



Proceedings Seminar Nasional Olahraga 2015

Peran Olahraga dalam Era Global



dalam rangka

**Dies Natalis Ke-51
Universitas Negeri Yogyakarta
tahun 2015**



Diterbitkan Oleh:
**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**

Proceedings

Seminar Nasional Olahraga dalam rangka Dies Natalis Ke-51 Universitas Negeri Yogyakarta

"Peran Olahraga dalam Era Global"

Penerbit:

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Tim Seleksi Naskah:

Dr. Panggung Sutapa, M.S.
Dr. Siswantoyo, M.Kes.
Dr. Subagyo, M.Pd.
Dr. Guntur, M.Pd.

Editor:

Saryono, M.Or.
Danang Wicaksono, M.Or.

Editor Pelaksana:

Fathan Nurcahyo, M.Or.
Fathurrohman Arjuna, M.Or.
Heri Yoga, M.Or.

Desain Sampul:

Sugeng Setia Nugroho, A.Md.

Sekretariat:

Humas Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta 55281
Jl. Colombo No. 1 Karangmalang, Yogyakarta. Telp./Fax. (0274) 550826, 513092
E-mail: semnator_fik@uny.ac.id

Tulisan yang dimuat di Proceedings belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat Penyunting Pelaksana, Penyunting, dan Penyunting Ahli. Tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat dari tulisan, tetap terletak pada penulis.



Proceedings Seminar Nasional Olahraga 2015

Peran Olahraga dalam Era Global



Diterbitkan Oleh:
**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**
13 Mei 2015



dalam rangka
**Dies Natalis Ke-51
Universitas Negeri Yogyakarta
tahun 2015**

KATA PENGANTAR

Prosiding ini disusun berdasarkan hasil SEMINAR NASIONAL OLAHRAGA yang bertemakan "Peran Olahraga dalam Era Global". Penyelenggaraan seminar tersebut dimaksudkan untuk mempublikasikan hasil penelitian dan karya ilmiah dalam bidang keolahragaan untuk menjawab isu-isu keolahragaan global dan nasional.

Kegiatan Seminar Nasional diikuti peserta yang terdiri atas pakar, peneliti, akademisi dan praktisi dalam bidang keolahragaan di Indonesia.

Ucapan terima kasih kami disampaikan kepada pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta dan Panitia Dies Natalis 51 UNY yang telah memberikan kesempatan terselenggaranya Seminar Nasional Olahraga pada tanggal 13 Mei 2015 di FIK UNY.

Selanjutnya kepada para presenter dan editor serta pelaksana seminar Nasional ini disampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas jerih payahnya sehingga seminar dapat berlangsung dengan baik sampai tersusunnya prosiding ini.

Akhir kata, semoga prosiding ini bermanfaat khususnya dalam bidang keolahragaan serta memberikan rekomendasi pemikiran ilmiah dalam bidang keolahragaan di Indonesia.

Yogyakarta, 13 Mei 2015
Ketua Panitia

Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Keynote Speakers	
Mayjen TNI (Pur) Tono Suratman	1
Pembicara	
Prof. DR. Sugiharto, M.Kes	17
GBPH H. Prabukusumo, S.PSi	32
Prof. DR. Hari Setiono, M.Pd	39
Pemakalah pendamping	
Yustinus Sukarmin	48
Sigit Nugroho	59
Nurhadi Santoso	73
Sulistiyono	91
CH.Fajar Sri wahyuniati dkk	104
Cerika Rismayanthi	121
Heri Purwanto	136
Ahmad Nasrulloh	152
Erwin Setyo Kriswanto, dkk	166

