

PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI

SARYONO
FITRIA DWI ANDRIYANI

Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang unik dan tidak tergantikan. Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani adalah memperkenalkan cara bermain dalam berbagai macam permainan dan olahraga. Dalam perkembangannya, pendidikan jasmani dari tahun ke tahun mengalami perubahan dalam konsep pembelajarannya.

Buku "Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Permainan Invasi" merupakan sebuah sarana untuk mempermudah mahasiswa dan para pengajar dalam memahami konsep pembelajaran permainan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga. Pembahasan dalam buku ini meliputi *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani; Klasifikasi Permainan Olahraga; Konsep Pembelajaran Pendekatan Taktik; Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Taktik; Masalah Taktik pada Permainan Sepakbola; Masalah Taktik pada Permainan Bola Basket; dan Evaluasi Pembelajaran Pendekatan Taktik.*

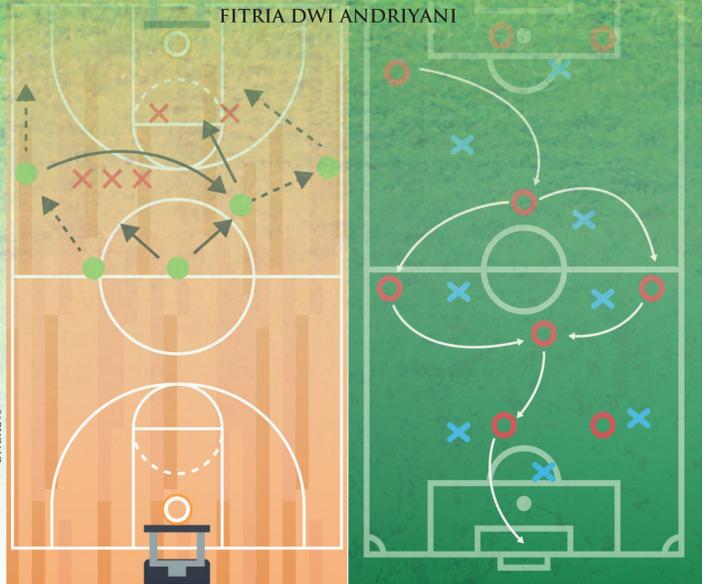


Jl.H.Affandi (Jl.Gejayan), Gg. Alamanda,
Kompleks FT-UNY, Kampus Karangmalang, Yogyakarta,
Kode Pos: 55281, Telp. (0274)589346,
unypress.yogyakarta@gmail.com



PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI

SARYONO
FITRIA DWI ANDRIYANI



PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI
SARYONO
FITRIA DWI ANDRIYANI

PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI

Saryono
Fitria Dwi Andriyani



**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

Pasal 2

Undang-Undang ini berlaku terhadap:

- a. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait warga negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
- b. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang untuk pertama kali dilakukan Pengumuman di Indonesia;
- c. semua Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dan pengguna Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan:
 1. negaranya mempunyai perjanjian bilateral dengan negara Republik Indonesia mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait; atau
 2. negaranya dan negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait.

**BAB XVII
KETENTUAN PIDANA**

Pasal 112

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI

Oleh:
Saryono
Fitria Dwi Andriyani

ISBN: -----
Edisi Pertama

Diterbitkan dan dicetak oleh:
UNY Press

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY
Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281

Telp: 0274 – 589346

Mail: unypress.yogyakarta@gmail.com

© 2017 Saryono & Fitria

Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)
Anggota Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)

Penyunting Bahasa: Muh. Hasan
Desain Sampul & Tata Letak : : Pudji Triwibowo

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Saryono & Fitria
PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI
-Ed.1, Cet.1.- Yogyakarta: UNY Press 2017
x + 114 hlm; 16 x 23 cm
ISBN: -----
1. Pembelajaran Pendekatan Taktik Pada Permainan Invasi
1.judul

Kata Pengantar

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah swt. atas segala limpahan rahmat, hidayahNya, sehingga buku ini dapat diselesaikan secara keseluruhan. Buku ini berjudul “Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Permainan Invasi”. Buku ini merupakan sebuah sarana untuk mempermudah mahasiswa dan para pengajar dalam memahami konsep pembelajaran permainan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga.

Buku ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, karenanya penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mendukung program penulisan buku bagi dosen.
2. Bapak Wakil Rektor 1 Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah menerima usulan penulisan buku bagi dosen Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin dan mendukung peningkatan kegiatan akademik berupa penulisan buku bagi dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Ucapan terima kasih dihaturkan pula kepada semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dengan segala cara dan bentuk sehingga buku ini dapat selesai. Semoga segala amal kebaikan Ibu/Bapak/Saudara mendapat limpahan pahala yang tak terhingga dari Rabb yang Maha Kasih.

Yogyakarta, September 2017

Penulis

Daftar Isi

| | Halaman |
|----------------|---------|
| Halaman Sampul | i |
| Kata Pengantar | iv |
| Daftar Isi | v |
| Daftar Tabel | viii |
| Daftar Gambar | ix |

BAB I

| | |
|--|----|
| MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI | 1 |
| A. Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) | 4 |
| B. Model Pembelajaran Sistem Individu (<i>Personalized System for Instruction</i>) | 6 |
| C. Model Pembelajaran Kerjasama / Kelompok (<i>Cooperative Learning</i>) | 8 |
| D. Model Pembelajaran Berbasis Event (<i>Sport Education Model</i>) | 10 |
| E. Model Pembelajaran Sejawat (<i>Peer Teaching Model</i>) | 12 |
| F. Model Pembelajaran Penemuan (<i>Inquiry Teaching Model</i>) | 14 |
| G. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (<i>The Tactical Games Model</i>) | 16 |
| H. Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi dan Sosial (<i>Teaching Personal and Social Responsibility</i>) | 18 |
| I. Pendekatan Teknik (<i>Skill Theme Approach</i>) | 21 |

BAB II

| | |
|---------------------------------------|----|
| KLASIFIKASI PERMAINAN OLAHRAGA | 26 |
| A. Klasifikasi Permainan Olahraga | 26 |
| B. Posisi Permainan Invasi | 30 |

| | |
|---|-----|
| BAB III | |
| KONSEP PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK | 32 |
| A. Latar Belakang Munculnya Pendekatan TGfU | 32 |
| B. Dasar Penggunaan Pendekatan Taktik dalam Pembelajaran | 37 |
| C. Maksud dari <i>Understanding</i> dalam <i>Teaching Games for Understanding</i> | 39 |
| D. Model Pendekatan <i>Teaching Games for Understanding (TGfU)</i> | 41 |
| E. Penyederhanaan Siklus TGfU | 44 |
| | |
| BAB IV | |
| LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK | 46 |
| A. Game 1 | 46 |
| B. Pertanyaan | 47 |
| C. Latihan | 47 |
| D. Game 2 | 47 |
| | |
| BAB V | |
| MASALAH TAKTIK PADA PERMAINAN SEPAKBOLA | 49 |
| A. Level I | 52 |
| B. Level II | 57 |
| C. Level III | 62 |
| D. Level IV | 68 |
| E. Level V | 71 |
| | |
| BAB VI | |
| MASALAH TAKTIK PADA PERMAINAN BOLA BASKET | 76 |
| A. Level I | 81 |
| B. Level II | 95 |
| C. Level III | 100 |
| D. Level IV | 102 |

| | |
|--|-----|
| BAB VII | |
| EVALUASI PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK | 104 |
| A. <i>Games Performace Assessment Instrument (GPAI)</i> | 104 |
| B. <i>Team Sport Assesment Procedure (TSAP)</i> | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |
| TENTANG PENULIS | 113 |

