadap keputusan Anda untuk mengadopsi dan mengimplementasikan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik?
2. Jika Anda mengimplementasikan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik di sekolah Anda sekarang, apa hambatan dan tantangan yang mungkin Anda hadapi? Adaptasi seperti apa yang perlu Anda lakukan agar dapat mengimplentasikan pendekatan ini dengan sukses? Seandainya Anda mempunyai kebebasan total dan fleksibilitas dalam implementasi. Dapatkah Anda memikirkan keburukannya?

3. Mengukur dan menilai penampilan permainan siswa (misalnya pengambilan keputusan dan permainan taktik) sebagai hasil dari pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih sulit dari pada hanya mengobservasi perubahan pada keterampilan-keterampilan tertentu siswa. Bagaimana guru dapat mengevaluasi seberapa jauh siswa dapat belajar mendemonstrasikan hasil belajar melalui pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik?
4. Deskripsikan perasaan keraguan dan kegembiraan yang Anda rasakan tentang pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik yang Anda rencanakan untuk Anda adopsi dan implementasikan di sekolah Anda. Apa yang dapat Anda lakukan untuk mengatasi perasan ragu Anda? Bagaimana Anda menyalurkan kegembiraan Anda dalam menghadapi tantangan implementasi?

### **Catatan akhir**

1. Ministry of Education telah mengadopsi terminologi *Games Concept Approach* untuk pengajaran permainan. Pendekatan ini serupa dengan pendekatan Tactical Games yang dikemukakan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) di United States. Dasar teori dari pendekatan ini sama dengan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik) di United Kingdom (Thorpe, Bunker, & Almond, 1986). Dengan demikian, agar sesuai dengan pemahaman internasional, terminologi *Pembelajaran Pendekatan Taktik* digunakan dalam bab ini menggantikan *Games Concept Approach*.
2. Sekolah pemerintah di Singapura sejajar dengan sekolah umum di United States. Sekolah yang dibantu pemerintah adalah sekolah yang menurut sejarahnya dibentuk sebagian besar oleh hierarki gereja yang berbeda dan suku serta organisasi orang-orang Cina. Kedua tipe sekolah ini memperoleh dana dari pemerintah dan mengikuti kurikulum nasional dan ujian nasional.
3. Sistem pendidikan Singapura terdiri dari enam kelas dasar (sejajar dengan kelas 1 sampai 6 di U.S.), empat kelas lanjutan (kelas 7 sampai 10), dan dua kelas pasca lanjutan (kelas 11 sampai 12).
4. Terdaftar dalam kategori permainan teritorial untuk sekolah dasar adalah minibasketball, minihockey, netball, Singa rugby, dan sepakbola.

## BAB 8

### Peran Penilaian Dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik

Judith L. Oslin

Peran Penilaian dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik memastikan bahwa siswa mengembangkan kemahiran, kompetensi, dan kepercayaan diri yang dibutuhkan untuk memainkan permainan.

---

Sebagai seorang guru dan pengajar guru, saya selalu tertantang untuk menemukan sumber-sumber untuk mendisain permainan, latihan, dan penilaian yang sejalan dengan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik). Banyak buku yang sejalan dengan pendekatan yang lebih teknis yang berbasis keterampilan dan terutama berfokus pada pengembangan keterampilan, yang sering terpisah dari konteks permainan. Tujuan dari bab ini adalah untuk mendeskripsikan komponen-komponen atau aspek-aspek permainan yang perlu dipertimbangkan ketika memilih dan mendisain penilaian siswa. Maksudnya disini bukan untuk menjelaskan bagaimana cara menilai, karena banyak sumber tersedia untuk mengetahui bagaimana cara menilai siswa, tetapi lebih pada mendiskusikan tentang pentingnya penilaian dan beberapa isu yang terkait dengan metode tradisional untuk menilai keterampilan.

Saya ingin mulai dengan menyatakan bahwa saya yakin permainan adalah pengajaran dan pembelajaran yang sangat bermanfaat. Saya telah merasakan kegembiraan banyak siswa yang mungkin pertama kali dalam hidup mereka, dengan kompeten dan percaya diri ikut serta dalam permainan. Saya yakin pada kesenangan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan kesehatan, gaya hidup yang aktif dan perubahan sosial. Hal ini hanya dapat terjadi jika kita yakin tentang bagaimana kita mengajar permainan dan jika kita menyadari apa yang kita inginkan dari siswa untuk dipahami mengenai permainan.

#### Pentingnya Penilaian

Saya baru-baru ini mempunyai perlakuan khusus dalam mendiskusikan penilaian dengan salah satu rekan kerja saya, yang merupakan seorang ahli penilaian, Dr. Deborah Tannehill. (Ia merupakan salah satu penulis *Standards for Physical Education* yang digunakan di Amerika Serikat, dan koordinator *National Association of Sport and Physical Education Assessment Series*). Ia menyatakan, “Jika mengajar dan belajar itu penting, penilaian juga sama pentingnya.” Jika kita memilih untuk memberi pengajaran via Pembelajaran Pendekatan Taktik, metode penilaian kita harus disesuaikan dengan apa yang

kita ajarkan dan bagaimana kita memberi pengajaran. Menurut Dr. Tannehill, para guru perlu mengatakan kepada siswa apa yang akan mereka pelajari dan mengapa hal itu penting. Ajarkan kepada mereka apa yang Anda telah katakan kepada mereka yang akan mereka pelajari, dan berilah penilaian kepada mereka pada apa yang telah Anda ajarkan kepada mereka dan apa yang telah mereka praktikkan, dan yang [membantu siswa] membuat hubungan-hubungan menyeluruh. (komunikasi personal, 26 Juli 2001)

Jika kita menginginkan siswa belajar bagaimana memainkan permainan, kita harus menilai penampilan bermain mereka. Sayangnya, kebanyakan yang kita tahu mengenai penilaian adalah dalam bentuk tes kemampuan/keterampilan, yang hanya mengukur satu komponen dari permainan—eksekusi keterampilan. Sebagai tambahan, kita seringkali menggunakan pengukuran hasil dari tes keterampilan untuk mengukur atau untuk mengambil kesimpulan seberapa bisa siswa dapat memainkan permainan tersebut. Karena itu, ada beberapa pertanyaan yang seringkali muncul dari siswa ketika melakukan latihan keterampilan dan tes keterampilan: Mengapa kita melakukannya? Jika siswa diberikan pertanyaan ini, mereka jelas tidak membuat koneksi antara apa yang sedang mereka lakukan dan apa yang guru inginkan untuk mereka pelajari atau lakukan (misalnya memainkan permainan).

“Jika mengajar dan belajar itu penting, penilaian juga sama pentingnya.”

“Jika kita menginginkan siswa belajar bagaimana memainkan permainan, kita harus menilai penampilan bermain mereka.”

### **Masalah dengan Penilaian**

Sebagian besar kesulitan dalam mengubah pengajaran dan penilaian kita dari pendekatan teknis atau yang berbasis keterampilan menjadi pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, saya yakin berada pada banyaknya asumsi yang salah yang kita buat mengenai keterampilan dan pengembangan keterampilan. Seperti yang banyak disarankan pada kurikulum K-12, kita berasumsi bahwa kita dapat mengajar—dan anak-anak dapat mempelajari—150 keterampilan olahraga atau lebih yang diperlukan untuk bermain, pada rata-rata 30 hingga 40 permainan yang berbeda, di kelas yang dijadwalkan satu kali per minggu selama 30 menit, dengan 25 hingga 30 anak per kelas. Sekalipun Anda cukup beruntung untuk mengajar pendidikan jasmani setiap hari selama 45 menit, ini adalah tugas yang sulit dan mustahil, terutama jika mempertimbangkan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan dan memperdalam serta memperluas pengalaman yang diperlukan untuk melakukannya.

Masalah lain dalam mengubah pengajaran guru berhubungan dengan bentuk permainan yang kita harapkan untuk siswa pelajari. Apakah perlu kita mengajar atau

mempelajari bolabasket 5v5, bola voli 6v6, sepakbola 11v11, dan seterusnya? Jika kita melihat liga rekreasi, baik publik maupun pribadi, kita menjumpai bolabasket 3v3, bola voli 2v2, softball indoor 5v5, dan sepakbola indoor 7v7 untuk mengakomodasi jumlah pemain yang lebih kecil untuk melakukan penyesuaian dengan fasilitas yang tersedia. Kebanyakan dari pengajaran kami sekarang ini telah mengembangkan pemikiran bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah "pembantu" atau kamp pelatihan bagi tim atletik sekolah. Dengan demikian, jika tujuan kita dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan partisipasi seumur hidup, kita perlu mempertimbangkan kembali jenis permainan dan aktivitas yang kita yakini untuk menjadi yang terbaik bagi para siswa kita untuk dipelajari seperti halnya kita menyadari hambatan yang kita hadapi dalam pelaksanaan kurikulum K-12 kita.

Banyak pengajar pendidikan jasmani juga mempertahankan asumsi bahwa Anda tidak dapat memainkan permainan sebelum Anda mempelajari keterampilan terlebih dahulu. Sebagai partisipan rekreasi pada liga golf dan softball tidak resmi "D-league", saya dapat meyakinkan Anda bahwa kita tidak perlu selalu punya keterampilan, tetapi kita hanya memainkan permainan begitu saja. Asumsi ini menyiratkan tidak hanya bahwa level optimal keterampilan diperlukan untuk memainkan suatu permainan, tetapi juga bahwa pengembangan keterampilan dapat dan perlu terjadi di luar "permainan".

Saya yakin asumsi bahwa para siswa dapat belajar "keterampilan" di luar permainan dan bahwa keterampilan yang dilakukan dalam latihan dapat langsung ditransfer ke dalam permainan itu merupakan asumsi yang salah. Kita didesak tanpa perlawanan oleh mentalitas pengembangan motorik kita. Kita mempunyai suatu gambaran tentang seperti apa "keterampilan" itu perlu nampak pada berbagai tahap perkembangan, tetapi kita gagal untuk menyadari bahwa "bentuk mengikuti kesenangangsi." Yaitu, bentuk keterampilan yang ada tergantung pada tujuan atau kesenangangsi.

Saya yakin asumsi bahwa para siswa dapat belajar "keterampilan" di luar permainan dan bahwa keterampilan yang dilakukan dalam latihan dapat langsung ditransfer ke dalam permainan itu merupakan asumsi yang salah.

### **Pengembangan Kemahiran**

Ketika siswa atau pemain menggunakan keterampilan dalam permainan, ia memodifikasi keterampilan untuk mengakomodasi situasi permainan tertentu. Allison, Pissanos, dan Turner (2000) menyebutnya sebagai kemahiran. Bentuk gerakan berubah ketika permainan berubah, ketika lawan berganti, dan ketika kondisi berganti. Ini bukan berarti bahwa kita perlu membiarkan anak-anak memainkan bentuk sebenarnya dari permainan, tetapi lebih pada mendisain permainan dimana anak-anak dapat memainkannya. Dengan begitu, maka kita memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan kemahiran dan kepercayaan diri mereka agar mampu menjadi pemain permainan yang baik. Hal ini merupakan pendapat dasar dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik (Bunker & Thorpe, 1982).

Pembelajaran Pendekatan Taktik meletakkan keterampilan di dalam konteks permainan, dimana konteks ini dibentuk dan dibentuk kembali berdasarkan jumlah faktor yang berhubungan dengan permainan atau tugas, siswa, dan konteksnya.

Pembelajaran Pendekatan Taktik meletakkan keterampilan di dalam konteks permainan, dimana konteks ini dibentuk dan dibentuk kembali berdasarkan jumlah faktor yang berhubungan dengan permainan atau tugas, siswa, dan konteksnya.

Karena permainan merupakan titik fokus dari Pembelajaran Pendekatan Taktik, maka kita perlu melihat tentang permainan, sifat permainan, atau kedua-duanya, untuk memahami dengan lebih baik tidak hanya pada bagaimana cara mengajarkan permainan tetapi juga bagaimana cara menilai mereka. Pertama, mari kita perhatikan bagaimana operan lengan bawah pada bola voli biasanya diajarkan. Setelah guru mereviu elemen-elemen penting dari keterampilan, siswa biasanya melakukan satu atau dua tugas praktik seperti operan lengan bawah dengan sendirinya. Agar latihan ini dapat berlangsung dengan baik, siswa harus memosisikan badan dengan tegak dan melakukan kontak dengan bola pada sekitar bahu atau setingkat dengan mata. Selama melakukan operan lengan bawah dalam permainan, posisi badan rendah, melengkung pada pinggang; kontak dengan bola dilakukan di bawah pinggang dan di depan lutut, dan hanya memerlukan sedikit sekali gerakan tangan. Ini gerakan yang sangat berbeda dibanding gerakan yang diperlukan untuk operan lengan bawah untuk diri sendiri, maksudnya bahwa operan ke diri sendiri tidak mungkin ditransfer ke dalam permainan seefektif operan lengan bawah kepada teman satu tim dalam konteks permainan latihan. Untuk mengembangkan kemahiran pada siswa, para guru perlu memilih atau mendisain tugas, permainan, dan penilaian yang memerlukan bentuk yang sama dari gerakan yang diperlukan untuk suksesnya permainan. Kemahiran berada di belakang eksekusi keterampilan tertentu dalam permainan; kemahiran ini meliputi komponen lain yang berhubungan dengan permainan, seperti dukungan, gerakan bola, tindakan bertahan, dan pengambilan keputusan.

Untuk mengembangkan kemahiran pada siswa, para guru perlu memilih atau mendisain tugas, permainan, dan penilaian yang memerlukan bentuk yang sama dari gerakan yang diperlukan untuk suksesnya permainan.

### **Pertimbangan Elemen-elemen Kontekstual**

Di luar elemen-elemen penampilan bermain, guru perlu juga mempertimbangkan elemen-elemen kontekstual karena hal ini dapat membuat penilaian penampilan bermain menjadi sulit. Pertama, permainan terstruktur secara sosial. Orang banyak mengkonstruksi permainan yang unggul dalam masyarakat kita, dan ketika yang lain (terutama sekali anak-anak dan wanita) memainkannya, mereka memodifikasi peralatan dan aturan untuk

mengakomodasi karakteristik dan minat mereka. Permainan dikonstruksi dan direkonstruksi sepanjang waktu. Seperti baseball misalnya, karena baseball dimainkan secara sederhana di suatu perkumpulan dalam masyarakat ketika sedang mengadakan tamasya keluarga. Atau, seperti seorang anak yang melempar bola ke dinding di lapangan sekolah, dengan membayangkan seolah ia sedang dalam suatu permainan baseball yang sebenarnya dan membayangkan ia disorot kamera ketika ia melempar bola ke inning sembilan dalam permainan. Intinya adalah bahwa pengajar pendidikan jasmani harus memahami dengan lebih baik dampak bahwa konteks sosial berakibat pada permainan jika mereka ingin mendisain dan menilai permainan yang adalah bermakna bagi semua siswa.

Permainan bersifat kompetitif dalam perencanaannya, yang diharapkan untuk menguji kemampuan fisik seseorang melawan yang lainnya. Tentu saja, hal ini juga melibatkan suatu persaingan kemampuan kognitif, seperti manuver taktik, yang sama pentingnya seperti kemampuan fisik atau keberanian. Taktik dan strategi adalah elemen penting dalam permainan; elemen-elemen ini mendikte bagaimana dan kapan kita menggunakan keterampilan dan keterampilan apa yang kita gunakan dalam permainan tersebut. Kesadaran taktik dapat memberikan keuntungan bagi pemain, bahkan yang mempunyai keterampilan yang lebih baik dibandingkan yang lain. Pengajar pendidikan jasmani hendaknya mempertimbangkan sifat kompetisi dan kompetitor, letak kompetisi dalam pendidikan jasmani, dan kapasitas lingkungan yang kompetitif untuk memotivasi siswa untuk bermain dan untuk menghalangi yang lainnya untuk bermain.

Permainan bersifat interaktif. Interaksi muncul dengan rekan satu tim, lawan, penyelenggara, dan bahkan kadang-kadang penonton. Interaksi ini mempunyai dampak baik bagi keterampilan dan penampilan bermain. Perhatikan, misalnya, sebuah permainan antara tim peringkat pertama dan kedua, dengan ketertarikan dan motivasi yang tinggi untuk menang, dengan ditemani semangat yang tinggi pula. Interaksi antar pemain di dalam situasi ini akan mungkin jauh lebih keras dibanding persaingan di dalam permainan antara tim peringkat pertama dan kedua.

Permainan diatur oleh peraturan-peraturan. Peraturan tidak hanya mengatur permainan, tetapi juga menentukan atau menjelaskan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk memainkan permainan. Kita seringkali hanya menyadari kesenangan regulator dari sebuah peraturan, tetapi peraturan berkesenangan lebih dari itu. Menurut Torres (2000), "Peraturan . . . menetapkan apa yang harus dicapai seperti halnya batasan spatio-temporal di bawah tujuan yang harus dicapai, peralatan yang dibutuhkan, dan sistem evaluasi yang menjelaskan bagaimana menggerakkan bola diantara para pemain dan bagaimana cara menembak ke gawang. Dengan begitu, peraturan permainan tidak hanya

mengatur permainan, dimensi lapangan, ukuran bola, dan lain-lain, tetapi juga menentukan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk memainkan permainan. Aspek-aspek permainan ini, dan lainnya, mempengaruhi permainan dan bentuk keterampilan yang diambil dalam konteks permainan.

Taktik dan strategi adalah elemen penting dalam permainan; elemen-elemen ini mendikte bagaimana dan kapan kita menggunakan keterampilan dan keterampilan apa yang kita gunakan dalam permainan tersebut.

### **Kelas Sama, Permainan Berbeda**

Dalam kelas-kelas pendidikan jasmani, permainan yang sama sering kali diinterpretasikan dengan berbeda oleh beberapa kelompok anak-anak. Misalnya, selama melakukan kunjungan ke sebuah sekolah menengah, saya mengobservasi sebuah pelajaran dimana siswa dipembelajarkan untuk memainkan permainan bolabasket setengah lapangan. Para pemain dalam sebuah permainan memulai kembali permainan dari tengah lapangan, melakukan pelanggaran, dan melakukan banyak operan. Dalam sebuah permainan pada lapangan yang bersebelahan, pemain memilih untuk memulai kembali permainan dari baseline, tidak melakukan pelanggaran atau kecurangan, dan seringkali menembakkan dribble. Sebagai guru yang mengamati permainan ini, saya akan menanyakan pada diri saya apakah perubahan aturan membatasi atau mengakomodasi sasaran atau tujuan pelajaran, dan kemudian, jika perlu, saya akan mengubah atau menambahkan kondisi-kondisi tertentu untuk membantu para siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam contoh dimana para siswa memilih untuk menembakkan dribble, saya bisa menghindari dribble sebab penggunaan dribble tersebut mengganggu pergerakan bola.

Pada bolabasket misalnya, permainan dan modifikasi pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, baik yang disengaja atau tidak, menentukan tujuan pembelajaran. Hal ini menekankan kebutuhan untuk menjaga tanggungjawab siswa dalam melakukan tugas yang diarahkan. Sebagai guru kita perlu memonitor tugas-tugas tersebut (Hastie, 2000; Schuldheisz & van der Mars, 2001) sebaik ketika kita mendisain permainan. Para ahli pengajaran efektif (misalnya Graham, Holt-Hale, & Parker, 2001; Siedentop & Tannehill, 2000) telah merekomendasikan beberapa strategi untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dalam melakukan tugasnya yang diarahkan oleh guru. Sebagai contoh, ketika permainan sedang berlangsung atau ketika tugas penilaian sedang dilakukan, siswa perlu dimonitor dari dekat untuk memastikan bahwa mereka benar-benar mencapai tujuan tugas yang diberikan tersebut.

Segmen tanya jawab dapat juga digunakan untuk menilai apa yang siswa pahami dari suatu tugas, tetapi pertanyaan-pertanyaan tersebut harus sesuai dengan tujuan tugas atau permainan untuk membuat pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi efektif (Mitchell, Oslin, &



Griffin, 2003). Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu berfokus pada apa yang sedang terjadi, apa yang perlu terjadi pada situasi tertentu, atau mengapa siswa melakukan apa yang sedang mereka lakukan. Pertanyaan-pertanyaan yang terfokus ini membantu guru dalam menentukan tingkat dimana siswa terlibat dengan sesuai, mampu mencapai tujuan pembelajaran, dan melihat tugas dan penilaian sebagai sesuatu yang relevan. Guru juga perlu “mengecek pemahaman” (Graham, 2000) suatu segmen pembelajaran untuk menentukan apakah siswa memahami latihan, permainan, atau tugas penilaian tersebut. Sebagai tambahan, pada akhir pembelajaran, penutup perlu dilakukan gurun untuk memberikan kesempatan untk meninjau kembali tujuan tugas dan pembelajaran (Siedentop & Tannehill, 2000).

Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu berfokus pada apa yang sedang terjadi, apa yang perlu terjadi pada situasi tertentu, atau mengapa siswa melakukan apa yang sedang mereka lakukan

### Metode Penilaian Formal

Selain metode informal, ada metode formal dalam penilaian baik untuk penampilan individual maupun tim. Sebagai contohnya, *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998; Mitchell & Oslin, 1999) dan *Team Sport Assessment Procedure* (TSAP; Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1997, 2000) dianjurkan untuk penilaian formal untuk berbagai komponen permainan. Kedua instrumen tersebut digunakan untuk memberikan pengukuran yang valid dan reliabel dalam pengukuran penampilan bermain.

GPAI terdiri dari tujuh komponen utama (lihat tabel 8.1) yang meliputi semua kategori permainan (invasi, net/wall, striking/fielding, dan target). Sebagai contoh, lima komponen pertama mangaplikasikan softball, dengan *base* yang mengacu pada posisi awal setipa pemain sebelum bola dilempar, dan *melakukan penyesuaian* pada pergeseran pada posisi base tersebut, seperti ketika pergeseran *outfield* untuk pemukul kidal. Lima komponen terakhir terkait secara khusus pada permainan invasi. Masing-masing komponen dapat dinilai secara bebas atau dalam kombinasi dengan komponen lainnya. Misalnya pengambilan keputusan (pilihan untuk menembak, mengoper, atau dribel) dapat dinilai ketika tiap komponen (frekuensi total untuk keputusan yang tepat, gerakan pendukung yang tepat, atau eksekusi keterampilan yang efisien) dapat juga digunakan untuk mengkalkulasi indikator penampilan permainan tertentu, seperti skor keikutsertaan dalam permainan, index pengambilan keputusan, index pendukung, dan skor keseluruhan permainan (lihat tabel 8.2).

**Tabel 8.1 Komponen-komponen GPAI dalam Permainan**

Komponen	Definisi
Base	Kembalinya pemain yang sesuai pada posisi “home” atau “recovery” antara usaha keterampilan
Adjust	Pergerakan pemain, baik secara ofensif atau defensif, sesuai jalannya permainan
Pengambilan keputusan	Membuat pilihan yang tepat tentang apa yang dilakukan terhadap bola (atau

	objek) selama permainan
Eksekusi keterampilan	Penampilan yang efisien dari keterampilan yang dipilih
Support	Pergerakan off-the-ball pada posisi menerima operan (atau lemparan)
Cover	Dukungan defensif pada pemain dengan hati-hati, atau menggerakkan bola (atau objek)
Guard/mark	Menjaga lawan yang memegang atau tidak memegang bola (atau objek)

**Tabel 8.2 Rumus Kalkulasi Variabel Hasil GPAI**

Variabel hasil	Kalkulasi
Keikutsertaan dalam permainan	(Total respon yang sesuai) + (jumlah eksekusi keterampilan yang efisien) + (jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien) + (jumlah pengambilan keputusan yang tidak sesuai)
Index pengambilan keputusan (Decisions made index/ DMI)	(Jumlah pengambilan keputusan yang sesuai) / (jumlah pengambilan keputusan yang tidak sesuai)
Index eksekusi keterampilan (Keterampilan execution index/ SEI)	(Jumlah eksekusi keterampilan yang efisien) / (jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien)
Index dukungan (Support index/ SI)	(Jumlah gerakan pendukung yang sesuai) / (jumlah gerakan pendukung yang tidak sesuai)
Penampilan bermain	(DMI + SEI + SI) / 3

TSAP berfokus pada dua aspek kesenangan dan mental dalam permainan: (1) perolehan kepemilikan bola (memperoleh [dengan tackling/ memotong pergerakan] bola, menerima operan dari rekan satu tim dalam lapangan permainan) dan (2) menempatkan bola segera setelah pemain menguasai bola (mengoper bola, memainkan bola ofensif [assist, misalnya], atau melakukan tembakan ke gawang). TSAP mengkombinasikan volume permainan dan index efisiensi untuk mengukur penampilan tim (lihat tabel 8.3 dan 8.4)—atau apa yang penulis (Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1997) sebutkan sebagai “rapport kekuatan”.

Pengukuran berbagai komponen penampilan permainan, dibalik penampilan keterampilan, memberikan pengukuran partisipasi yang objektif, memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat dalam permainan baik *on* ataupun *off-the-ball*. Siswa yang tidak punya banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dapat diberi penghargaan untuk berada pada posisi menerima operan (permainan pendukung), pembuatan keputusan yang tepat (kapan mengoper, kapan menembak), atau menjaga pemain lain dengan benar agar pemain tersebut tidak mencetak angka atau mendapatkan bola.

Pengukuran berbagai komponen penampilan permainan, dibalik penampilan keterampilan, memberikan pengukuran partisipasi yang objektif, memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat dalam permainan baik *on* ataupun *off-the-ball*.

Selain GPAI dan TSAP, pengukuran lainnya dapat digunakan untuk menilai pemain dan penampilan tim selama permainan. Statistik pemain dan tim seringkali digunakan pada olahraga-olahraga pilihan dan profesional sebagai suatu cara untuk mendeskripsikan kesuksesan pemain atau tim, seperti misalnya rata-rata batting, prosentase *fielding* dan *assist*.

Berbagai kombinasi pengukuran dapat digunakan untuk menentukan tingkatan prestasi siswa. Sebagai contoh, beberapa atau semua komponen GPAI atau TSAP, berbagai statistik pemain dan tim, kuis pendek (Griffin & Oslin, 1990), dan mungkin suatu ujian formal dapat digunakan untuk menilai siswa dan menentukan tingkatan siswa. Kombinasi dari penilaian teman sebaya, penilaian diri, dan penilaian guru juga berguna untuk menentukan penampilan individual dan tim seperti juga penilaian tingkat prestasi siswa.

**Tabel 8.3 Komponen-komponen TSAP dalam Permainan**

Komponen	Definisi
Mendapatkan kepemilikan bola -Merebut bola (Conquering the ball/ CB)	Memotong, mencuri bola dari lawan, atau menangkap bola kembali setelah tembakan ke gawang yang tidak berhasil atau hampir kalah dari tim lawan
-Menerima bola (Receiving the ball/ RB)	Menerima bola dari rekan satu tim dan tidak kehilangan kontrol bola seketika
Menempatkan bola -Memainkan bola netral (Playing a neutral ball/ NB)	Mengoper bola pada rekan satu tim, atau operan yang tidak beresiko bagi tim lain
-Kehilangan bola (Losing the ball/ LB)	Tim lawan merebut bola tanpa mencetak gol
-Memainkan bola ofensif (Playing an offensive ball/ OB)	Mengoper bola pada rekan satu tim untuk menekan tim lain, yang seringkali diikuti oleh tembakan ke gawang
-Mengeksekusi tembakan yang sukses (Executing a successful shot/ SS)	Mencetak skor atau menjaga kepemilikan bola yang diikuti eksekusi tembakan

Dimodifikasi dari Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1997.

**Tabel 8.4 Rumus Penghitungan Variabel Hasil TSAP**

Variabel Hasil	Penghitungan
Jumlah bola yang ditembakkan (attack balls/ AB)	(Jumlah total OB) + (jumlah total SS)
Volume permainan (PB)	(Jumlah total CB) + (jumlah total RB)
Index efisiensi (Efficiency index/ EI)	$(CB + AB) / (10 + LB)$ atau $(CB + OB + SS) / (10 + LB)$
Skor penampilan (Performance Score/ PS)	Ditentukan via “nomogram” yang menggunakan skala EI, skala VP, dan skala PS (lihat Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1997)

OB = Memainkan bola ofensif, SS = Mengeksekusi tembakan yang sukses, CB = Merebut bola, RB = Menerima bola, LB = Kehilangan bola, VP = Volume permainan

## Kesimpulan

Pengukuran formal, dikombinasikan dengan pengukuran informal, memberikan penilaian yang berkelanjutan dan dapat membantu guru dalam memberikan pesan yang jelas bahwa tujuan dari pengajaran pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan penampilan bermain siswa. Guru pendidikan jasmani adalah “arsitek” dari desain pembelajaran. Mereka harus menciptakan permainan dan penilaian yang terkondisikan yang memacu keterampilan dan kompetensi yang perlu siswa pelajari agar menjadi pemain permainan yang sukses. Peran penilaian dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah bahwa penilaian memastikan bahwa

siswa dapat mengembangkan kemahiran dan kompetensi serta kepercayaan diri yang perlu untuk dapat memainkan permainan—permainan yang merupakan pembelajaran yang berharga dan permainan yang berharga jauh setelah siswa selesai mengikuti program pendidikan jasmani.

### **Pertanyaan Diskusi**

1. Bagaimana kita bisa yakin bahwa kita tidak dapat memainkan permainan sampai kita memiliki keterampilan? Apa implikasi dari keyakinan tersebut terhadap pengajaran permainan dalam pendidikan jasmani?
2. Komponen permainan apa, selain keterampilan, yang dapat diperhatikan ketika menilai penampilan bermain? Apa manfaat penggunaan lebih dari satu instrumen pengukuran penampilan dalam menentukan tingkatan prestasi siswa?
3. Bagaimana pengajaran kemahiran dapat berbeda dari pengajaran untuk pengembangan keterampilan?
4. Bagaimana skor keikutsertaan dalam permainan dapat berkesenangngansi untuk mengukur partisipasi siswa?

### **Catatan Akhir**

1. Louis H. Sullivan merupakan mentor dari Frank Lloyd Wright dan berkontribusi dalam menciptakan ungkapan “bentuk mengikuti fungsi” (“form ever follows function”) (Sullivan & Wright, 1956).

## BAB 9

### ***Integrasi Tactical Games Model dan Sport Education Model***

Connie S. Collier

Kerja tim membagi tugas dan melipatgandakan kesuksesan.