A. Erlina Listyorini	Development Of Human Resources Through Senam Kesegaran Jasmani Indonesia Training	182
Farida Mulyaningsih	The Analysis Of Angguk Gymnastic In Kulonprogo Regency Yogyakarta Special Region	191
Dena Widyawan	The Influence Of Teaching Models Through Sientific Approach Towards The Skill Of Playing Football	209
Rachmah Laksmi Ambardini	Faktor Genetik, Trainability, Dan Performa Olahraga: Kajian Genetika Olahraga	227
Gede Doddy Tisna MS	Implementasi Tri Hita Karana Terhadap Prestasi Atlet Woodball Undiksha	239
Yuyun Ari Wibowo	Kompetensi Decision Making Siswa Putri Smp Negeri 2 Kretek Yang Tergabung Dalam Tim Bolavoli O2sn Kabupaten Bantul Tahun 2014	253
Nur Rohmah Muktiani	Identification Of Pencaksilat Basic Movement Impediment On Subsidised Pjkr Student On Fik UNY	267
Tri Ani Hastuti	Moral and integrity teacher profession (the role of human resources in the future changes)	284
Lilik Indriharta	Pengembangan Soft Skills Melalui Aktivitas Jasmani Di Sekolah	299
Abdul Mahfudin Alim	Computer Tablet As Augmented Feedback In Motor Learning	314
Ngatman	Evaluasi Analisis Butir Soal-soal Penjaskes Sekolah Menengah Pertama (SMP) Se-kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman	327
Made Kurnia Widiastuti Giri, Herka Maya Jatmika	Hubungan Pola Asuh Nutrisi Dan Karakter Hidup Sehat Dengan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Kelas Iv Sdk Karya Singaraja	343
Ali Satia Graha Edy Mintarto	Manfaat Istirahat Pada Pasca Cedera Akibat Berolahraga	360
Fatkurahman Arjuna	Body Mass Index (Bmi) And Body Fat Percentage Of Security Of Faculty Of Sport Science Yogyakarta State University	371
Fathan Nurcahyo	Teacher Of Sport And Health Physical Education As Fit, Creative, And Adaptive Sportpersonship	383
Bambang Priyonoadi	Masase Terapi: Aman Dan Efektif	401
Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo, Nur Ahmad Muharram	Pengaruh pendekatan latihan sasaran tetap dan sasaran berubah arah terhadap ketepatan pukulan push padahoki ditinjau dari power otot lengan.	416

Edi Mintarto, Bambang Priyonoadi	Pengaruh Masase Terhadap Modulasi Kadar Immunoglobulin Dan Hormon	429
I Wayan Muliarta	Subak development tubing as one Mitigation system transfer function wetlands in the global era	441
Faidillah Kurniawan, dkk	Pemetaan Sertifikasi Pelatih Cabang Olahraga Dari Lankor Pada Alumni Maupun Mahasiswa Jurusan Pendidikan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	459
Yudanto	Partisipasi Masyarakat Dalam Berolahraga Sebagai Wujud Peran Serta Dalam Meningkatkan Pembangunan Olahraga Nasional	472
Yulingga Nanda Hanief, Moch Nurkholis	Kontribusi Pendidikan Jasmani Dalam Menciptakan Sdm Yang Berdaya Saing Di Era Global	486
Yudik Prasetyo	Pemberdayaan Jamaah Haji Dalam Bidang Kesehatan Dan Kebugaran Jasmanl	500
Endang Rini Sukanti, Edi Mintarto	Bentuk Tubuh (Somatotype) Atlet Senam Artistik	510
Komarudin	Agresivitas dalam sepakbola dan upaya Untuk mengendalikannya	520
Moh. Nanang Himawan Kusuma, dkk	Hubungan Polimorfisme Gen Actn3 Dengan Daya Ledak Otot Pada Atlet Unit Kegiatan Mahasiswa (Ukm) Sepak Bola Di Universitas Jenderal Soedirman	537
B Evi Suhartini	Mengoptimalkan Industri Olaraga Sebagai Potensi Komersial di Era Globalisasi	546
Mansur Siswantoyo	Peningkatan <i>Power</i> Otot Tungkai pada Mahasiswa Prodi PKO FIK UNY	557
Audi Akid Hibatulloh Amat Komari	Perbedaan Prestasi Belajar Antar Kelas Umum Dan Kelas Olahraga Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orangtua Pada Kelas VII SMP N 4 Purbalingga	574
Ardo Yulpiko Putra	The Variance Of Active And Passive Recovery Effect Of Warm Water On Lactate Acid Level Reduction After Submaximal Physical Activity	588
Muhammad Nurhisyam Ali Setiawan, Wara Kushartanti	The Effectiveness Of Combinations Of Physiotherapy, Occupationaltherapy And Speech Therapy In Children With Developmental Disorders	603
Zulbahri	Pengaruh Pendekatan Bantuan Langsung Dan Tidak Langsung Terhadap Keterampilan Handstand	622