Daftar Tabel

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1.1 Perbandingan Model Teknik dan Model Pembelajaran Taktik | 24 |
| Tabel 2.1 Klasifikasi Permainan dan Contohnya | 30 |
| Tabel 5.1 Masalah Taktik Permainan Sepakbola | 50 |
| Tabel 5.2 Level Kompleksitas Taktik pada Sepakbola | 51 |
| Tabel 6.1 Masalah Taktik, Pergerakan dan Keterampilan Bola Basket | 77 |
| Tabel 6.2 Level Kompleksitas Permainan Bola Basket | 79 |
| Tabel 7.1 Komponen-Komponen GPAI dalam Permainan | 105 |
| Tabel 7.2 Rumus Kalkulasi Variabel Hasil GPAI | 106 |
| Tabel 7.3 Komponen-komponen TSAP dalam Permainan | 107 |
| Tabel 7.4 Rumus Perhitungan Variabel Hasil TSAP | 108 |
| Tabel 7.5 Format Games Performance Assessment Instrument 1 | 109 |
| Tabel 7.6 Format Games Performance Assessment Instrument 2 | 110 |

Daftar Gambar

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Perbandingan Model Teknik Dan Model Pembelajaran Taktik | 26 |
| Gambar 2.2 Permainan Invasi Bola Basket | 27 |
| Gambar 2.3 Permainan Net Badminton | 28 |
| Gambar 2.4 Permainan Striking/Fielding Softball | 28 |
| Gambar 2.5 Permainan Target Golf | 29 |
| Gambar 2.6 Tingkat Kompleksitas Taktik dalam Kategori Permainan | 31 |
| Gambar 3.1 Model Original Teaching Games for Understanding | 41 |
| Gambar 3.2 Siklus TGfU yang Disederhanakan (<i>The Tactical Games Approach</i>) | 45 |
| Gambar 4.1 Langkah Pembelajaran Pendekatan Taktik | 48 |

BAB I

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang unik dan tidak tergantikan. Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani adalah memperkenalkan cara bermain dalam berbagai macam permainan dan olahraga. Dalam perkembangannya, pendidikan jasmani dari tahun ke tahun mengalami perubahan dalam konsep pembelajarannya.

Pada tahun 1980-an, Joyce dan Well memperkenalkan *Model of Teaching* yang kemudian menjadi *Instructional Model*. Model didefinisikan sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (*long-term courses of studies*), untuk merancang materi-materi pembelajaran, dan untuk membimbing pembelajaran dalam kelas dan keadaan lainnya. Model dirancang untuk digunakan seluruh unit pembelajaran dan termasuk semua fungsi perencanaan, rancangan, implementasi dan penilaian untuk unit itu. Metzler (2000:13) mengemukakan bahwa model untuk perencanaan, implementasi, dan penilaian pembelajaran akan menyediakan cara paling efektif untuk mencapai keseimbangan tujuan pembelajaran

terkait besarnya keanekaragaman substansi sekarang dalam program pendidikan jasmani sekolah.

Model pembelajaran mengacu pada rencana yang komprehensif dan koheren untuk mengajar yang meliputi dasar teoritis, pernyataan hasil belajar yang terarah, keahlian pengetahuan materi oleh guru, kesesuaian dengan perkembangan dan kegiatan pembelajaran yang dirangkaikan, kemungkinan tingkah laku guru dan siswa, struktur tugas yang khas, penilaian hasil belajar, dan cara untuk menguji kebenaran implementasi model itu sendiri (Metzler, 2000:14). Kemunculan model pembelajaran dikarenakan tidak ada cara yang terbaik untuk mengajar yang lengkap dan efektif. Berbagai pendekatan pembelajaran masih terbatas pada metode, strategi, dan gaya. Untuk keefektifan mengajar dan untuk hasil yang bervariasi pada semua tiga domain dan mencapai keleluasan kemampuan siswa, guru pendidikan jasmani perlu untuk tahu dan banyak menggunakan model-model pembelajaran yang berbeda. Guru yang paling efektif akan berdekatan dengan model-model pembelajaran yang banyak dan mengetahui model mana yang tepat digunakan saat mengajar suatu materi tertentu.

Setiap model pembelajaran dapat juga dipertimbangkan sebagai alat untuk guru yang dapat dipilih dan digunakan pada waktu yang sesuai dengan materi ajar untuk membantu siswa belajar dalam cara yang efektif. Guru yang baik adalah seseorang yang tahu dan dapat menggunakan “alat yang benar untuk kerja yang benar” untuk meningkatkan hasil belajar yang diidentifikasi pada program pendidikan jasmani sekolahnya. Ada hubungan yang kuat antara materi pelajaran, kemampuan/tingkatan siswa, kedudukan hasil belajar, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh guru dalam sebuah unit materi. Guru dapat memilih model terbaik untuk setiap unit materi dan memulai untuk memahami bagaimana merencanakannya, mengimplementasikannya, dan menilai keefektifannya dalam program guru sehingga guru akan juga belajar bagaimana memodifikasi setiap model untuk efektivitas yang maksimum sesuai keadaan.

Metzler (2000:16-19) mengungkapkan bahwa ada beberapa alasan untuk menggunakan pendekatan berbasis model dalam pendidikan jasmani, yaitu: (1) guru diperbolehkan untuk mempertimbangkan dan menimbang beberapa faktor sebelum memutuskan model mana yang digunakan dalam sebuah unit, (2) dengan menggunakan proses deduktif, model yang dipilih akan cocok dengan konteks, materi, dan tujuan untuk setiap unit, (3) sebagian besar model-model pembelajaran mempunyai penelitian yang kuat untuk mendukung teori di belakangnya dan keefektifannya dalam meningkatkan berbagai hasil belajar tertentu, (4) setiap model pembelajaran dapat dilihat sebagai rencana pendek untuk guru untuk ikut dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran, (5) model pembelajaran yang baik termasuk cara seorang guru mengetahui jika dia menggunakan model dengan benar dan mengetahui jika model bekerja untuk membantu siswa mencapai status hasil belajar, (6) setiap model pembelajaran menyediakan guru dan siswa dengan gambaran tingkah laku yang diharapkan, peranan, keputusan, dan tanggung jawab- peningkatan yang jelas untuk setiap orang dalam kelas, (7) model pembelajaran yang baik fleksibel dan memperbolehkan setiap guru untuk mengambil model untuk kebutuhan yang khas dari pembelajar dan konteks.