*Anonim*

---

Tujuan dari bab ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses dan pertanyaan-pertanyaan seputar integrasi model Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGM; Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003) dan model *Sport Education* (SEM; Siedentop, 1994). Integrasi pendekatan kurikulum yang mempunyai sifat komplementer memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah Anda membaca bab ini, pertimbangkanlah SEM dan TGM sebagai rekan satu tim Anda pada suatu tim kurikulum. Jika tugas integrasi tersebut penuh pemikiran dan mempunyai tujuan yang jelas, kesuksesan ganda dari siswa pendidikan jasmani kita sangat mungkin terjadi. Pada bab ini saya akan mendeskripsikan hal-hal berikut ini:

- Metode untuk menentukan kompatibilitas SEM dan TGM
- Persamaan dan perbedaan utama antara SEM dan TGM
- Keuntungan dan hambatan yang terkait dengan integrasi SEM dan TGM
- Pemikiran bagaimana cara mengintegrasikan SEM dan TGM menggunakan season bolavoli

#### **Menentukan Kompatibilitas**

Langkah pertama dalam menentukan kompatibilitas meliputi penilaian kelangsungan hidup pemain sebagai anggota tim. Proses ini dimulai dengan menguji latar belakang tiap pemain, sejenis analisis chemistry rekan satu tim jika Anda inginkan. Tujuan utama SEM, menurut Siedentop (1994), adalah menjadi (1) seorang olahragawan yang kompeten yang mempunyai keterampilan yang memadai untuk berpartisipasi dalam permainan, yang mengetahui dan memahami permainan, dan dapat mengeksekusi strategi sesuai dengan kompleksitas permainan; (2) olahragawan yang terpelajar yang mengerti tentang peraturan, ritual, dan tradisi olahraga dan dapat membedakan antara tindakan yang baik dan buruk dalam olahraga; dan (3) seorang olahragawan yang antusias, yang berpartisipasi dengan cara-cara yang menjaga dan memelihara pentingnya tradisi olahraga. Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003) menyatakan bahwa pengajaran TGM berkesenangan untuk meningkatkan

pengetahuan permainan dan membuat penampilan permainan menjadi lebih baik. Mereka menyatakan bahwa model ini meningkatkan tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi karena siswa (1) mempunyai waktu yang cukup untuk bermain, (2) melihat manfaat latihan keterampilan sebelum terlibat dalam permainan, dan (3) menemukan persamaan taktik antara permainan-permainan yang berbeda (Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003).

Walaupun kedua model ini mempunyai kontribusi penting bagi domain psikomotorik dengan memfokuskan pada permainan yang baik, model-model tersebut juga memiliki suatu komponen kognitif yang kuat dalam bentuk kesadaran taktik dan pengambilan keputusan yang baik. Tujuan dari model-model ini adalah untuk memberikan manfaat yang lebih baik bagi semua anak dengan memberikan pengalaman olahraga dan permainan yang sesuai dengan perkembangan mereka. Melibatkan anak-anak dan remaja ke dalam permainan merupakan hal yang kesenangandamental dalam memotivasi mereka untuk melanjutkan permainan dan menjadi aktif sebelum, selama, dan setelah sekolah berakhir. Sebagai hasilnya, model-model ini menekankan pada perkembangan level kemahiran yang memadai agar siswa memperoleh kegembiraan dan kesenangan dalam bermain yang mungkin akan mampu memberikan motivasi dan kompetensi untuk dapat terus bermain sepanjang hidupnya.

### **Peran Teori Bermain**

Ketika Anda menguji dukungan teoritis dari TGM dan SEM, teori bermain berkembang sebagai suatu elemen yang umum. Siedentop (2002) menetapkan teori bermain sebagai fondasi SEM. Ia memperkenalkan sebuah “kurikulum pendidikan bermain” dalam tulisan-tulisan awalnya ketika ia menyarankan bahwa permainan yang secara fisik aktif merupakan pusat dari suatu kultur bersama (Siedentop, 1968). Siedentop (2002) juga mengutip argumen Huizinga (1955) bahwa walaupun permainan bersifat tidak serius, permainan dapat menyerap para pemain dengan “kuat dan sungguh-sungguh” (hal.12). Selain itu, Siedentop mendorong kita untuk melihat kembali peran permainan karena hal itu terkait pada keterlibatan siswa. Ia meyakini bahwa teori bermain mungkin merupakan kunci yang membantu guru dan pengajar guru memahami dengan lebih baik bagaimana cara menggunakan pendidikan jasmani sebagai sebuah jembatan untuk melibatkan siswa dalam aktivitas fisik sepanjang hidup.

Walaupun Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003) membuat kesimpulan tentang peran permainan dalam pendekatan mereka tentang pengajaran permainan, tulisan mengenai pengajaran permainan yang ditulis oleh Mauldon dan Redfern (1969) menciptakan koneksi yang kuat pada Piaget dan permainan yang berdasarkan peraturan. Argumen utama Mauldon dan Redfern untuk memasukkan permainan ke dalam kurikulum sekolah bergantung pada

pendekatan permainan yang alami pada anak-anak dan bagaimana bunga ini seringkali menuju ke arah permainan kompetitif yang menyertakan aturan dan pencetakan angka baik melawan dirinya atau orang lain. Mauldon dan Redfern menguraikan peran pengajaran permainan yang mempunyai manfaat yang potensial bagi aspek fisik pendidikan dan juga aspek intelektual, sosial, dan moral. Mereka memperkenalkan suatu versi pengajaran permainan yang akan memperluas pengalaman anak-anak, yang menguntungkan bagi semua pihak (Mauldon & Redfern, 1969, hal. 5). Mauldon dan Redfern mendukung opini bahwa jika permainan tidak mempunyai nilai pendidikan untuk semua anak, mereka harus diikutsertakan ke program *after-school*, yang melengkapi pernyataan SEM Siedentop (1994) “olahraga untuk semua.”

### **Kompetisi yang Sehat**

Aspek lain dari Sport Education Model dan Tactical Games Model adalah bahwa permainan merupakan aspek pengaturan utama untuk kedua model ini. Dalam satu sesi SEM tertentu, suatu jadwal permainan kompetitif terdiri dari latihan sepakbola, permainan musiman reguler, dan permainan turnamen. Dalam pendekatan TGM, para siswa juga mengambil bagian secara reguler dalam permainan dari pelajaran awal dan tidak menunggu sampai minggu terakhir dari suatu unit permainan, begitu juga dengan unit permainan tradisional, yang berbasis keterampilan. TGM dikenal dengan format pembelajaran *game-practice-game*, yang mengakomodasi jadwal kompetisi SEM menjadi lebih mudah. Sebuah contoh bagaimana cara melapisi format *game-practice-game* ini dalam suatu jadwal yang kompetitif diberikan dalam tabel 9.1.

Permainan kompetitif adalah pondasi dimana TGM dan SEM dibangun. Walaupun banyak kritik mengepung peran kompetisi dalam pendidikan jasmani pada umumnya dan dalam pendidikan jasmani dasar pada khususnya, SEM dan TGM menekankan cara-cara untuk menyelenggarakan tantangan yang sehat yang dihubungkan dengan permainan dan mengembelajarkan para siswa tentang kerjasama yang penting untuk terciptanya *fair play*

Permainan kompetitif adalah pondasi dimana TGM dan SEM dibangun. Walaupun banyak kritik mengepung peran kompetisi dalam pendidikan jasmani pada umumnya dan dalam pendidikan jasmani dasar pada khususnya, SEM dan TGM menekankan cara-cara untuk menyelenggarakan tantangan yang sehat yang dihubungkan dengan permainan dan mengembelajarkan para siswa tentang kerjasama yang penting untuk terciptanya *fair play*. Kedua inovasi kurikulum ini menitikberatkan pada kompetisi yang sehat. Siedentop (1994) memperkenalkan penggunaan kompetisi yang sesuai dengan pendidikan yang menghargai lawan, menekankan kemeriahan, dan menyediakan alat untuk mendidik para siswa tentang

permainan yang keras dan bermain dengan jujur. TGM juga mempunyai kompetisi yang sesuai dengan pengembangan pada pondasinya. Mitchell, Oslin, dan Griffin, (2003) menjelaskan sebuah permainan sebagai “suatu situasi yang kompetitif dimana ada dua regu yang sebanding, masing-masing mempunyai satu kesempatan untuk mencetak angka”

**Tabel 9.1 Pertandingan Bola voli yang diintegrasikan dengan TGM dan SEM**

Hari ke	Fokus Taktik	Peraturan dan kebiasaan	Kompetisi dan perayaan
1	Winning point (menyerang, menghentikan) Eksekusi keterampilan	Formasi tim Pengenalan peraturan Pemilihan peraturan	Pemilihan nama tim Logo tim Permainan
2	Winning point (spike) pergerakan off-the-ball (transisi)	Pemanasan (athletic trainer) Pengaturan peralatan (pengatur peralatan)	Permainan pertama: intrasquad scrimmage Permainan final: 2v2 ladder tournament Pelemparan koin dan jabat tangan
3	Mengatur serangan (operan) Eksekusi keterampilan	Line calls (officials) Disain logo tim (sport information director)	Permainan pertama: intrasquad scrimmage Permainan final: 2v2 ladder tournament Pelemparan koin dan jabat tangan
4	Mengatur serangan (operan) Permainan pendukung (komunikasi dan pembukaan)	Kontak ilegal (officials) Prosedur pertolongan pertama (latihan pertama)	Permainan pertama: intrasquad scrimmage Permainan final: 2v2 ladder tournament
5	Mengatur serangan Operan lengan bawah Overhead set Kombinasi	Menjalankan latihan pertama (pelatih) Pengukuran skor, mengganti sisi lapangan (pengaturan informasi olahraga)	Permainan pertama: intrasquad scrimmage Permainan final: 2v2 ladder tournament
6	Menyerang sebagai sebuah tim Penerimaan bola Base	Overlapping (official) GPAI pada penerimaan bola tim (statistik)	3v3 round-robin campuran pengaturan siasat permainan tim dan hiburan
7	Memenangkan poin Serving (eksekusi keterampilan)	Mendisain permainan sendiri (pelatih) Statistik servis (pencatat statistik)	3v3 round-robin tim dengan kemampuan campuran
8	Pertahanan wilayah Bola bebas Base dan transisi	Penjagaan peralatan; net dan inspeksi bolavoli (pengatur peralatan)	3v3 round-robin tim dengan kemampuan campuran
9	Pengaturan serangan Winning poin Operan, pengaturan, kombinasi pukulan	Hal-hal yang berkaitan dengan keadaan (pelatih atletik)	3v3 round-robin tim dengan kemampuan campuran
10	Pertahanan wilayah Digging (eksekusi keterampilan)	Pembangunan tim (klinik pelatihan)	3v3 round-robin tim dengan kemampuan campuran
11	Pertahanan wilayah Pengejaran dan penyelamatan	Statistik tengah musim (pencatat statistik)	3v3 round-robin tim dengan kemampuan campuran
12	Pertahanan wilayah (bloking solo)	Mengidentifikasi permainan dalam sehari (pengatur informasi olahraga)	Pengumuman berita tengah musim 3v3 round-robin tim dengan kelompok kemampuan
13	Penyerangan untuk menang	Fair play—definisi kartu	3v3 round-robin



	Poin, bonus, dan downball	kuning (ofisial)	tim dengan kelompok kemampuan
14	Bertahan sebagai tim	Berfokus pada eksekusi keterampilan untuk bertahan (klinik pelatihan)	3v3 round-robin tim dengan kelompok kemampuan
15	Menyerang sebagai tim Kover penyerangan	Nutrisi dan hidrasi sebelum permainan (pelatih atletik)	3v3 round-robin tim dengan kelompok kemampuan
16	Bertahan sebagai tim Double blok Kover blok	Mereviu prosedur perolehan angka (ofisial)	3v3 round-robin tim dengan kelompok kemampuan
17	Latihan tim ofensif dan defensif	Memimpin permainan Peraturan penggantian pemain (ofisial)	Lagu kebangsaan Awal yang diumumkan 6v6 eliminasi dobel
18	Latihan tim ofensif dan defensif	Pengaturan garis dan lapangan (pengatur peralatan)	6v6 eliminasi dobel
19	Latihan tim ofensif dan defensif	Mendisain penghargaan pada akhir pertandingan (pengatur informasi olahraga)	6v6 eliminasi dobel
20	Latihan tim Hari terakhir	Mempersiapkan pidato tim (pelatih) Mempersiapkan profil tim dan individu final (pencatat statistik)	Final turnamen dan acara penghargaan

### **Pengalaman Pembelajaran Otentik**

Baik TGM dan SEM menggunakan pengalaman belajar atau permainan yang merepresentasikan olahraga otentik dan pengalaman bermain. Dalam tulisan-tulisannya yang terkini, Kirk dan MacPhail (2002) dan Kirk dan MacDonald (1998) menyatakan bahwa kedua model ini representative untuk teori belajar yang disituasikan. Kirk dan MacPhail (2002) membuat suatu keadaan yang menggunakan teori pembelajaran yang disituasikan sebagai sebuah cara untuk meningkatkan aspek-aspek yang belum berkembang dalam pengajaran permainan dengan memahami dengan lebih baik mengapa dan bagaimana guru dapat mendisain dan mengajarkan permainan yang lebih bermakna bagi anak-anak. Siedentop (2002) menjelaskan bahwa Sport Education dapat sesuai dengan perspektif pembelajaran yang disituasikan, tetapi tidak mempertimbangkan SEM sebagai sebuah aplikasi dari pembelajaran yang disituasikan melalui olahraga. Siedentop juga menjelaskan bahwa SEM memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari olahraga dalam suatu konteks yang bermakna.

Mendisain permainan yang sesuai dengan perkembangan dan pengalaman olahraga adalah yang penting untuk suksesnya TGM dan SEM. Kedua model ini bergantung pada pemahaman yang baik dari guru terhadap konten, siswa, dan konteks. Penggunaan tim *small-sided* pada kedua model terletak fondasi untuk permainan yang sesuai dengan perkembangan dan memberikan kepada siswa banyak kesempatan untuk merespon selama permainan berlangsung. Ketika guru memahami keadaan selama olahraga atau permainan, mereka akan

mampu mendisain permainan yang sesuai dengan perkembangan yang menjaga integritas dan otentitas olahraga. Ketika siswa terlibat pada tingkat ini, mereka akan berhenti bertanya, Kapan kami akan mulai memainkan permainan *yang sebenarnya*? Pengalaman bermain otentik ini adalah satu ciri bahwa mengatur SEM dan TGM secara terpisah dari apa yang orang sebut sebagai permainan “permulaan” (Pangrazi, 2001). Holt, Streat, dan Bengoechea (2002) mengacu pada konsep ini sebagai “representasi modifikasi”, yang mana permainan dewasa dimodifikasi agar sesuai bagi anak-anak, tetapi struktur taktik dari permainan tetap utuh.

Keputusan bahwa guru harus mendesain permainan dan pengalaman olahraga harus mempertimbangkan kesesuaian perkembangan aspek psikomotor permainan sebagaimana aspek kognitif dan isu yang berkaitan dengan moral dilibatkan. Komponen-komponen kognitif pada pengambilan keputusan dan kesadaran taktik yang diperlukan untuk menjadi pemain permainan yang handal memerlukan banyak pertimbangan. Kedua tulisan mengenai pendekatan taktik pada permainan (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003) memberikan beberapa contoh pembelajaran yang menjelaskan tentang latihan yang sesuai dengan perkembangan. Petunjuk untuk kurikulum SEM sekolah dasar dan sekolah menengah tersedia dalam teks *Sport Education: Quality PE Through Possitive Sport Experiences* (Siedentop, 1994). Mohr, Bulger, dan Townsend (2001), dalam publikasi terkininya, juga memberika sebuah contoh yang bagus tentang bagaimana cara mengintegrasikan konten permainan dalam sebuah format perencanaan SEM musiman.

Uraian mengenai persamaan antara model-model tersebut menetapkan tahapan untuk mendiskusikan mengapa guru olahraga dan permainan perlu mempertimbangkan integrasi model-model tersebut apa tantangan dan kompleksitas dapat diikutsertakan pada proses integrasi. Saya akan menggunakan sebuah rencana musiman untuk segmen bolavoli pada mata kuliah berbasis universitas. Mata kuliah tersebut berfokus pada perkembangan dan analisis keterampilan penampilan permainan pada permainan net dan wall sebagai suatu alat untuk menjelaskan integrasi TGM dan SEM.

Ketika guru memahami keadaan selama olahraga atau permainan, mereka akan mampu mendisain permainan yang sesuai dengan perkembangan yang menjaga integritas dan otentitas olahraga. Ketika siswa terlibat pada tingkat ini, mereka akan berhenti bertanya, Kapan kami akan mulai memainkan permainan *yang sebenarnya*? Pengalaman bermain otentik ini adalah satu ciri bahwa mengatur SEM dan TGM secara terpisah dari apa yang orang sebut sebagai permainan “permulaan” (Pangrazi, 2001). Holt, Streat, dan Bengoechea (2002) mengacu pada konsep ini sebagai “representasi modifikasi”, yang mana permainan

dewasa dimodifikasi agar sesuai bagi anak-anak, tetapi struktur taktik dari permainan tetap utuh.

### **Pembentukan Tim**

Setelah melalui pengujian lebih dekat, TGM dan SEM dengan jelas sudah cukup untuk memulai proses pembentukan tim. Dengan kata lain, penggabungan kedua model ini memberikan pengukuran analisis yang baik dan keahlian untuk menciptakan suatu tim, yang terutama sekali jika tim tersebut mempunyai tujuan untuk mengembangkan pembelajaran siswa yang lebih baik. Tidak ada cara cepat untuk mengubah wajah pendidikan jasmani. Bagaimanapun, jika kita ingin mengatasi banyaknya kecaman dalam pendidikan jasmani dimana hanya yang baiklah yang mendapatkan nilai lebih baik dan yang berketrampilan rendah ditinggalkan, perencanaan yang baik dan ilmu pendidikan yang berkualitas adalah hal penting untuk menciptakan dan menopang olahraga yang berkualitas dan pengalaman bermain. Model-model ini memberikan hanya kerangka perubahan.

Agar berhasil dalam mengintegrasikan TGM dan SEM, guru perlu merenungkan satu pertanyaan kesenangan: Apakah saya bersedia untuk berpikir dengan cara yang berbeda dalam pengajaran saya? Pendek kata, kedua model ini memerlukan sejumlah gaya mengajar. Pendekatan pengajaran langsung, penemuan terbimbing, tugas latihan, dan pengajaran teman sebaya yang tidak bisa dipisahkan dalam model-model ini sangat berbeda dengan pendekatan yang biasa diservasi dalam gaya memimpin dalam mengajar. Guru yang menggunakan model yang diintegrasikan ini harus bersedia untuk berpikir dengan cara yang berbeda tentang proses belajar mengajar.

Tabel 9.1 memberikan penjelasan tentang konten dan penilaian Tactical Games dan peran, tanggung jawab, jadwal kompetisi, dan perayaan dalam Sport Education. Rencana musiman ini menggambarkan perkembangan bertahap mengenai peran siswa dan perubahan tanggung jawab pengajaran dari guru kepada siswa. Contoh peran yang digunakan dalam musim ini meliputi pelatih, ofisial, pengelola perlengkapan, pelatih atletik, pencatat statistik, dan pengatur informasi olahraga. Perencanaan ini juga memperlihatkan cara-cara untuk menggunakan tim yang terdiri dari enam pemain dengan format kompetitif yang bervariasi dan menunjukkan penggunaan ritual-ritual dan perayaan-perayaan yang biasa digunakan dalam permainan bola voli.

### **Keuntungan Integrasi**

Dari pengalaman saya, mengkombinasikan beberapa komponen dari kedua model ini menghasilkan pengalaman olahraga yang lebih kaya dari pada yang dihasilkan oleh model

individual yang terpisah. Keuntungan tersebut meliputi (1) menciptakan unit atau musim yang lebih panjang yang diatur berdasarkan kategori-kategori taktik; (2) menyoroti perayaan yang memperkaya pengalaman bermain permainan; (3) menggunakan Game Performance Assessment Instrument (GPAI; Mitchell & Oslin, 1999; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) untuk memberikan pelatihan bagi pelatih dan tim mengenai penampilan bermain; (4) menggunakan keanggotaan tim untuk menjaga kekonsistenan anggota tim untuk pengajaran permainan; dan (5) menstruktur latihan tim seputar masalah-masalah yang berfokus pada taktik.

- *Menggunakan kategori-kategori taktik sebagai hal yang diatur dalam musim.* Pengajaran permainan yang meliputi kategori taktik membantu menjaga filosofi unit yang lebih panjang dalam Sport Education. Secara lebih jelas, latihan yang hati-hati sangat penting untuk meningkatkan eksekusi keterampilan, dan lamanya musim mempunyai peran penting dalam mengakomodasi latihan yang diharapkan (Grant, 1992). Gréhaigne, Godbout, dan Bouthier (2001) menganjurkan bahwa pengambilan keputusan dan kesadaran taktik memerlukan latihan secara hati-hati untuk berkembang, dan mempelajari kapan menggunakan suatu keterampilan dalam merespon sebuah situasi dalam permainan memerlukan waktu yang perlu dipertimbangkan. Dengan mengorganisasi musim berdasarkan pada kategori-kategori taktik (Almond, 1986), guru dapat mengembangkan pengetahuan utama siswa mengenai masalah-masalah taktik dengan solusi taktis yang serupa. Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003) mendeskripsikannya sebagai pendekatan tematik pada pengajaran permainan dan menyatakan bahwa hal ini sangat penting pada level dasar untuk meningkatkan proses transfer pengetahuan.
- *Perayaan-perayaan dan ritual-ritual dalam olahraga.* Perayaan-perayaan, yang merupakan ciri selebrasi dalam SEM, memperlihatkan ciri budaya permainan yang seringkali diasumsikan pada TGM. Sorotan terhadap ritual-ritual tertentu, seperti misalnya pelemparan koin sebagai cara untuk menentukan pemilik bola pertama atau menstruktur pemanasan untuk permainan turnamen agar menyamai permainan bola voli Olimpiade, dapat memperkaya pengalaman siswa. Tipe perayaan ini membawa sifat selebrasi olahraga dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bermain yang menghadirkan sebuah bentuk olahraga yang lebih inklusif di luar fokus penampilan di lapangan atau di arena permainan. Siswa bisa memilih peran-peran yang mewakili kehidupan profesional dalam kultur keolahragaan seperti misalnya pengelola informasi olahraga, pembawa acara olahraga, atau komisaris olahraga.
- *Game Performance Assessment Instrument (GPAI; Mitchell & Oslin, 1999; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998).* GPAI adalah alat yang sesuai dalam pencatatan kearsipan pada

SEM. GPAI adalah instrumen penilaian yang memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dengan suatu alat untuk menilai tidak hanya eksekusi keterampilan tetapi juga dukungan siswa dan strategi pengambilan keputusan, elemen-elemen yang cenderung dilewatkan pada penilaian psikomotor tradisional.

- *Keanggotaan tim.* Penggunaan kelompok-kelompok yang tetap (Siedentop, 2002) merupakan ciri utama SEM. Walaupun TGM menggunakan permainan tim kecil yang berdampingan, SEM menekankan pada keanggotaan tim; dengan kata lain, keanggotaan tim selalu konsisten sepanjang musim. Perhatian SEM terhadap keanggotaan tim ini akan sangat bermanfaat jika digunakan dalam TGM. Dorongan permainan yang kompetitif dan pengambilan keputusan yang hati-hati selama permainan sangatlah sulit tanpa rasa kepercayaan dan keyakinan pada rekan satu tim, yang hanya dapat ditingkatkan dengan penggunaan kelompok yang tetap (Siedentop, 2002).
- *Memperkuat latihan tim menggunakan modifikasi eksagerasi.* TGM memperkenalkan penggunaan permainan yang terkondisikan dengan peraturan-peraturan yang menonjolkan masalah-masalah taktik untuk diselesaikan. Karakteristik pengajaran permainan ini disebut modifikasi eksagerasi (Holt, Streen, & Bengoechea, 2002). Pengalaman saya selama bertahun-tahun menggunakan SEM menyatakan bahwa latihan tim pada musim Sport Education cenderung kurang pada intensitas dan fokusnya, terutama ketika diarahkan oleh siswa. Dengan melibatkan penggunaan modifikasi eksagerasi TGM, kemungkinan bahwa keterampilan yang digunakan dalam latihan akan representatif dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam peningkatan situasi permainan, sehingga menghasilkan permainan yang lebih produktif.

### **Menjaga Integritas Model-Model Individual**

Seperti yang setiap pelatih sarankan, membentuk sebuah tim yang produktif membutuhkan pekerjaan yang substansial. Disamping kesamaan dari kedua model, kemistri yang sempurna antar anggota tim yang sangat jarang terjadi. Salah satu kunci untuk mencegah perpecahan dalam kerja tim adalah dengan menentukan hal-hal apa saja yang yang tidak bisa dikompromikan pada masing-masing model untuk menjaga integritas individual mereka. Banyak waktu dan musim yang gagal adalah hasil dari individu dalam tim, atau dalam hal ini model, yang kehilangan identitas mereka sendiri dan gagal untuk mengenali kontribusi mereka sendiri.

Satu area yang kadangkala disepakati ketika mengimplementasikan SEM adalah proses penentuan peran dan tanggung jawab siswa. Para guru kadang-kadang bersedia membiarkan para siswa bertindak sebagai asisten pengajar berseragam dibanding melakukan

peran yang ditugaskan dengan sungguh-sungguh dan tegas. Untuk memaksimalkan peran potensial siswa, guru harus memastikan bahwa siswa mempelajari bagaimana cara memimpin seperti halnya ketika mereka akan mempelajari perbedaan keterampilan dan peraturan permainan. Untuk berasumsi bahwa siswa mengetahui bagaimana cara memimpin berbagai macam cakupan pengalaman olahraga adalah dengan tidak mengabaikan integritas SEM. Guru lain memiliki masalah dalam melepaskan kendali tentang tugas-tugas ini kepada siswa dan oleh karena itu memilih untuk mengendalikan lingkungan permainan dengan melalaikan perhatian terhadap tanggung jawab siswa. Efek kebalikan terjadi manakala para guru menjadi sangat pasif dan membuang tanggung jawab yang tak realistis kepada siswa tanpa persiapan atau pembelajaran yang sesuai, yang menghasilkan hasil yang lebih kecil daripada kurikulum *roll-out-the-ball*. Guru yang memerlukan banyak waktu yang secara penuh mengembangkan tugas yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang bermakna memperoleh penghargaan dalam menghadapi siswa. Jika para guru tidak bersungguh-sungguh, aspek Sport Education yang ditafsirkan dengan keliru ini cenderung mengkontaminasi usaha baik SEM maupun TGM.

Isu lain yang perlu diperhatikan dengan seksama adalah peran siswa sebagai pelatih. Mengajar siswa tentang bagaimana cara melatih memerlukan kehati-hatian. Satu-satunya area yang cenderung diperinci dalam menggunakan SEM, terutama sekali mengenai siswa yang lebih muda, adalah latihan tim. Ketika membiarkan siswa untuk melaksanakan latihan ini, penggunaan tanya jawab oleh guru, seperti yang dinyatakan dalam TGM, dapat hilang dalam usaha untuk melibatkan siswa tersebut. Walaupun guru dengan cepat dapat berganti dari peran sebagai instruktur menjadi fasilitator dalam kedua model ini, pergantian ini jauh lebih sukar untuk dicapai dibandingkan dengan kelihatannya. Mengetahui kapan waktu yang tepat untuk menyerahkan tugas-tugas tersebut kepada siswa, dan mengetahui seberapa siap mereka akan menangani tugas-tugas ini, memerlukan pertimbangan yang serius. Peran pertanyaan penting dalam TGM. Guru yang ingin untuk menjaga fokus taktis pada sesi latihan mereka harus menemukan jalan untuk secara berangsur-angsur berganti dari pemberian tanya jawab pada pelatihan siswa. Kartu tugas atau poster, seperti halnya tugas pekerjaan rumah pelatihan, dapat digunakan sebagai alat untuk melatih siswa.

Sebagai seorang instruktur dari pelatihan aktivitas selevel universitas, saya telah mengintegrasikan TGM dan SEM. Saya juga menjadi mentor bagi para calon guru dalam usaha mereka untuk “menggabungkan” kedua model ini selama mereka mengajar siswa mereka. Pengalaman ini memberikan saya sebuah perspektif yang unik tentang bagaimana cara menggabungkan model-model tersebut dan bagaimana cara membantu guru-guru baru tersebut ketika mereka bekerja dalam mengkombinasikan aspek-aspek yang paling praktis

dari kedua model ini. Walaupun rencana musiman di tabel 9.1 memberikan cara-cara untuk mengintegrasikan model-model tersebut secara ekstensif, pengalaman saya dengan guru-guru tersebut memberikan kesimpulan bahwa implementasi SEM dan TGM secara terpisah sebelum mempertimbangkannya sebagai partner pada tim yang terintegrasi dapat bermanfaat.

## **Kesimpulan**

Terciptanya tim yang sukses memerlukan suatu pelatihan untuk menentukan terlebih dahulu apakah para pemain akan menjadi tim yang baik. Pelatih yang sukses mampu memahami kapasitas dan keterbatasan masing-masing pemain dan mampu untuk memaksimalkan kekuatan individual dalam tim. Sebuah kurikulum yang menggunakan SEM dan TGM, sebagai rekan satu tim, mempunyai potensi yang besar untuk melipatgandakan kesuksesan siswa dalam pendidikan jasmani. Untuk menciptakan sebuah tim yang sukses dengan SEM dan TGM sebagai pemain, guru, sebagai tambahan untuk menganalisis kekuatan dan kelemahan dari kedua model ini, harus mempertimbangkan kapasitas mereka sendiri untuk mengajar dengan cara yang berbeda. rekomendasinya adalah dengan memulai dengan proses yang sederhana dengan membagi format pembelajaran menggunakan pelatihan permainan seperti yang dinyatakan dalam TGM (Mitchell, Griffin, & Oslin, 1997), yang secara mudah membolehkan guru untuk mengakomodasi jadwal SEM yang kompetitif (Siedentop, 1994). Hal lain yang perlu dipertimbangkan dengan serius adalah penggunaan peran siswa dan pengaturan panjangnya musim yang direkomendasikan di SEM agar siswa punya kesempatan yang cukup untuk mengembangkan olahraga dan pemain permainan yang sukses. Keuntungan TGM dan SEM sebagai satu kesatuan sangat banyak selama guru mempertimbangkan dengan sungguh-sungguh tentang integritas masing-masing pemain dalam proses integrasi.