Gede Eka Budi Darmawan	Perbandingan Pengaturan Waktu Latihan Terhadap Peningkatan Keterampilan Menembak (Lay-Up Shoot) Bola Basket Ditinjau Dari Persepsi Kinestetik	638
Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo, Nur Ahmad Muharram	Pengaruh Pendekatan Latihan Sasaran Tetap Dan Sasaran Berubah Arah Terhadap Ketepatan Pukulan <i>Push</i> Padahoki Ditinjau Dari Power Otot Lengan	655
Yulingga Nanda Hanief, Moch Nurkholis	"kontribusi pendidikan jasmani dalam menciptakan sdm yang berdaya saing di era global"	668
Dapan	Peranan Olahraga Rekreasi Di Era Globalisasi	682
Suprpti	Fungsi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani	692
Ginanjat Nugraheningsih	Metode Latihan Acak Dan Metode Latihan Blok Terhadap Upaya Meningkatkan Prestasi Olahraga	708



**IMPLEMENTASI PENGAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PENDEKATAN
TAKTIK (*TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING*) MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN
REKREASI**

Oleh:

Erwin Setyo Kriswanto
Yuyun Ariwibowo
Aris Fajar Pambudi

Universitas Negeri Yogyakarta
email: erwin_sk@uny.ac.id, yuyun_ariwibowo@uny.ac.id,
arisfajarpambudi@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, yaitu mengumpulkan data dari anggota populasi guna menentukan status populasi pada waktu dilakukan penelitian. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga angkatan tahun 2010, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penentuan sampel berdasarkan teknik *Insidental sampling*. Jumlah sampel adalah 142 mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang mengacu pada IPKG dan pengajaran Pendekatan taktik yang dimodifikasi. Teknik analisis data menggunakan teknik persentase.

Dapat disimpulkan bahwa implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebanyak 33 mahasiswa (23%) dengan kriteria baik sekali, 99 mahasiswa (70%) dengan kriteria Baik, 10 mahasiswa (7 %) dengan kriteria tidak baik, dan 0 mahasiswa (0%) dengan kriteria sangat tidak baik.

Kata Kunci: *Implementasi, Pengajaran, Pendidikan Jasmani, Pendekatan Taktik*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berlangsung dengan bentuk yang berbeda-beda tergantung model pembelajaran yang digunakan pengajarnya. Model pembelajaran yang banyak itu membuat proses pembelajaran akan berbeda. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas-orkes) yang selama ini dilakukan terkesan tidak ada perubahan atau



mengarah pada kegiatan yang monoton. Agar pembelajaran dapat berlangsung menarik dan efektif diperlukan kreativitas gurunya, salah satu cara dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran Penjas-orkes di sekolah selama ini terkesan pasif, dan berpusat pada guru, serta yang dipelajari lebih menitikberatkan pada teknik. Keadaan tersebut memunculkan asumsi bahwa dapat melakukan sesuatu tapi tidak mengetahui bagaimana menggunakannya. Sebagai contoh dalam pembelajaran yang disampaikan adalah *passing* tapi tidak diterapkan dalam permainan.

Proses Pembelajaran Penjas-orkes dalam kenyataannya menuntut guru untuk berkreaitivitas menyesuaikan antara peserta didik dengan karakter olahraga yang dilakukan, seorang guru harus mampu menyesuaikan jumlah siswa bentuk lapangan, waktu dalam proses pembelajaran. Guru menjadi miskin dalam kreativitasnya sebab selama ini formasi yang dilakukan hanya itu-itu saja. Miskin kreativitas dalam menyesuaikan permainan dengan karakteristik peserta didik dapat kita lihat pada guru penjas-orkes yang memberikan permainan sepak bola dengan ukuran normal pada siswa SD atau SMP. Mampu melakukan olahraga sepak bola membutuhkan waktu yang lama dan karakteristik anak usia SD dan SMP belum sanggup untuk melakukan permainan sepak bola dengan aturan resmi. Seorang guru yang memiliki kreativitas tentunya akan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, misalnya lapangan diperkecil, jumlah siswa dikurangi, dan hanya berfokus pada satu masalah taktik saja.

Secara prinsip manusia baik dari anak-anak hingga orang tua adalah suka bermain. Pembelajaran Penjas-orkes juga dapat dilakukan dengan bentuk bermain. Dalam bermain akan berdampak pada keceriaan siswa dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Kecenderungan yang selama ini terjadi guru lebih menekankan pada teknik semata bahkan materi yang diajarkan dari kelas dasar hingga lanjutan adalah sama.

Prodi pendidikan jasmani kesehatan rekreasi (PJKR) jurusan Pendidikan Olahraga (POR) Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) pada tahun 2009 memperbarui kurikulum. Kurikulum di Podi PJKR FIK-UNY menitik beratkan pada proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa, sehingga pendekatan yang digunakan salah satunya adalah pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGFU). Pendekatan TGFU merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan itu sendiri.