Menurut Meztler (2000), sampai saat ini ada delapan model pembelajaran untuk pendidikan jasmani yang ditawarkan, yaitu (1) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), (2) Model Pembelajaran Sistem Individual (*Personalized System for Instruction*), (3) Model Pembelajaran Kerjasama/Kelompok (*Cooperative Learning*), (4) Model Pembelajaran Berbasis *Event* (*The Sport Education Model*), (5) Model Pengajaran Sejawat (*Peer Teaching Model*), (6) Model Pembelajaran Penemuan (*Inquiry Teaching*), dan (7) Model Permainan Taktik (*The Tactical Games Model*), (8) Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi & Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*). Setiap model pembelajaran tersebut di atas mempunyai dasar pemikirannya, gambaran belajar dan mengajar, kebutuhan keahlian

guru dan konteks, pembuktian belajar dan mengajar, penilaian hasil belajar, serta pemilihan dan modifikasi. Penjelasan tersebut akan lebih mempermudah dan menegaskan kepada guru dalam menggunakan model dalam pembelajarannya.

A. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung memiliki karakteristik bahwa pola keterlibatan siswa diputuskan oleh keputusan yang berpusat pada guru dan perintah guru. Pembelajarannya berisi tentang keterampilan dan pengetahuan. Guru berperan sebagai pemimpin pembelajaran. Prioritas domain pembelajarannya, yaitu: prioritas pertama ialah psikomotor, prioritas kedua ialah kognitif; dan prioritas ketiga ialah afektif.

Ciri-ciri pembelajaran dengan Model Pembelajaran Langsung adalah sebagai berikut:

- a. Pemilihan Bahan ajar: semua bahan ajar ditentukan oleh guru, siswa hanya menerima dan mengikuti seluruh kegiatan tersebut.
- b. Pengawasan manajerial: guru menentukan perencanaan, kebijakan/peraturan kelas, rutinitas khusus dari unit pembelajaran.
- c. Pemberian tugas: guru merencanakan dan mengatur semua pemberian tugas.
- d. Pola partisipasi: siswa dapat terlibat dalam berbagai partisipasi: latihan individu, latihan berpasangan, latihan kelompok, pos-pos latihan, dan kelas keseluruhan.
- e. Interaksi Pembelajaran: guru merupakan sumber utama penambahan umpan balik dan bagian-bagian diskusi kelas.
- f. Langkah-langkah: guru mengatur langkah-langkah latihan para siswa terutama awal pemberian tugas.

Tugas dan tanggung jawab guru dan siswa dalam model pembelajaran langsung:

- a. Guru memulai kelas dengan memanggil seluruh siswa bersama-sama untuk berbaris.
- b. Guru membuat daftar peralatan yang dibutuhkan dan membawanya ke kelas. Para siswa membantu menyusun peralatan.
- c. Guru memerintahkan siswa tentang bagaimana dan dimana peralatan disusun. Siswa membantu mengembalikan peralatan ke tempat yang telah ditentukan di akhir pelajaran.
- d. Guru merencanakan dan mengimplementasikan pemberian tugas.
- e. Guru merencanakan dan memerintahkan tugas terstruktur. Siswa mendapat perintah dari guru dan melaksanakannya.
- f. Guru menentukan kriteria-kriteria penampilan setiap tugas pembelajaran dan memonitor pencapaian siswa. Penilaian umumnya menggunakan observasi informal terhadap penampilan siswa.
- g. Melalui monitoring terhadap penampilan siswa, guru menentukan kapan aktivitas pembelajaran berakhir dan kapan siswa berlanjut ke aktivitas berikutnya.

Proses penilaian dalam model pembelajaran langsung:

- a. Penilaian Informal
 - 1) Guru memonitoring siswa selama tugas-tugas latihan.
 - 2) Guru memonitoring sebagian siswa (*sample*) selama tugas-tugas latihan.
- b. Penilaian Formal
 - 1) Siswa diberikan kartu monitoring setiap tugas pembelajaran.
 - 2) Siswa diberikan kuis penampilan singkat.
 - 3) Guru mengobservasi keterampilan siswa dengan checklist penampilan.
 - 4) Siswa saling mengobservasi (*peer observation*).

Penggunaan model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani cocok untuk pembelajaran beberapa materi berikut ini:

- a. Olahraga individual (tingkat pemula dan menengah)
- b. Olahraga beregu (tingkat pemula dan menengah)
- c. Aktivitas rekreasi (outdoor)
- d. Senam ritmik
- e. Aktivitas repetitif (senam, kebugaran)
- f. Beladiri

B. Model Pembelajaran Sistem Individual (*Personalized System for Instruction*)

Personalized System for Instruction (PSI) dirancang untuk memberikan siswa kemajuan pada kecepatan belajarnya sendiri melalui tugas-tugas pembelajaran bertingkat yang ditentukan. Siswa mengalami kemajuan secepat yang dia bisa atau selambat yang dia butuhkan.

Prioritas domain pembelajaran dalam model PSI adalah; prioritas pertama ialah psikomotor, prioritas kedua ialah kognitif; dan prioritas ketiga ialah afektif.

Ciri-Ciri Pembelajaran Model PSI sebagai berikut:

1. Pemilihan bahan ajar: guru mengatur bahan ajar dan tingkatannya dalam PSI. Siswa menerima dengan mudah bahan ajar dan tugas-tugas telah diurutkan oleh guru.
2. Pengawasan manajerial: guru menentukan rencana manajerial, kebijakan kelas, dan prosedur khusus dalam PSI.
3. Pemberian tugas: tugas diberikan pada siswa melalui tertulis dan/atau tampilan video.
4. Pola partisipasi: para siswa berlatih secara bebas dari guru dan siswa yang lain hampir menggunakan seluruh waktu. Tugas-tugas pembelajaran dirancang untuk latihan individual.
5. Interaksi pembelajaran: guru melakukan *feedback* setiap 3 menit sekali selama pembelajaran (penelitian), siswa bisa meminta waktu tutorial (tambahan) kepada guru.

6. Langkah-langkah: siswa membuat pilihannya sendiri tentang kapan memulai dan berhenti latihan, berapa banyak latihannya, dan berapa lama latihannya.
7. Kemajuan tugas/latihan: student bisa mengatur kecepatan belajarnya, siswa menyadari kemampuan dan usahanya untuk menyelesaikan tingkatan tugas/latihan.

Tugas dan tanggungjawab guru/siswa dalam Model PSI adalah:

1. Setiap siswa memulai latihan ketika dia datang. Tidak ada tanda guru memulai prosedur.
2. Guru memeriksa untuk melihat tugas apa yang akan dilatihkan dalam kelas dan memberikan peralatan yang dibutuhkan.
3. Siswa mendapatkan peralatan yang dibutuhkan untuk tugas pembelajaran berikutnya dan mengembalikannya ketika sudah selesai.
4. Siswa membaca dan melihat informasi tugas-tugas yang diberikan seperti mereka memulai setiap tugas-tugas baru.
5. Siswa menyusun setiap tugas-tugas baru menurut petunjuk dalam buku kerja mereka.
6. Siswa memeriksa penguasaan setiap tugas dalam buku kerja mereka. Beberapa tugas diperiksa sendiri, teman, dan guru.
7. Siswa memutuskan jika mereka dengan cepat dapat menyelesaikan semua unit tepat waktu. Guru memonitor kemajuan mereka secara periodik dengan memeriksa buku kerja.