## **Pertanyaan Diskusi**

1. Formulasikan tiga dari lima pertanyaan esensial yang harus ditanyakan guru pada diri mereka sendiri sebelum mengintegrasikan SEM dan TGM.
2. Dalam perdebatan mengenai nilai integrasi SEM dan TGM, apa yang Anda perlu pertimbangkan sebagai keuntungan utama dan tantangan yang paling signifikan?
3. Pada level apa prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa direpresentasikan dalam model kurikulum ini, dan tantangan inheren apa yang diasosiasikan dengan prinsip-prinsip ini?
4. Jika Anda berperan sebagai seorang konsultan kurikulum, proses apakah yang akan Anda gunakan bersama dengan para guru pemula yang tertarik dengan integrasi Sem dan TGM?

## BAB 10

### **Integrasi *Cooperative Learning* dan *Tactical Games Model*: Fokus pada Interaksi Sosial dan Pengambilan Keputusan**

**Ben Dyson**

Ketika saya tinggal di New Hampshire, saya berada pada lokasi yang kondusif untuk mempelajari *kayak*, dan saya mempunyai beberapa sahabat disana yang mengajarkan saya keterampilan tersebut. Tanpa lokasi tersebut (kesempatan) dan sahabat-sahabat saya (saling ketergantungan sosial), saya tidak akan memiliki *kayak* seperti ini dan tidak akan dapat mengembangkan keterampilan *kayak* tersebut. Saya jelas sekali tergantung pada teman-teman saya untuk *berkayak*, dan tanpa mereka saya belum akan pergi. Pada air yang berarus deras, jika Anda tidak mengayuh *kayak* Anda, Anda akan terjatuh. Maka karena tuntutan alam tersebut, saya bertanggung jawab untuk mengayuh *kayak* saya—itulah, jika saya tidak ingin berenang di air laut yang dingin. Dengan *Cooperative Learning*, jika suatu kegiatan diatur dengan sesuai, siswa akan “tenggelam atau berenang bersama.”

---

Permainan yang terkait dengan olahraga, sebagai konten dalam pendidikan jasmani, memberikan kesempatan yang tak terhingga bagi berlangsungnya interaksi sosial dan pengambilan keputusan. Integrasi model *Cooperative Learning* dan model *Tactical Games* memberikan sebuah struktur untuk melatari dimensi kooperatif dalam proses belajar mengajar permainan. *Cooperative Learning* (CL) dan *Tactical Game* (TG) mengemukakan beberapa prinsip pedagogik. Pertama, pembelajaran berpusat pada siswa. Kedua, siswa belajar dalam kelompok-kelompok atau tim-tim kecil dan saling bergantung pada masing-masing anggota dalam kelompok tersebut dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Ketiga, guru memfasilitasi pembelajaran dengan menyerahkan tanggung jawab utama kepada para siswa. Keempat, aktivitas pembelajaran bersifat otentik. Terakhir, aktivitas pembelajaran mempunyai potensi untuk mencakup perkembangan sosial, fisik, dan kognitif. Model-model ini juga mempunyai fokus yang tak terpisahkan dengan penggunaan permainan modifikasi untuk mengkondisikan situasi pembelajaran dengan lebih baik dalam konteks permainan dan mempermudah siswa untuk memperoleh pengalaman bermain yang lebih bermakna. Dengan integrasi CL dan TG, guru dapat menyoroti secara lebih potensial mengenai interaksi sosial, keterampilan pemecahan masalah (pengambilan keputusan), dan pemahaman kognitif.

Tujuan dari bab ini adalah untuk melakukan hal-hal berikut ini:

- Memberikan sebuah gambaran mengenai CL sebagai sebuah model pembelajaran
- Mereviu penelitian mengenai CL dalam pendidikan jasmani
- Membuat hubungan teoritis antara CL dan TG
- Menekankan integrasi pedagogik pada model-model tersebut



- Memberikan contoh-contoh praktis tentang integrasi TG dan CL (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2003)

TG merupakan sebuah perluasan dari model Pembelajaran Pendekatan Taktik yang orisinal (Bunker & Thorpe, 1982). TG telah dibahas secara rinci pada keseluruhan teks ini dan tidak akan dijelaskan lagi pada bab ini.

### **Gambaran tentang *Cooperative Learning* sebagai sebuah Model Pembelajaran**

CL muncul sebagai suatu respon terhadap reformasi kependidikan awal pada psikologi kognitif (Deitsh, 1949; Dewey, 1924). Para edukator progresif pada waktu itu menciptakan sebuah fondasi penelitian dan literatur yang mengarah pada CL yang disejajarkan dengan konstruktivisme sosial (Antil, Jenkins, Wayne, & Vadasy, 1998; Cohen & Lotan, 1997; Perkins, 1999). CL merupakan sebuah model pembelajaran yang menggeser fokus pembelajaran kepada siswa. Setiap siswa menjadi seorang partisipan yang berarti dalam pembelajaran. Siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok yang terstruktur, kecil, dan heterogen untuk menguasai konten pelajaran. Siswa bertanggung jawab tidak hanya pada materi pembelajaran, tetapi juga untuk membantu teman-teman satu kelompok mereka untuk belajar (Antil et al., 1998; Putnam, 1998).

Lima elemen utama dalam CL muncul dari penelitian dan pembelajaran:

- Saling ketergantungan yang positif. Masing-masing anggota kelompok belajar untuk bergantung pada semua anggota kelompok yang lainnya ketika bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas.
- Tanggung jawab individual. Guru menetapkan dan menjaga tanggung jawab siswa agar terlibat dalam melaksanakan tugas dengan baik dan memperoleh hasil yang baik (Siedentop & Tannehill, 2000).
- Interaksi *face to face*. Anggota kelompok melakukan diskusi terbuka bersama-sama dengan anggota yang lainnya dalam kelompok.
- Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil. Hal ini meliputi mendengarkan, saling berbagi dalam pembuatan keputusan, saling bertanggung jawab, belajar untuk memberi dan menerima *feedback*, dan belajar untuk mendorong satu sama lain.
- Pengolahan kelompok. Waktu dialokasikan untuk mendiskusikan seberapa baik anggota-anggota kelompok mencapai tujuan mereka dan menjaga hubungan yang efektif dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pengolahan kelompok serupa dengan pengolahan atau tanya jawab yang berlangsung pada pengalaman berpetualang dalam pendidikan. Bentuk refleksi verbal selama atau setelah pelajaran memberikan sebuah kesempatan bagi siswa

untuk mengekspresikan diri mereka dan bagi guru untuk memberikan *feedback* spesifik dan relevan untuk siswa, dan dapat bertindak sebagai sebuah bentuk rasa tanggung jawab.

Siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok yang terstruktur, kecil, dan heterogen untuk menguasai konten pelajaran.

Empat pendekatan utama pada CL yang telah dikembangkan dan diteliti oleh para perintis model ini menekankan pada elemen-elemen CL untuk berbagai macam tingkat (Antil et al., 1998; Cohen, 1994b; Putnam, 1998). Pendekatan-pendekatan (dan para pengembangnya) adalah sebagai berikut: konseptual (Johnson, Johnson, & Johnson-Holubec, 1998), struktural (Kagan, 1992), kurikuler (Slavin, 1996), dan pembelajaran kompleks (Cohen, 1994b).

- *Pendekatan konseptual.* Pendekatan konseptual yang didisain oleh Johnson dan Johnson (1989), berdasarkan pada premis bahwa guru dapat mempelajari elemen-elemen kunci dalam menstruktur aktivitas-aktivitas CL yang efektif. Guru diajarkan untuk merencanakan, mengimplementasikan, dan menilai aktivitas-aktivitas CL untuk disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum mereka sendiri. Bentuk umum atau *content-free* pada CL digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan pada level kelas yang berbeda-beda. Johnson, Johnson, dan Johnson-Holubec (1998) menyatakan bahwa kelima elemen dari CL dibutuhkan untuk implementasi CL yang otentik.
- *Pendekatan struktural.* Pendekatan struktural Kagan (1992) terhadap CL berdasarkan pada strategi-strategi yang berbeda yang Kagan (1990) sebut sebagai struktur seperti *Think-Share-Perform*, *Jigsaw*, dan *Learning Tims*. Untuk memastikan keberhasilan ketika menggunakan penekatan struktural, Kagan (1992) menyoroti dua elemen utama, saling ketergantungan positif dan tanggung jawab individu. Untuk membuat disain pembelajaran CL yang efektif, guru perlu menggunakan berbagai macam struktur yang berbeda, masing-masing dipilih untuk tujuan kognitif, fisik, dan sosial yang sebaiknya dipenuhi dalam sebuah situasi atau konteks pengajaran yang diberikan.
- *Pendekatan kurikuler.* Pendekatan kurikuler Slavin (1990) bergeser dari pendekatan struktural ang bebas konten pada kurikulum *grade-level-specific* dan *subject-specific*. Dalam pendekatannya yang sangat terstruktur, Slavin (1996) mendefinisikan tujuan kelompok yaitu siswa bekerja bersama dalam kelompok untuk memperoleh pengakuan, tingkat, penghargaan dan indikator kesuksesan kelompok lainnya. Slavin (1996) menemukan bahwa CL dapat menjadi sebuah alat yang efektif untuk meningkatkan prestasi siswa, tetapi hanya jika elemen-elemen esensial dari tujuan kelompok dan tanggung jawab individual diintegrasikan ke dalam metodologi CL.

- *Pendekatan pembelajaran kompleks.* Pendekatan pembelajaran kompleks Cohen (1994a) berfokus pada kerja kelompok sebagai sebuah strategi untuk meningkatkan perkembangan sosial dan akademik siswa. Pembelajaran kompleks adalah sebuah metode pembelajaran berkelompok kecil yang mempunyai ciri penemuan terbuka atau sebuah kegiatan konseptual yang menekankan pada keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Dari keempat pendekatan ini, pendekatan Cohen tidak mempertimbangkan konten atau level kelas. Pendekatan yang tidak spesifik ini adalah pendekatan yang berstruktur paling sederhana dalam hubungannya dengan elemen-elemen CL. Dalam pendekatan yang dimediasi oleh teman sebaya ini, siswa bekerja dalam kelompok dengan menggunakan teman-teman mereka sebagai sumber untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Peran kelompok seperti pengatur materi, pengharmonis, dan nara sumber ditugaskan pada siswa. Peran guru adalah memfasilitasi kerja kelompok dan menekankan bahwa semua keterampilan dan kemampuan sangat penting dan relevan untuk menyelesaikan tugas (saling ketergantungan positif). Pendekatan ini dideskripsikan dengan lebih rinci di Dyson (2001).

Badan penelitian untuk pendidikan umum melaporkan keuntungan dari CL (Cohen, 1994b; Johnson & Johnson, 1989; Kagan, 1990; Slavin, 1990, 1996). Bukti substansial muncul untuk mendukung ide bahwa siswa yang bekerja di dalam kelompok-kelompok kooperatif kecil dapat menguasai materi yang dipresentasikan guru dengan lebih baik dari pada siswa yang bekerja sendiri (Cohen, 1994b; Johnson & Johnson, 1989; Slavin, 1990, 1996). Keuntungan lain dari CL meliputi angka prestasi yang lebih tinggi dan *outcome* sosial seperti hubungan interkelompok yang positif, kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dengan teman-temannya, dan peningkatan rasa percaya diri (Cohen, 1994b; Johnson & Johnson, 1989; Slavin, 1990, 1996).

Keuntungan lain dari CL meliputi angka prestasi yang lebih tinggi dan *outcome* sosial seperti hubungan interkelompok yang positif, kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dengan teman-temannya, dan peningkatan rasa percaya diri (Cohen, 1994b; Johnson & Johnson, 1989; Slavin, 1990, 1996).

### **Penelitian dengan *Cooperative Learning* dalam Pendidikan Jasmani**

Walaupun bukti dalam pendidikan secara umum untuk mendukung guru menggunakan CL tersebut kuat, penelitian pada CL pada pendidikan jasmani terbatas. Meskipun begitu, beberapa penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan hasil yang menjanjikan. Grineski (1993) menemukan bahwa CL dapat meningkatkan kebugaran fisik dan interaksi sosial untuk anak-anak sekolah dasar, taman kanak-kanak, dan pra sekolah. Anak-anak pra sekolah yang

dilibatkan dalam permainan kooperatif mempunyai nilai yang lebih tinggi dalam kontak fisik yang positif dari pada anak-anak yang dilibatkan dalam permainan bebas, khususnya anak-anak dengan kebutuhan khusus. Sebagai tambahan, permainan kooperatif memudahkan para pemainnya untuk mendemostrasikan nilai yang lebih tinggi dalam tingkah laku kooperatif yang terkait dengan tujuan tertentu dan nilai yang lebih rendah untuk kontak fisik yang negatif dan interaksi verbal yang negatif. Struktur pada CL memfasilitasi berhasilnya siswa yang berpartisipasi dan berpengaruh positif terhadap penampilan pemain. Smith, Markley, dan Goc Karp (1997) menggunakan CL untuk siswa kelas tiga dalam kelas pendidikan jasmani. Mereka menemukan bahwa ketrampilan memberikan alasan secara sosial, interaksi, dan partisipasi sosial pada siswa meningkat setelah enam minggu pembelajaran dengan CL. Pada penelitiannya di kelas 5 dan 6 dengan menggunakan CL, Dyson (2001) melaporkan bahwa baik guru maupun siswa mengalami peningkatan dalam hal keterampilan motorik, keterampilan sosial, dan kerjasama sebagai sebuah tim, membantu masing-masing anggotanya dalam meningkatkan keterampilan mereka, dan bertanggung jawab pada pembelajaran mereka. Pada daerah yang sama, di level sekolah menengah, Dyson dan Strachan (2000) menemukan bahwa seorang guru pendidikan jasmani meyakini bahwa CL membantu siswa-siswanya mencapai tujuan berikut ini: mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan strategi permainan, berpartisipasi dengan aktif, saling menghormati teman sebayanya, menerima tanggung jawab, dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Siswa kelas 8 dan 11 menyatakan bahwa CL mendorong partisipasi, menyenangkan, dan mempermudah mereka untuk mengembangkan keterampilan motorik dan keterampilan interpersonal.

Barret (2000) menginvestigasi penggunaan dua struktur CL, *Performer and Coach Earn Rewards* (PACER) dan *Jigsaw II in Physical Education* (Jigsaw II-PE), dimana dua peran yaitu pemain dan pelatih digunakan pada dua kelas 6 pendidikan jasmani. Strategi-strategi ini menggunakan tiga elemen CL: interaksi kooperatif (saling ketergantungan yang positif), tanggung jawab individual, dan kemungkinan kelompok. PACER dan Jigsaw II-PE menghasilkan peningkatan percobaan yang berhasil yang dilakukan oleh partisipan dan percobaan total untuk Jigsaw II-PE pada unit keterampilan olahraga. Siswa laki-laki dan perempuan yang mempunyai keterampilan yang rendah dalam kelas PACER dan Jigsaw II-PE juga menunjukkan kenaikan penampilan.

Pada penelitian yang lain, seorang guru dan siswa kelas tiga dan kelas empatnya mengikuti lebih dari dua tahun ajaran untuk memahami proses implementasi CL (Dyson, 2002). Guru tersebut menggunakan *Pairs-Check-Perform* dan *Learning Teams* sebagai struktur CL (Dyson & Grineski, 2001; Grineski, 1996). Pada penelitian ini guru dan siswanya

memegang persepsi yang sama terkait tujuan pembelajaran, peran siswa, tanggung jawab, keterampilan komunikasi, kerja sama, dan waktu latihan.

Hal ini telah direpresentasikan dalam kategori-kategori yang muncul dari data: tujuan pembelajaran, peran siswa, tanggung jawab, keterampilan komunikasi, kerja sama, dan waktu latihan.

Hasil dari penelitian pendidikan jasmani ini mendukung keyakinan bahwa CL dapat membantu siswa

- Meningkatkan keterampilan memberi alasan secara sosial,
- Mengembangkan keterampilan interpersonal,
- Meningkatkan partisipasi aktif,
- Mengembangkan keterampilan motorik dan strategi permainan,
- Meningkatkan kerjasama sebagai sebuah tim,
- Membantu siswa lain meningkatkan keterampilannya,
- Memegang tanggung jawab bagi pembelajaran mereka sendiri, dan
- Menjaga tanggung jawab masing-masing dalam menyelesaikan tugas.

Untuk memperkenalkan CL dalam pendidikan jasmani, seorang guru dapat memulai dengan kerja berpasangan pada siswa dan saling memberikan *feedback*. *Pairs-Check-Perform* diambil dari struktur Kagan (1992) yaitu *Pairs Check*. Struktur ini memerlukan individu-individu untuk tetap pada pekerjaan mereka dan membantu yang lain belajar, dan akan sangat bermanfaat ketika mempelajari keterampilan *locomotor*, manipulatif, olahraga, senam, atau keterampilan aquatik dan strategi. Struktur *Pairs Check* serupa dengan gaya mengajar resiprokal Mosston (1981) dimana siswa ditugaskan untuk bekerja berpasangan, dengan masing-masing siswa diberikan tanggung jawab sebagai pengobservasi atau pemain. Kemudian, siswa dapat bekerja dalam kelompok tiga anak dimana mereka dapat berperan sebagai pelatih, penyemangat, dan pencatat. Pada awalnya, pelatih mencari bentuk yang bagus dibandingkan dengan isyarat pembelajaran yang sesuai; penyemangat memberikan timbal balik untuk mendorong dan memotivasi rekan satu kelompok (seperti misalnya, “Lanjutan yang baik” atau “Ayunan paralel yang bagus”); dan pencatat menulis keterampilan khusus atau informasi taktik (kemajuan teman-teman satu kelompok) pada lembar tugas. Sebagai contoh, dalam suatu pelajaran pukulan tenis lengan bawah, peran pelatih adalah melihat apakah pemain memukul bola menggunakan cara yang benar (memberikan petunjuk dari sisi net, raket, ayunan paralel, dan lanjutan).

Satu contoh aktivitas kelompok empat orang dapat dilakukan dengan *Jigsaw Perform* (Aronson, 1978). Pada struktur CL ini masing-masing siswa bertanggung jawab dalam pembelajaran dan penampilan satu porsi konten, dan kemudian mengajarkan porsi tersebut

pada teman satu kelompoknya. Struktur *Jigsaw Perform* dapat digunakan dalam pendidikan jasmani untuk mengembangkan rutinitas, menciptakan lingkungan, mengajarkan tarian, dan mengajarkan serta mereviu keterampilan motorik dan taktik. Agar berhasil, seluruh anggota kelompok perlu memastikan bahwa setiap siswa menyelesaikan tugasnya. Karenanya, selama *Jigsaw Perform*, saling ketergantungan positif menjadi kuat karena masing-masing siswa saling bergantung pada siswa lainnya. Misalnya, untuk menciptakan tarian, siswa secara individu ditugaskan satu komponen atau bagian dari tarian itu untuk mengembangkan dan bertanggung jawab mengajarkan bagian itu kepada anggota kelompok yang lain. Siswa dalam kelompok kecil dapat menciptakan tarian yang sesuai dengan pilihan musiknya, menggunakan langkah-langkah yang diajarkan guru mereka, dan menggunakan gerakan bagian tubuh tertentu. Kelompok-kelompok siswa tadi bergiliran mengajarkan bagian-bagian tersebut pada anggota kelompok yang lain, dan kemudian kelompok tersebut menggabungkan tarian tadi untuk ditampilkan di depan kelas.

Struktur *Jigsaw Perform* dapat digunakan dalam pendidikan jasmani untuk mengembangkan rutinitas, menciptakan lingkungan, mengajarkan tarian, dan mengajarkan serta mereviu keterampilan motorik dan taktik.

### **Koneksi Teoritis antara CL dan TG**

CL dan TG merupakan contoh dari pembelajaran yang disituasikan. Teori pembelajaran yang disituasikan dikonseptualisasikan sebagai satu komponen dari teori konstruktivis yang lebih luas dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Kirk & Macdonald, 1998). Perspektif konstruktivis dan pembelajaran yang disituasikan telah diperkenalkan pada literatur pendidikan jasmani (Chen & Rovegno, 2000; Dodds, Griffin, & Placek, 2001; Ennis, 2000; Kirk & Macdonald, 1998; Rovegno & Bandhauer, 1997; Rovegno & Kirk, 1995). Pedagogik yang ditekankan adalah fokus pada siswa sebagai suatu pembelajar aktif, sosial, dan kreatif (Perkins, 1999).

Teori pembelajaran yang disituasikan menginvestigasi hubungan antara berbagai macam dimensi fisik, sosial, dan kultural dalam konteks pembelajaran (Lave & Wenger, 1991). Pembelajaran yang disituasikan adalah merupakan satu tipe dari konstruktivisme sosial yang memberikan pandangan yang lebih holistik dalam pembelajaran. Situasi sosial dan kultural pada lingkungan mengajar berkontribusi sangat signifikan pada apa dan bagaimana siswa belajar (Kirk & Macdonald, 1998). Organisasi dan struktur CL dan TG yang sungguh-sungguh dapat mempermudah partisipasi yang muncul dalam suatu “kurikulum pembelajaran” yang berpusat pada siswa sebagai kebalikan dari “kurikulum pengajaran” yang berpusat pada guru (Lave & Wenger, 1991, hal. 97). Hal ini menggerakkan siswa (peserta

didik) ke dalam situasi dimana mereka juga dapat membantu teman satu kelompok atau satu tim mereka untuk belajar.

Kirk dan MacPhail (2002) mengemukakan koneksi antara TG dan pembelajaran yang disituasikan. Mereka menyatakan bahwa TG dapat mendorong guru untuk memfokuskan perhatian pada perspektif, keterampilan taktik, dan permainan siswa. CL memiliki banyak kesamaan dengan TG, dengan kegiatannya yang berpusat pada siswa yang memerlukan input dari siswa dan yang bermakna, menantang, dan otentik bagi siswa. Dinamisnya kelompok dalam CL memudahkan siswa untuk mengambil peran dan tanggung jawab dan memberikan siswa kesempatan untuk menyelesaikan tugas selagi mereka berinteraksi secara sosial.

### **Integrasi Pedagogik Model**

Masalah taktik, pertimbangan taktik, dan pengambilan keputusan adalah hal-hal yang ditekankan pada contoh berikut ini yang mengintegrasikan CL dan TG (lihat gambar 10.1). Dalam permainan sepak bola, menjaga kepemilikan bola adalah masalah taktik yang penting bagi siswa untuk dikuasai. Dengan menggunakan aktivitas bola segitiga sebagai tugas latihan untuk mendukung pembawa bola dapat mempertinggi kesadaran taktik untuk menjaga kepemilikan bola. Dalam aktivitas bola segitiga, siswa didorong untuk membuat keputusan yang cepat karena mereka melewati bola dan berlari untuk membantu pembawa bola. Masing-masing siswa mempunyai satu peran: pelatih, pengorganisasi, pendukung, dan pencatat. Siswa melakukan peran mereka dan saling memberikan *feedback* kepada teman-teman mereka untuk meningkatkan pembelajaran. Pencatat menulis pada lembar tugas suatu penilaian untuk tiap-tiap siswa berdasarkan petunjuk pembelajaran: panggil nama dan buat kontak mata, raih bola (tunjukkan target), siap pada posisi pendukung, gunakan operan depan (pada rekan yang sedang dalam pergerakan), beri umpan balik yang sesuai, dan terima umpan balik dengan tepat.

Sebagai tambahan, lembar tugas bola segitiga pada gambar 10.2 dapat digunakan untuk menilai pembelajaran siswa. Lembar tugas latihan bola segitiga memuat petunjuk pembelajaran bagi siswa. Guru perlu mereviu petunjuk ini dengan siswa sebelum mengirimkannya untuk melaksanakan tugas. Siswa perlu didorong untuk memberikan *feedback* yang khusus kepada teman-teman satu tim mereka selama pelaksanaan latihan. Dalam perannya sebagai fasilitator, guru akan secara aktif memonitor dan berinteraksi dengan siswa dan mendorong mereka untuk memberikan rekan satu tim mereka *feedback* yang sesuai untuk membantu mereka meningkatkan keterampilan mereka.

1. Empat pemain berdiri membentuk segiempat 3v1; tiga pemain berada di sudut-sudutnya dan sisi-sisi segiempat.
2. Salah satu dari keempat pemain tersebut berada di bagian tengah dan mencoba untuk menghentikan bola ketika ketiga pemain yang lain saling mengoper bola.
3. Dalam mengoper dan membawa bola, para pemain hanya dibolehkan mengoper dan membawa bola di dalam garis segiempat tersebut.
4. Tidak diperbolehkan operan diagonal.
5. Pemain yang sedang memiliki bola dilarang bergerak.

**Pokok pengajaran:**

Pemain perlu mendukung pemain yang membawa bola dari kedua sisi.

X1 o	X2	Pergerakan bola
O		Pergerakan pemain pendukung
X3		

**Gambar 10.1 Tugas Latihan Bola Segitiga.**

**Tugas**

Mainkan bola segitiga dan dukung pemain pembawa bola pada kedua sisinya.

**Petunjuk pembelajaran**

1. Panggil nama dan lakukan kontak mata.
2. Raih bola; tunjukkan sebuah target.
3. Bergeraklah pada posisi mendukung.
4. Gunakan operan penting (pada satu teman yang sedang bergerak).
5. Berikan umpan balik yang sesuai.
6. Terima umpan balik dengan benar.

Ketika Anda merasa sudah siap, lengkapi tabel berikut ini, ranking pemain menurut penampilan bermainnya untuk setiap keterampilan.

*Sangat bagus*—menggunakan petunjuk setiap waktu

*Bagus*—menggunakan petunjuk hampir setiap waktu

*Perlu latihan*—jarang menggunakan petunjuk

Nama	Memanggil nama	Meraih bola	Menggunakan operan penting	Memberikan umpan balik	Menerima umpan balik

**Gambar 10.2 Lembar Tugas Bola Segitiga.**

**Pergeseran Pedagogikal**

Integrasi TG dan CL akan membutuhkan pergeseran pedagogikal atau perubahan dalam perangkat pemikiran guru yang akan membutuhkan waktu dan usaha. Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003) menekankan pada mempersiapkan siswa untuk TG: “Sebuah pendekatan taktis membutuhkan bahwa siswa sekolah dasar terlibat dalam permainan bebas pada kelompok-kelompok kecil; kebutuhan ini merupakan cara belajar yang berbeda untuk banyak siswa sekolah dasar” (hal. 15). Struktur TG atau CL perlu diajarkan, dikuatkan, dan ditinjau ulang bagi siswa. Para guru pendidikan jasmani perlu memahami kondisi yang penting yang



dibutuhkan untuk TG dan CL untuk menghasilkan hasil yang positif. Putnam (1998) memperhatikan bahwa “dengan hanya menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok dan meminta mereka untuk bekerjasama tidak akan memastikan tercapainya prestasi yang lebih baik atau hasil interpersonal yang positif” (hal. 18). Prosesnya memerlukan *trial and error*, tetapi memiliki banyak keuntungan yang memungkinkan bagi guru.

Guru dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengintegrasikan model-model ini dari workshop-workshop yang mereka hadiri, dengan membaca teks, dan mempraktikkan struktur TG dan CL. Memulai dengan konten yang familiar dan satu atau dua aktivitas pembelajaran dapat juga membantu. Guru akan perlu bekerja dengan siswa untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan keterampilan kelompok kecil; hal ini seharusnya menjadi suatu bagian integral dari setiap pembelajaran pendidikan jasmani. Banyak siswa perlu mempelajari bagaimana cara berkomunikasi dengan lebih efektif dengan yang lainnya. Karenanya, pelajaran akan berlangsung lebih lancar jika guru menghabiskan beberapa minggu pertama tahun ajaran untuk melibatkan siswa ke dalam aktivitas yang mendorong mereka untuk berinteraksi dengan positif (interaksi *face to face* yang promotif). Siswa perlu mengetahui bagaimana cara memberikan petunjuk, saling mendengarkan, bekerja sama, memecahkan persoalan-persoalan, dan memberi dan menerima timbal balik. Aktivitas-aktivitas yang mendukung keterampilan-keterampilan ini meliputi aktivitas *Project Adventure* (Rohnke, 1984), *tim building* (Glover & Midura, 1992), dan aktivitas kooperatif (Grineski, 1996). Karena guru bisa melakukan banyak aktivitas ini dalam persiapan mengajar mereka, mereka perlu mulai dengan memilih pekerjaan apa yang bisa mereka lakukan.

Integrasi TG dan CL akan membutuhkan pergeseran pedagogikal atau perubahan dalam perangkat pemikiran guru yang akan membutuhkan waktu dan usaha.

### **Guru sebagai Fasilitator**

Integrasi TG dan CL akan memerlukan guru untuk memandu pembelajaran dan kurikulum sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak berada di pusat pengajaran. Sebagai fasilitator, guru mengatur permasalahan dan atau tujuan, dan siswa diberikan kesempatan untuk mencari solusi untuk masalah-masalah ini. Baik untuk CL dan TG, menjadi seorang fasilitator merupakan hal yang sulit. Fasilitasi yang berkualitas merupakan suatu keterampilan yang diajarkan yang memerlukan jangka waktu yang lama untuk mengembangkan, merencanakan, dan mengerjakannya. Banyak guru mempunyai kesulitan dalam melepaskan kontrol terhadap siswanya dalam suatu latihan atau permainan. Dalam TG, guru perlu mempelajari bagaimana cara membimbing siswanya melalui pertanyaan-pertanyaan dan masalah-masalah untuk membantu mereka menentukan solusi mereka sendiri. Model

pembelajaran CL menekankan pada bekerja sebagai sebuah tim dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebuah pendekatan yang terintegrasi dapat membantu tim dalam untuk memunculkan solusi-solusi yang mungkin terbaik. Bagi guru sebagai fasilitator, siswa perlu diajarkan untuk mengelola peralatan dan bertanggung jawab dalam mengelolanya, bekerja sama dalam timnya, mengkoordinasikan tim atau memimpin permainan, memberikan dan menerima *feedback* dari teman, pelatih, atau tutor, memecahkan masalah, dan membantu teman satu tim mereka dalam belajar.

Fasilitasi yang berkualitas merupakan suatu keterampilan yang diajarkan yang memerlukan jangka waktu yang lama untuk mengembangkan, merencanakan, dan mengerjakannya.