Pendekatan TGFU memiliki pengkategorian dalam pengelompokan permainan, dalam pendekatan TGFU permainan digolongkan kedalam empat penggolongan, yang pertama adalah permainan net (*net games*), kedua permainan target (*target games*), ketiga permainan invasi (*Invasion games*), dan keempat adalah permainan lempar, pukul, tangkap dan lari (*striking and fielding*).

Matakuliah ini merupakan matakuliah baru sehingga butuh penyesuaian baik dari dosennya maupun mahasiswa, masih adanya perbedaan persepsi dalam menyampaikan materi terkadang membuat implementasi penyerapan mahasiswa dalam praktekpun masih berbeda. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tim peneliti tertarik untuk mengetahui “Implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi”.

Dalam penelitian ini dibatasi pada implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR angkatan tahun 2010. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR.

a. Hakikat *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Proses pembelajaran yang berjalan monoton membuat peserta didik akan mudah bosan. Pengajar atau pendidik butuh model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi. Metzler (2000: 12) mengungkapkan bahwa model pembelajaran dirancang untuk digunakan dalam keseluruhan unit pembelajaran termasuk semua fungsi perencanaan, rancangan, implementasi dan penilaian untuk unit itu. Model pembelajaran dapat memuat lebih dari satu macam metode pembelajaran, gaya mengajar maupun strategi pembelajaran.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat disampaikan dengan banyak model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya ialah model pembelajaran *Teaching Game for Understanding*. Menurut Mitchell & Collier (2009: 46) *Teaching Game for Understanding means that teacher must be effective observers of game play in order to encourage thinking processes during game play, diagnose the performance problem of participants, and identify solution*. Sedangkan menurut Griffin & Patton (2005: 2) *Teaching Game for Understanding* (TGFU) ialah sebuah pendekatan pembelajaran yang



berpusat pada permainan dan siswa, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifis. TGFU sering juga disebut sebagai sebuah pendekatan.

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Pengajaran permainan yang berpusat pada permainan adalah suatu pendekatan yang dihubungkan dengan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TGfU menawarkan suatu cara yang memungkinkan siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan anak untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan penampilan permainannya.

Mitchell, Oslin dan Griffin (2006) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

1. *Target games* (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik.
2. *Net/wall games* (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.
3. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil,



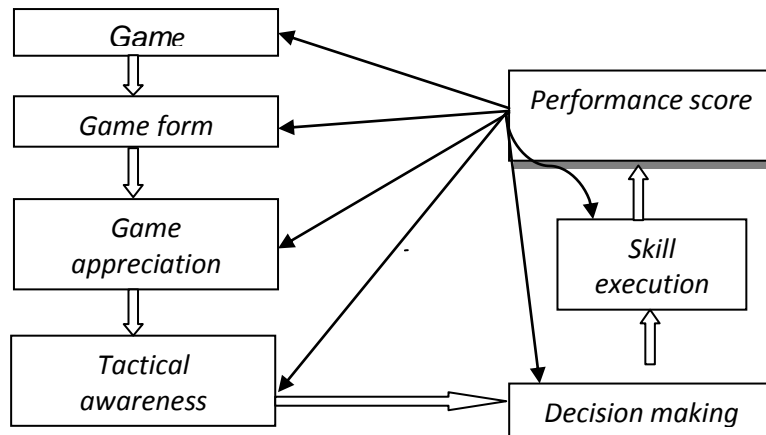
kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.

4. *Invasion games* (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

TGfU adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

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

Konsep ini juga menekankan bahwa siswa berada dalam pusat model TGfU. Oleh karena itu peneliti permainan dalam pendidikan jasmani harus mempertimbangkan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Sedangkan guru harus mempertimbangkan hubungan antara ranah perilaku, afektif, dan kognitif ketika memilih lingkungan pengajaran. Berikut disajikan gambar model pembelajaran TGfU (Bunker&Thorpe, 1982)



Menurut Slade (2009: x) *the TGFU model advocates the following principles to enable students to discover tactical and, to a limited extent, techniques for themselves: game, game appreciation, tactical awareness, making appreciation decisions, skill execution, and performance.* TGfU adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Prinsip pembelajaran TGFU dapat diuraikan seperti di bawah ini.

1. *Game*

Melakukan olahraga dengan aturan sesungguhnya membutuhkan waktu yang lama dalam sosialisasinya. Dengan demikian perlu memperkenalkan bentuk-bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat berfikir secara serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditujukan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan. Dengan demikian akan tercipta situasi permainan yang sesuai dengan karakteristik anak, pola *mini-game* yang dilakukan anak-anak usia 11 sampai 12 tahun bisa sangat menyerupai versi orang dewasa.