Penilaian Pembelajaran Model PSI dapat dilakukan melalui:

1. Penilaian dalam PSI dilakukan secara otomatis. Setiap kali siswa dapat menyelesaikan tugas pembelajaran menurut kriteria khusus penampilan.
2. Bagan kemajuan siswa.

Penggunaan Model PSI dalam Pendidikan Jasmani sangat cocok untuk pembelajaran materi:

1. Olahraga Individual
2. Olahraga beregu
3. Aktivitas rekreasi (outdoor)
4. Senam ritmik
5. Konsep kebugaran jasmani individu
6. Program kebugaran jasmani individu

C. Model Pembelajaran Kerjasama/Kelompok (*Cooperative Learning*)

Cooperative Learning (CL) adalah sebuah perangkat strategi pembelajaran yang berhubungan terbagi dalam karakteristik umum: penghargaan kelompok/tim, individu yang bertanggung jawab, dan kesempatan yang sama untuk sukses bagi seluruh siswa.

Ada lima unsur penting dalam CL, yaitu:

1. Ketergantungan yang positif diantara siswa.
2. Interaksi langsung yang meningkat
3. Tanggung jawab individu
4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil.
5. Proses kelompok

Prioritas domain pembelajaran dalam model pembelajaran kerjasama/kelompok adalah sebagai berikut:

1. Jika tugas lebih banyak tentang kognitif, maka
 - a. Prioritas pertama (bersama) : Afektif dan Kognitif
 - b. Prioritas ketiga : Psikomotor
2. Jika tugas lebih banyak psikomotor, maka
 - a. Prioritas pertama (bersama) : Afektif dan Psikomotor
 - b. Prioritas ketiga : Kognitif

Ciri-ciri pembelajaran dalam Model Pembelajaran Kerjasama/Kelompok adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan bahan ajar: guru menentukan rangkaian tugas-tugas yang akan dilaksanakan oleh kelompok/tim dalam pelajaran dan mengomunikasikannya dengan mereka.
2. Pengawasan manajerial benar-benar berpusat pada guru sebelum kelompok/tim memulai partisipasi mereka dalam tugas-tugas pembelajaran.
3. Tidak ada pemberian tugas oleh guru dalam CL.
4. Ada dua pola partisipasi dalam model CL. Pertama benar-benar perintah siswa, terjadi di antara para siswa pada setiap kelompok/tim kerjasama. Kedua adalah pola interaktif, seperti guru menggunakan pertanyaan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.
5. Interaksi pembelajaran terjadi di antara siswa dan guru sebagai fasilitator dan narasumber utama.
6. Langkah-langkah pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa. Para siswa menentukan rencana dan kerja mereka.
7. Guru menentukan kapan tugas-tugas baru akan diberikan.
8. Pola partisipasi dapat diperoleh dengan pemilihan anggota kelompok.

Tugas dan tanggung jawab guru/siswa dalam model pembelajaran kerjasama/kelompok adalah sebagai berikut:

1. Guru menentukan apa yang akan diajarkan, dalam format tugas-tugas yang diberikan pada kelompok siswa.
2. Guru memilih kelompok untuk memastikan jumlah maksimum perbedaan dan heterogenitas dalam semua kelompok.
3. Guru menjelaskan tugas-tugas pada semua kelompok, kelompok siswa berupaya melaksanakan dan memecahkan tugas yang diberikan.
4. Guru menentukan tugas terstruktur dalam format yang melibatkan siswa untuk bekerja sama di bawah aturan-aturan dasar.

5. Para siswa dalam setiap kelompok menentukan bagaimana dia melaksanakan tugas yang diberikan.
6. Guru merancang semua penilaian penampilan, dalam format sebuah rubrik skor.
7. Guru menentukan kriteria untuk interaksi kelompok dan memantau siswa ketika bekerja dalam kelompoknya.

Penilaian pembelajaran dalam Model Pembelajaran Kerjasama/Kelompok dapat dilakukan melalui:

1. Keterampilan melalui kuis-kuis pendek
2. Waktu yang diperlukan untuk sebuah tugas/even
3. Tes ketepatan
4. Konsistensi
5. Tes keterampilan yang terstandar.

Penggunaan model pembelajaran kerja sama/kelompok dalam Pendidikan Jasmani sangat cocok untuk materi:

1. Olahraga/permainan beregu
2. Dua/kelompok kecil aktivitas outdoor
3. Senam ritmik
4. Kebugaran jasmani
5. Permainan baru.

D. Model Pembelajaran Berbasis Event (*Sport Education Model*)

Tiga tujuan utama *Sport Education Model* (SEM), yaitu:

1. Seseorang yang kompeten memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam permainan.
2. Seseorang yang memahami dan menghargai peraturan, kebiasaan, dan tradisi olahraga.
3. Seseorang yang antusias untuk berpartisipasi dan berperilaku untuk memelihara, melindungi, dan mengembangkan budaya olahraga.

Enam ciri-ciri model pembelajaran berbasis Event (SEM), yaitu adanya:

1. *Season* (musim kompetisi)

2. *Affiliation* (pembentukan Tim)
3. *Formal Competition* (kompetisi formal)
4. *Culminating Event* (pertandingan puncak)
5. *Record Keeping* (statistik pertandingan)
6. *Festivity* (festival dan perayaan juara)

Prioritas domain pembelajaran sangat tergantung pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan pada SEM, sehingga domain kognitif, afektif, dan psikomotor saling mendominasi satu sama lain.

Ciri-ciri Pembelajaran dalam Model Pembelajaran berbasis Event (*Sport Education Model*) adalah sebagai berikut:

1. Guru mempunyai dua pilihan untuk menentukan olahraga/permainan yang akan ditawarkan dalam musim kompetisi.
2. Guru membuat sebagian besar keputusan yang akan dikenakan pada musim kompetisi: bagaimana pemilihan tim, tugas-tugas siswa yang tidak bermain, berlama kompetisi bergulir, penyiapan alat dan fasilitas, dan aturan-aturan dasar pertandingan.
3. Sebagian besar tugas-tugas diarahkan pada pengembangan keterampilan dan strategi dalam konteks sesi latihan tim sebelum dan selama musim kompetisi.
4. Keterlibatan siswa akan berbeda antara yang menjadi pemain dan bukan pemain.
5. Interaksi pembelajaran terjadi di antara siswa dalam tim (dua atau kelompok kecil aktivitas kerjasama). Guru sebagai narasumber.
6. Anggota tim mengambil keputusan apa yang diperlukan untuk persiapan musim kompetisi dan membuat rencana sebelum musim kompetisi.
7. Tim membuat keputusan tentang tugas-tugas latihan seperti yang persiapan mereka dalam musim kompetisi dan pertandingan.