### **Keyakinan terhadap CL dan TG**

Metzler (2000) mengingatkan kita untuk yakin dalam menjaga kebenaran dari suatu model pembelajaran ketika mengimplementasikannya untuk pertama kali. Karena itu, dalam suatu pembelajaran CL dan TG yang terintegrasi, pengajaran muncul dalam bentuk yang hati-hati untuk menekankan baik interaksi sosial maupun hasil psikomotor (keterampilan dan taktik). Guru perlu untuk berhati-hati terhadap hal-hal yang menonjol dari tiap model untuk memastikan pemeliharaan keduanya. Sebagai contoh, pada CL hal ini dapat terpenuhi dengan memfokuskan pada lima elemen: saling ketergantungan yang positif, tanggung jawab individual, interaksi *face to face*, keterampilan interpersonal dan grup kecil, dan pembentukan kelompok. Satu kesalahan umum yang biasa guru buat ketika mencoba untuk mengimplementasikan CL adalah kurang diperlukannya saling ketergantungan yang positif dalam mengerjakan tugas. Jika siswa tidak tergantung terhadap rekan-rekannya dalam menyelesaikan tugas, maka mereka tidak tergantung secara positif. Sama halnya pada penggunaan TG, guru perlu memfokuskan pada masalah-masalah taktik, pertimbangan taktik, dan pengambilan keputusan. Lebih spesifik lagi, tanya jawab merupakan keterampilan pengajaran yang penting dalam TG yang dapat membantu guru dalam membimbing siswanya untuk mengidentifikasi solusi-solusi mengenai masalah-masalah taktik yang ada dalam permainan. Guru perlu mengetahui kapan mengemukakan pertanyaan dan kapan memberikan jawaban-jawabannya. Mereka perlu merencanakan sebelumnya pertanyaan-pertanyaan tersebut dan merefeksikan ketepatannya setelah setiap pelajaran berakhir.

Jika siswa tidak tergantung terhadap rekan-rekannya dalam menyelesaikan tugas, maka mereka tidak tergantung secara positif.

### **Manfaat Integrasi**

Karena integrasi CL dan TG merupakan hal yang kompleks dan merupakan usaha intensif yang memerlukan tenaga, seorang guru bisa menjadi tidak nyaman dan efektif

mengajar menggunakan model-model pembelajaran ini selama dua tahun atau lebih. Walaupun demikian, ada beberapa manfaat yang didapat dari integrasi model CL dan TG ini: (1) *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* (Mitchell & Oslin, 1999) melengkapi penilaian lembar tugas CL dengan memberikan penilaian taktik selama permainan berlangsung. Penekanan taktik pada GPAI memberikan perhatian pada sebuah fokus pada taktik di CL, tidak hanya pengembangan keterampilan (lihat gambar 10.3). (2) Baik CL dan TG mempunyai fokus pada pemahaman kognitif, tetapi model TG menekankan taktik dalam permainan, dalam pertanyaan-pertanyaan, dan dalam penilaian. Fokus ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kesadaran taktik dan pengambilan keputusan yang baik. (3) Pada CL, pertanyaan-pertanyaan taktik dapat diperluas dalam wawancara untuk lebih mengungkap isu-isu sosial: Apa yang sudah terjadi? Lalu bagaimana? Sekarang bagaimana? Sebagai tambahan, pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat memfokuskan siswa pada penentuan tujuan-tujuan khusus untuk pelajaran berikutnya: Hal apa yang tim kalian lakukan dengan baik? dan Apa yang perlu tim kalian kerjakan? (4) Baik pada CL maupun TG, bekerja dalam situasi permainan kelompok kecil berdampingan memberikan lebih banyak peluang untuk memegang bola dan situasi yang tidak terlalu kompleks dimana siswa dapat memecahkan masalah dan menemukan solusi terkait masalah-masalah taktik. Sebagai tambahan, berada dalam tim selama satu unit pembelajaran mempermudah siswa dalam CL untuk mengembangkan kerja kelompok, yang dapat meningkatkan saling ketergantungan positif dan keanggotaan tim. (5) Siswa yang mengambil peran dapat mendorong saling ketergantungan positif dalam kelompok atau tim dan membantu guru dengan pengelolaan lingkungan mereka (misal peran sebagai pengelola peralatan), (6) Baik pada TG dan CL, siswa menerima tanggung jawab dalam tugas dan permainan. Hal ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mengambil kontrol dalam pembelajaran mereka sendiri. Lampiran dalam bab ini memberikan contoh praktis dari pembelajaran TG dan CL yang terintegrasi untuk membangun serangan dalam permainan bolavoli.

**Tugas**

Dalam kelompokmu, pastikan bahwa setiap anggota tim diobservasi. Pencatat perlu mengecek bahwa setiap orang telah melengkapi GPAI. Pelatih perlu mendiskusikan observasi tersebut dengan anggota tim dalam sesi pembentukan kelompok setelah permainan berlangsung.

**Komponen-komponen penampilan bermain**

**(kriteria untuk penilaian yang sesuai atau tidak sesuai)**

1. Kriteria pengambilan keputusan: Pemain berusaha untuk mengoper pada teman satu tim yang berada di posisi yang baik, Serangan yang sesuai (spike, dink, long ball)
2. Kriteria eksekusi keterampilan: Bola mencapai target, Operan lengan bawah (lutut dibengkokkan, platform lurus, bergerak, siku pada target), Set (soft hand, window, lengan dipanjangkan, siku pada target)
3. Pendukung: Usaha untuk membuat tiga pukulan, berkomunikasi dengan anggota tim (misal meminta bola)

	Pengambilan keputusan	Eksekusi operan	Dukungan	Penilaian keseluruhan (komentar individu atau tim)
--	-----------------------	-----------------	----------	--

	A	IA	E	IE	A	IA	
Nama:							
Memberikan komentar untuk menambah skor:							
Nama:							
Komentar:							
Total:							
Analisis taktik:							Kesimpulan:
Peningkatan yang disarankan:							

Kunci: A= Sesuai, IA= Tidak sesuai; atau E= Efisien, IE= Tidak efisien

**Gambar 10.3 GPAI Bolavoli**

### Kesimpulan

Apakah Anda masih ingat deskripsi saya mengenai menemukan kesempatan dan pembelajaran yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan *kayak* saya? Serupa dengan hal tersebut, dalam pendidikan jasmani saya percaya bahwa kita perlu memberikan kesempatan dan motivasi bagi para siswa untuk menjadi lebih terlibat. Saya berpendapat bahwa suatu kombinasi dari *Cooperative Learning* dan *Tactical Games* dapat memunculkan tanggung jawab individu dan saling ketergantungan positif untuk memfasilitasi suksesnya penyelesaian tugas-tugas yang relevan atau tujuan-tujuan tertentu untuk meningkatkan aktivitas fisik siswa. Level integrasi antara model CL dan TG akan tergantung pada kebutuhan dan pilihan dari para pengajar pendidikan jasmani. Tujuannya sebaiknya adalah untuk menggunakan kombinasi yang paling efektif untuk memfasilitasi lingkungan pembelajaran yang bersifat *student-centered* di ruang olahraga. Griffin, Oslin, dan Mitchell (1997) memberikan beberapa panduan yang bermanfaat bagi implementasi model-model tersebut: buat keyakinan utama Anda menjadi eksplisit, berpikir sederhana, pilih olahraga favorit Anda, buatlah hal itu jadi milik Anda, pikirkan tentang “*gamelike*” dan otentik, buat pembelajaran merefleksikan format pembelajaran bersiklus permainan-latihan-permainan, rencanakan tiap unitnya, dan temukan rekan yang dapat merefleksikan pengajaran Anda dan mendiskusikan bagaimana cara meningkatkan pembelajaran siswa. Sebagai tambahan, pembentukan kelompok dapat membantu guru dalam memperoleh informasi yang berharga dari siswa-siswanya. Baik TG maupun CL, keduanya dapat berkontribusi bagi keterampilan motorik maupun keterampilan sosial siswa, tetapi model-model tersebut juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa melalui kesadaran taktik dan pengambilan keputusan yang baik. Jalan menuju implementasi akan menjadi sebuah proses yang

membutuhkan kerja keras, namun manfaat potensial yang diperoleh bagi siswa dalam pendidikan jasmani bisa jadi sangat besar.

### **Pertanyaan untuk Diskusi**

1. Apakah tujuan psikomotor, kognitif, dan afektif bagi program Anda? Bagaimana pendekatan integrasi pada kualitas pengajaran pendidikan jasmani ini dapat mencapai tujuannya?
2. Bagaimana cara Anda mengelompokkan siswa-siswa Anda? Berikan waktu untuk bereksperimen agar Anda bisa benar-benar mengelompokkan siswa secara heterogen yang akan berkesenangansi secara efektif.
3. Bagaimana Anda akan menilai siswa-siswa Anda? Ada dua saran:
  - a. Cobalah untuk membuat lembar kerja yang dapat digunakan bagi penilaian guru atau penilaian teman sebaya.
  - b. Pastikan ada penilaian tanggung jawab individu minimal satu tugas dalam setiap pembelajaran.
4. Bagaimana saling ketergantungan siswa secara positif pada rekan-rekannya untuk menyelesaikan tugas?
5. Bagaimana Anda dapat menyertakan pembentukan kelompok dalam setiap pembelajaran? Ingat bahwa pertanyaan-pertanyaan yang baik dapat memfasilitasi respon-respon kognitif yang sesuai selama pembelajaran mengenai keterampilan dan taktik dan juga meningkatkan proses pembentukan kelompok.

## Lampiran

### Integrasi CL dan TG: Suatu Contoh Praktis

Berikut ini adalah sebuah contoh praktis yang telah digunakan pada level sekolah menengah. Aktivitas-aktivitas didesain untuk meningkatkan kemampuan psikomotor, kognitif, dan afektif siswa dengan menggunakan TG yang diintegrasikan dengan suatu struktur *Learning Tims CL* untuk mengajarkan permainan bolavoli (Dyson & Grineski, 2001). Struktur *Learning Tims* berdasarkan pada *Student Tims-Achievement Divisions* (Slavin, 1990) dan *Learning Together* (Johnson & Johnson, 1975). *Learning Tims* memberikan siswa kesempatan untuk membagi peran kepemimpinan dan tanggung jawab dan menggunakan keterampilan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Tujuan dari *Learning Tims* ini adalah untuk memotivasi siswa untuk saling bergantung secara positif dengan teman-teman satu kelompok mereka, yang ditingkatkan dengan pengambilan peran oleh siswa. Sebagai tambahan, tugas didesain untuk membantu siswa melaksanakan tanggung jawab dalam kelompok mereka untuk menyelesaikan tugas tersebut. Lembar tugas (lihat gambar 10.4) atau GPAI dapat juga digunakan sebagai formulir penilaian teman sebaya. Maksud dari pembelajaran ini adalah untuk memberikan sebuah contoh dan kerangka kerja dalam mengintegrasikan TG dan CL ke dalam program pendidikan jasmani. Guru perlu mengadaptasi pembelajaran ini untuk disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa. Dalam struktur *Learning Tims* ini, siswa diajarkan mengenai peran-peran seperti pelatih, pengecek, pencatat, pengatur, dan pendorong. Guru berperan sebagai fasilitator.

#### ***Tanggung jawab tiap-tiap peran adalah sebagai berikut:***

Pelatih—memberikan *feedback* pada anggota tim untuk meningkatkan penampilan mereka

Pengecek—mengecek apakah semua siswa telah menyelesaikan tugas

Pencatat—mencatat setiap penampilan siswa pada lembar tugas

Pengatur—mengatur peralatan

Pendorong—mendorong setiap orang agar terlibat dan memberikan *feedback* kepada semua anggota kelompok

Pelatih menjelaskan petunjuk pembelajaran pada kelompok, dan kemudian kelompok mengerjakan tugas. Ingat bahwa setiap orang ikut berpartisipasi dalam mengerjakan tugas dan setiap orang mempunyai satu peran. Siswa mencocokkan lembar tugas setelah semua anggota

kelompok mereka telah menyelesaikan latihan 3, 5, dan 6. *Feedback* dapat ditulis pada papan tulis kecil atau pada poster.

Lembar Tugas: Operan lengan bawah untuk latihan 3, 5, dan 6

Latihan 3: Menggunakan operan lengan bawah untuk membangun seragan dalam latihan pratek.

Latihan 5: Memainkan permainan modifikasi 3v3:

- Menggunakan operan lengan bawah saat kontak pertama pada sisi lapangan
- Menggunakan operan lengan bawah untuk membangun serangan

Latihan 6: Membuat latihan sendiri dan fokus petunjuk pembelajaran untuk latihan tersebut

Nama siswa	Melengkung ke target B, C, atau K	Platform datar B, C, atau K	Bergerak ke arah bola B, C, atau K
1			
2			
3			
4			
5			

Baik=B; Cukup=C; Kurang=K

Pembentukan kelompok:

- Apa saja dua hal yang tim kalian lakukan dengan baik hari ini?
- Apa hal yang masih kurang dan perlu diperbaiki pada tim kalian agar lebih baik lagi dalam pelajaran selanjutnya?
- Apa yang terjadi? Selanjutnya bagaimana? Sekarang bagaimana?

**Gambar 10.4 Lembar tugas: Operan lengan bawah untuk latihan 3, 5, dan 6.**

### **Petunjuk Pembelajaran Umpan balik**

Latihan 3,5, dan 6: operan lengan bawah: (1) posisi siap, (2) platform datar, (3) melengkung ke target, (4) bergerak ke arah bola, (5) miliki bola

### **Masalah Taktik: Mengatur Serangan**

#### **Latihan 1: Latihan Kognitif dan Afektif**

Kelompok atau tim menentukan peran yang berbeda. Guru dapat menugaskan peran-peran tersebut pada siswa awalnya, kemudian diikuti siswa memilih masing-masing peran mereka sendiri. Peran-peran tersebut bermacam-macam tergantung pada konten pembelajaran. Dengan mencoba tiap-tiap peran, setiap siswa dapat mengapresiasi peran siswa lainnya. Dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga anggota (tergantung pada jumlah siswa di kelas), peran-peran tersebut dapat meliputi pelatih, pendorong, dan pencatat. Pada mulanya pelatih akan mencari format yang bagus, pendorong akan memberikan umpan balik tentang keterampilan, dan pencatat akan menulis informasi yang sesuai pada lembar tugas. Dengan begitu, semua siswa perlu menjadi seaktif mungkin selama pelaksanaan latihan; karena itu, pencatat tidak perlu hanya mencatat sepanjang latihan tetapi harus berpartisipasi sebagai seorang anggota tim.

### **Latihan 2: Permainan Modifikasi 3v3**

1. Membangun serangan
2. menggunakan operan lengan bawah saat pertama kontak pada sisi lapangan

### **Latihan 3: Latihan Psikomotor Awal**

- Taktik menyerang: menggunakan operan lengan bawah untuk membangun serangan dalam latihan praktik
- Latihan: *Tosser* memberikan lemparan yang dapat dioper kepada *passer* yang mengoper menggunakan operan lengan bawah pada *setter*. *Setter* menangkap bola, kemudian mengoper kembali pada *tosser*. Buat kelompok tiga orang. Tiga sampai lima orang mencoba tiap-tiap posisi; kemudian melakukan rotasi. Praktikkan pada setengah bagian lapangan, dua kelompok tiap lapangan.
- Pengaturan: *Tosser* (di seberang net), *setter* pada posisi *setter*, *passer* di tengah, belakang kiri, dan belakang kanan.
- Tujuan: Siswa menggunakan empat atau lima petunjuk pembelajaran: (1) posisi siap, (2) platform datar, (3) melengkung ke target, (4) kejar bola, (5) miliki bola
- Variasi: *free ball* setelah semua pemain telah mencatat penampilan mereka pada lembar tugas.

### **Latihan 4: Pertanyaan-pertanyaan**

Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dan membimbing siswa merespon dengan benar.

*T: Apa yang kamu perlu lakukan pertama kali dalam membangun serangan?*

*J: sebuah operan lengan bawah yang baik*

*T: Dimana kamu perlu mengoper bola?*

*J: Pada setter atau target di garis depan.*

*T: Apa petunjuk pembelajaran untuk melakukan operan lengan bawah?*

*J: Posisi siap, Platform datar, melengkung ke target, bergerak ke bola, dan miliki bola.*

### **Latihan 5: Permainan Modifikasi 3v3**

1. Menggunakan operan lengan bawah saat kontak pertama pada sisi lapangan
2. Mendapatkan 1 angka untuk percobaan operan lengan bawah pada kontak pertama

### **Latihan 6: Latihan Kognitif dan Afektif**

Siswa menciptakan latihan dan petunjuk pembelajaran sendiri dalam latihan ini



1. Siswa duduk dan mendiskusikan tugas dan tujuan apa yang diinginkan oleh kelompok untuk dipraktikkan. Pencatat menulis tugas dan tujuan pada lembar tugas.
2. Siswa mencoba latihan tersebut dan berusaha agar tidak melupakan peran mereka.
3. Pencatat menulis setiap penampilan anggota kelompok. Penulisannya dapat berbeda dari outline lembar pencatatan; tergantung pada apa yang anggota kelompok putuskan sebagai latihan dan tujuan kelompok.

### **Latihan 7: Penutup: Latihan Kognitif dan Afektif**

Proses dalam kelompok (Kesimpulan keseluruhan latihan)

1. Sebutkan dua hal berlangsung dengan baik hari ini?
2. Apa yang perlu diperbaiki?
3. Apa yang terjadi? Lalu bagaimana? Sekarang bagaimana?

## BAB 11

### **Pertimbangan Kekacauan: Para Pelatih Australia Berbicara Tentang *Game Sense***

**Richard Light**

Pendekatan “*Game Sense*” (makna permainan) dapat menimbulkan suatu kekacauan. Permainan itu sendiri adalah suatu kekacauan. Kau bermain di luar dan permainan itu adalah sebuah kekacauan dan keduanya adalah merupakan kondisi yang harus kau latih. Kau harus meniru permainan dalam melatih dan mengembangkan pemain yang dapat memaknai arti dari sebuah kesemerawutan.

Les Bee, *Managing of Coaching and Officiating*  
Victoria Coaching Centre, Australia

---

Kemungkinan dua dari pertanyaan paling mendasar yang ditanyakan oleh para pelatih sendiri, yakni, apa yang membuat pemain-pemain bagus dalam berolahraga dan bagaimana saya dapat mengembangkan kualitas-kualitas pada pemain-pemain saya? Kecakapan; kebugaran; syarat fisik seperti ukuran, kekuatan, dan kecepatan, motivasi pribadi; dan kecakapan teknis bermain yang mana semua itu adalah kontribusi penting untuk keberhasilan dalam bermain. Suatu yang kurang nyata, tetapi, adalah perlu sekali untuk seorang pemain yang berbakat. Pemain2 bagus adalah pemain yang dapat menempatkan di tempat dan waktu yang tepat. Mereka terlihat memiliki lebih banyak waktu dibandingkan lainnya, dan mereka selalu terlihat membuat sesuatu keputusan yang tepat. Mereka kerap memamerkan keanehan-keanehan “*Game Sense*”. Banyak pelatih menolak sebuah kualiat yang sukar untuk dipahami sebagai sesuatu pemain yang terlahir tanpa harus dilatih. Para sosiolog pierre bourdiou (1990) berpendapat bahwa “*Game Sense*” ini adalah yang benar-benar tertanam di seluruh tubuh manusia sepanjang hayat. Ini tentang suatu yang dipelajari lewat pengalaman pada konteks tertentu. Ini bias menjadi menjadi , tetapi, terbantu lewat aktivitas-aktivitas yang menantang untuk pendampingan pelatihan pembelajaran oleh sebuah pertanyaan yang dikemukakan oleh pelatih. Dengan mengadopsi sebuah pendekatan “Pembelajaran Pendekatan Taktik” atau sebuah variasi dari itu seperti “*Game Sense*”, para pelatih dapat mengembangkan pemain yang tidak hanya tahu untuk menampilkan kecakapan, tetapi juga dimana, kapan, dan mengapa menampilkannya. Mereka dapat membantu mengembangkan pemain yang, seperti Less Bee ungkapkan pada awal kutipan, “Makna Kekacauan”.

Dari tahun 1994 sampai 1998, Rod Thorpe secara rutin berkunjung ke Australia, di mana dia berkerja dengan Australian Sports Commission (Komisi Keolahragaan Australia) dan pelatih-pelatih Australia untuk mengembangkan sebuah pendekatan pelatihan sistematis yang dikenal dengan pengertian “*Game Sense*”. Dibangun pada pelatihan-pelatihan yang

sudah ada di banyak pelatih Australia, “*Game Sense*” menawarkan sebuah model yang sedikit terstruktur dibanding dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik dan disokong oleh sebuah jajaran sumber daya alam yang diproduksi oleh ASC. Bagian ini melaporkan pada wawancara yang didaulat dengan pelatih berpengalaman pada “*Game Sense*” bekerja melewati sebuah rentang tempat dari olahraga pedesaan sampai pada tingkatan paling elit daripada penampilan berkelas dalam olahraga Australia. Les Bee adalah manajer dari pelatihan dan pimpinan di Pusat Pelatihan Victoria, sebuah organisasi yang bekerja pada tingkatan pedesaan dengan pelatih-pelatih berbasis komunitas. Ian Greener adalah manajer pelatihan dan pengembang di federasi sepakbola Australia, dimana Jane Searle adalah kepala pelatih bola jaring. Nicole Goodman adalah pimpinan tim dari standar akreditasi, bidang pendidikan olahraga dari Komisi Olahraga Australia.

Bagian ini mengidentifikasi dan mendiskusikan kelebihan-kelebihan utama dari “*Game Sense*” sebagaimana diidentifikasi oleh para pelatih, sebagai berikut”

Pengembangan kecakapan dalam menggiring bola:

- Pertukaran pelatihan pada permainan.
- Pengembangan kemandirian pemain.
- Pelatihan motivasi pemain.
- Semua termasuk Pelatihan Alam “*Game Sense*”

Bagian tersebut merujuk pada beberapa tantangan yang dihadapi oleh para pelatih “*Game Sense*”, yang mana merupakan topik teridentifikasi oleh para pelatih2 peserta. Sebagai berikut”

- Memposisikan kembali para pelatih
- Kemunculan keributan pada pelatihan *Game Sense*
- Pengendalian waktu dan waktu yang dibutuhkan untuk pengembangan jangka panjang.

### **Bekerja tanpa Bola: Dimana, Kapan, Dan Bagaimana**

Mungkin kelebihan Pembelajaran Pendekatan Taktik dan *Game Sense* banyak menekankan pada penulisan saat ini merupakan suatu kecenderungan untuk mengembangkan pemikiran pemain (sebagai contoh lihat : Grehaigne, Goodbout, & Bouthier, 1999 ; Howart, 2000 ; Kirk & MacPhail, 2002 ; Light, 2002). Pendekatan2 teknis, di lain pihak, mengembangkan peluang yang cukup untuk belajar bagaimana kecakapan khusus digunakan di dalam kerumitan dan perubahan kondisi lingkungan yang ada dalam permainan. Pendekatan *Game Sense* memberikan makna untuk pengembangan kecakapan dengan menempatkannya pada konteks yang sebenarnya.

Kecakapan tak boleh diabaikan di *Game Sense*; itu dikembangkan dengan kegiatan pelatihan yang meniru, atau setidaknya menyerupai, kerumitan dan lingkungan cair permainan yang mana pemain harus berhubungan secara fisik, emosi, dan secara pandai. Pemain dari semua tingkatan secara langsung merasa dan menginterpretasikan sebuah perubahan fisik lingkungan dan menurut informasi ini (Albernathy, Kippers, Mackinnon, Neal, & Harahan, 1996; Kirk, Mauright, Harahan, MacDonald, & Jobling, 1996; Light & Fawns, 2001). Mereka juga termasuk pemain-pemain yang mengurangi peran bola.

Ian Greener dari VSF memfokuskan pelatihannya membantu pemain mengembangkan pengetahuan Di mana, Kapan, dan Bagaimana bermain sepakbola. Di tidak, akan tetapi, membatasi fokusnya terhadap pemain dengan hubungan langsung terhadap bola. Di suatu waktu di permainan yang bersifat kedaerahan seperti misalnya Rugby, Bola sepak atau Basket, sebagian besar pemain tidak kontak langsung dengan bola. Semua pemain dalam sebuah tim memungkinkan untuk focus pada bola selama bermain dan merubah posisi di lapangan dalam kaitannya dengan pergerakan bola, akan tetapi mereka secara khas mendatangi bola secara langsung, singkat, dan tidak teratur. Pergerakan pemain bola itu akan sama pentingnya dengan kesuksesan tim daripada memanipulasi bola.

Selama tahun 1993 “World Youth Championship in Soccer” (Kejuaraan Sepakbola Remaja Dunia), Greener telah bekerja sebagai panitia teknis dan bercerita betapa takjubnya dia bagaimana waktu yang sangat sedikit dihabiskan pemain pada “bola” selama permainan. Dalam 90 menit permainan, dia memperkirakan bola yang dimainkan adalah dalam waktu kira-kira 60 menit.

Jadi, apa yang mereka lakukan untuk sisa waktu 57 menit? Mereka berlari mengitari membuat keputusan-keputusan. Tiga menit untuk teknik dan 57 menit untuk *where*, *when*, dan *how*: kemana saya berlari, kapan saya berlari, dan bagaimana saya berlari? *where* berarti, saya perlu untuk melihat di mana bola itu, di mana para pemain. *When* berarti, apakah saya menunggu bola untuk di tending. Apakah saya terlalu awal atau terlalu lama? Dan *How* berarti, apakah saya cepat atau lambat atau apakah saya pergi menyamping? Apakah saya ber pura-pura berlari kesana dan pergi ke sana?

“Game Sense” menawarkan pelatih-pelatih sebuah makna dari bekerja secara taktis memberitahukan pergerakan pemain menggiring bola. Ini adalah sebuah area permainan yang melibatkan secara relatif kecakapan motorik dasar, yang masih meminta kesadaran taktis yang berkembang baik, komunikasi, dan kecakapan pencegahan.

Dalam sorotan observasi Greener, Pelatih mungkin perlu untuk mempertimbangkan jumlah waktu pasti dalam menyediakan bola untuk kecakapan manipulasi.

### **Peralihan: Pelatihan untuk Permainan**

Kebanyakan pengembangan pemikiran dari Bunker dan Thorpe's (1982, 1986) dari model Pembelajaran Pendekatan Taktik muncul dari perhatian mereka tentang sebuah kenyataan kurangnya pergantian dari pelatihan untuk penampilan dalam permainan. Mereka berpendapat bahwa fokus pada kemurnian secara teknis menghasilkan pemain berbakat yang bukan merupakan pemain permainan yang bagus. Les Bee (dari VCC) berpendapat bahwa pemain2 tersebut dan para pelatihnya dapat menjadi frustrasi ketika melihat sedikit bukti dari penampilan permainan yang sudah diperbaiki lewat pelatihan. Bee melihat ini sebagai hasil dari atlet2 yang tidak terlatih dalam konteks yang cukup dekat dengan kondisi permainan. Dia berpendapat bahwa pendekatan *Game Sense* mengalamatkan masalah ini dengan menempatkan semua pembelajaran dalam lingkungan mirip permainan yang dibentuk oleh pelatih untuk mengembangkan kecakapan2 dan taktik tertentu: "Ini membolehkan si pelatih untuk secara sesungguhnya meniru permainan tersebut, untuk menempatkan para pemain di situasi mirip permainan lebih banyak daripada permainan yang sesungguhnya.

Peter Spence dari VIS adalah guru pendidikan jasmani sebelum berpindah ke pelatihan professional. Dia mencatat sebuah masalah yang sama di kedua sekolah dan organisasi klub, di mana dia memulai untuk mengembangkan metode pelatihan melewati yang mana dia mampu untuk mengalamatkan kekurangan pergantian ini.

Saya secara berangsur-angsur tersadar bahwa ada atlet yang dilatih untuk melatih. Mereka bagus dalam pelatihan, tetapi tidak melatih untuk berkompetisi, tanpa tergantung dengan tingkatan di mana mereka berkompetisi....[situasi ini] menerapkan untuk tingkatan peserta dan penampilan tingkat ini. Di VIS kami sangat senang pada atlet papan atas. Dan kami sangat senang membiasakan diri pada pendekatan "*Game Sense*".

### **Menciptakan Kemandirian Pemain**

Pelatihan "Game Sense" adalah pendekatan yang terpusat pada pemain yang menempatkan para atlet dalam beragam situasi dimana mereka harus mengambil kendali dan membuat keputusan. Hal ini menguasai mereka dan membuat mereka bertanggung jawab untuk perbuatan mereka dalam pelatihan permainan. Dalam banyak olahraga, seperti bola sepak, hoki, rugby dan sepak bola Australia, yang mana pelatih memiliki peluang kecil untuk membuat keputusan selama permainan, para pemain seharusnya adalah para pengambil keputusan yang independen. Untuk mengembangkan seperti halnya otonomi pemain, pelatihan harus menempatkan mereka dalam keadaan yang mirip maka mereka akan bertemu dalam

permainan dan pada hal yang mana mereka diperlukan untuk membuat keputusan independen terhadap pelatih.

Pelatih “*Game Sense*” menge-set lingkungan dan melangkah mundur untuk mengijinkan para pemain mengitung masalah-masalah mereka. Semua pelatih tersebut dalam pembelajaran ini teridentifikasi menciptakan pemain2 mandiri terlatih sebagai tujuan utama dari pelatihan mereka and sebagai kelebihan dari pendekatan “*Game Sense*”, seperti yang sudah dijelaskan oleh Ian Greener.

Kami ingin memproduksi pemain-pemain yang mandiri – di mana mereka tidak cemas jika mereka melihat atau tahu bahwa si pelatih tidak ada di tempat. Ini tidak seharusnya membuat perbedaan apapun. Kami ingin mereka untuk membuat keputusan ... Pandangan kami adalah jika kau mengatur sebuah lingkungan pada pelatihan, lalu pada akhir pecan, sebagian dari tim berbincang-bincang sebelum permainan dan pada jeda waktu permainan, mereka telah merawat diri mereka sendiri.

### **Menyemarakkan Olahraga: Motivasi Pemain**

Sastra pendidikan fisik mengidentifikasi pentingnya kesenangan dan kegembiraan dalam belajar dan untuk menyediakan motivasi untuk pelajar (Hastie, 1998; Light, 2002; O’Reilly, Tomkins, & Gallant, 2001; Portman, 1995). Kegembiraan itu juga penting dalam menarik pemuda/i ke dalam klub komunitas olahraga dan menjaga mereka tetap berada di dalamnya. Keanggotaan, kegembiraan, dan hasrat pencapaian adalah motivasi utama untuk para pemuda/i yang terlibat dalam keolahragaan (Australian Sports Commission, 1991; Kidman, 2001). Les Bee berpendapat bahwa *Game Sense* membolehkan para pelatih untuk memberikan kembali permainan kepada anak-anak. Dia berpendapat bahwa *Game Sense* tersebut membolehkan para pemain untuk ambil kendali dan mengatur tantangan mereka sendiri disamping membebani mereka oleh pelatih. Pendekatan *Game Sense* menyajikan peluang untuk kesenangan, kreatifitas, berkarya, dan berinovasi yang memimpin mereka pada pengalaman2 yang positif olahraga untuk anak2 dan para pemuda/i. hal ini disokong oleh sebuah penelitian pada Pembelajaran Pendekatan Taktik (Butler, 1996, 1997; Light, 2002). Sebagai mana Les Bee kemukakan, permainan memotivasi pemain: Dalam *Game Sense*, melatih motivasi permainan [pemain]. Semakin dekat pelatihan terhadap permainan, maka semakin banyak pula motivasi yang ada. Semakin jauh yang kau dapat dari permainan tersebut, maka semakin sedikit pemain yang termotivasi. Permainan sesungguhnya menyajikan pengulangan yang rendah dan motivasi yang tinggi. *Game Sense* datang untuk menawarkan pengulangan yang meningkat tetapi tetap cukup dekat dengan motivasi permainan untuk menyajikan motivasi permainan.