2. *Game Appreciation*

Memahami peraturan permainan yang akan dimainkan menjadi kunci dalam tahap ini, meskipun peraturan yang sederhana sekalipun. Sebab peraturan permainan memberikan bentuk pada permainan. Net akan memberikan bentuk permainan, sebab semakin tinggi net akan memperlambat permainan dan memperlama durasi reli permainan. Mengurangi jumlah pemain *fielders (baseball)* dalam *striking game* akan mempertinggi kesempatan membuat *scoring runs*. Memperbesar target akan mempermudah pemain penyerang dalam permainan *invasion games* dalam mencetak gol. Selain itu aturan yang ada juga akan memberikan batasan waktu dan ruang. Kesimpulannya adalah modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik permainan yang digunakan dalam permainan.

3. *Tactical Awareness*

Pemberian informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan sudah diberikan sejak awal maka saatnya untuk mempertimbangkan masalah taktik yang dipakai dalam permainan. Prinsip-prinsip bermain berlaku untuk semua olahraga permainan. Serta membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan. Rencana dalam permainan tidak akan selalu berjalan mulus sehingga taktik diubah sesuai kebutuhan saat itu. Selain itu kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan.

4. *Decision Making*

Mengambil keputusan pada sebuah permainan merupakan hal yang harus dilakukan secara mendasar. Para pemain dalam sebuah permainan yang baik hanya membutuhkan beberapa detik saja untuk mengambil keputusan, mereka juga tidak lagi membedakan antara apa dan bagaimana. Pada pendekatan bermain ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?” sehingga memungkinkan siswa maupun guru untuk mengenali maupun menghubungkan kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan.



a) apa yang dilakukan dalam permainan? (*what to do*)

Kesadaran taktis sangat diperlukan saat pengambilan keputusan, situasi permainan terus-menerus berubah di mana hal ini sangat alamiah dalam permainan. Untuk memutuskan apa yang seharusnya dilakukan di setiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin terjadi, demikian juga denganantisipasi dari berbagai macam hal kesemuanya menjadi demikian penting. Contohnya dalam permainan bolavoli adalah saat lawan akan melakukan *spike* apa yang dilakukan pemain depan membendung bola atau bersiap menerima tipuan.

b) bagaimana melakukannya dalam permainan? (*how to do*)

Keputusan mengenai apa cara terbaik melakukannya dan pemilihan respon yang tepat masih menjadi hal penting dalam permainan bolavoli. Permainan bolavoli merupakan permainan reli sehingga keputusan harus diambil sepersekian detik. Sebagai contoh saat mau menyeberangkan bola ke lapangan lawan bila berhadapan dengan *block* dari pemain lawan apa yang akan dilakukan, bisa memukul bola atau melakukan tipuan.

5. *Skill Execution*

Skill execution disini digunakan untuk mendeskripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan terlihat dalam konteks siswa itu sendiri, serta menyadari keterbatasan siswa. Hal tersebut dipandang sebagai sesuatu yang terpisah dengan “*performance*”. Misalnya, seorang siswa yang sangat mahir melakukan *spike* bola *open*. Namun, jika pada saat permainan bola hasil pukulannya itu keluar, yang harus dipahami guru adalah mungkin saat memukul terlalu kuat, meskipun *spike* yang dilakukan masih tergolong *spike* yang luar biasa. Oleh karena itu *skill execution* selalu dipandang dalam konteks permainan dan siswa.

6. *Performance*

Tahap ini merupakan hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasarkan kriteria yang bersifat individual dari siswa. Berdasarkan hal inilah pengklasifikasian bagus atau tidaknya siswa sesuai dengan ukuran ketepatan respon dan juga ukuran efisiensi teknik.



TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mungkin bisa mencapai tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Pendekatan ini mengalami banyak perkembangan setelah digagas oleh bunker dan thorpe dari segi substansi yang disesuaikan dengan pemikiran-pemikiran berkembang saat ini. TGfU berjalan sinergis dengan prinsip pedagogi yang beracuan pada pengembangan tiga ranah domain pendidikan yang ada dalam diri siswa. TGfU sangat dimungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan mendapatkan porsi yang banyak dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai usaha mencapai tujuan pendidikan dengan pengembangan tiga ranah domain itu.