Tugas dan tanggung jawab guru/siswa dalam model pembelajaran berbasis *event (sport education model)* adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menentukan atau memberikan siswa pilihan dalam menentukan jenis olahraga.
2. Siswa menjadi kapten tim / pelatih.
3. Siswa menjadi manajer tim.
4. Siswa menjadi wasit.
5. Siswa menjadi pencatat statistik.
6. Siswa menjadi pemain.
7. Guru menyediakan sumber-sumber referensi. Berada di luar tim dan pelaksana pertandingan.

Penilaian pembelajaran dalam dalam model pembelajaran berbasis Event (*Sport Education Model*) dapat dilakukan melalui:

1. Penilaian pemain
 - a. Keterampilan dasar
 - b. Pengetahuan terhadap strategi dan peraturan
 - c. Penampilan bermain dan taktik
 - d. Keanggotaan tim
 - e. Perilaku sportivitas
2. Penilaian tugas kerja dan tanggung jawab
 - a. Pengetahuan tentang tugas
 - b. Teknik yang digunakan
3. Penilaian autentik selama permainan

Penggunaan dalam model pembelajaran berbasis Event (*Sport Education Model*) dalam pendidikan jasmani sangat cocok untuk materi:

1. Olahraga individu
2. Olahraga beregu
3. Program kebugaran jasmani

E. Model Pembelajaran Sejawat (*Peer Teaching Model*)

Istilah-istilah yang seringkali digunakan dalam model *peer teaching*, yaitu:

1. *Tutor (observer)*
2. *Learner* (pembelajar)
3. *Dyad* (hubungan observer dan pembelajar)
4. *Student* (siswa)

Model *peer teaching* didasarkan pada terlalu sedikitnya observasi yang dilakukan guru dan *feedback* yang diterima siswa. Model *peer teaching* mengangkat semboyan “saya mengajar anda, anda mengajar saya”

Prioritas domain pembelajaran dalam model pembelajaran *peer teaching* adalah sebagai berikut:

1. Untuk pembelajar:
 - a. Psikomotor
 - b. Kognitif
 - c. Afektif/sosial
2. Untuk tutor (observer):
 - a. Kognitif
 - b. Afektif/sosial
 - c. psikomotor

Ciri-ciri Pembelajaran dalam model pembelajaran *peer teaching* adalah sebagai berikut:

1. Guru memelihara dengan ketat pengaturan bahan ajar dan tingkatannya.
2. Guru menentukan rencana, kebijakan/aturan kelas, prosedur khusus yang harus dilaksanakan siswa.
3. Tugas-tugas terjadi dalam dua tingkatan. Tingkatan pertama diatur oleh guru, tingkatan berikutnya oleh para tutor (observer).
4. Keterlibatan siswa ditentukan oleh guru yang memberikan tugas-tugas pada setiap peran dan rencana rotasi antara setiap tugas.
5. Interaksi pembelajaran terjadi dalam dua jalur, yaitu: antara guru dengan tutor (observer) dan antara tutor (observer) dan pembelajar (learner).

Tugas dan tanggung jawab guru/siswa dalam model pembelajaran *peer teaching* adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator
2. Siswa sebagai tutor (observer)
3. Siswa sebagai learner (pembelajar)

Penilaian pembelajaran dalam model pembelajaran *peer teaching* dapat dilakukan melalui:

1. Checklist kemampuan pembelajar
2. Checklist kemampuan tutor (observer)

Penggunaan *peer teaching* dalam pendidikan jasmani sangat cocok untuk materi:

1. Konsep dan keterampilan gerak
2. Olahraga individu
3. Olahraga beregu
4. Aktivitas rekreasi
5. Senam ritmik
6. Kebugaran jasmani
7. Aquatik

F. Model Pembelajaran Penemuan (*Inquiry Teaching Model*)

Model Mengajar Penemuan (*Inquiry Teaching Model*) di waktu dulu lebih dikenal dengan:

1. *Indirect teaching*
2. *Problem solving*
3. *Exploration teaching*
4. *Guided discovery (Mosston)*

Prioritas domain pembelajaran dalam Model Mengajar Penemuan (*Inquiry Teaching Model*) adalah sebagai berikut:

1. Kognitif
2. Psikomotor
3. Afektif

Ciri-ciri pembelajaran Model Mengajar Penemuan (*Inquiry Teaching Model*) adalah sebagai berikut:

1. Guru menentukan semua bahan ajar dalam model ini dengan memutuskan apa yang akan diajarkan (dieksplorasi) dalam unit atau pembelajaran.
2. Guru menentukan rencana dan prosedur khusus dalam kelas.
3. Tugas-tugas diberikan untuk digunakan dalam kerangka permasalahan yang harus dipecahkan siswa dalam pembelajaran.
4. Guru menyusun sebuah permasalahan, para siswa mendapatkan solusi-solusi yang dapat digunakan.
5. Para siswa berpartisipasi secara interaktif terutama dalam memecahkan masalah.
6. Guru menentukan tugas-tugas ajar selanjutnya.

Tugas dan tanggung jawab guru/siswa dalam Model Mengajar Penemuan (*Inquiry Teaching Model*) adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator (pemberi permasalahan)
2. Siswa sebagai pemecah masalah (*problem solver*)

Penilaian pembelajaran dalam Model Mengajar Penemuan (*Inquiry Teaching Model*) dapat dilakukan melalui:

1. Penilaian informal
2. Penilaian formal dan tradisional
3. Penilaian alternatif

Penggunaan Model Mengajar Penemuan (*Inquiry Teaching Model*) dalam pendidikan jasmani sangat cocok untuk mengajarkan materi:

1. Konsep gerak
2. Senam
3. Permainan
4. Konsep kebugaran jasmani
5. Permainan baru

G. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (*The Tactical Games Model*)

Pendekatan taktik memiliki beberapa istilah berbeda dengan konsep yang serupa. Model pembelajaran ini dalam varian dan istilah lain biasa dinamakan sebagai berikut:

1. *Teaching Games for Understanding (TGfU)*
2. *Tactical Games Approach*
3. *Games Center Approach*
4. *Games Sense*
5. *Play Practice*

Pendekatan taktik adalah pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pemahaman taktik dalam mengajarkan keterampilan olahraga. Melalui pendekatan taktik, siswa akan mendapat pemahaman lebih baik tentang situasi permainan olahraga sesungguhnya, yang memerlukan keterampilan taktik untuk mengambil keputusan dalam situasi permainan.

Meskipun dinamakan pendekatan taktik, pendekatan taktik tidak hanya mengajarkan konsep taktik semata. Pendekatan ini tidak mengesampingkan pentingnya keterampilan teknik. Pada pendekatan ini, siswa dilatih untuk kritis menggunakan kognisi guna memecahkan masalah-masalah taktik dalam permainan. Tujuannya agar siswa terbiasa dan tidak gagap ketika mentransfer keterampilan teknik yang dikuasai dalam situasi permainan. Siswa akan memahami bahwa taktik berperan amat penting dalam situasi permainan. Siswa juga akan memahami bahwa taktik yang bagus perlu didukung teknik yang andal sehingga memotivasinya untuk belajar keterampilan teknik dengan lebih saksama karena siswa tahu “apa gunanya” keterampilan teknik tersebut. Bunker & Thorpe (1986) menyatakan bahwa “peningkatan pemahaman permainan dicapai melalui pengajaran kesadaran taktik, yang menguatkan anak dalam mengatasi masalah-masalah dalam situasi permainan secara mudah dan terampil”.