Meskipun olahraga tingkat elit, seperti contohnya yang diperagakan di VIS, yang paling utama dipertimbangkan adalah penampilan, Peter Spence berpendapat bahwa kesenangan adalah sama pentingnya dalam pencarian keunggulan pada tingkat tertinggi dari sebuah olahraga. Game Sense menawarkan para pelatih sebuah cara untuk menantang dan menstimulasi para atlet mereka dan mendorong kreatifitas.

Game Sense dapat membantu para atlet mengembangkan empati nyata untuk olahraga mereka, pemahaman yang nyata, sebuah kenyataan untuk itu, sebuah cinta yang nyata, sebuah hasrat yang nyata. Mereka mendapatkannya untuk merasakan berolahraga, mereka mendapatkannya untuk membaui olahraga dan untuk menikmati olahraga. Tanpa kesenangan, kamu tak akan dapat mendapatkan keunggulan. Saya berpikir banyak [pemain] yang merasa rugi karena pendekatan berbasis kecakapan. Hal ini tidak menyemarakkan olahraga untuk mereka, dan ini tidak mengembangkan kecakapan yang mana mereka bisa terapkan dalam setiap kegiatan.

### **Termasuk Alam dari *Game Sense***

Salah satu dari tujuan-tujuan VCC adalah untuk mendorong keikutsertaan seumur hidup dalam berolahraga, khususnya untuk para pemuda/i, lewat kesenangan dan daya tarik. Seperti halnya, pendekatan-pendekatan pelatihan yang diadopsi memerlukan untuk disajikan untuk rentangan yang luas dari kemampuan dan ketertarikan. Kecenderungan akan pelatihan Game Sense adalah untuk mempertemukan syarat2 ini salah satunya adalah alasan-alasan utama VCC untuk mempromosikannya. Les Bee melihat Game Sense sebagai sebuah “pendekatan pelatihan yang sangat inklusif untuk para pemain dari semua tingkatan kemampuan,” dan satu dari sangat terutama sekali untuk pelatihan anak-anak kecil dan atlet cacat. Cara *Game Sense* bersandar pada permainan-permainan yang dimodifikasi yang memiliki kebutuhan khusus. Peter Spence berpendapat bahwa pelatihan memerlukan untuk “menyemarakkan olahraga” lewat pembekalan pengalaman yang meniru kedaan permainan dan tantangan para pemain. Hal ini tidak perlu, akan tetapi, melarang masuk untuk para pemain dengan kemampuan yang kurang (pas-pasan) dalam grup kemampuan campuran untuk klub olahraga junior atau sekolah olahraga. Seorang pelatih Game Sense yang baik mampu menantang dan membangkitkan gairah pemain yang lebih baik dan pemain yang kurang mampu atau kurang percaya diri lewat perbekalan tantangan yang tersusun dengan tepat.

Bee berpendapat bahwa teknik pendekatan penekanan pada penampilan adalah kejam kepada [pemain] yang kurang mampu: “Jika ini adalah murni sebuah teknik pendekatan, maka satu-satunya penumpang kelas pertama yang dapat mencapai tujuannya. Untuk yang lainnya,

kalian secara terus-menerus menguatkan apa yang tidak dapat mereka perbuat, dan ini berangsur-angsur pada harga diri mereka sendiri.

Pendekatan-pendekatan tradisional yang mengajarkan teknik mengantisipasi “benar” menuntut pemain untuk memperbaiki teknik mereka, membuang kekeliruan dan bekerja keras untuk mencapai sebuah teknik penampilan yang benar. Hal ini secara utama melibatkan pokok-pokok apa yang secara teknis salah sebagaimana yang pemain peragakan dan memperbaiki penampilan mereka. Meskipun guru yang baik atau pelatih yang baik menggunakan sebuah pendekatan teknis, hal ini akan menyajikan sebanyak mungkin umpan balik yang positif, umpan balik tersebut cenderung akan bersifat tidak benar dan pokok-pokok tersebut yang pemain lakukan akan bersifat salah atau keliru. Dalam pelatihan Game Sense, di lain pihak, ada sedikitnya jawaban hitam dan putih. Pertanyaannya ditanyakan cenderung terbuka, dan ketaifitas harus didorong, dan sedikit percaya diri cenderung tidak terlalu ditakuti (Light, 2002).

Dikarenakan Game Sense mewakili sebuah perubahan yang kentara dari pendekatan pelatihan tradisional, hal ini dapat menjadi menantang untuk para pelatih untuk diadpsi (diambil). Bagian berikut menguji beberapa dari tantangan2 ini sebagaimana yang diidentifikasi oleh para pelatih di pembelajaran ini.

### **Menempatkan Kembali Sang Pelatih**

Pelatih Game Sense mnegatur lingkungan sekitar untuk pembelajaran yang maksimal, akan tetapi tidak selalu menentukan secara pasti apa yang akan para pemain pelajari. Para pelatih mendorong pemain untuk focus pada aspek-aspek tertentu dari permainan dengan menanyakan pertanyaan-pertanyaan, akan tetapi perlu melangkah kebelakang kembali dan membiarkan mereka untuk belajar. Penekanan pada bertanya daripada berbicara menempatkan tanggung jawab di belakang para pemain untuk pembelajaran mereka sendiri dan melibatkan mereka secara pandai pada pelatihan tersebut. Hal ini memebrika kekuasaan pada pemain, mengembangkan kemandirian pemain, dan membantu perkembangan hubungan baik para pemain dan semangat tim. Pelatih Game Sense adalah sama pentingnya dengan pelatih tradisional, akan tetapi kurang otokrasi dan sangat kurang terlihat, dan pelatihannya sendiri kurang tegas. Fokusnya adalah pada para pemain, bukan pelatih. Pemain dulunya adalah sebuah petunjuk, pendekatan teknis mungkin mengharapkan peran pelatih yang berbeda dari peran pelatih biasanya bersikap di lingkungan Game Sense. Sebagaimana yang Les Bee jelaskan, “Untuk pemain2 yang selalu bertanya “katakana apa yang kalian lakukan,” ini adalah kasus mereka yang kerap bersembunyi di balik benak pelatih dan berpikir hal itu jika [mereka] tidak berhasil, maka ini adalah kesalahan pelatih.”



Ian Greener berkata bahwa ia melihat sangat terlalu banyak pelatih yang otoriter “berdiri di tengah sana dan bergembira dengan para pemain, mengancam mereka jikalau mereka tidak mencapai hasil akhir, mereka akan di depak keluar keluar dari lapangan (dikeluarkan dari permainan), akan tetapi tidak membantu mereka untuk memahami.” Sebagaimana yang dikemukakan, panitia-panitia klub dan para orang tua anak-anak mereka yang bermain di klub kerap kali memiliki anggapan pendirian yang baik dari seorang pelatih yang melakukan sesuatu pada kegagalan2 bertingkah laku pelatih Game Sense. Pelatih Game Sense dengan demikian dituduh tidak melakukan [seperti yang dituduhkan] sebagaimana yang Ian Greener jelaskan:

Bagi banyak pelatih mereka berpikiran bahwa jika (mereka) tidak berdiri di tengah sana dan tidak berkata-kata kasar lalu kemudian berkata-kata lembut (mereka tidak) dipandang sebagai pelatih sebagaimana yang melakukan tugas mulia. Budaya ini berarti bahwa ada saat-saat ketika saya sedang duduk di sana dan orang berkata itu terlihat sebagai lebih dulu [saya] tidak merasa tertarik dengan permainan tersebut..... Jika kalian berada di dalam kotak para pelatih, kalian hampir diharuskan untuk melompat ke atas dan ke bawah ----- hal itu adalah sebuah penglihatan dari apa tentang apa itu kepelatihan.

Nicole Goodman dari ASC telah dilibatkan dalam pengembangan dan promosi dari Game Sense dan menetapkan kesulitan yang mana kebanyakan pelatih membiarkannya hilang dari tenaga. Seperti yang ia tuliskan, para pelatih biasanya merasa bahwa mereka harus “mengetahui semuanya.” Seperti yang ia jelaskan, “Game Sense mendorong para pemain untuk menemukan jawaban-jawaban untuk diri mereka sendiri daripada seorang yang menjadi ‘serba tahu-menahu’, yang mana dapat menjadi konsep yang sukar untuk beberapa orang.”

### **Munculnya Kesemerawutan: Melepaskan Sang Atlet**

Les Bee mengomentari pada munculnya kesemerawutan pada pelatihan Game Sense:

Pelatihan-pelatihan dan sebuah teknik pendekatan dapat mengakibatkan sangat baik dan terorganisir dan kelihatan baik pada para orang tua. Hal ini kelihatan seperti anak-anak mereka belajar sesuatu, mengingat pendekatan (Game Sense) dapat menimbulkan kesemerawutan. Akan tetapi permainan itu sendiri adalah kesemerawutan. Kalian keluar dan permainan adalah suatu kesemerawutan, dan mereka adalah keadaan yang harus kalian latih. Kalian harus meniru permainan dalam pelatihan dan mengembangkan para pemain yang dapat memaknai arti dari kesemerawutan.

Pendekatan-pendekatan untuk belajar dan mengajar yang rapih dan tersusun dengan baik mencoba untuk mengurangi pembelajaran dengan sebuah bentuk yang sederhana dan proses lurus. Sem menarik mungkin mereka untuk yang hal yang tidak biasa dengan kenyataan belajar, seperti pendekatan-pendekatan tidak bisa melaporkan kerumitan dari kenyataan.

Menyuruh para pemain berdiri dengan rapi, menyuruh mereka berlari terus dan menjaga tetap berada di barisan, dan melatih sebuah teknik *passing* tertentu sampai “benar” mungkin terlihat baik pada perkumpulan tata usaha atau para orang tua dari pemain-pemain muda, akan tetapi apakah hal itu membimbing mereka menuju sebuah penampilan yang lebih baik? Menurut wawancara terhadap para pelatih di pembelajaran ini, jawabannya adalah “tidak empati”. Seperti yang Peter Spence kemukakan pada kasus pelatihan olahraga junior, “Setiap anak itu unik, namun pendekatan berbasis kemampuan mengajarkan mereka “satu untuk semua”. Kalian harus menyajikan peluang<sup>2</sup>, menstimulasi mereka, dan membantu mereka berkarya. Kamu tidak harus membantu mereka, melainkan hanya menyediakan peluang.

Penampilan dari kemampuan-kemampuan mengikat secara dalam di dalam konteks yang mana kemampuan-kemampuan tersebut ditampilkan (Brooker, 2000; Broker, Kirk, & Braiuka, 2000; Light & Fawns, 2001). Apa yang bekerja pada garis-garis rapi dan teratur pada pelatihan biasanya mengalah di bawah keadaan permainan. Permainan itu bukanlah pekerjaan yang rapi, tersusun baik, dan terprediksi. Para pemain harus penampilkan di dalam, dan mengadopsi untuk sebuah perubahan yang tiba-tiba, lingkungan yang berubah-ubah. Jangka waktu yang kerap muncul dan menghilang, dan pemain harus menjaga kedudukan pergerakan dari pemain lawan dan kawan satu tim di dalam sebuah hubungan perubahan keadaan. Pelatihan Game Sense kelap kali memunculkan suatu kesemerawutan. Para pemain berdiri berjajar menampilkan pembelajaran adalah belajar sesuatu dan pembelajaran itu kerap kali sangatlah jelas, akan tetapi apakah mereka belajar untuk memainkan permainan?

Belajar di pelatihan Game Sense adalah permainan tertentu, dalam, dan tahan lama, akan tetapi pembelajaran ini memakan waktu dan ini tidaklah secara nyata siap untuk peneliti yang masih tidak lazim dengan pendekatan ini. Seperti yang Ian Greener kemukakan di awal.

Jika kau ingin terlihat mengesankan di depan komisi, maka aturlah pembelajaran karena semua itu adalah rencana sebelum bekerja. Berlari kemari, ketuk lah di sebelah sana, berlailah mengitari belakang, dan bergabunglah dengan dengan kelompok di sebelah sana. Para pemain bergerak terus menerus, hal ini terlihat bagus.” Jika kau ingin melakukan Game Sense, ini mungkin terlihat seperti sebuah keadaan yang kacau. Berhenti, mulai, berhenti; semuanya berlari di sana-sini; banyak yang bertanya; dan hal ini bisa menjadi sangat tak teratur. Pembelajaran dan kegiatan mungkin saja terlihat baik, akan tetapi untuk manfaat jangka panjangnya dan pemahaman dari permainan, kita diharuskan untuk bertekuk lutut pada cara Game Sense.

Pelatihan Game Sense kurang teratur dibandingkan dengan pembelajaran and itu secara komparatif semerawut karena hal itu lebih sangat menyereupai permainan. Seperti yang Peter Spence jelaskan, hal ini memproduksi pemain<sup>2</sup> yang lebih bagus:

Ada suatu hal yang dapat selalu menjadi unsure dari sebuah kesemerawutan, akan tetapi keluar dari kekacauan yang mendatangkan sebuah penampilan tingkat tinggi. Jika kalian tetap menutup rapat dan membetulkan hal tersebut, kalian akan mengurung [memenjarakan] atlet dan tim tidak akan berkembang. Pengendalian mental menghasilkan sifat. Kalian seharusnya melepaskan [membebaskan] para atlet.

### **Ketidak-leluasaan Waktu: Perbaikan Singkat atukah Pengembangan Jangka Panjang?**

Pelatih-pelatih di Kidman (2001) mempelajari pada penguasaan pendekatan<sup>2</sup> untuk pelatihan di Selandia Baru mengidentifikasi waktu yang bertambah naik memerlukan pendekatan-pendekatan seperti Game Sense sebagai sebuah masalah. Pelatih olahraga junior, Hugh Galvan dan Paul McKay mencatat bahwa bagaimana sebuah waktu tambahan mengembangkan para pemain dengan pendekatan<sup>2</sup> ini memperkenalkan masalah-masalah untuk pemain-pemain dan para orang tua yang ingin melihat hasil langsung, dan bagaimana sebuah paksaan untuk hasil-hasil tersebut dapat menarik para pelatih untuk menemukan solusi “perbaikan singkat”. Semua pelatih dalam pembelajaran dilaksanakan untuk bagian ini berpendapat bahwa beberapa pendekatan memakan waktu lebih lama daripada pendekatan teknis dalam mendapatkan hasil, akan tetapi tidak mencapai hasil jangka panjang yang lebih baik. Sebagaimana yang Les Bee jelaskan, hal ini mungkin saja menjadi sesuatu yang pelatih seharusnya uraikan untuk begitu dipertimbangkan dengan kemajuan tim:

Kau tidak sedang memberikan arahan khusus dan tidak memiliki perbaikan yang nyata dan langsung. Namun ini adalah sebuah kasus dari, Say tidak bisa mengajari kau, Saya hanya bisa membantumu belajar. Saya rasa hal ini penting untuk pelatih untuk menguraikan hal-hal ini jika hal tersebut dipertimbangkan.

Para pelatih dalam pembelajaran ini berpendapat bahwa Game Sense melibatkan proses belajar jangka panjang dan dapat dilihat sebagai sebuah modal untuk para pemain di masa mendatang. Jane Searle menguraikan bagaimana ia memiliki manfaat dari bekerja dalam apa yang secara tegas terlihat sebagai sebuah program pengembangan bola jarring di VIS. Hal ini membolehkannya untuk mengembangkan atlet<sup>2</sup>nya bebas waktu tekanan langsung untuk menag setiap minggunya yang merupakan bukti di kebanyakan klub dan dapat bekerja untuk mengecilkan hati para pelatih dari yang mengadopsi pendekatan Game Sense. Sebagaimana telah didiskusikan di awal, para orang tua dan anggota panitia mungkin saja salah menafsirkan tingkah laku dari para pelatih Game Sense and melihat mereka tidak bekerja cukup keras. Kebalikan dari anggapan ini, pendekatan Game Sense sebenarnya menuntut banyak waktu dan dan kerja untuk pelatih, akan tetapi waktu, usaha, daya, dan upaya sangatlah berharga, sebagaimana yang Ian Greener jelaskan.

Untuk menjalankan pendekatan Game Sense pada awalnya memerlukan lebih banyak kerja, akan tetapi sesekali kamu menjalankannya, maka akan berjalan dengan sendirinya. Terkadang untuk 5 sampai 10 menit dapat menjadi terputus-putus dan tidak bekerja, akan tetapi secara tiba-tiba berhasil. Saat saya sedang melatih dengan cara ini, saya telah mengatur ruang lingkup. Saya memiliki pemain yang bekerja dengan baik, sangat cerdas, bermain bagus.” Ini adalah sebuah ruang lingkup yang positif. Itu adalah salah satu kunci menuju keberhasilan pelatihan Game Sense.

## **Kesimpulan**

Pembelajaran Pendekatan Taktik dan *Game Sense* keduanya dibuat berdasarkan praktik para pelatih sebelumnya di Inggris, Australia, dan lainnya untuk menyajikan sebuah pendekatan yang terstruktur, sistematis, dan pilihan ke pelatihan tradisional. Banyak pelatih mungkin hingga saat ini mengenali banyak ide dan praktik Game Sense sebagai sesuatu yang sudah mereka kenal. Sebagaimana yang Kidman utarakan (2001), para pelatih akan menginterpretasikan Game Sense, atau Pembelajaran Pendekatan Taktik, dalam cara yang berbeda and akan bekerja kedalam pelatihan mereka masing-masing dan filsafat mereka dalam cara tertentu. Memang, cara-cara pelatih dalam pembelajaran kali ini yang berhasil dalam *Game Sense* bervariasi. *Game Sense*, akan tetapi, disokong oleh konseptualisasi pelatihan yang mana secara jelas berbeda dari apa yang saya telah kemukakan sebagai pendekatan-pendekatan “tradisional” yang focus pada pengembangan teknis dan perolehan kecakapan. *Game Sense* dan keragaman seperti *Play Practice* (Lauder, 2001) mampu menyajikan pelatih-pelatih dengan sebuah cara untuk mengembangkan pemain-pemain yang lebih berkompeten dengan kesesuaian kemampuan, pemahaman taktis, pandangan dan sebuah kemampuan untuk membuat kejelasan keputusan.

Sebagaimana yang Les Bee kemukakan pada kutipan di awal, permainan bukanlah sesuatu yang teratur dan rapi melainkan kerap kali kacau dan semrawut, dan pemain-pemain bagus harus mampu memaknai kesemrawutan ini dengan pelatihan dengan cara yang “meniru permainan,” Kemampuan dan pemahaman mereka harus dikembangkan dalam hubungan2 yang menyerupai yang satu itu yang mana mereka harus ditampilkan. Untuk sekian lama, para pelatih telah mencoba untuk memaksakan mencocokkan sebuah maksud dari perintah dalam sebuah aktifitas rumit, dinamis, tak terprediksi, dan kerap kali tak teratur. Game Sense menyajikan sebuah cara melawati bilamana pelatih-pelatih mampu berusaha keras untuk mengembangkan pemain-pemainnya yang dapat “memaknai sebuah kesemrawutan”

## BAB 12

### **Implikasi Pembelajaran Berbasis Model dalam Penelitian tentang Pengajaran: Fokus pada Pembelajaran Pendekatan Taktik**

**Michael W. Metzler**

Anda mengerti tujuan dan untuk apa anda mengajar, jadi yakinlah bahwa anda tahu bagaimana anda mengajar.

---

Saya mengajar program sarjana dan pasca sarjana dalam model-model pembelajaran di Universitas Negeri Georgia. Dalam kedua program tersebut, saya memulainya dengan mengatakan nasihat seperti ini: Kamu mengerti tujuan dan untuk apa anda mengajar, jadi yakinlah bahwa anda (benar-benar) tahu bagaimana anda mengajar. Beberapa hal yang dipelajari oleh siswa adalah hasil yang didapatkan secara langsung dari bagaimana mereka berinteraksi dengan pokok permasalahan tersebut, dan interaksi itu hampir menekankan pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya. Sebuah nasihat yang hampir sama diterapkan untuk melaksanakan penelitian dalam model pembelajaran: kamu dapat untuk apa kamu tanyakan dan cari, maka yakinlah kamu tahu apa yang kamu tanyakan dan bagaimana kamu mencari. Alasan utama dari penjelasan pada bagian ini adalah untuk menerapkan bahwa peringatan yang sama di dalam garis batasan dalam penelitian model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Walaupun beberapa dari penelitian ini dapat menggunakan pertanyaan dan metode yang diambil dari penelitian penelitian sebelumnya pada pengajaran dalam pendidikan jasmani, pertanyaan dan metode tersebut ditinjau kembali kapan penerapannya untuk penelitian dalam model pembelajaran. Menggunakan pertanyaan dan metode yang sama akan mengarahkan kita untuk berupaya seraca lebih untuk mengerti dan menggunakan model pembelajaran dalam ruang lingkup kita.

Pendidikan jasmani sudah diterapkan di sekolah lebih dari seratus tahun. Cara yang sudah diterapkan-yaitu, pembelajaran- sudah beberapa kali berubah seiring berjalannya waktu. Bagian yang paling penting adalah adanya perubahan bukan berarti evolusi, akan tetapi dalam membedakan periode waktunya, perubahan ditandai dengan adanya perbedaan yang signifikan pada tiap pembelajaran: sebuah cara baru dalam mengajar menggantikan cara lama, kadang-kadang terlalu dramatis. Untuk memberikan tingkatan, perubahan ini lebih diarahkan kepada segi fokus, metode, dan aplikasi dari penelitian pembelajaran. Inti dari bagian ini adalah kita yang dalam sebuah tingkatan yang masih baru dalam pendidikan jasmani, sebuah tingkatan yang diidentifikasi dengan penggunaan yang komprehensif dan model pembelajaran yang jelas yang menawarkan bagian pengartikulasikan secara baik dari

guru dan kemampuan siswa serta mengarahkan kita untuk menerangkan dengan baik kemampuan siswa. Salah satu dari model itu adalah pengajaran melalui games agar lebih mudah dimengerti. Alasan dari bagian ini adalah untuk memberikan beberapa panduan untuk mereka yang ingin melaksanakan penelitian pada model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, menggunakan pengajaran melalui games agar lebih mudah dimengerti sebagai contoh.

### **Lima Tahap dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Penelitian Pembelajaran**

Berdasarkan perhitungan saya, dapat kita lihat ada lima tahapan utama dalam pengembangan untuk pendidikan jasmani. Perubahan menjadi tahapan baru dan bagian dimana tahapan tersebut mempengaruhi bagaimana kita mengajar pendidikan jasmani dan bagaimana kita melakukan penelitian dalam pengajaran. Perubahan ini bisa dan telah melakukan perubahan pada alasan penelitian, paradigma dan hubungan antara penelitian dan pengajaran. Karena terbatasnya tempat, rangkuman dibawah ini belum dapat dikatakan lengkap. Saya membatasi inti permasalahan dari bagian ini adalah tanda-tanda dari adanya perubahan baru dalam pembelajaran pada pendidikan jasmani yang baru dan menarik, yang mana dapat disusun untuk sebuah cara baru untuk berfikir tentang dan pengembangan penelitian pembelajaran.

#### **Tahap 1: Metode Pendidikan Jasmani**

Oberteuffer dan Ulrich (1951) berpendapat bahwa *Physical Education (PE) methods* sebagai ilmu pendidikan yang utama pada pertengahan awal abad 20an. Metode Pendidikan Jasmani berasal dari sistem olahraga senam yang paling awal dan dilanjutkan sampai ke kurikulum sekolah berbasis olahraga. Hal ini sangatlah menentukan, akan dapat mengajak guru untuk melengkapi sebuah paket operasi yang disusun dengan baik pada tiap kelas. Hal ini juga merupakan hal formal dimana guru atau pengajar secara langsung menjadi lebih dekat pada tiap aspek pengajaran, dengan sedikit kesempatan untuk memberikan pilihan siswa / input. Kombinasi ini menawarkan sedikit intensifitas untuk melakukan penelitian pada pengajaran: “satu cara terbaik untuk mengajar” sudah dikenal, jadi kita semua dibutuhkan untuk membantu guru belajar untuk melaksanakan metode pendidikan jasmani jadi pedoman yang baik untuk diikuti, seperti *Successful Teaching in Physical Education* (Davis and Lawther, 1948).

#### **Tahap 2: Strategi Pembelajaran**

Isi dan hasil dari program pendidikan jasmani mulai diperluas pada tahun 1960an, pengembangan cara baru dan bermacam-macam untuk mengajar mata pelajaran kita. Bahkan

Oberteuffer dan Ulrich (1962) lagi lagi tidak begitu mempercayai metode pendidikan jasmani, sebagian besar bagian dari metode ini terlalu mendorong seseorang untuk ke tahapan selanjutnya tapi sekarang terdiri dari beberapa macam struktur tugas yang baru dan berbeda, disebut strategi, disusun untuk penyempurnaan jangka pendek dan kadang-kadang tujuan yang berlipat ganda pada tiap pelajarannya. Tiap strategi memiliki nama, seperti pos pangkalan pengajar, tim pengajar, dan pengajaran setara. Jadi dengan macam-macam model baru dari pembelajaran, sebuah ruang lingkup pada penelitian pengajaran muncul dengan 2 alasan utama: (1) untuk menemukan hubungan antara teori dan praktik dan (2) untuk menguji keefektifitasan pada tiap strategi dalam membantu siswa belajar isi pelajaran itu sendiri. Objektif kedua ini bertujuan untuk menguji antara strategi pembelajaran yang satu dengan strategi pembelajaran yang lain, agar dapat ditentukan yang mana yang lebih baik dalam membantu siswa belajar. Paradigma itu besar pengaruhnya terhadap penelitian dalam pengajaran yang biasa disebut dengan “metode A v.s. metode B”. Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak buku yang muncul seperti contohnya “*Effectiveness of Two Methods of Attaining a Full Draw by Beginning Archers*” (Grebner, 1969).

### **Tahap 3: Spektrum Gaya Mengajar**

*Teaching Physical Education* (Mosston, 1966) yang merupakan buku terbaik di ruang lingkup pengajaran kita, berpendapat bahwa adanya gaya atau *style* masing-masing dalam menyampaikan pelajaran yang digunakan secara berkelanjutan (disebut spektra) yang berjarak langsung ataupun tidak langsung dalam pengambilan keputusan atau tindakan sebelum, selama, dan sesudah pelajaran. Istilah seperti *command style*, *practice style*, dan *guided discovery* adalah beberapa bahasa teknis yang akan kita temui pada pembelajaran-pembelajaran yang masih sangat baru ini. Spektrum ini akan dapat menimbulkan gaya yang baru sehingga akan muncul paradigma baru lagi tentang “style A v.s. style B”, sehingga mendorong banyak sekali individu untuk membuktikan keefektifitasan satu dengan yang lain untuk membuktikan bahwa gaya yang mereka pilih. Tidak mengejutkan jika kadang gaya yang disukai seorang peneliti biasa dijadikan “cara yang terbaik”. Prasangka yang merugikan ini mengarahkan kita kepada kerusakan metodologi yang serius, yang kebanyakan dari mereka bermula dari paradigma itu sendiri (Byra, 2002; Goldberger, 1992), walaupun Mosston (1981) terakhir menganjurkan pendekatan *non versus*. Belajar dari tahapan ini termasuk “*A Comparison of the Teaching the Effectiveness of the Command Method and the Task Method of Teaching the Forehand and Backhand Tennis Strokes*” (Mariani, 1970).

### **Tahap 4: Pengajaran Kecakapan Secara Efektif**

Konsep pengajaran yang efektif muncul sekitar tahun 1970an dan bersaing dengan spektrum gaya mengajar setidaknya selama dua dekade, dan akhirnya menang sebagai

pandangan yang dominan dari pembelajaran pendidikan jasmani, walaupun saya kira banyak ahli tentang spektrum yang menolak hal ini secara berbeda-beda. Konsep dari pengajaran yang efektif berdasarkan hipotesa hubungan antar kejadian yang dapat diobservasi di dalam kelas dan pembelajaran siswa. Kejadian yang dapat diamati dapat diartikan adanya kombinasi dari guru atau kemampuan siswa yang sudah ada sebelum, selama, dan sesudah pelajaran. Pembelajaran siswa dapat diidentifikasi dalam hubungan dalam hubungannya dengan hasil yang dicapai, yang mana dapat dinilai dengan mengukur pembelajaran tambahan pada tiap kecakapan, pengetahuan, ataupun keduanya. Sebuah korelasi yang dibuat antara pengajaran yang diamati dan proses pembelajaran dan prestasi siswa, atau produk, langkah selanjutnya adalah untuk merencanakan cara menawarkan dan mempertahankan proses tersebut diantara guru-guru, isinya dan juga konteks pelajarannya. Jadi, beberapa dari proses- penyelidikan produk merupakan paradigma yang dominan di masa gemilang dari penelitian tentang keefektifitasan seorang guru.

Tujuan utama pada tahap keempat ini adalah untuk memperlihatkan sebuah korelasi antara kapan berolahraga dan pembelajaran siswa. Jika “sesuatu” dilakukan oleh guru, atau mendapati siswa dapat melakukannya, dan bisa melanjutkan ke pelajaran selanjutnya, maka “sesuatu” yang dilakukan oleh guru ataupun juga siswa tersebut dapat dikatakan dengan pembelajaran yang efektif.

Tahapan dari pembelajaran kecakapan yang efektif akan dapat memunculkan nilai yang sangat besar dari generasi ke generasi seperti tujuan awal penelitian itu sendiri (Rink, 1996), bisa dilihat pada buku dengan judul seperti “*Relationship of Engagement and Practice Trials to Student Achievement*” (Silverman, 1985) dan “*The Short Term Relationship of Teacher Feedback and Student Practice*” (Rikard, 1991). Hal ini juga memunculkan dua buku baru yang sangat bagus yaitu “*Developing Teaching Skill for Physical Education*” (Siedentop, 1976) dan “*Teaching Physical Education for Learning*” (Rink, 1985).