Penilaian dalam model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan yang digunakan untuk menilai adalah *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). *The Game Performance Assessment Instrument was developed to measure “game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills”* (Oslin dalam Memmert & Harvey, 2008: 221).

Pendekatan TGfU harus disosialisasikan pada para guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus mengetahui konsep dan implikasi TGfU pada pendidikan jasmani. Kendala yang selama ini terjadi yaitu terbiasanya para guru pendidikan jasmani memakai pendekatan tradisional harus diubah dengan paradigma pendekatan TGfU pada pembelajaran permainan pendidikan jasmani. Penggunaan pendekatan TGfU pada pembelajaran pendidikan jasmani akan membawa siswa pada pengembangan diri yang lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri maupun tujuan pendidikan pada umumnya.

Pengajaran Pendidikan Jasmani dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi terkandung dalam beberapa mata kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa. Mata kuliah pengajaran yang wajib ditempuh meliputi pengajaran permainan target & fielding dengan bobot 2



SKS, mata kuliah pengajaran permainan net dengan bobot 2 SKS, mata kuliah pengajaran invasi dengan bobot 2 SKS, mata kuliah pengajaran atletik, akuatik, senam dengan bobot 3 SKS, mata kuliah pengajaran mikro dengan bobot 2 SKS. Dari sebaran mata kuliah yang sifatnya praktek mengajar tersebut mahasiswa dituntut atau diarahkan untuk dapat mengajar dengan pendekatan bermain yang sarat dengan masalah-masalah yang sifatnya taktikal yang terkandung dalam TGfU. Hal ini menjadi penting karena *output* prodi PJKR merupakan calon guru yang harus memiliki ciri, karakter, dan pendekatan yang mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Program studi PJKR mulai tahun 2009 menerapkan kurikulum yang berbasis TGfU. Perubahan kurikulum 2002 ke kurikulum 2009 merupakan jawaban atas tuntutan *stakeholder* dalam hal ini sekolah yang tidak hanya menekankan pada aspek fisik dan psikomotornya saja tetapi memperhatikan aspek kognitif dan afektif. Prodi PJKR berusaha membekali mahasiswa dengan memberikan pengalaman yang lebih, dalam memperoleh pengetahuan terkait dengan pengajaran pendekatan taktik TGfU. Pendekatan TGfU memberikan kesempatan dalam merangsang pada peserta didik untuk berpikir memecahkan permasalahan taktik.

Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum sebaiknya tidak hanya menggunakan pendekatan pedagogi tetapi dianjurkan menggunakan pendekatan andragogi. Pendekatan pedagogi, yaitu suatu proses ajar atau pendidikan yang menempatkan guru atau pendidik sebagai figur utama. Sedangkan andragogi memiliki arti bahwa peserta didik menempati peran lebih dominan dalam pembelajaran, yang meletakkan perhatian dasar terhadap individu secara utuh.

Secara khusus pembelajaran berbasis kompetensi dalam kurikulum harus ditujukan untuk; a) memperkenalkan kehidupan kepada peserta didik sesuai konsep *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to life together*, b) menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya belajar dalam kehidupan, c) memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, d) menumbuhkan proses pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh kembangnya potensi peserta



didik melalui penanaman berbagai kompetensi dasar (Mulyasa, 2005: 124).

b. Hakikat Pendidikan Jasmani

Wawan S. Suherman (2001: 9) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu aktifitas praktik, setiap guru harus membuat keputusan mengenai materi dan proses pengajaran bagi peserta didiknya dalam kurun waktu dan tempat tertentu. Dalam hal tersebut pendidikan dilakukan oleh guru dan siswa dalam tempat dan waktu yang telah ditentukan, sehingga adanya transfer *knowledge*.

Menurut Nixon dan Jawett dikutip Arma Abdoellah (1994: 5) menyebutkan pendidikan jasmani yaitu satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respon mental, emosional, dan sosial. Berdasarkan pernyataan di atas, maka Pendidikan jasmani secara keseluruhan tidak hanya mempengaruhi aspek fisik saja, tetapi dengan pendidikan jasmani seseorang mampu mengembangkan kepribadian secara menyeluruh.

Dari pendapat di atas bisa diartikan bila seseorang akan meraih apa yang diharapkannya berangkat dari niat orang itu sendiri, dikarenakan perubahan dalam hidupnya berawal dari belajar mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Rusli Lutan (2001: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, dalam pendapat lain menurut Adang Suherman (2000: 22) pengertian pendidikan jasmani dalam pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (dikotomi). Oleh karena itu pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangnya jiwa. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistic*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Metode merupakan suatu cara atau jalan yang ditempuh dalam penyampaian materi sehingga materi tersebut bisa



mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui metode dan strategi, materi ini disajikan dan siswa diantarkan untuk mengalami perubahan.