Dikarenakan memerlukan kemampuan kognisi yang cukup untuk mengasah kemampuan taktik, maka pendekatan ini tidak dapat

diterapkan pada siswa di semua jenjang pendidikan. Secara jelas, pendekatan ini tidak cocok untuk anak usia dini karena tidak sesuai dengan fase pertumbuhan dan perkembangannya. Dari sisi kognitif misalnya, anak usia dini belum mampu untuk berpikir masalah taktik yang rumit. Dari sisi psikomotor, fase usia dini adalah masa anak untuk belajar gerak dasar, bukannya belajar keterampilan taktik dan mengaplikasikan gerak dasar pada situasi permainan. Dengan alasan yang sama, pendekatan ini juga kurang cocok digunakan pada siswa sekolah dasar kelas awal.

Tujuan dari pembelajaran pendekatan taktik adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi penampilan bermain
2. Belajar tentang aplikasi situasi untuk aktivitas-aktivitas yang diberikan.
3. Untuk menghilangkan pertanyaan “mengapa kita melakukan ini?” atau “kapan kita bermain?”
4. Para siswa mampu mengaplikasikan taktik secara efektif.
5. Para siswa mampu memiliki kompetensi bermain dengan menghubungkan taktik permainan dan pengembangan keterampilan.
6. Para siswa mampu untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Prioritas domain pembelajaran dalam Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (*The Tactical Games Model*) adalah sebagai berikut:

1. Kognitif,
2. Psikomotor, dan
3. Afektif.

Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Taktik (*The Tactical Games Model*) adalah sebagai berikut:

1. *Game or game-form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

2. *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana solusinya.
3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik, melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Ciri-ciri pembelajaran Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebagai berikut: (1) Guru dapat mengidentifikasi masalah taktik utama dalam permainan dan mengorganisasi fokus tugas belajar untuk mengembangkan pemecahan taktik yang menyeluruh, (2) Guru menggunakan olahraga permainan dan permainan yang dimodifikasi untuk merancang kecakapan taktik dan kemampuan teknik untuk membantu keterampilan bermain, (3) Guru adalah sumber utama yang ahli dalam permainan tetapi memberikan siswa kesempatan belajar langsung untuk pemecahan taktik permainan, dan (4) Semua permainan dan rancangan permainan selalu dirancang berdasarkan tahap perkembangan siswa berdasarkan levelnya.

Tugas dan tanggung jawab guru/siswa dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik adalah sebagai berikut: (1) Guru sebagai fasilitator (pemberi permasalahan), (2) Siswa sebagai pemecah masalah (*problem solver*). Selanjutnya, penilaian pembelajaran dalam Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat dilakukan melalui: (1) Penilaian Penampilan Bermain (*Games Performance Assessment Instrument*, dan (2) Penilaian Permainan Tim (*Team Sport Assessment Procedure*).

H. Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi & Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*)

Pendekatan tanggung jawab pribadi dan sosial adalah pendekatan yang menekankan pada siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, teman, guru, alat, fasilitas, maupun lingkungan. Contoh dalam hal ini misalnya: menghargai dan menjaga alat dan

fasilitas, membantu teman dalam belajar, menjaga keamanan dan keselamatan teman saat pembelajaran, mengoreksi saat ada yang melakukan kesalahan, tidak memanggil teman dengan panggilan yang buruk, dan mengerjakan tugas dari guru dengan baik.

Prioritas domain pembelajaran dalam Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi dan Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*) adalah integrasi dari afektif dengan psikomotor dan kognitif

Ada lima tingkatan tanggung jawab yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran tanggung jawab pribadi dan sosial, yaitu:

- a) Menghormati hak dan perasaan orang lain
 - 1) Kontrol diri
 - 2) Hak untuk resolusi konflik yang damai
 - 3) Hak untuk dilibatkan
- b) Partisipasi dan Usaha
 - 1) Motivasi diri
 - 2) Eksplorasi usaha dan tugas baru
 - 3) Keberanian untuk bertahan ketika keadaan sulit
- c) Kemandirian
 - 1) Kemandirian terhadap tugas
 - 2) Perkembangan penetapan tujuan
 - 3) Keberanian untuk menghadapi tekanan kawan sebaya
- d) Membantu orang lain dan kepemimpinan
 - 1) Peduli dan perhatian
 - 2) Sensitivitas dan koresponsifan
 - 3) Kekuatan diri
- e) Di luar Gym/Arena Olahraga
 - 1) Mencoba ide ini di luar area hidup
 - 2) Menjadi contoh/teladan

Ciri-ciri pembelajaran Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi & Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*) adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat mengawasi dari mana saja level siswa tentang cara tanggung jawab terhadap dirinya maupun orang lain melalui, siswa secara jujur mengakui kemajuan dirinya melalui aktivitas jasmani yang dirancang.
2. Guru tidak bisa memisahkan isi pembelajaran dalam program pembelajaran pendidikan jasmani dari pembelajaran tanggung jawab dan pengambilan keputusan siswa.
3. Siswa diberdayakan untuk membuat keputusan secara personal dan sosial dalam pemilihan bentuk aktivitas jasmani dan guru membantu siswa untuk membantu solusi pemilihan keputusan.

Tugas dan tanggung jawab guru/siswa dalam Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi & Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*) adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator
2. Siswa sebagai pemecah masalah (problem solver)

Penilaian pembelajaran dalam Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi & Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*) dapat dilakukan melalui:

1. Penilaian diri sendiri
2. Penilaian sejawat
3. Jurnal refleksi

Penggunaan Model Pembelajaran Tanggung jawab Pribadi & Sosial (*Teaching Personal and Social Responsibility*) dalam pendidikan jasmani sangat cocok untuk mengajarkan materi: (1) aktivitas jasmani, (2) konsep kebugaran jasmani, (3) permainan, dan (4) permainan baru.

Selain 8 model pembelajaran yang telah dipaparkan, ada pendekatan lain yang juga sering digunakan oleh guru pendidikan jasmani yaitu pendekatan Teknik/Keterampilan (*Skill Themes Approach*) yang akan dijelaskan berikut ini.

I. Pendekatan Teknik (*Skill Themes Approach*)

Pendekatan teknik (*skill themes approach*) merupakan pendekatan yang sering digunakan dalam setting sekolah. Pendekatan teknik lebih menekankan pada penggunaan berbagai macam teknik olahraga dalam mengajarkan permainan-permainan olahraga. Misalnya, dalam cabang permainan bola voli, maka guru akan mengajarkan teknik servis, *passing*, blocking, dan smash. Sementara pada cabang permainan bola basket, maka guru akan mengajarkan teknik *passing*, *dribbling*, *lay-up*, dan *shooting*.