### **Tahap 5: Model Pembelajaran**

Metode Pendidikan jasmani, Strategi Pembelajaran, Spektrum gaya mengajar, dan pembelajaran yang efektif memperjelas perspektif terbatas dari pembelajaran. Walaupun masing masing berfokus pada level yang berbeda dalam satu atau lebih aspek pengajaran, pembahasan tentang teori, design, perencanaan, dan penilaian pertimbangan tidak dibahas secara jelas. Strategi, gaya, dan kecakapan mungkin dapat diimplementasikan dengan satu atau lebih model, tapi mereka tidak menggunakan dengan jelas model pembelajarannya.

Jadi apakah model pembelajaran itu? Joyce dan Weil (1972) mencoba memberikan definisi:



Model yang digunakan untuk mengajar adalah model yang digunakan untuk menciptakan lingkungan: mereka memberikan contoh keadaan yang terburuk yang dapat digunakan untuk merancang dan mengaktualisasikan lingkungan pembelajaran. Model dibuat dari bagian yang saling bergantung. Isi, kecakapan, peranan pembelajaran, hubungan sosial, macam kegiatan, fasilitas jasmani, sistem lingkungan yang mereka gunakan, akan sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan seluruh siswa dan juga guru. Kombinasi yang berbeda dari tiap elemen ini akan dapat menciptakan lingkungan yang berbeda yang berpengaruh terhadap ilmu yang mereka dapat yang tentu saja berbeda beda pula.

Bagian dari model pengembangan ini terdiri dari beberapa upaya yang mulai timbul untuk merancang pembelajaran berdasarkan model untuk pendidikan jasmani, akan tetapi hal ini masih cukup baru untuk dikatakan bahwa model ini adalah cara berpikir yang kita miliki sendiri (Joyce & Weil, 1972, p.311) tentang pendidikan jasmani dan pembelajaran dalam olah raga dan aktivitas yang berhubungan dengan hal ini- penelitian berdasarkan model. Akan tetapi beberapa tanda mengindikasikan bahwa hal itu berubah. Satu tanda yang terlihat jelas adalah konferensi internasional pertama yang berfokus pada pengajaran olahraga dan pendidikan jasmani pada tahun 2001, yang mana mencurahkan atau berpokok masalah tentang model single pembelajaran dan dihadiri oleh orang orang dari setidaknya 24 negara. Tanda yang lain datang dari beberapa program pendidikan guru pendidikan jasmani yang mengadopsi pendekatan berdasarkan model untuk menyiapkan calon guru dan asisten guru itu sendiri.

### **Melakukan Penelitian tentang Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani**

Batasan yang saya buat adalah pada 5 tahap pengembangan yang sudah dibahas sebelumnya tentang bagaimana mengkonsep atau merencanakan pembelajaran pada pendidikan jasmani, membawa kita dari metode ke model yang sudah ada sejak 50 tahun yang lalu. Menggunakan definisi dari Joyce dan Weil (1972) atau seseorang yang memberikan definisinya sendiri (Metzler, 2005), kita dapat mengidentifikasi bahwa paling tidak delapan model sudah direncanakan secara cepat untuk pendidikan jasmani atau diadaptasi agar isinya dapat digunakan sendiri: (1) *Direct Instruction*, (2) *Inquiry teaching*, (3) *Sport Education*, (4) *Peer Teaching*, (5) *Personalized Systems for Instruction (PSI)*, (6) *Teaching for Responsibility*, (7) *Cooperative Learning*, dan tentu saja (8) *Teaching Games for Understanding* (Pembelajaran Pendekatan Taktik).

Walaupun beberapa peneliti sudah menyelesaikan atau melaksanakan masing masing model tersebut, kita masih pada tahapan awal dari garis pedoman pengembangan untuk penelitian lebih lanjut, yang mana disarankan untuk mengikuti beberapa hal dibawah ini:

1. Menjaga agar tidak terjadi pengulangan kesalahan yang dibuat pada tahap awal.

2. Menciptakan level pengalaman penelitian berdasarkan model sampai ke pembelajaran berdasarkan model (kita tidak bisa menyelidiki tingkah laku pada model dengan paradigma yang di design untuk strategi, style, dan kecakapan).
3. Membuat guru dapat mengerti dengan baik tentang bagaimana sebuah model pembelajaran dilakukan sebagai faktor kunci yang menengahi di dalam tindakan guru dan siswa di kelas.
4. Mendukung adanya analisis yang lebih baik antara pembelajaran dan kemampuan siswa.
5. Menawarkan perpindahan yang lebih baik dari penelitian kedalam praktik.

Berdasarkan kebutuhan ini, saya akan memberikan beberapa pedoman yang mungkin dapat dilakukan atau diterapkan pada model pembelajaran pada umumnya, dan saya akan menggunakan model Pembelajaran Pendekatan Taktik untuk mengilustrasikan masing masing bagian.

**Pedoman 1: Yakinkan bahwa ini adalah Berbasis model Instruction dan Berbasis model Research.**

Terpisah dari gaya mengajar, strategi pembelajaran, dan kacakapan mengajar yang efektif dari model pembelajaran dapat dikatakan sangat sulit pada saat itu. Contohnya, dalam menggunakan gaya reciprokak yang mengajak siswa untuk berpasang-pasangan dalam jangka waktu yang pendek tidak dapat mengkualifikasikan pembelajaran seseorang tersebut dengan Model Peer Teaching; hal yang sama, membuat siswa satu kelas dalam kelompok belajar tidak dapat dikatakan pendidika jasmani atau pembelajaran yang kooperatif.

**Pedoman 2: Yakinkan untuk Menanyakan Pertanyaan pada Penelitian yang benar**

Metode A v.s metode B dan yang terbaru adalah style A v.s. style B adalah paradigma yang populer dalam penelitian pendidikan jasmani, dan kita masih tetap melakukan penyelidikan tentang metode A v.s metode B sampai sekarang (Ormond, Chistie, Barbieri, & Schell, 2002). Saya menganjurkan bahwa pertanyaan, model mana yang lebih baik? Adalah tidak pas karena masalah dari dugaan tersebut sudah dijelaskan sebelumnya dan karena itu rancangan penelitian yang simple itu dikatakan tidak valid. Walaupun jika dugaan tersebut cukup berkurang, ada fakta yang diungkapkan bahwa model ini disusun untuk menciptakan kemampuan khusus melalui penegasan yang baik dan juga proses yang unik. Daerah prioritas, perdebatan tentang susunan, dan hasil pembelajaran dari berbagai macam model, jadi mencoba untuk menguji seberapa baik kedua model yang menawarkan hasil yang berbeda dengan proses yang pada umumnya tidak didapat dari model yang lainnya adalah padu padan yang empirik untuk membandingkan apel dengan jeruk.

### **Pedoman 3: Mengakui bahwa Model Ini Terdiri dari Beberapa Hal**

Bagaimana guru mengembelajarkan dan bagaimana siswa yang berdebat tentang pelajaran adalah hal yang biasa tentang konten itu sendiri. Hal itu tidak hanya siswa yang mencoba meningkatkan kemampuan bermain bola basket atau mencoba untuk menguraikan aspek dari pembelajaran yang kritis dalam unit sepak bola; ini juga perihal bagaimana mereka belajar tentang hal tersebut. Setiap model dirancang untuk menawarkan hal hal yang berbeda, yang beberapa dari itu cukup berbeda diantara beberapa model yang lain. Hal ini tidak cukup jika hanya untuk menyatakan secara umum bahwa beberapa pengelompokan pembelajaran dalam pendidikan jasmani telah memiliki tempat tersendiri; saat pembelajaran berbasis model sedang dipelajari, model yang spesifik harus diidentifikasi dan dianggap sebagai satu dari beberapa variabel yang penting. Type dari hal yang masih diperdebatkan tersebut yang ditawarkan dengan sebuah design model yang pembelajaran yang membuat sebuah kontribusi kuantitatif dan kualitatif kepada pengalaman guru dan siswa dan untuk hasil pernyataan penawaran, jadi hal ini mengharuskan peneliti untuk mempertimbangkan model secara penuh pada rencana penelitiannya.

### **Pedoman 4: Yakinkan bahwa Model sudah Diimplementasikan Secara Tepat**

Jika Pembelajaran Pendekatan Taktik masih belum dapat digunakan dalam pembelajaran, para peneliti harus mendemonstrasikan bahwa mereka menggunakan versi yang memiliki alasan dari model tersebut, yang diimplementasikan dengan standar yang dapat diterima dalam hal ini. Seperti semua model yang lain, Pembelajaran Pendekatan Taktik diimplementasikan dengan tepat sama seperti yang direncanakan; faktor kontekstual, inovasi guru, dan kejadian yang sudah diperkirakan akan menghasilkan dalam kurang lebih pada versi yang tepat dalam praktiknya. Dalam kata lain, perubahan dapat menjadi substansi yang cukup untuk membuat pembelajaran menjadi sesuatu yang lain daripada Pembelajaran Pendekatan Taktik, walaupun saat nama itu digunakan dan saat, dipraktikan, hal ini dapat dimunculkan menjadi Pembelajaran Pendekatan Taktik secara sekilas. Kebenaran yang dapat diterima dapat dicapai dengan beberapa langkah:

1. Peneliti harus menjelaskan secara lengkap model dalam pembelajaran, yang berupa fitur fitur yang relevan. Hal ini tidak dapat hanya dikatakan bahwa pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik sudah direncanakan dan diimplementasikan; kuncinya adalah perbedaan yang cukup dari proses dan hasil yang dicapai dalam model itu sendiri.
2. Peneliti harus mencatat dan mengkonfirmasi bahwa penyebaran versi dari Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat diterima secara tepat pada design itu sendiri. Hal ini dapat di selesaikan dengan baik dengan mengelompokkan guru kunci atau proses pembelajaran pada model tersebut dan membuktikan bahwa proses tersebut diberikan secara cukup.

3. Sebuah model pembelajaran jarang diimplementasikan secara tepat dengan spesifikasi dari desainernya itu sendiri. Oleh karena itu, proses dari penyusunan standar harus dibuat catatan dari perubahannya pada model seperti yang diimplementasikan dalam penelitiannya Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) yang disebut versi dari permainan yang telah dimodifikasi untuk mengidentifikasi masalah taktis. Hal ini dapat dijadikan saran pandangan bahwa kebutuhan guru untuk merencanakan form permainan mereka sendiri dan untuk menunjukkan bahwa masalah taktis masih dipakai. Lalu, peneliti harus menjabarkan bagaimana hubungan tersebut dipelihara dalam menghasilkan form permainan yang baru.
4. Setiap model pembelajaran akan dispesifikasikan kondisi kontekstual secara umum yang dibutuhkan bagi model untuk mendapatkan beberapa perubahan dalam pekerjaan. Ada beberapa pertanyaan mengenai besarnya unit yang dipelajari, keahlian dan pelatihan untuk model tersebut harus ditempatkan sebagai bagian dari perencanaan penelitian. Untuk Pembelajaran Pendekatan Taktik, beberapa pernyataan tersebut mungkin sebagai berikut:
  - a. Apakah siswa memiliki kebutuhan kognitif dan penampilan yang siap untuk pengembangan persiapan yang taktis?
  - b. Apakah ada batasan waktu yang beralasan untuk mempelajari semua kecakapan taktis dan pengetahuan untuk setiap unitnya?
  - c. Apakah waktu, peralatan, dan sumber pembelajaran sudah tepat?
  - d. Apakah guru memiliki pengetahuan yang cukup tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik dan kontennya?

Faktor tersebut mungkin juga dapat dijadikan sebagai variabel untuk pembelajaran dalam variasi perencanaan dari model dengan memantau masing-masing dibawah perbedaan nilai dan kondisi.

#### **Pedoman 5: Menentukan Proses Pengukuran yang Tepat pada Setiap Model**

Setiap model pembelajaran menawarkan beberapa dan kadang bagian unik dari pengambilan keputusan yang dilakukan oleh guru dan juga siswa itu sendiri. Beberapa dari gagasan dari kita tentang pengajaran yang efektif adalah berdasarkan pada repertoar yang diperlukan untuk pembelajaran langsung (Ring, 1996): penggambaran hasil yang tepat, jelas dan presentasi yang lengkap, nilai yang bersaing secara maksimal, dan pengantar pada tingkat tinggi dalam memperbanyak feedback. Beberapa repertoar tersebut yang diperlukan untuk Pembelajaran Pendekatan Taktik cukup berbeda: menggunakan masalah yang taktis sebagai pusat pengorganisasian, perencanaan, dan menganalisa form tentang inisial permainan, membedakan masalah taktis, membiarkan siswa mengembangkan masalah taktis tersebut,

merencanakan situasi penugasan praktik, menggunakan pertanyaan kunci untuk menawarkan kesadaran taktis, sebaik penambahan umpan balik level tinggi.

Karena masing masing model pembelajaran disusun dengan lingkungan pembelajaran yang baik, dan beberapa model memiliki proses dan hasil yang berbeda, hal ini sangat jelas bahwa kita masih membutuhkan pengembangan model lebih lanjut- definisi yang spesifik untuk beberapa kunci variabel proses. Kebutuhan untuk mengembangkan proses yang lebih spesifik juga diterapkan untuk menyamakan kualitatif data. Karena perbedaan dari model itu sendiri, kita harus mengembangkan protokol yang sensitif untuk perbedaan tersebut. Sebagai contoh, protokol wawancara siswa harus memiliki refleksi pada akses dari isi penilaian, fenomena sosial, pedagogi yang kritis, dan hasil pembelajaran yang unik bagi desain pembelajaran Pendekatan Taktik itu sendiri. Seorang peneliti harusnya tidak hanya bertanya pada siswa “tentang pendidikan jasmani”, walaupun semua unit pada pendidikan jasmani dan lingkungan pembelajaran itu sendiri adalah sama.

#### **Panduan 6: Menghubungkan Proses ke Perencanaan Hasil yang Spesifik pada Model**

Hampir sama dengan kebutuhan untuk merencanakan proses pengukuran yang sesuai adalah kebutuhan untuk menangkap yang sesuai dan unik pada tiap model dan lalu menghubungkan proses pada hasil pembelajaran itu sendiri. Kritis test bagi model pembelajaran model apapun adalah untuk memperkenalkan bahwa sebenarnya pekerjaan ini adalah menawarkan beberapa tipe prediksi hasil dari masing masing teori dan model. Walaupun beberapa pedoman sebelumnya memperkenalkan bagaimana sebuah model diimplementasikan. Hal ini masih diperlukan untuk menunjukkan bahwa cara kerja model dan untuk menjelaskan mengapa hal ini bekerja. Model- based juga harus memiliki analisis hasil yang dapat dilihat hanya dengan metode kualitatif seperti jurnal siswa, beberapa macam interview, dan lain sebagainya. Level pemahaman ini biasanya di dapat hanya dari bukti yang kaya dan valid untuk menganalisa model dari beberapa perspektif.

## BAB 13

### **Pembelajaran Pendekatan Taktik dan Kesenangan dalam Aktivitas Manusia**

**R. Scott Kretchmar**

Tujuan ambisius yang luar biasa. Akan lebih aman mengajar untuk tujuan yang lebih sederhana, mungkin untuk kepuasan atau hanya untuk bersenang-senang. Mengapa kemudian para praktisi pengajaran permainan digunakan untuk pemahaman (Pembelajaran Pendekatan Taktik) menginginkan sesuatu yang berbeda - sesuatu yang tinggi, sulit dicapai, dan sulit berfikir untuk kesenangan?

Jawaban atas pertanyaan ini tidak sulit. Mungkin saja bahwa teknik Pembelajaran Pendekatan Taktik yang unik cocok untuk memperoleh kesenangan. Pemahaman sendiri mungkin merupakan katalis tunggal yang penting untuk pengalaman gerakan khusus. Dan mungkin juga ini dimaksudkan untuk memperoleh kesenangan yang akan membantu instruktur memperoleh lebih banyak pendidikan jasmani daripada mereka memiliki tujuan yang kurang afektif. Banyak dari kita, kemungkinan besar, merangkul gaya hidup aktif karena kita menemukan gerakan-gerakan itu benar-benar menyenangkan, tidak hanya menyenangkan.

Tujuan bab ini adalah untuk menguji pengajaran bagi pengalaman yang bermakna. Secara khusus, teori dan praktik pedagogi Pembelajaran Pendekatan Taktik akan dianalisa dan akan ditarik kesimpulan tentang potensi sebagai; "ilmu mendidik yang menyenangkan." Perjalanan ini akan memerlukan kunjungan ke lokasi dari beberapa filosofis.

Dalam bab ini Anda akan melakukan hal-hal berikut:

- domain subjektif:
- membedakan kesenangan dari senang
- contoh kegiatan berbasis kesenangan
- otensi metodologi Pembelajaran Pendekatan Taktik untuk mempromosikan kesenangan
- eview keraguan tentang kemanfaatan dari Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai sumber daya untuk kesenangan
- Menarik kesimpulan tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik dan menyenangkan

#### **Pentingnya Domain subjektif**

Sepengetahuan saya, kesenangan bukanlah tujuan sesungguhnya bagi para pendiri Pembelajaran Pendekatan Taktik. Bunker dan Thorpe (1982) sangat perhatian terhadap

pengaruhnya, khususnya latihan mekanistik yang mematikan pikiran, yang dilakukan secara berulang-ulang yang bersifat keterampilan, tapi sebagian pelajar bingung apa sesuai satu sama yang lain, mengapa mereka melakukan apa yang mereka diarahkan untuk melakukan. Sebagian pemikir seperti Jewett dan Bain (1985), Siedentop (1994), dan lain-lain yang memfokuskan subyektif, para teoritis perintis Pembelajaran Pendekatan Taktik menyadari bahwa keajaiban aktivitas fisik tidak dapat dijumpai pada teknik yang diisolir. Filsafat holistik ini menempatkan Pembelajaran Pendekatan Taktik *dalam* posisi *yang baik* untuk mengejar tujuan dari keinginan besar seperti kesenangan.

Pembelajaran Pendekatan Taktik tidak mengejar tujuan ini dengan cara yang sistematis asal saja (Holt, Streat, & Bengoechea, 2002), atau dengan sistem yang benar-benar adil, karena telah ada metodologi lain di bidang kita. Para pendidik jasmani, sebagian besar tetap merasa lebih nyaman dengan metodologi yang obyektif, terukur dan bersifat umum. Kita cenderung meremehkan metodologi yang bersifat subyektif, personal, istimewa, dan pribadi. Karena itu, buku dan pesan publik tetap lebih fokus pada detak jantung daripada detak hati, pengukuran usus daripada perasaan usus, kesenangan otot daripada sukacita kehidupan pribadi dan hidup lebih lama daripada keberadaan yang bermakna.

Akibatnya, kita telah mengembangkan baterai alat untuk mengukur sasaran, apa saja dari kalorimeter untuk mesin impedansi, skala untuk tes keterampilan, monitor detak jantung untuk mengukur tekanan darah. Kita sekarang dapat menerangi hampir semua bagian tubuh yang manapun - dari daerah otak sampai dengan sel tunggal - untuk lebih melihat apa yang "benar-benar" terjadi ketika seseorang sedang bergerak.

Berbeda dengan metode-metode canggih untuk mengukur perubahan-perubahan yang obyektif, kita masih sangat terbatas ketika tiba untuk menilai domain subyektif. Kita jarang menanyakan kepada siswa kita tentang hal itu. Kita tidak tahu dengan baik bagaimana cara mengukurnya. Kita tidak tahu persis bagaimana harus menyebutnya. Jadi kita cenderung melabeli *kesenangan* atau *enjoyment* dan kemudian mengisi seluruh berbagai pengalaman yang beraneka ragam ke sebuah tempat sampah tunggal yang sama. Campuran buah apel, jeruk dan nanas yang subyektif sifatnya menjadikan setiap akuntabilitas yang berarti bagi keberhasilan afektif tertentu secara virtual tidak mungkin. Akibatnya kita dipaksa mencapai konglomerasi subyektif disebut *kesenangan* dan untuk menilai keberhasilannya ketika hal itu tercapai.

Hasilnya adalah sebuah profesi yang tidak sama. Keironisan itu bertahan pada kenyataan bahwa kita tidak pernah hidup benar-benar obyektif sakit jantung atau tekanan darah atau gelombang otak, tapi kita menghabiskan sebagian besar waktu kita untuk mengubah dan mengukur. Kita telah menjadi keliru karena terfokus pada konsekuensi

kegiatan menyehatkan yang cenderung diabaikan, pentingnya gerakan manusia. Jump Rope for Heart telah terlalu penuh menggantikan melompat untuk kesenangan. Prudence tugas, dan perencanaan yang hati-hati telah terlalu sering memalsukan spontanitas dan permainan.

emilih kesehatan dan makna, melainkan untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara keduanya dan menghargai hubungan dekat mereka. Gerakan dapat dan haruslah menyehatkan dan menyenangkan, sering dalam waktu yang sama dan mungkin dengan orang yang memfasilitasi yang lain. Namun demikian, keseimbangan adalah kunci, dan saat ini subjektif lebih memperoleh perhatian. Perhatian ini dimulai dengan melihat lebih dekat pada pengalaman manusia dan deskripsi perbedaan yang dapat ditemukan di sana.

### **Kualitas Rasa Senang dalam bergerak (Perbandingan dengan Kesenangan)**

Rasa senang, pertama dan terpenting, adalah pengalaman yang tak terlupakan. Kualitas subjektif nya adalah sentuhan yang berbeda dari biasanya. Kita sering tidak menemukan seluruh kesenangan itu, tetapi ketika kita melakukan, hal itu cenderung tetap berada dalam ingatan kita. Ketika kita mengatakan pengalaman yang menyenangkan dengan melakukan jogging, bermain golf, atau berenang, kita mengacu kepada keterlibatan yang berdiri keluar dari pertunjukan khas kita, mungkin beberapa kualitas-baik waktu gerakan, usaha yang kurang, atau kerukunan dengan merusak lingkungan yang biasanya tidak muncul.

Kesenangan, dengan cara yang berbeda, sangat umum dan biasa. Peristiwa yang hanya bersifat menyenangkan biasanya seringkali masuk ke dalam latar belakang. Hari atau bahkan jam setelah acara kesenangan, kita tidak dapat mengingat detailnya. Jadi, meskipun episod-episod yang menyenangkan dikejar dan dinikmati, Namur peristiwa-peristiwa itu sering cepat dilupakan.

Perbedaan antara kesenangan dan rasa senang ditunjukkan dalam laporan baris-berbaris sebagaimana telah dicatat oleh Craig Lambert. Dia terkejut senang di suatu sore hari di Sungai Charles dekat Boston dan tidak bisa melupakan pertemuan itu.

Perahu itu adalah tingkatan. Aturlah dengan cantik, kita *haluskan* permukaan dengan lampu sinar laser yang terlihat berjalan dari cakrawala ke cakrawala. Tidak ada gesekan, kami mengendarai kendaraan alami yang bergerak, dan berputar terus menerus. Krunya bernafas mengambil nafas untuk pemulihan, buang napas saat kita mengayunkan dayung melalui air; inspirasi dan ekspresi. Dalam. Luar. Baris dengan satu tubuh dan demikian juga dengan satu pikiran. Tidak ada yang ada, kecuali: Di sini. Sekarang ini, mempercepat gelembung air di bawah lambung kita, seolah-olah sebuah gunung yang pecah terkubur dalam cakar Charles mengalir langsung di bawah kita. Aku tidak pernah mendengar suara ini sebelumnya, tapi saya tahu itu berarti kita melakukan sesuatu yang benar. Pendayung



memiliki kata untuk keadaan tanpa gesekan: ayunan. Pengalaman mengayun mengatur orang berbaris. Selera untuk ayunan tak terbatas. (Lambert, 1998, hal. 124-125)

Tidaklah layak bagi Lambert mengatakan bahwa pengalaman ini hanya "*agreeable*" atau "*kesenangan*." Bahasa seperti itu akan menjadi lebih murah dan dinyatakan tidak benar menggambarkan acara tersebut. Pengalaman "swing" yang istimewa, memang kenangan, milik sementara yang Lambert berharap untuk mendapatkan berulang kali selama hidupnya.

Hal ini memberikan petunjuk karakteristik lebih lanjut dari rasa senang. Tampaknya menjadi langka, sulit dipahami, dan sulit untuk memproduksi pada perintah. dan terkadang menentang upaya kita untuk menemukannya. Hal ini sering memerlukan persiapan ekstra pada bagian kita untuk membuatnya merasa diterima. Dalam hal ini, senang cenderung menjadi permintaan tinggi negara subjektif.

Kami tidak merencanakan untuk memperoleh kesenangan. Ketika kita mengalami kesulitan untuk mencapainya, maka hal itu bisa menyembunyikan sendiri secara sempurna. Di satu sisi, kesenangan mengejutkan kita. Ini muncul, sering tak terduga dan tanpa pemberitahuan. Namun demikian, walaupun kita tidak bisa memanggil kesenangan secara langsung, namun kita dapat meletakkan dasar dan yang lain mempersiapkan diri mereka untuk itu. Untuk membuat datangnya kesenangan menjadi lebih mungkin, kita mungkin perlu berlatih lama, berlatih secara sungguh-sungguh, perhatian kita lebih fokus, atau secara sederhana bekerja lebih lama dan lebih keras.

Di sisi lain, biasanya berada di tempat terbuka dan relatif kecil membutuhkan di bagian kita untuk mencari dan mengamankannya. Ketika kita mencari kesenangan, kita biasanya menemukannya. Kita tertarik pada makanan favorit, film, CD, novel, taman hiburan, teman, kekasih, olahraga, dan kedai kopi dan hampir selalu senang ketika kita berada di perusahaan. Dalam proses ini, senang relatif membuat beberapa tuntutan pada kita. Kita hanya mungkin perlu berada dalam suasana hati yang layak, relatif waspada, dan rendah hati secara terus-menerus. Jadi, ketika kita merencanakan pesta, atau perjalanan ke taman hiburan, atau bermain golf, kita hampir selalu merencanakan dan mencapai setidaknya beberapa kesenangan. Dan ketika kita mencari kesenangan di tempat-tempat ini, kita cenderung berada disekitar itu - setidaknya untuk selama berlangsungnya acara tersebut.

Kesenangan tidak abadi. Seperti tamu berubah-ubah, itu dapat dikenakan untuk pergi tanpa pemberitahuan. Hal ini seperti mantra yang rapuh yang mendapat *cast* atas kita. Bahkan mengalihkan perhatian kita sering akan membunuhnya di tempat itu atau setidaknya kirim packing. Lambert di hadapan "swing" untuk beberapa saat, selama hanya satu tamasya di sungai. Meskipun ini pengalaman yang menyenangkan bisa kembali, dan meskipun

Lambert terus bekerja keras untuk memastikan bahwa hal itu, dia masih tidak diikutsertakan dalam jadwal tersebut.

Lambert belajar bahwa, selain menjadi tak terduga, rapuh, tidak biasa, dan mudah diingat, senang juga pribadi. Rasa senangful pengalaman berbicara kepada kita secara pribadi, dalam hal aspirasi kita yang unik dan istimewa cerita kita sendiri. Karena itu, kita senang menggugah, menggerakkan kita, atau membawa kita pergi.

Ketika Lambert menemukan dirinya berada di bawah pengaruh gembira, ia kiasan diangkut ke pribadi dan tempat yang sangat khusus - dalam hal ini, ke dunia hanya dihuni oleh anggota dari apa yang disebut suku Lambert dayung, tempat dimana gesekan umum perahu terhadap sungai, kerjasama tidak pasti, dan berkeringat usaha sehari-hari menarik dayung melalui air ajaib mengambil karakteristik yang sangat berbeda. Lambert dibawa pada memenangkan adalah senang, karena itu, ke tempat dayung sendiri (Kretchmar, 2000).

Kesenangan dalam kegiatan jasmani, seperti yang kita semua tahu, biasanya tidak pribadi dalam pengertian ini, dan hal ini hampir tidak membawa kita kemanapun. Kesenangan biasanya tidak menambahkan bab penting untuk cerita-cerita kita dan tidak dilengkapi dengan sayap. Aku tidak pernah mendengar dikatakan bahwa seseorang telah dipindahkan, diaduk, terguncang, atau dibawa oleh kesenangan. Jika kesenangan berbicara lebih lepada hati kita, kesenangan tingla di kulit kita. Jadi, meskipun kesenangan adalah menyenangkan dan diinginkan, masih tidak terlalu pribadi.

Refleksi mengenai kesenangan ini mengarah lepada karakteristik terakhir, yang paling penting. Kesenangan adalah kondisi hasil pemenuhan (Drost, 1995). Kesenangan tergantung pada kesatuan beberapa objek atau tujuan yang dianggap baik. Untuk mengalami kesenangan, seseorang harus mendekati dengan sesuatu yang diinginkan tetapi sering berada di kejauhan atau biasanya di luar jangkauan.

Dalam bahasa pendidikan jasmani kita dengan kisah ini, lebih sering melekat kepada prestasi yang gemilang dari sebuah perjuangan (proses sulit untuk mencari prestasi) atau prestasi serampangan (yang dimiliki oleh hal-hal yang tidak layak mencari atau memiliki). Kesenangan dalam gerakan perubahan dari mencari untuk menemukan, dari mencoba belajar untuk memiliki belajar, dari harapan-untuk-memiliki untuk memiliki-di-tangan. Tapi, lebih dari itu, apa yang ditemukan, belajar, atau dimiliki biasanya sulit untuk mengamankan. Lain serikat bijaksana tidak akan dicatat.

Dalam pendidikan, ini biasanya datang secara bertahap. Setiap akuisisi belajar adalah sebuah langkah kemajuan untuk kesatuan lebih lanjut dan tingkat yang lebih tinggi dari belajar. Dengan demikian, dalam pengajaran menuju kesenangan, kita benar-benar mengajar lepada kesenangan-progresif yang, karena itu keadaan yang afektif temporer dan khusus

mengesankan hak mereka sendiri, tapi juga motivator untuk kesenangan tambahan pada tingkat yang lebih tinggi bahkan keterampilan, pengetahuan, atau pemahaman. Mencari kesenangan, oleh karena itu, ternyata perjalanan yang dapat didapat oleh pemula, intermediet, dan artis maju sama.

Seperti yang kita lihat meskipun ini deskripsi singkat tidak bisa dicari di mana-mana. Hal ini sulit untuk menemukan dalam domain kesehatan umum, perilaku yang berhati-hati, hiburan, stimulasi, variasi, baru, atau apa pun yang didasarkan pada sebuah tugas impersonal, diversifikasi yang palsu, atau kegiatan yang mudah dilupakan. Beberapa tingkat kesenangan bisa ditemukan di tempat-tempat ini, tetapi biasanya bukan kesenangan. Kesenangan, kita temukan, tinggal lebih dekat ke dalam hati, dalam domain yang jauh lebih pribadi. Lebih jauh lagi, meskipun tingkat kesenangan dapat ditemukan di dalam mencari, mencoba, berusaha, berharap, berencana, belajar, atau bentuk lainnya perjuangan, kesenangan perlu mempunyai, memiliki, dan membentuk kesatuan dengan beberapa obyek khusus atau obyektif.