Pembelajaran dalam pendidikan jasmani harus mampu membangkitkan minat anak untuk menggali potensinya dalam hal gerak, oleh sebab itulah anak harus diberi dorongan untuk terus-menerus menjelajahi kemampuan-kemampuannya. Pelajaran pendidikan jasmani adalah salah satu tempat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap berbagai konsep dasar keterampilan gerak. Kemampuan pemahaman ini akan menjadi bekal yang sangat berguna bagi siswa dan juga menjadi pembelajaran dalam banyak cabang olahraga ketika mereka menjadi dewasa kelak. Bahkan kemampuan ini dapat ditransfer untuk memahami bidang lain dan juga dapat ditularkan kepada adik-adiknya nanti. Materi merupakan substansi dari proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pemberian materi dalam pendidikan jasmani tergantung pada pemilihan aktivitas jasmani, sehingga pemilihan aktivitas jasmani ini akan mempengaruhi proses pembelajaran. Materi ini berisi tugas-tugas gerak atau aktivitas jasmani yang direncanakan untuk dilaksanakan oleh peserta didik, melalui pengalaman belajar itu diharapkan terjadi perubahan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang akan mendeskripsikan atau menggambarkan suatu keadaan khususnya tentang Implementasi Pengajaran Pendidikan Jasmani Pendekatan Taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR.

a. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian ini adalah Implementasi Pengajaran Pendidikan Jasmani Pendekatan Taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR. Implementasi Pengajaran Pendidikan Jasmani Pendekatan Taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR adalah skor hasil pengamatan terhadap mahasiswa prodi PJKR yang melaksanakan praktik pengajaran Pendidikan Jasmani pendekatan taktik dengan menggunakan lembar observasi dengan kriteria penskoran Sangat Baik (SB) diberi skor 5, Baik (B) diberi skor 4, Cukup (C) diberi skor 3, Kurang diberi skor 2, dan Kurang Sekali (KK) dengan skor 1.



b. Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga angkatan tahun 2010, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penentuan sampel berdasarkan teknik *Insidental sampling*. Jumlah sampel adalah 142 mahasiswa.

c. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan yang beralamat di jalan kolombo No. 1 Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Oktober 2012 hingga Desember 2012.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang mengacu pada IPKG dan pengajaran pendekatan taktik yang dimodifikasi. Penskoran terhadap kinerja menggunakan panduan bila Sangat Baik (SB) diberi skor 5, Baik (B) diberi skor 4, Cukup (C) diberi skor 3, Kurang diberi skor 2, dan Kurang Sekali (KK) dengan skor 1.

e. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik pada mahasiswa prodi PJKR angkatan tahun 2010. Observer melakukan pengamatan pada mahasiswa yang melakukan praktek pengajaran dan memberikan penilaian terhadap pelaksanaan pengajaran yang dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan lembar observasi.

f. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik persentase yang mengacu pada kriteria dari Muhamad Ali (1993:186)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data maka Implementasi Pengajaran Pendidikan Jasmani Pendekatan Taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR adalah sebanyak 33 mahasiswa (23%) dengan kriteria baik sekali, 99 mahasiswa (70%) dengan kriteria Baik, 10 mahasiswa (7 %) dengan kriteria tidak baik, dan 0 mahasiswa (0%) dengan kriteria sangat tidak baik. Berikut ini disajikan Tabel hasil penelitian



Tabel 1. Hasil penelitian

No	Kelas Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
1	81%-100%	33	Baik sekali	23%
2	61%-80%	99	Baik	70%
3	41%-60%	10	Tidak Baik	7%
4	<40%	0	Sangat Tidak Baik	0%
	Jumlah	142		100%

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada 10 mahasiswa (7%) masuk dalam kategori tidak baik. Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan mahasiswa dalam beberapa aspek penilaian. Kesepuluh mahasiswa yang masuk dalam kategori tidak baik ini sebaran skor terendah ada pada aspek kesiapan proses pembelajaran yang meliputi kesiapan alat dan fasilitas pembelajaran, kesiapan RPP yang dibuat yang rata-rata mendapatkan skor 2 (dua). Kemudian aspek yang memiliki skor rendah ada pada kemampuan pengelolaan kelas dan rendahnya kemampuan dalam melakukan apersepsi. Sebagian besar mahasiswa yang ada pada kategori tidak baik ini tidak mampu menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik serta tidak bisa memunculkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian pada bagian inti pembelajaran tidak bisa memunculkan permasalahan taktik yang harus dipecahkan oleh peserta didik baik permainan I (*game I*) maupun permainan II (*game II*).