Pada pendekatan pembelajaran ini, metode yang digunakan bersifat klasikal. Contohnya dalam mengajarkan sepakbola, guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok untuk kemudian diajari teknik *passing*. Guru meminta siswa berpasangan atau membuat dua lajur berhadapan untuk saling mengumpan menggunakan teknik *passing* tertentu. Cara yang lain, guru meminta siswa mempraktikkan suatu teknik tertentu yang telah diajarkan satu per satu. Pada akhir kegiatan biasanya ditutup dengan permainan OR sesungguhnya, baik dengan aturan penuh ataupun modifikasi.

Pendekatan teknik cocok diterapkan untuk mengajarkan keterampilan gerak dasar olahraga. Oleh karena itu, jenis pendekatan ini sesuai digunakan untuk anak usia dini pada jenjang Taman Kanak-kanak dan siswa Sekolah Dasar kelas awal. Selain itu, pendekatan ini juga cocok diterapkan pada siswa yang lebih dewasa jika memang keterampilan olahraga yang hendak diajarkan sama sekali baru dan asing bagi siswa, yang mana siswa tidak familiar dengan teknik dasarnya ataupun dengan sarana dan prasarana yang digunakan. Misalnya, seorang guru SMA hendak mengajarkan permainan *softball* yang mana permainan tersebut sangat asing bagi siswa. Merupakan hal yang pertama bagi siswa untuk memakai *hand glove softball* dan siswa belum tahu cara menangkap bola yang benar menggunakan alat tersebut supaya tidak cedera. Pada kasus ini, guru dapat menerapkan pembelajaran pendekatan teknik di mana siswa latihan menangkap

menggunakan *hand glove* secara klasikal, meskipun siswa tersebut bukanlah siswa SD.

Kesalahan yang sering dilakukan guru pendidikan jasmani dewasa ini adalah bahwa guru cenderung menggunakan pendekatan teknik pada jenjang sekolah apapun dan pada jenis permainan olahraga apapun. Dalam hal ini, siswa mendapat porsi latihan teknik lebih banyak daripada kesempatan aplikasi langsung pada situasi permainan sesungguhnya. Guru lebih terpaku dengan kegiatan mengajarkan teknik-teknik dasar permainan sehingga secara tidak sengaja mengenyampingkan bahwa pengalaman pada permainan sesungguhnya penting bagi siswa supaya benar-benar dapat bermain suatu permainan olahraga. Siswa diharapkan bisa serta-merta mentransfer keterampilan teknik yang dipelajari saat pembelajaran dalam situasi permainan sesungguhnya.

Bagaimana hasilnya? Coba ingat-ingat kembali pengalaman Anda saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dulu. Bagaimana penampilan siswa yang memiliki keterampilan teknik lebih dalam permainan? Bagaimana penampilan siswa yang memiliki keterampilan teknik kurang dalam permainan? Apakah siswa yang tampak bagus saat latihan teknik dasar secara otomatis “pasti bagus” pada situasi permainan sesungguhnya? Pada permainan bola basket misalnya, apakah siswa yang senantiasa mampu memasukkan bola saat latihan *shooting* tanpa dijaga serta merta mampu menghasilkan banyak poin saat pertandingan?

Jawabannya tentu tidak selalu. Ada siswa yang memang bagus saat latihan teknik, kemudian bagus saat permainan. Namun, tidak sedikit siswa yang tampak bagus saat latihan teknik namun sama sekali tidak mampu berbuat banyak dalam permainan. Dalam hal ini, siswa tidak bisa serta merta menerapkan keterampilan teknik pada situasi permainan sesungguhnya yang memerlukan strategi dan taktik secara saksama. Keterampilan teknik memang penting, akan tetapi siswa perlu mengetahui kapan saat yang “tepat” untuk menerapkan teknik A atau teknik B, kapan saat yang “tidak tepat” untuk melakukan teknik-teknik

tertentu. Semua hal tersebut berkaitan dengan taktik, berkaitan dengan unsur kognitif yang tidak bisa serta merta didapatkan hanya dengan mempelajari berbagai keterampilan teknik.

Siswa perlu tahu apa yang harus dilakukan saat membawa bola dengan memperhatikan situasi kawan dan lawan. Siswa perlu tahu apa yang harus dilakukan saat tidak membawa bola namun mendukung kawan yang sedang membawa bola. Siswa perlu tahu apa yang harus dilakukan saat melakukan pertahanan terhadap serangan lawan. Semua hal tersebut berkaitan dengan unsur "TAKTIK" yang melibatkan unsur "KOGNITIF". Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kembali dalam memilih pendekatan-pendekatan pembelajaran yang sesuai supaya pengalaman belajar siswa dapat terfasilitasi secara maksimal.

Dari beberapa pendekatan yang telah dikemukakan, model Pembelajaran Pendekatan Taktik dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kurikulum. Tabel 1.1 secara bebas mempertentangkan dan membandingkan asumsi dan pendapat yang tidak terpisahkan dalam model teknik dan model Pembelajaran Pendekatan Taktik.

Tabel 1.1

Perbandingan Model Teknik dan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik

| | Model teknik (behavioris) | Model Pembelajaran Pendekatan Taktik (konstruktivis) |
|--|--|---|
| Mengapa diajarkan (perspektif filosofi dan histori) | | |
| 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 |
| Apa yang diajarkan (kurikulum) | | |
| 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 |
| Bagaimana diajarkan (pedagogi) | | |
| 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 di antara 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.

Dari berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang ada, pada bab selanjutnya buku ini akan membahas lebih spesifik tentang model pembelajaran pendekatan taktik pada klasifikasi permainan invasi. Permainan Invasi sangat menarik diajarkan karena merupakan bagian dari olahraga yang sering dimainkan oleh masyarakat di Indonesia. Adapun siswa akan mendapatkan perbedaan konsep yang baru dari model pembelajaran tradisional yang selama ini dilaksanakan. Pembelajaran permainan invasi dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan tingkat kompleksitas taktik yang nyata yang terjadi dalam permainan sesungguhnya dan merangsang siswa untuk mendapatkan jawaban yang logis mengapa dan bagaimana permainan itu dimainkan dengan efektif.

BAB II

KLASIFIKASI PERMAINAN OLAHRAGA

A. Klasifikasi Permainan Olahraga

Sistem klasifikasi permainan olahraga menurut Almond (1986) terdiri atas 4 jenis, yaitu: (1) permainan invasi, (2) permainan net/wall, (3) permainan striking/fielding, dan (4) permainan target, yang akan dijelaskan berikut ini.



Gambar 2.1 Klasifikasi Permainan Olahraga

1. Permainan Invasi

Permainan invasi adalah permainan dimana suatu tim mencetak angka dengan cara menyerang masuk ke daerah lawan dan memasukkan bola ke sasaran atau memindahkan bola melintasi garis. Sasaran yang dimaksud misalnya yaitu gawang pada permainan sepakbola, ring pada permainan bola basket, dan gawang pada permainan bola tangan. Untuk sasaran memindahkan bola melintasi garis misalnya pada permainan *rugby*, *american football*, dan permainan modifikasi. Contoh permainan invasi dapat dilihat pada gambar 2.