Singkatnya, para pendidik jasmani yang mengajar menuju kepada senang, di satu sisi atau ke menuju kesenangan masuk ke dua arah yang berbeda. Arah menuju kesenangan ditandai di Bacaan saat ini oleh berbagai tips dan teknik, dan sebagian besar dari kita memiliki strategi favorit kita untuk membuat aktivitas yang menyenangkan. Tanpa pertanyaan, kita semua harus menghabiskan setidaknya beberapa waktu dan berupaya mempromosikan tujuan yang efektif tingkat-dasar.

Namun, jalan menuju kesenangan juga mendapat perhatian kita. Ini jalan pedagogis telah hampir telah dibersihkan dan rambu-rambu yang jauh lebih sedikit. Namun demikian, dengan deskripsi kesenangan sekarang yang ada di tangan, kita memiliki beberapa petunjuk tentang pedagogi untuk kesenangan. Salah satu dari petunjuk itu memberitahu kita bahwa kesenangan sering menyertai pribadi dan kesatuan atau kepemilikan khusus, jadi ini mungkin merupakan tempat yang baik untuk memulai.

### **Nilai Kegiatan Khusus yang memiliki Potensi Rasa senang**

Pembelajaran Pendekatan Taktik telah berkembang, sejumlah sumber untuk keberhasilan afektif telah diidentifikasi, termasuk afiliasi, persahabatan, dan persetujuan sosial; pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, prestasi, kesenangan / sensasi, kerja tim, kemenangan, dan self-arah (Werner, Thorpe, & Bunker, 1996). Pahlawan fokus, namun akan kinerja sebagai sumber kesenangan, pada sebenarnya bermain game. Fokus ini konsisten dengan dasar-dasar Pembelajaran Pendekatan Taktik holistik, yang menyatakan bahwa mengetahui tidak terlepas dari melakukan, atau lebih khusus, bahwa pemikiran taktis tidak terlepas dari melakukan dengan terampil (Kirk & MacPhail, 2002). Singkatnya, tujuan utama

dari Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah untuk mengajarkan kepada siswa bermain dengan baik dan menikmati kegiatan.

Jalan itu untuk bermain dengan baik, tentu saja, merupakan perjalanan pendidikan ditandai dengan perasaan, sensasi, emosi, wawasan, dan keterampilan baru. Oleh karena itu perjalanan tidak seragam, sama, atau linier. Berbagai terobosan pengalaman atau kadang-kadang terjadi lompatan maju dan dihitung sebagai kegiatan pembelajaran khusus, belajar kemajuan ini sulit untuk dimasukkan ke dalam kata-kata, tetapi mereka berdiri sebagai sumber potensial untuk kesenangan. Berikut adalah beberapa contoh:

### ***Sepuluh Aspek tahapan gerak yang akan Bernilai***

1. Dari gerakan yang secara mekanis benar menuju kepada gerakan yang ekspresif
2. Dari bertindak untuk menjadi kenyataan
3. Dari gerakan yang efektif dan berulang menuju kepada gerakan yang inventif (pintar, unik)
4. Dari gerakan inventif menuju kepada gerakan yang kreatif (artistis)
5. Dari melihat lawan sebagai ancaman atau musuh menuju melihat lawan sebagai fasilitator, mitra, atau teman
6. Dari gerakan sebagai kewajiban menuju kepada gerakan sebagai bagian dari kisah kita
7. Dari kendala hidup yang tidak layak menuju kepada kebebasan pengkondisian yang baik
8. Dari gerakan seperti estetis menyenangkan (misalnya, bergegas, canggung, sulit) menuju kepada gerakan sebagai hal indah (misalnya, mulus, anggun, usaha, seimbang)
9. Dari takut dan menghindari tugas motorik sulit menuju memenuhi dan mengatasi tantangan sesungguhnya.
10. Dari berpikir melalui teknik atau strategi menuju kepada mengintuisi gerakan yang benar.

Dalam artian, ini adalah cara yang berbeda untuk berbicara tentang satu proses-perjalanan dari gerakan yang buruk menuju gerakan yang baik. Namun, setiap perjalanan terpisah dari estetika ke ekspresif, dari pengalaman gerakan inventif menuju pengalaman kerjasama interpersonal adalah kepemilikan yang mencolok dan merupakan sumber penting dari kesenangan. Namun demikian, pertanyaannya tetap, apakah sumber daya kegiatan ini secara efektif dan unik disadap oleh metodologi Pembelajaran Pendekatan Taktik.

### **Meningkatkan Aktivitas menyenangkan melalui Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Verbal, preposisional, eksplisit, atau apa yang kadang-kadang disebut pengetahuan deklaratif adalah fitur signature metode Pembelajaran Pendekatan Taktik. Sampai dengan memahami taktik di tingkat eksplisit dapat dengan sendirinya menjadi menyenangkan. Tetapi

dalam konteks saat ini, taktis dan pengetahuan eksplisit lain terutama menjadi alat, sarana untuk mencapai tujuan. bukan sumber kesenangan dalam diri mereka. Jika Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah pedagogi kuat untuk mencapai kesenangan yang berbasis pada aktivitas, itu karena pemahaman merupakan katalis yang kuat. Dengan kata lain, siswa pendidikan jasmani yang memahami gerakan mereka (dalam beberapa eksplisit, cara verbal) akan belajar lebih cepat dan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang memiliki pemahaman tersebut.

Peran penting untuk memahami mungkin ditangkap dalam lima pernyataan yang dapat ditemukan sebagai asumsi atau klaim dalam literatur Pembelajaran Pendekatan Taktik. (Lihat, misalnya, Thorpe et al., 1984; Werner et al 1996.,) Ini adalah pernyataan tentang bagaimana dan mengapa motor pemahaman meningkatkan pembelajaran:

1. Pemahaman yang lugas memberikan konteks. Siswa yang melihat konteks pengembangan ketrampilan dan taktis akan mengalami kemajuan meningkatkan lebih cepat.
2. Pemahaman yang jelas meningkatkan motivasi. Siswa yang tahu mengapa mereka berlatih keterampilan tertentu akan bekerja lebih keras dan belajar lebih cepat.
3. Pemahaman yang jelas meningkatkan transfer keterampilan. Siswa yang tahu taktis strategi spasial dan temporal untuk sebuah jenis permainan akan dapat melakukan lebih cepat dan efektif dalam berbagai permainan jenis itu.
4. Pemahaman yang jelas meningkatkan pengembangan keterampilan psikomotorik. Siswa yang memahami teknik dan strategi pertama, atau selama proses pembelajaran, akan lebih cepat mengembangkan keterampilan dan kemampuan perseptual-rasa diperlukan di pengadilan atau lapangan.
5. Pemahaman eksplisit meningkatkan kreativitas selama pertunjukan. Siswa yang tahu bagaimana bekerja permainan akan kurang terikat dengan tindakan hafalan dan lebih mampu mengembangkan pola gerakan baru.

Jika kelima pernyataan itu benar, kasus yang kuat dapat dibuat untuk Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai pedagogi untuk kegiatan berbasis kesenangan. Dengan bantuan pemahaman, siswa akan menemukan performa akuisisi 10 cepat dan di tingkat yang lebih tinggi dalam kurikulum Pembelajaran Pendekatan Taktik dari mereka akan di bawah metodologi pembelajaran lainnya. Lebih banyak kreativitas lebih banyak penulis, lebih banyak estetika intrik, peningkatan usaha semua gerakan ini karena pemahaman eksplisit mempercepat perjalanan belajar motor. Tetapi sebagian akan bertanya apakah katalis ini. pada kenyataannya, sama efektifnya dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik para teoretikus percaya bahwa itu mungkin.

## **Keraguan Pembelajaran Pendekatan Taktik Sebagai Pedagogi Untuk Kesenangan**

Pembelajaran Pendekatan Taktik mensharekan nasib dengan banyak pedagogi pendidikan jasmani lainnya -yaitu, tidak adanya penelitian yang dikontrol dengan baik dokumen-dokumen yang meyakinkan keberhasilan relatif. Meskipun mungkin Pembelajaran Pendekatan Taktik diharapkan mengungguli kurikulum yang didasarkan pada keterampilan dan metode pengeboran dan yang memperlakukan para pelajar kurang holistik. L keunggulan seperti sulit untuk menunjukkan secara definitif (misalnya, Chandler, 1936; Perancis, Werner, Rink, Taylor, & Hussey, 1996; McMorris, 1998 - Rink, 1996). Hal ini bahkan lebih sulit untuk menilai efektivitas Pembelajaran Pendekatan Taktik dibandingkan dengan pedagogi lain yang seperti itu, yaitu, orang yang lebih atau kurang selektif terinspirasi, seperti Siedentop (1994) pedagogi untuk bermain, Jewett dan) pedagogi Bain (1985 untuk tujuan, atau bahkan) pedagogi Metheny's (1968 untuk arti simbolis.

Namun, perbandingan seperti ini penting jika kita ingin sesuai dengan tujuan pendidikan dengan metodologi mereka yang paling kuat. Langkah menuju tujuan ini dapat diambil dengan menaikkan isu-isu kunci tentang kemanjuran Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai pedagogi untuk kesenangan. Berikut adalah beberapa poin yang tengah di mana janji Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai promotor engsel keunggulan afektif:

- *Kebutuhan untuk penelitian empiris lebih lanjut.* Sepengetahuan saya, sebagaimana dijelaskan sebelumnya, penelitian sampai sekarang belum diverifikasi, apalagi didukung, salah satu dari lima klaim empiris tentang utilitas pemahaman. Jika pemahaman eksplisit pada kenyataannya merupakan katalis ampuh untuk / lebih cepat dan lebih baik untuk belajar, maka Pembelajaran Pendekatan Taktik mungkin merupakan pedagogi utama untuk kesenangan berbasis aktivitas. Jika tidak, itu masih dapat menawarkan teknik yang superior untuk mempromosikan menyenangkan. Tapi dalam kasus ini, pedagogies eter harus dipilih jika ada yang mengejar kenikmatan.
- *Kebutuhan untuk gagasan yang lebih jelas pemahaman.* Karena pemahaman merupakan hal yang terpenting bagi teknik Pembelajaran Pendekatan Taktik, maka para praktisi harus benar-benar mengetahui tentang pemahaman, bentuk apa yang diperlukan, jika yang terbaik adalah bekerja, dan sebagainya. Bahkan, diragukan bahwa penelitian empiris yang baik dapat bergerak maju sampai dan kecuali pemahaman-di berbagai tingkatan dan dalam berbagai bentuk-nya sepenuhnya didefinisikan, dioperasionalkan, dan juga ditempatkan dalam konteks yang lebih luas belajar (Kirk & MacPhail, 2002; Rink, 2001).
- *Kebutuhan untuk membahas penggunaan dan pengaturan waktu yang diabaikan.* Pembelajaran Pendekatan Taktik menyediakan waktu yang cukup untuk memperoleh

pemahaman dan partisipasi dalam kegiatan simulasi. Kedua teknik yang berpikir untuk mempromosikan kesenangan atau kenikmatan. Keberhasilan mereka dalam menyediakan akses untuk kesenangan kurang jelas, terutama jika senang, seperti halnya berspekulasi, adalah permintaan batu tulis tinggi afektif. Jika ini benar, cara yang Pembelajaran Pendekatan Taktik saldo pengalaman pengantar singkat dengan tantangan berkelanjutan juga dapat mempengaruhi potensi sebagai metodologi untuk senang.

- *Kebutuhan untuk pembahasan mengenai tujuan.* Pembelajaran Pendekatan Taktik's memfokuskan pemahaman yang jelas meremehkan lingkup pengetahuan dan membatasi kemampuannya untuk menghasilkan kegiatan yang berbasis kesenangan. Sebagian berpendapat bahwa pemain, seperti musisi, penyair, penulis, penari, dan atlet, datang untuk memahami secara diam-diam (misalnya, Polanyi & Prosch, 19 / 5) dan bahwa bentuk diam-diam dari pemahaman adalah apa yang menghasilkan 10 peluang untuk kesenangan aktivitas telah dijelaskan sebelumnya. Ironisnya kemudian, itu adalah pemahaman yang memproduksi kesenangan, tetapi bukan jenis pemahaman tentang apa yang kita biasanya berpikir. Selain itu, pengetahuan yang jelas mungkin hanya satu yang sangat tidak pasti dan kadang-kadang meupakan jalan yang berguna menuju pemahaman secara diam-diam. Spekulasi ini dapat merupakan kebenaran lebih radikal holisme, yaitu bahwa pemahaman manusia bekerja secara unik dalam cara-cara verbal dan nonverbal, di-abstrak tingkat eksplisit dan di-beton tingkat diam-diam. Dalam sejauh mana Pembelajaran Pendekatan Taktik mengandalkan verbal, abstrak, bentuk pemahaman eksplisit, dapat menghambat tingkat pemahaman lain yang membawa mereka sendiri kelezatan.

## **Kesimpulan**

Di hari dan era ini, ketika kita khawatir tentang mengurangi obesitas dan meningkatkan gaya hidup aktif, tidak akan menyenangkan sekali kalau kita bisa melambatkan tongkat sihir dan memberikan siswa kita pengalaman yang luar biasa mengenai kenikmatan yang tersedia dalam domain gerakan? Dan bukankah akan lebih bagus lagi jika semua orang bisa memiliki pengalaman yang tidak sama dengan ayunan dayung Lambert dalam keadaan tanpa gesekan? Tentu saja bisa, tetapi ini mungkin tujuan realistis. Namun demikian, langkah-langkah ke arah itu difokuskan pada poin dibawa pulang dan kesimpulan.

- Dalam pendidikan jasmana terlalu banyak para praktisi mengabaikan subjektif itu. Mereka mengabaikan dengan melakukan dumping berbagai negara-negara kaya afektif ke dalam satu keranjang besar yang disebut kenikmatan atau kesenangan. Mereka juga menolak dengan tujuan terlalu rendah, oleh menetap untuk kepuasan hanya ketika mereka bisa menargetkan sesuatu yang lebih mudah diingat, lebih bermakna.

- Membedakan antara negara-negara subjektif bukan hanya mungkin, Namur juga merupakan tanggung jawab profesional. Kesenangan tidak sama dengan kesenangan, dan kita dapat menjelaskan secara konkret bagaimana dan mengapa mereka berbeda. Setelah perbedaan yang jelas, itu menjadi tanggung jawab kita untuk target tujuan afektif secermat lebih objektif kita, kesehatan dan keterampilan hasil terukur secara empiris.
- Ketika kita tahu apa yang menyenangkan, kita dapat mengembangkan strategi pedagogis yang dirancang untuk menghasilkan itu, atau setidaknya untuk meletakkan karya dasar untuk tampilan lebih teratur. Ini adalah satu hal untuk memindahkan lengan atau kaki ke dalam posisi yang benar. Hal lain yang memungkinkan seseorang untuk pindah ke posisi yang tepat dengan anggun, ekspresif, pada yang disebut "sayap sehingga-dari membatasi.
- Tidak semua pedagogies sama ketika sampai kepada mengajarkan menuju kepada kesenangan atau terhadap setiap keadaan yang afektif bernilai tinggi dan maju lainnya. Sebagian akan lebih baik, sebagian lain akan lebih buruk.
- Pembelajaran Pendekatan Taktik cukup memegang janji pedagogi yang bertujuan untuk keunggulan afektif. Sebagai sebuah pendekatan holistik yang bergantung pada pemahaman dan makna tidak hanya pada gerakan hafalan, namun juga posisi yang baik untuk mengejar tujuan-tujuan subjektif yang ambisius. Di sisi lain, jika holisme memerlukan pemikiran ulang dan revaluasi pemahaman diam-diam, Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat mewujudkan cacat teoretis.
- Pada tingkat praktis, Pembelajaran Pendekatan Taktik juga membawa keuntungan yang sangat besar. Jika pemahaman eksplisit, sebenarnya, katalisator kuat untuk bermain lebih baik, maka banyak ke 10 akuisisi belajar yang terkait dengan kesenangan akan dipercepat dalam kurikulum Pembelajaran Pendekatan Taktik. Di sisi lain, pertanyaan penting tetap tentang kemandirian pemahaman eksplisit dalam konteks tertentu-, di berbagai tingkatan, pada waktu yang berbeda, dan dalam hubungan dengan pertimbangan belajar lainnya.

Dalam bab ini saya telah mengajukan pertanyaan yang mungkin tampak membingungkan. Tapi akhirnya masalah di sini sangat sederhana. Banyak dari kita telah memilih pendidikan fisik untuk karier karena kita telah memiliki cinta kita sendiri urusan dengan gerakan. Kita secara pribadi telah mengalami beberapa dari ke 10 keadaan gembira - dari bergerak anggun sampai kepada gerkaan yang ekspresif, dari gerakan pemecahan masalah secara kreatif untuk memukul bola dengan mudah. Mungkin senang, karena itu, yang mendapat perhatian kita pada awalnya. Itu juga mungkin menyenangkan yang membawa kita kembali. Dan mungkin juga telah kenikmatan yang telah membuat kita berolahraga, bergerak, dan bersaing di tahun-tahun.



Jika demikian, mungkin baik bagi kita untuk bekerja lebih keras di berbagi materi pelajaran dengan siswa kita. Kita tahu bahwa mereka selalu tertarik untuk memiliki beberapa hal yang menyenangkan di kelas kita, tetapi kita juga tahu bahwa daya tarik gerakan tidak perlu berhenti di situ.

### **Pertanyaan Diskusi**

1. Mengapa kinesiologis menghindari subjektif? Apakah ini masalah kenyamanan? Kemalasan? Kurangnya percaya diri? Sebuah kuat ketergantungan pada pengukuran empiris realistik? mata pelajaran lain Apakah menghadapi kesulitan yang sama? Bagaimana dengan bahasa Inggris? Bagaimana dengan musik?
2. Dapatkah Anda datang dengan titik akhir lain selain subjektif senang dan kesenangan? Apa yang akan mereka dapat dan bagaimana mereka berbeda dari kedua kondisi ini?
3. Anda bisa memetakan kemajuan subjektif sebagai bagian dari rencana unit? Di mana pelajar mulai secara subjektif? Dengan langkah-langkah apa yang mereka berkembang maju? Meskipun pasti akan ada perbedaan-perbedaan individual penting di sini, namun apakah tidak ada juga jalur yang lazim bahwa hampir semua dari kita ambil?
4. Jika Anda memiliki kelas perdebatan tentang masalah berikut: Lebih baik untuk basis pendidikan fisik pada suara, manfaat kesehatan dapat diukur dari makna dan tujuan subjektif lainnya, di mana Anda akan berdiri? Argumen apa yang akan Anda gunakan untuk mempertahankan posisi Anda?

## **Bab 14**

### **Prospek Masa Depan Pembelajaran Pendekatan Taktik**

**David Kirk**

Bayangkan jika saya ingin mengajar sebuah kelas yang siswanya berusia 8 tahun prinsip keamanan dasar pada pelajaran senam. Dalam situasi ini, dengan masalah pembelajaran langsung ini adalah benar jika strategi pembelajaran digunakan. Sekarang bayangkan jika aku menginginkan anak yang sama untuk belajar beberapa prinsip tentang bermain sebuah permainan sebagai anggota tim, termasuk juga bagaimana bekerja sama dengan yang lain dan hubungan antara berada di tempat itu dan memiliki waktu untuk membuat keputusan dan pergerakan yang sesuai rencana. Apakah pembelajaran langsung akan bekerja pada keadaan yang seperti ini? Michael Metzler mengatakan bahwa itu tidak. Dia berpendapat bahwa dia akan membutuhkan penggunaan strategi pembelajaran yang lain yang dapat memberikan kesempatan untuk merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai yang akan sangat disukai, untuk memproduksi hasil pembelajaran yang diinginkan.

Metzler (2005) dalam buku terbarunya, *Instructional Models for Physical Education*, berpendapat jika kita membutuhkan pembelajaran berbasis model yang lebih dalam pendidikan jasmani (lihat bab 12 untuk lebih mengetahui tentang pembelajaran berbasis model). Hal ini dikarenakan pembelajaran berbasis model ini membawa kita sampai mendekati barisan strategi pembelajaran dan hal-hal yang berhubungan dengan subyek itu sendiri dengan maksud kepada hasil pembelajaran itu sendiri, semua hal yang sudah menjadi pertimbangan dengan pengaturan keadaan yang spesifik. Pemahaman dalam konteks dari skenario yang membuka bagian ini, pengetahuan kunci yang dimiliki oleh Metzler mungkin tidak terlihat seperti orang yang revolusioner yang istimewa atau novel. Faktanya, hal ini terdengar seperti perasaan yang umum. Sialnya, walaupun hal ini membuat pengertian yang sempurna, tidak semuanya merupakan hal yang biasa. Banyak bukti yang mengindikasikan bahwa pendidik dalam pendidikan jasmani tidak menggunakan pembelajaran berbasis model secara banyak, kecuali untuk menggunakan model pembelajaran secara langsung, kadang kurang sesuai (contohnya, Curtner-Smith, 1999; Green, 1998). Satu dari model pembelajaran yang ada dalam bukunya Metzler adalah model permainan taktis, yang juga disebut dengan pengajaran menggunakan permainan untuk pemahaman (Pembelajaran Pendekatan Taktik). Beberapa dari kita yang sudah menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik sudah mempraktikkan sebuah pendekatan berbasis model untuk pembelajaran keseluruhannya, mungkin tanpa merealisasikannya.

Pembelajaran berbasis model sekarang ini jarang dalam pendidikan jasmani, dan hal ini merupakan bagian mengapa Pembelajaran Pendekatan Taktik belum menjadi sesuatu hal yang biasa di sekolah kita.

Pembelajaran Pendekatan Taktik menyatakan bahwa semua siswa harus mempelajari pengetahuan yang diketahui secara spesifik untuk menjadi pemain yang baik, dan bahwa beberapa hal yang menjadi subyek dari permainan menawarkan tantangan berbeda kepada siswa daripada hal hal yang berkaitan dengan subyek dari bagian yang lain dari kegiatan fisik dalam pendidikan jasmani.

Sebagai susunan dari pembelajaran berbasis model, Pembelajaran Pendekatan Taktik mengemukakan bahwa pemain permainan yang bagus adalah pemikir yang bagus sebgus seorang teknisi. Dengan kata lain, Pembelajaran Pendekatan Taktik menganjurkan bahwa pengembangan proses kognitif seperti berpikir strategis dan pembuatan keputusan adalah sama pentingnya untuk menjadi seorang pemain permainan yang baik seperti dalam ketangkasan atau keterampilan fisik. Juga konsisten dengan pembelajaran berbasis model, Pembelajaran Pendekatan Taktik menyatakan bahwa semua siswa harus mempelajari pengetahuan yang dikuasai secara spesifik untuk menjadi pemain yang baik, dan bahwa beberapa hal yang menjadi subyek dari permainan menawarkan tantangan berbeda kepada siswa daripada hal hal yang berkaitan dengan subyek dari bagian yang lain dari kegiatan fisik dalam pendidikan jasmani. Mungkin lebih dalamnya, dan dalam pengantar dari dua masalah sebelumnya ini, Pembelajaran Pendekatan Taktik mengharuskan para guru untuk melangkah keluar dari zona keamanan dan kenyamanan dari pembelajaran langsung dan untuk merencanakan pengalaman belajar yang memberikan siswa beberapa tanggung jawab bagi pelajaran mereka.

Pembelajaran Pendekatan Taktik tentu saja membatasi hasil pembelajaran dengan hal hal yang berhubungan dengan subyek dan strategi pembelajaran, tapi hal ini bukanlah menjadi suatu alasan kenapa dalam praktiknya Pembelajaran Pendekatan Taktik belum menjadi sesuatu yang biasa. Lebih menginformasikan dan konsisten dengan beberapa dari model pembelajaran yang lain. Metzler mencantumkan dalam bukunya, yang dimaksudkan Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah bahwa hasil pembelajaran yang menantang langkah langkah yang konvensional dari berpikir tentang pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan guru yang dibutuhkan untuk menggunakan lain daripada pembelajaran langsung dalam mencapai hasil tersebut. Laker (2002) menyarankan dalam bukunya *Beyond the Boundaries of Physical Education* bahwa pengajar pendidikan jasmani memiliki untuk waktu yang cukup lama melekat untuk sebuah aturan tradisional yang secara otomatis dipakai seperti guru yang ahli dalam kecakapan olah raga. Sementara itu,

berdasarkan Laker (2000), timbul kebutuhan dalam masalah waktu adalah untuk pendidikan jasmani untuk mengkontribusikan menjadi “pengembangan individu yang lengkap” (p.3).

Advokasi seperti Laker untuk sebuah kumpulan landasan dari hasil pembelajaran untuk pendidikan jasmani bukanlah suatu hal yang baru. Hal yang dapat dikatakan baru adalah dalam sebuah usia dari peningkatan yang dapat dihitung adalah adanya undang-undang yang mengkehendaki sekolah yang memiliki dana untuk mengantarkan hasil pembelajaran, seperti yang sekarang mereka harus tahu dalam hal bagian-bagian United Kingdom. Sepanjang dengan hal ini dapat dihitung yang hukumnya sudah dapat direalisasikan bahwa jika kita bicara kita dapat memperlihatkan apa yang sudah mereka capai. Penggunaan secara eksklusif dari strategi pembelajaran langsung adalah menjaga anak-anak untuk tetap “sibuk, senang, dan baik” (Placek, 1983), dibawah control, dan relative aman adalah cukup dalam suasana pendidikan yang baru.

Pembelajaran Pendekatan Taktik ditempatkan dengan baik untuk menjadi sebuah praktik yang biasa agar terdengar berpendidikan.

Saya percaya bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik pada momen ini dalam sejarah pendidikan jasmani, ditempatkan dengan baik untuk menjadi sebuah praktik yang biasa agar terdengar berpendidikan. Apa saja macam-macam permainan yang biasa kita temukan dalam program pendidikan jasmani, seperti seorang filosof Bernard Suits (1967) yang mencatatkan, kegiatan yang beraturan, dan latihan yang rumit dalam mengatasi sesuatu masalah, dengan menambahkan rasa tertantang dalam kebersamaan fisik untuk menjadi seseorang yang baik dalam mengatasi masalah dalam sebuah masalah yang komplek, seorang yang memiliki strategi yang baik, sebuah tim kerja yang baik dalam mencapai hasil bersama, dan seseorang yang dapat bergerak secara efektif. Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat, dalam tangan yang cakap dan guru yang memiliki pengetahuan yang luas, bantuan semua anak muda untuk menjadi pemain yang berkompetensi dan memperoleh kepuasan dalam mengkontribusikan permanan yang baik.

Untuk menjadi seseorang yang baik dalam mengatasi masalah dalam sebuah masalah yang komplek, seorang yang memiliki strategi yang baik, sebuah tim bekerja dengan baik dalam mencapai hasil bersama, dan seseorang yang dapat bergerak secara efektif.

Ide Pembelajaran Pendekatan Taktik itu sendiri sebenarnya sudah ada selama kurang lebih 20 tahun. Hal ini menjadi sangat populer dengan beberapa guru dan pelatih, dan sejak akhir 80an sudah mulai dipelajari oleh beberapa orang peneliti. Hal ini

mempengaruhi adanya perkembangan baru, seperti Launder (2001) pendekatan “bermain praktik” dan Horst Wein’s (2001) model pengembangan sepakbola. Hal ini berdasar pada sebuah pendengaran tentang pendidikan yang rasional. Hal ini dipasang dengan baik untuk bertemu dengan tantangan yang terbaru untuk system pendidikan yang dapat diperhitungkan. Apakah prospek masa depan terjamin? Saya rasa tidak.

Untuk menjamin masa depan Pembelajaran Pendekatan Taktik, kita harus mencoba mengatasi beberapa isu yang masih belum diketahui kebenarannya, masing-masing dari isu tersebut akan saya bahas dalam bagian ini. Pertama, saya akan berpendapat tentang cara kita melakukan penelitian dan bagaimana kita merancang sebuah penelitian. Kedua, saya akan membahas tentang perlunya melanjutkan pengembangan model Pembelajaran Pendekatan Taktik. Ketiga, saya akan mencoba untuk menjelajahi beberapa konsep baru untuk dipikirkan, dan alat untuk mengukur pembelajaran dan permainan. Akhirnya, saya akan membahas tentang tantangan dalam menggabungkan Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan guru dan pelatih program pendidikan. Saya akan menyertakan bagian ini dengan melihat setiap isu yang ada berhubungan dengan prospek masa depan dari Pembelajaran Pendekatan Taktik itu sendiri.

### **Rancangan Kajian Penelitian dan Penelitian latihan yang menjadi Referensi**

Para peneliti mulai memeriksa atau meneliti dengan cermat Pembelajaran Pendekatan Taktik secara empirik pada akhir tahun 80an. Banyak dari penelitian ini mengambil susunan penelitian eksperimental yang sudah dibandingkan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan susunan dari pengajaran permainan yang hal ini diduga untuk menngantikan, teknik pendekatan tradisional (seperti contohnya, Griffin, Oslin, dan Mitchell, 1995; Lawton, 1989; Oslin, Mitchel, & Griffin, 1998; Turner & Martinek, 1992). Rink, French, dan Tjeerdsma (1996) mencatat bahwa penelitian pada Pembelajaran Pendekatan Taktik memiliki laporan tentang hasil pembelajaran yang positif bagi siswa. Yang paling memiliki kekuatan dalam mencari diantara bahan-bahan pelajaran yang dilihat oleh Rink dan koleganya (1996) bahwa penangkapan siswa dari sebuah pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik mungkin dapat dilihat oleh siswa untuk lebih dapat dinikmati daripada pendekatan teknik, dan jadi siswa mungkin akan lebih memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk berpartisipasi.

Rink dan koleganya (1996) juga mencatatkan demikian, walaupun beberapa penemuan positif, peninjauan masalah tidak dapat dimasukkan dalam pendukung yang meyakinkan untuk Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih dari pendekatan teknik. Mereka berpendapat bahwa hal ini merupakan hasil dari rancangan penelitian yang berbeda yang

membuat perbandingan yang sulit karena adanya macam-macam masalah yang berdasarkan pada permainan yang dipilih, usia para pesertanya, panjang dan bakat dari intervensi, variable yang dipilih untuk menyelidiki, dan cara variable ini diukur.