Keberhasilan pengajaran pendidikan jasmani menggunakan pendekatan TGfU adalah bagaimana seorang guru dapat memunculkan permasalahan taktik dan siswa berusaha memecahkannya. Keberhasilan lain seorang guru adalah mampu merangsang peserta didik untuk berpikir memecahkan sebuah permasalahan gerak. Pada aspek menutup pelajaran sebagian besar mahasiswa yang masuk dalam kategori tidak baik tidak melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, tugas sebagai bagian remedi atau pengayaan.

Pada kategori baik ada 99 mahasiswa (70%) atau sebagian besar mahasiswa prodi PJKR masuk dalam kategori baik. Pada kategori ini, sebagian besar mahasiswa prodi PJKR sudah baik dalam hal kesiapan pembelajaran terutama pada poin tiga yaitu kesiapan rencana pelaksanaan



pembelajaran. Pada pernyataan ini, hampir semua mahasiswa mendapatkan skor 4 (empat). Hal ini disebabkan mahasiswa sudah memahami pentingnya RPP dalam pembelajaran. RPP dalam pembelajaran, sama halnya seperti skenario dalam sebuah cinema/film.

Persiapan yang baik akan menunjang hasil yang baik pula. Keberhasilan pembelajaran akan ditentukan oleh kesiapan perencanaan. Semakin baik perencanaan, maka hasil yang akan diperoleh juga akan baik. Sebaliknya, apabila perencanaan tidak disiapkan secara matang, maka hasilnya pun tidak akan optimal. Mahasiswa yang masuk dalam kategori baik ini memiliki rancangan mengajar yang baik. Baik dari sisi urutan pembelajaran maupun pemilihan materi yang akan diajarkan. Pada aspek pengelolaan kelas, rentang skor yang diperoleh cukup beragam. Ada mahasiswa yang mampu memunculkan partisipasi peserta didik tetapi lemah dalam implementasi alokasi waktu. Sebaliknya ada mahasiswa dapat memunculkan antusiasme peserta didik tetapi lemah dalam hal sistematika pembelajaran. Secara umum, mahasiswa yang ada pada kategori ini cukup baik dalam sisi perencanaan, inti pembelajaran, pengelolaan kelas dan menutup pelajaran.

Pada kategori baik sekali ada 33 mahasiswa (23%), mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa yang mampu menyiapkan RPP menyampaikan inti pembelajaran, pengelolaan kelas, mampu memunculkan masalah taktik yang harus dipecahkan oleh peserta didik, serta mampu memunculkan antusiasme, menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik. Sedangkan tidak ada mahasiswa yang masuk dalam kategori tidak baik.

Seorang guru atau calon guru pendidikan jasmani harus mempunyai pengetahuan yang baik dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. *Setting* dalam pendekatan TGfU ini banyak memberikan solusi dalam permasalahan gerak yang dihadapi oleh peserta didik. Permasalahan yang mendasar ini diharapkan dapat diatasi dengan implementasi pengajaran pendekatan taktik TGfU bagi para calon guru, dalam hal ini mahasiswa prodi PJKR. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Pengajaran permainan yang berpusat pada permainan adalah suatu pendekatan yang dihubungkan



dengan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TGfU menawarkan suatu cara yang memungkinkan siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan anak untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan penampilan permainannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi pengajaran pendidikan jasmani pendekatan taktik (*Teaching Game for Understanding*) mahasiswa prodi PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebanyak 33 mahasiswa (23%) dengan kriteria baik sekali, 99 mahasiswa (70%) dengan kriteria Baik, 10 mahasiswa (7 %) dengan kriteria tidak baik, dan 0 mahasiswa (0%) dengan kriteria sangat tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arma Abdoellah dan Agusmanadji (1994). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: DEPDIBUD
- Mitchell, S. & Collier, C. (2009). Observing and diagnosing student performance problem in games teaching. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; Aug 2009; 80, 6; Research Library.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., & Griffin, Linda L. (2006). *Teaching sport concepts and skills*. United States of America: Human Kinetics
- Mulyasa.(2005). *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Muhamad Ali. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung. Angkasa
- Rusli Lutan. (2001). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Wawan S. Suherman. (2001). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jsmani*. FIK UNY.



Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