Walaupun faktanya bahwa penelitian sebelum sebelumnya pada Pembelajaran Pendekatan Taktik mengadopsi rancangan komparatif eksperimental ini yang mudah dimengerti, asumsi bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagian besar adalah tentang mengajar secara taktis dan pendekatan tradisional sebagian besar adalah tentang teknik mengajar yang salah. Jika kita mengingatkan dirikita tentang kunci pikiran dasar dari pembelajaran berbasis model, kita bias melihat sekarang juga bahwa cara ini untuk mengkarakterisasikan kunci keistimewaan dari tiap pendekatan adalah terlalu simpel. Masalah ini bukan tentang taktis versus teknis. Thorpe dan Bunker selalu berpendapat bahwa taktis dan teknik itu adalah hal yang sama pentingnya dalam pengembangan permainan yang baik. Masalahnya, malahan, adalah tentang hasil pembelajaran dan bagaimana hal ini dapat dicapai dengan menggunakan beberapa fakta tentang strategi pembelajaran dan hal hal yang berkaitan dengan subyek diartikan sebagai pengalaman belajar.

Dalam pendekatan tradisional, hamper penggunaan universal dari pembelajaran langsung mendorong sebuah perhatian khusus kepada teknis dari masing-masing individu dan kelompok permainan yang kecil. Dalam besarnya, kelas kemampuan campuran dalam pendidika jasmani, kurikulum yang tersembunyi dari pengendali ditambahkan dengan sebuah insentif kepada guru untuk mengajar permainan dalam bermacam-macam cara. Dalam pengertiannya, focus pada teknik hanya berarti sampai akhir (pengendalian kelas dan aman) daripada sesuatu yang berakhir dengan sendirinya. Walaupun bukti hasil yang sangat kuat mungkin sudah dimainkan sebuah permainan, saya menyarankan bahwa hasil pembelajaran dari pengendalian dan keamanan, dan untuk melanjutkan menjadi sebuah minat yang utama dari beberapa guru karena pengendalian dan keamanan adalah kunci intitusional yang penting dari sekolah itu sendiri (Kirk, 1999). Pertahanan yang kuat dari pentingnya teknik yang termasuk dalam sebuah membenaran yang baik bagi pendekatan pembelajaran langsung dan kurikulum pengendalinya yang tersembunyi.

Pembelajaran Pendekatan Taktik, dalam perbedaan, memiliki perbedaan hasil pembelajaran yang cukup dalam pikiran. Tentu saja, keamanan dan kendali sangatlah penting juga disini, tapi guru yang baik sudah mempelajari bagaimana untuk membangun dimensi ini kedalam kelompok kecil, pembelajaran task-based yang mengkarakterisasikan pelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik. Berpikir strategis, pembuatan keputusan, dan pergerakan yang efektif adalah merupakan aspek kunci dari permainan yang dimainkan

dengan baik. Pembelajaran Pendekatan Taktik mengganggu institusional konvensional yang sangat penting bagi kendali sosial karena pendekatan ini bekerja kearah hasil pembelajaran yaitu adalah organik dan permainan. Pembelajaran Pendekatan Taktik tidak pernah mengenai pengembangan belaka dari kesiapan taktis. Hal ini selalu tentang pengembangan permainan yang baik.

Pembelajaran Pendekatan Taktik mengganggu institusional konvensional yang sangat penting bagi kendali sosial karena pendekatan ini bekerja kearah hasil pembelajaran yaitu adalah permainan yang alami. Pembelajaran Pendekatan Taktik tidak pernah berbicara mengenai pengembangan belaka dari kesiapan taktis. Hal ini selalu bicara tentang pengembangan permainan yang baik

Bagian dari kebingungan yang masih mengelilingi hasil pembelajaran dalam pengajaran melalui permainan sudah dipusatkan pada teknik dan kecakapan dalam penampilan permainan. Bunker dan Thrope secara konsisten membuat sesuatu yang penting akan tetapi kadang terlalu melihat perbedaan antara sebuah teknik dan keahlian atau kecakapan. Teknik dapat diartikan sebagai menjalankan sebuah pergerakan secara efisien dan dengan aturan permainan untuk alasan yang spesifik, tetapi hal ini dipraktikan dan diperlihatkan diluar sebuah konteks permainan yang sebenarnya. Contoh dari teknik adalah lemparan menyamping dalam rugby, kadang dipraktikan ketika tidak ada lawan atau dalam latihan. Sebuah kecakapan adalah sebuah praktik atau latihan yang sesuai dan diperlihatkan dengan menggunakan teknik dalam sebuah situasi dalam permainan (Thrope, 1990). Dalam buku panduan, teknik menjadi sebuah kecakapan saat kecepatan, arah, dan putaran dimodifikasi untuk menghasilkan lemparan yang dapat ditangkap dalam situasi yang diberikan. Thrope, Bunker, dan kolega mereka memperhatikan pengembangan kedua keistimewaan kunci dari permainan, taktis, dan kecakapan.

Mengabaikan perbedaan yang diberikan Bunker dan Thorpe antara teknik dan kecakapan dan berikut dengan kebingungan hubungan diantara teknik, kecakapan, dan taktik dan yang sudah ada dalam kebingungan adalah tentang hubungan antara Pembelajaran Pendekatan Taktik dan pendekatan tradisional. Kebingungan ini sudah di atur untuk menjadi sebuah bagian yang di formalkan dari rancangan penelitian kita. Melengkapi apa yang sudah saya katakan sejauh ini, saya harap hal ini cukup jelas dan dapat membuat sedikit perasaan untukn membandingkan Pembelajaran Pendekatan Taktik dengan pendekatan tradisional dan diharapkan dapat kembali dengan penemuan yang meyakinkan tentang mana yang terbaik. Jika kamu ingin mengajar dengan kendali dan keamanan, gunakan metode tradisional. Jika kamu ingin membantu para siswa untuk menjadi pemain yang baik, gunakanlah Pembelajaran Pendekatan Taktik.

Jadi apa alternatifnya? Saya rasa penelitian kita pada Pembelajaran Pendekatan Taktik butuh dijadikan sebuah referensi praktik. Yang saya maksudkan adalah bahwa penelitian ini didesign untuk menyesuaikan suasana yang rutin di sekolah yang mana siswa dan guru bekerja dan mencoba untuk melakukan perjanjian dengan masalah waktu guru yang sebenarnya dan wajah siswa secara dasar dari hari ke hari. Dengan design yang seperti ini, unit kerja Pembelajaran Pendekatan Taktik diimplementasikan setepat suasana lokal yang diijinkan, hasil diatur sesuai dengan suasana itu sendiri, dan data diambil sesuai dengan hasil itu sendiri. Paling tidak ada dua contoh dari pendekatan ini yang sudah dicatatkan: penelitian kami sendiri di Australia (Kirk, Brooker, & Braiuka, 2000) dan hasil kerja Innez Rovegno dan koleganya (Rovegno, Nevett, & Babiarz, 2001).

Rovegno dan koleganya (2001) menamai penelitiannya deskriptif, tapi saya rasa

Penelitian ini didesign untuk menyesuaikan suasana yang rutin di sekolah yang mana siswa dan guru bekerja dan mencoba untuk melakukan perjanjian dengan masalah waktu guru yang sebenarnya dan wajah siswa secara dasar dari hari ke hari

hal ini

lebih mendekati sebuah label yang sederhana. Pendalamam materi practice-referenced dari Pembelajaran Pendekatan Taktik mencoba untuk mendeskripsikan sebuah “pengalaman mengajar” (Cobb & Bowers, 1999) sebagai mana yang tentunya terjadi. Tapi, mereka juga mencoba untuk membuat sebuah penilaian tentang pengaruh dari pengalaman ini terhadap pembelajaran siswa, berdasarkan pada tujuan dan hasil pembelajaran yang dibuat oleh para guru untuk beberapa pelajaran dengan beberapa siswa itu sendiri. Pendekatan practice-referenced ini, singkatnya, sangat memperhatikan dalam pembuatan keputusan tentang tidak bergunanya Pembelajaran Pendekatan Taktik untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan model itu sendiri dan untuk suasana dimana hal ini diterapkan. Saya percaya bahwa kita perlu memberikan design eksperimental yang komparatif dan fokus pada program penelitian kita diantara pendalaman practice-referenced dari Pembelajaran Pendekatan Taktik. Dalam pandangan saya, inilah cara bagi penelitian untuk mendukung pengembangan Pembelajaran Pendekatan Taktik dan untuk memberikan fakta atau bukti bahwa pembelajaran ini dapat memfasilitasi hal ini.

### **Pengembangan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

Bunker dan Thrope awalnya menerbitkan kembali model Pembelajaran Pendekatan Taktik mereka pada tahun 1982. Melihat gambar 1.1 yang memperlihatkan model yang asli dari Bunker dan Thrope. Sampai pada yang terbaru ini, belum ada buku yang diterbitkan sebagai usaha merevisi atau membenarkan model selama 20 tahun terakhir



ini, salah satunya, keterangan bagaimana guru dan pelatih secara aktual menggunakan model itu sendiri atau keterangan tentang teori baru dari pembelajaran dan pengajaran. ini tentang hal yang mengejutkan yang memberikan ketertarikan pada pendekatan yang menghasilkan, dan hal ini menganjurkan bahwa revisi dari model tersebut dan sebuah program dari penelitian sampai hal ini terpakai dalam waktu yang lama.

Pendekatan ini merupakan sebuah penggunaan dari model yang sudah dimodifikasi untuk memasang level pengembangan dari siswa. Semua pengajaran dan pelatihan Pembelajaran Pendekatan Taktik mengambil tempat dengan batasan dari permainan itu sendiri dan memodifikasi macam macam permainan. Logikanya adalah simpel dan memaksa. Permainan, bagian permainan, adalah taktis yang kompleks. Salah satunya masih perlu untuk disederhanakan permainan perlu dipasangkan dengan level kemampuan dari siswa dan secara teratur meningkat secara kompleks sebagai peningkatan pembelajaran. Jadi, modifikasi ini dibuat sebagai aturan, area permainan, dan peralatan. Teknik dikembangkan dengan menggunakan latihan dan latihan percobaan lainnya biasanya lebih ke pendekatan tradisional. Sebuah teknik hanya diperkenalkan, hanya jika, saat pemain mencapai sebuah level dalam permainan yang menghendaki penggunaan teknik tersebut. Sebagai seorang ahli dalam pengembangan permainan, macam macam permainan diubah untuk melanjutkan tantangan mereka dalam kondisi dari apresiasi permainan itu sendiri, kesiapan taktis, pembuatan keputusan, dan penggunaan teknik yang baik.

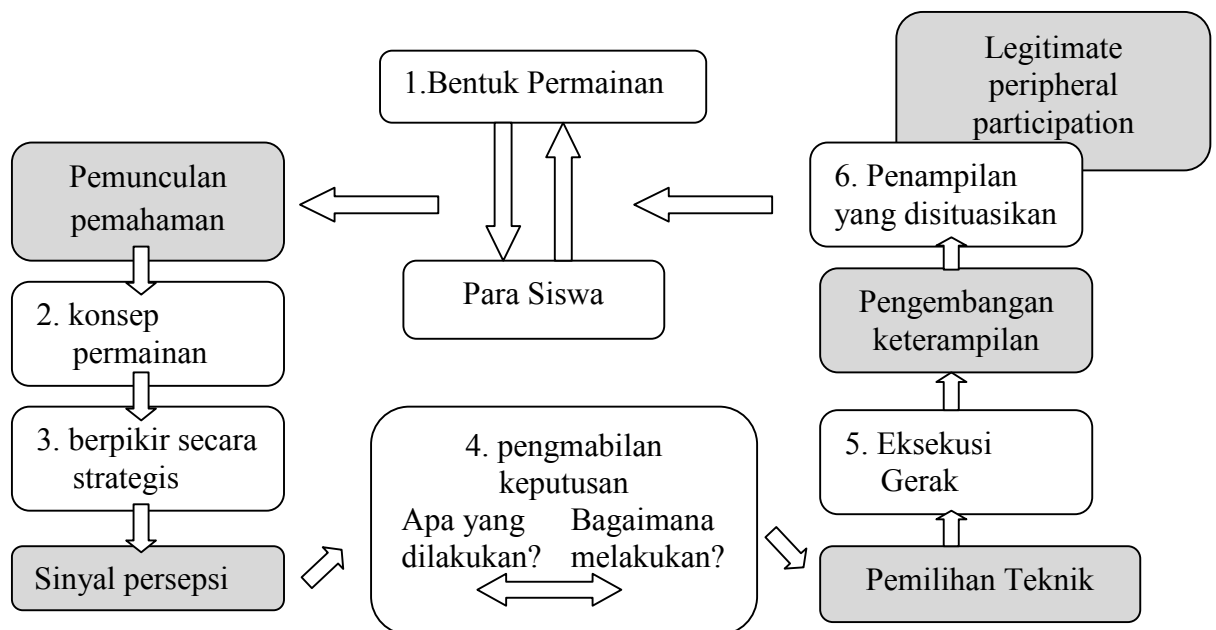


Figure 14. 1 Model Pembelajaran Pendekatan Taktik yang direvisi oleh Kirk MacPhail Diambil, dengan ijin, dari D. Kirk dan MacPhail, 2002, "Pembelajaran Pendekatan Taktik and Situated Learning: Rethinking the Bunker- Thrope model," Journal of Teaching of Teaching Physical Education 21(2): 179.

Len Almond (2001) menggarisbesarkan beberapa teori pendukung untuk model yang asli ini. Walaupun saya percaya rasionalnya untuk model itu sendiri untuk menjadi lebih kuat, peneliti ini telah menghasilkan pandangan baru yang mungkin dapat membantu membuat sebuah model walaupun lebih kuat dan efektif. Ann MacPhail dan saya (Kirk & MacPhail, 2002) memasukan beberapa poin atau penanda seperti bagaimana model itu direvisi dengan cara dilukiskan dalam sebuah pengetahuan yang masih baru dari sebuah perspektif pembelajaran pada umumnya. Model revisi kita dapat dilihat pada gambar 14.1.

### **Mengkonseptualisasi dan Mengukur Pembelajaran dalam Permainan**

Awalnya, saya berpendapat bahwa hal ini adalah tidak benar jika diasumsikan bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik selalu tentang pengembangan pengertian atau pemahaman taktis dan pendekatan tradisional adalah tentang mengembangkan teknik yang tepat. Asumsi ini adalah sebuah masalah atau isue yang merendahkan pendidikan jasmani melalui sejarah modernnya pada sistem di sekolah sekolah umum: dualisme antara pikiran-tubuh. Walaupun dengan keras kita mencoba, kita terlihat memiliki kesulitan dalam menyatukan dua cara berpikir tentang pendidikan jasmani tersebut. Hal ini terutama saat kita datang untuk membuat keputusan tentang pembelajaran. Lengkapnya, pada level matrikulasi dari pendidikan jasmani di United Kingdom, dimana subjek belajar di sekolah tingkat atas dan terhitung sampai masuk ke tingkat universitas, jadi disebut pelajaran yang teoritis dan praktis dilanjutkan untuk dicoba dan di uji.

Batasan baru yang muncul baru-baru ini dari penelitian pada pembelajaran dalam pendidikan jasmani, beberapa dari hal ini fokus pada pembelajaran melalui permainan, yang dimulai untuk memberikan kita kesempatan untuk menyatukan dua cara berpikir baik. Pendekatan baru ini dimulai untuk memberikan kepada kita, pertama, dengan vocabulary yang baru untuk berpikir dan berbicara tentang pembelajaran dalam ruang lingkup jasmani. Dan kedua, mereka memberikan kita dengan pengertian yang jelas tentang bagaimana kita mungkin membuat pengukuran pembelajaran yang valid, khususnya dalam konteks permainan.

Batasan pertama yang dapat dikatakan penting dari penelitian untuk muncul dari kritisasi ini adalah pembelajaran tentang area spesifik pengetahuan siswa (Alexander & Judy, 1998; Dodds, Griffin, & Placek, 2001). Banyak dari penelitian tentang area spesifik pengetahuan terselenggara dalam konteks permainan, dan kebanyakan dari penelitian ini menggunakan design komparatif eksperimental saya kritik lebih dulu. Walaupun bagian dari penelitian ini, Dodds dan koleganya (2001) berpendapat bahwa terdapat, perjanjian,

pengujian cara yang spesifik yang tidak cukup atau masih kurang dan pengetahuan strategis berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Batasan kedua dari penelitian dalam pembelajaran adalah pembelajaran tentang alternatif konsep dari area pengetahuan yang spesifik dari para siswa untuk memperkenalkan mereka pengalaman belajar yang baru. Tim dari Universitas Negeri Massachusetts, Griffin dan Placek (2001) dan koleganya sudah memperlihatkan kepada kita bahwa proses pembelajaran pengetahuan yang diutamakan yang dilakukan oleh siswa dalam ilmu pengetahuan yang berpendapat bahwa sekelompok siswa yang memiliki konsep yang berbeda dari masing masing area pengetahuan yang spesifik (Wandersee, Mintzes, & Novak, 1994). Rovegno (1999) berpendapat bahwa perhatian yang lebih sangat dibutuhkan untuk mendapatkan keaslian sosial dan budaya dari konsep yang dimiliki siswa dalam area pengetahuan yang spesifik karena beberapa perlengkapan permainan pada umumnya dalam area media yang populer.

Batasan yang ketiga dalam penelitian dalam pendidikan jasmani sudah dikembangkan dan diterapkan sebuah situasi perspektif pada pembelajaran siswa untuk mengidentifikasi persepsi jasmani, interaksi sosial, dan dimensi institusional-budaya yang tidak diletakkan pada pembelajaran siswa dalam pendidikan jasmani (Kirk, Brooker, & Brauka, 2000; Rovegno, Nevett, & Babiarz, 2001). Pekerjaan ini dilakukan melalui beberapa cara untuk menyediakan konsep bahwa mengajak kita untuk membuat keputusan tentang area spesifik pemain dan pengetahuan yang strategis dalam interaksi. Seperti contohnya, dalam sebuah buku yang diterbitkan akhir-akhir ini tentang pembelajaran modifikasi pada permainan bola basket, Rovegno dan koleganya (2001) berpendapat bahwa daripada mengajar anak-anak *passing* dan menangkap dalam sebuah format tradisional yang statis, anak-anak harus di ajari, dari sebuah perspektif situasi yang dibuat, untuk melempar dan mengoper bola yang mudah ditangkap. “Operan yang dapat ditangkap” memerlukan seorang pemain yang membuat interpretasi dan membuat keputusan tentang posisi pemain yang lain, kecepatan dari operan itu sendiri, dan kemampuan dari pelempar dan penangkap. Istilah *Throwing teh cathcable pass* adalah pekerjaan yang berharga untuk diingat. Hal ini menangkap secara jelas macam macam situasi pembelajaran perspektif yang termasuk di dalamnya yang dapat di hasilkan. Ini hanyalah merupakan salah satu contoh dari sebuah konstruk yang berhubungan yang menawarkan sebuah tanda dari perspektif yang baru pada pembelajaran untuk bermain permainan dan mendapatkan implikasi yang signifikant bagi para pengajar atau guru.

Masing masing garis batasan penelitian ini menimbulkan banyak sekali pertanyaan tentang praktik konvensional seputar Pembelajaran Pendekatan Taktik. Seperti contohnya,

hal ini terlihat seperti akan menjadi praktik yang biasa dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik bagi guru dan peneliti seperti untuk menilai pemain area pengetahuan hukum yang spesifik, posisi lapangan, dan taktik menggunakan kertas dan pensil ujian. Keterangan dari issue dikembangkan oleh Dodds dan koleganya (2001) tentang interaksi dari spesifik area dan pengetahuan strategis; dari Rovegno dan koleganya (2001) tentang permainan yang sudah biasa dilakukan; dan oleh Kirk, Brooker, dan Braiuka (2000) tentang interaktif sosial dan hubungan permainan yang alami, seperti test sekarang muncul untuk memiliki nilai yang diragukan. Tugas mempelajari kembali permainan untuk sebuah test dalam kelas tidak sama tugasnya seperti menggunakan prinsip ini dengan sesuai dalam sebuah permainan. Garis batasan penelitian ini dan susunan baru yang mereka lengkapi dengan saran bahwa kita mungkin sekarang dalam sebuah posisi untuk menyalurkan atau membagikan dengan beberapa penilaian yang sulit dan digunakan di macam macam deskripsi tempat, level kemampuan pemain, dan hasil pembelajaran yang diharapkan dari sebuah pelajaran.

Pengembangan alat untuk menguji atau mengukur *performance* permainan seperti “*The Game Performance Assessment Instrument*” (GPAI; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) sudah berpindah kepada kita menuju arah yang lebih valid khususnya dalam pengambilan keputusan tentang pembelajaran dalam konteks permainan. Tantangan yang diberikan oleh instrumen pengukuran yang seperti ini mungkin untuk mengarahkan pertanyaan dari unit analisis. Secara model, penilaian kita tentang pembelajaran permainan lebih difokuskan pada masing masing individu, khususnya karena persyaratan institusional sekolah. Walaupun dengan menggunakan hal ini tidak sesuai, kita juga harus menerima bahwa *performance* individu dipengaruhi oleh *action* yang dilakukan oleh teman satu tim dan juga lawan karena karakter interaksi sosial dari permainan itu sendiri. Pada beberapa poin dalam proses pengukuran pembelajaran dalam permainan, kita diperlukan untuk dapat menghitung untuk karakter ini, seperti contohnya dalam Rovegno dan koleganya (2001) catatan tentang “*throwing the catchable pass*”. Singkatnya, kita perlu untuk dapat memberikan masukan kelompok tersebut sebaik individu sebagai sebuah unit analisis. Ini merupakan topik intensif kerja yang selanjutnya oleh para peneliti.

### **Menggabungkan Pembelajaran Pendekatan Taktik dalam Pendidikan Guru dan Kepelatihan**

Masalah terakhir yang ingin saya ungkapkan disini dalam hubungannya dengan prospek masa depan Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah persiapan dari guru dan pelatih dalam menggunakan model Pembelajaran Pendekatan Taktik secara efektif. Secara lebih dalam saya kerjakan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai keduanya

pendidik guru dan sebagai seorang peneliti, lebih dalam saya menjadi yakin bahwa Pembelajaran Pendekatan Taktik lebih menuntut pengetahuan content pedagogic guru dan pengetahuan subyek itu sendiri daripada pendekatan tradisional. Sialnya, seperti Siedetop (2002), antara yang lain, berpendapat, munculnya program kinesiology pra-profesional yang mendorong ke dalam sebuah situasi dimana guru tidak begitu dapat berkembang dengan jelas pada bagian pengetahuan ini, dan subyek masalah itu sendiri pada khususnya.

Untuk mengajar permainan dari sebuah perspektif Pembelajaran Pendekatan Taktik, guru dan pelatih harus memiliki pengetahuan atau pemahaman tentang konsep permainan itu sendiri; yang berhubungan dengan waktu dan tempatnya; dan masalah seperti syarat persepsi dan hubungannya dengan pembuatan keputusan, pemilihan teknik, dan yang lain. Tanpa seseorang yang mengerti benar tentang pengetahuan eksperimental atau yang berpengalaman dari aspek ini pada permainan, saya percaya bahwa hal ini akan sangat sulit untuk diajarkan dan dipahami. Saya tidak berpendapat bahwa seorang guru atau pelatih yang baik adalah seorang pemain juara dalam pertandingan permainan. Saya berkata, walaupun, hal ini bukan macam atau jenis pengetahuan seseorang yang dapat ditambah dengan melihat video rekaman atau membaca buku panduan.

Sebuah pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, atau pendekatan yang lainnya yang berdasarkan pada rational yang sama, harus ditanamkan dalam pelajaran pendidikan guru dan pelatih.

Sebuah pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, atau pendekatan yang lainnya yang berdasarkan pada rational yang sama, harus ditanamkan dalam pelajaran pendidikan guru dan pelatih. Bagi siapa saja yang mungkin memberikan pendapat, dalam semangat yang masuk, bahwa mereka juga harus menjadi penengah untuk pendekatan teknik tradisional dalam pendidikan guru dan kepelatihan, mereka perlu membedakan jika hasil pembelajaran mereka yang utama adalah untuk pengendalian sosial dan keamanan atau untuk memperdalam teknik isolasi. Jika kita menginginkan siswa untuk belajar menjadi seorang pemain permainan yang baik, kita harus menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik atau sebuah pendekatan yang dapat dimodifikasi dan dibandingkan. Jika kita memutuskan untuk menggunakan pendekatan tradisional, kita diharuskan untuk tidak mencoba untuk membodohi diri kita sendiri untuk mempercayai bahwa kita mengajar siswa untuk menjadi pemain yang baik.

Walaupun jika kamu percaya dan setuju dengan pendapat saya, kamu mungkin berpikir bahwa hal ini sangatlah sulit daripada kedengarannya. Terdapat didalamnya penolakan yang besar untuk menggunakan pendekatan Pembelajaran Pendekatan Taktik, terutama antara pendidikan guru sekolah menengah dengan sekolah dasar, karena

pendekatan ini membuka atau menyebabkan resiko yang potensial guru dengan pengalaman yang sedikit dan berkompotensi sebagai pemain. Akan tetapi guru sekolah menengah ataupun kursus mungkin menolak karena kebanyakan dari mereka percaya bahwa mereka sendiri adalah hasil yang sukses dari pendekatan tradisional. Beberapa dari guru siswa yang mungkin memiliki sedikit pengetahuan tentang permainan daripada yang mereka pikir, dan lagi Pembelajaran Pendekatan Taktik memperingatkan mereka untuk berpindah ke dalam zona aman dan nyaman.

Jika menginginkan siswa untuk belajar menjadi seorang pemain yang baik, kita harus menggunakan Pembelajaran Pendekatan Taktik atau pendekatan yang mungkin dapat dibandingkan

Dibalik semua ini adalah keyakinan saya bahwa kita harus meyakinkan para pendidik guru bahwa masa depan pendidikan jasmani adalah bohong belaka dalam pembelajaran berbasis model. Mungkin Pembelajaran Pendekatan Taktik, model pendidikan keolahragaan yang dimiliki Siedentop (Siedentop, 1994), dan model respon personal dan sosial kepunyaan Hellison (Hellison, 1995) dapat kita jadikan hal terdepan untuk meyakinkan para pendidika guru dan pelatih dari nilai nilai pembelajaran berbasis model. Kalau hal ini terjadi, bagaimanapun, mungkin tidak akan ada pada masa depan Pembelajaran Pendekatan Taktik sebagai praktik yang biasa dalam sekolah pendidikan jasmani.

## **Kesimpulan**

Saya memulai bagian ini dengan sebuah skenario dengan bersikap dengan menanyakan strategi pembelajaran apa yang terbaik yang bisa diajarkan di kelas usia 8 tahun dengan dasar prinsip yang aman pada pelajaran senam. Saya berpendapat bahwa instrksi langsung mungkin dapat menjadi pendekatan yang terbaik dalam suasana ini. Akan tetapi saya berpendapat, mengikuti Metzler, bahwa strategi ini mungkin dapat menjadi tidak sesuai jika kita menginginkan mengajarkan murid yang sama bagaimana cara bermain. Point dari skenario ini adalah bahwa strategi pembelajaran harus dibatasi dengan maksud hasil pembelajaran, konten, dan konteks. Saat empat faktor ini dibatasi, Metzler berpendapat kita menggunakan sebuah pendekatan berbasis model untuk pembelajarannya. Saya lalu mencoba untuk menguji model pembelajaran dengan lebih detil lagi, model pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik (Pembelajaran Pendekatan Taktik).

Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebuah model pembelajaran yang ditempatkan dengan baik untuk dijadikan praktik yang biasa dalam pendidikan jasmani.

Akan tetapi masa depan dari model ini tidak dijamin. Sebagian besar bagian ini masalah yang harus kita tempatkan dan atasi; terus menerus merevisi model Pembelajaran Pendekatan Taktik, konstruk atau susunan yang lebih baik untuk menuliskan teori dan alat untuk mengukur pembelajaran dengan menggunakan permainan; dan penggabungan Pembelajaran Pendekatan Taktik kedalam pendidikan guru dan pelatih. Dibalik pekerjaan ini tantangan dalam pergerakan menuju ke arah pembelajaran berbasis model, dimana kita dapat bekerja dengan lebih terbatas dengan lebih sempit lagi strategi pembelajaran, subyek masalah, dan hasil pembelajaran. Jika kita dapat memecahkan masalah ini dengan rasa puas, saya percaya Pembelajaran Pendekatan Taktik memiliki kesempatan yang sesungguhnya untuk menjadi praktik yang baik di masa depan terutama dalam pendidikan jasmani.

Satu masalah tambahan yang mungkin sangat berharga untuk disebutkan. Masalah ini meliputi sebuah tendensi dengan komunitas akademik untuk mencoba untuk memasukkan dan menormalkan sesuatu yang baru atau pengembangan pendidikan yang secara radikal adalah inovatif. Banyak alasan yang kompleks dalam hal ini, tapi paling sedikit dari hal ini adalah aturan dan prosedur untuk menjaga kedudukan dan mempromosikan dalam sistem universitas. Dalam lingkup Pembelajaran Pendekatan Taktik, saya telah melakukan observasi tentang tendensi dalam operasi ini sebagai prosedur yang konvensional yang diterapkan melalui penelitian dengan cermat yang setingkat dalam penelitian. Saya duga bahwa penormalan tendensi dibalik penggunaan yang ekstensif dari penelitian yang komparatif tentang Pembelajaran Pendekatan Taktik. Kita harus, tentu saja, meninjau dan menjunjung tinggi apa yang kita percaya untuk kita coba dan prosedur pengujian untuk melakukan dan menilai penelitian yang bernilai. Akan tetapi kita tidak harus membiarkan prosedur ini untuk menahan radikal secara intensif yang melekat pada ide seperti Pembelajaran Pendekatan Taktik. Dalam istilah pada prospek masa depan untuk Pembelajaran Pendekatan Taktik, komunitas akademis harus bisa menghilangkan momentum pergerakan dengan menerapkan penormalan prosedur konvensional. Saya setuju pendidik pendidikan jasmani untuk dapat dilihat dan untuk menolak penormalan tendensi pada saat hal ini berkembang.

### **Pertanyaan Diskusi**

1. Jelaskan mengapa Pembelajaran Pendekatan Taktik mungkin dianggap sebagai sebuah pembelajaran berbasis model.

2. Pikirkan perbedaan antara sebuah kecakapan dan teknik dalam konteks pembelajaran untuk permainan, dan implikasi perbedaan ini terhadap penelitian dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik.
3. Bagaimana memiliki perspektif teoritis yang baru dalam pembelajaran dan pembelajaran yang mempengaruhi konseptualisasi dari model Pembelajaran Pendekatan Taktik Bunker-Thorpe?
4. Kapan memperhitungkan penilaian dalam pembelajaran untuk bermain games, mengapa hal ini dianggap penting untuk memperhitungkan analisis di tiap unitnya?
5. Mengapa banyak kemungkinan para guru menolak penggunaan Pembelajaran Pendekatan Taktik?