2. Permainan Net/Wall

Permainan net/wall adalah permainan dimana suatu tim atau individu mencetak angka dengan memukul bola ke daerah lapangan lawan dengan akurasi dan power sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola tersebut. Ciri utama permainan ini adalah adanya net untuk membatasi daerah masing-masing tim dan tidak adanya perpindahan posisi ke daerah lawan saat menyerang. Contoh dari permainan ini adalah bulu tangkis, tenis meja, tenis lapangan, dan bola voli. Contoh permainan net dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.2 Permainan Invasi Bola Basket

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ZcAMwsp0-hQ>



Gambar 2.3 Permainan Net Badminton

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7Y0mHkolyHs>

3. Permainan *Striking/Fielding*

Permainan *striking/fielding* adalah permainan dimana pemain pemukul berusaha memukul bola dengan akurasi dan power sehingga bola pukulan jauh dari tim jaga dan memberi kesempatan pada pemukul dan anggota timnya untuk berlari ke base-base dan kembali ke home untuk mencetak angka. Pada jenis permainan ini, lapangan yang sama akan dikuasai bergantian oleh tim-tim yang ada sesuai dengan undian atau peraturan yang berlaku. Contoh dari permainan ini adalah kasti, *softball*, dan *baseball*. Contoh permainan *striking/fielding* dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Permainan *Striking/Fielding Softball*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pjgXAR5Fqp4>

4. Permainan Target

Permainan target adalah permainan dimana pemain mencetak angka dengan memasukkan bola pada target atau melempar bola mengenai target. Beberapa permainan target memiliki karakteristik dimana lawan tidak diperkenankan untuk memukul bola lawan supaya menjauh dari sasaran seperti golf. Namun beberapa permainan target memiliki lawan di mana lawan akan berusaha mengemblok atau memukul bola lawan pada posisi yang tidak menguntungkan dari target, misal *gateball*, *croquet*, dan *shuffleboard*. Contoh permainan target yaitu golf, bowling, bilyard, *gateball*, *croquet*, dan *shuffleboard*. Contoh gambar permainan target dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Permainan Target Golf

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Es49vb-Hmig>

Tabel 2.1 Klasifikasi Permainan dan Contohnya

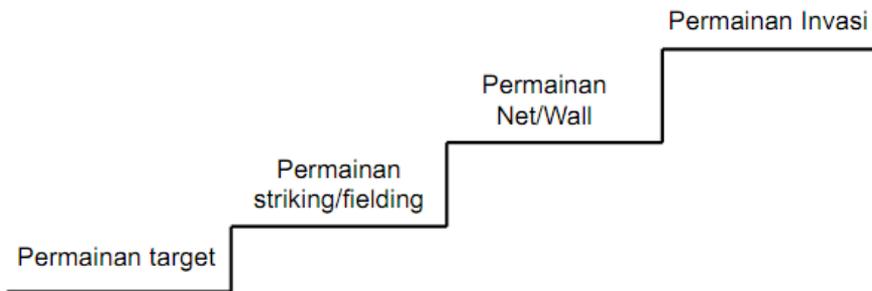
| Klasifikasi Permainan | | | | | | |
|-----------------------|--------------|-------------------|--------------------|--------------|------------|-------------|
| Permainan Invasi | | | Striking /fielding | Net /court | Target | |
| Small target | Large target | Crossing the line | | | Contested | Uncontested |
| Basket ball | Soccer | Touch rugby | Cricket | Squash | Lawn bowls | Darts |
| Netball | Hockey | Union rugby | Baseball | Badminton | Bocce | Golf |
| Korfball | Lacrosse | Frisbee | Softball | Volleyball | Marbles | Coits |
| | Handball | | Vigoro | Tennis | | |
| | | | | Table tennis | | |

Sumber: Griffin, L.L., Mitchell, S. A., &Oslin, J.L. (1997)

B. Posisi Permainan Invasi

Dalam klasifikasi permainan, permainan invasi memiliki tingkat kompleksitas permainan lebih tinggi. Sebaiknya dalam 4 kategori permainan yang ada dapat diajarkan secara sekuensial dari penggunaan taktik yang rendah kearah yang lebih tinggi. Dalam kategori pertama adalah permainan target karena secara konsep lebih cenderung pada permainan individu dan konsep bertahan dan menyerangnya tidak terlalu rumit dibanding permainan yang lain. Di tahap kedua kompleksitas taktik tampak lebih tinggi dari permainan target adalah permainan *striking fielding game* karena konsep bertahan dan menyerang terlihat pada saat pergantian posisi jaga dan mencetak poin.

Pada posisi ketiga kompleksitas taktik ada pada permainan net yang melakukan bertahan dan menyerang hanya terjadi sesaat dan hanya dibatasi dengan net sebagai pembagi bentuk lapangan yang sama. Sedangkan pada tingkat kompleksitas permainan invasi jauh lebih tinggi dikarenakan saat menyerang dan bertahan dilakukan secara bersamaan dalam area lapangan yang boleh dimasuki oleh kedua belah pihak. Dengan beberapa kompleksitas taktik ini maka permainan yang lebih dasar akan menjadi fondasi pada permainan yang memiliki kompleksitas taktik yang lebih tinggi. Dengan kata lain bahwa setiap permainan dapat ditransfer mengenai pemahaman taktik baik bertahan dan taktik menyerang maupun taktik memulai permainannya. Di bawah ini adalah gambaran tingkatan kompleksitas taktik.



Gambar 2.6 Tingkat Kompleksitas Taktik dalam Kategori Permainan

BAB III

KONSEP PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK

A. Latar Belakang Munculnya Pendekatan TGfU

Salah satu jenis pembelajaran pendekatan taktik yang terkemuka adalah pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Sejak awal 1980an ketika proyek TGfU dikembangkan, sejumlah pendekatan inovatif untuk mengajar/melatih permainan telah mendapat kredibilitas dalam literatur ilmiah. Pendekatan-pendekatan tersebut disatukan oleh premis bahwa cara terbaik untuk belajar game/permainan adalah melalui serangkaian bentuk game/permainan yang menjaga esensi game tersebut namun dimodifikasi untuk mengurangi tuntutan dari kompleksitas game dan untuk memungkinkan pemain menangkap elemen-elemen kunci dari memainkan game.

Pendekatan-pendekatan berbasis game berikut menunjukkan kayanya ide yang telah muncul dalam pengkajian ulang mengenai bagaimana kita mengajarkan game. Kita harus mengakui bahwa terdapat kekayaan dalam berpikir dan praktik di seluruh dunia yang dapat kita pelajari dari pendekatan-pendekatan berikut:

1. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Bunker, Thorpe and Almond, 1986).

2. *Tactical Games Approach* (Mitchell, Oslin, & Griffin, 2006).
3. *Game Sense* (Den Duyn, 1997; Light, 2006).
4. *Tactical Games Model* (Metzler, 2005).
5. *Play Practice* (Lauder 2001; Launder and Piltz, 2013).
6. *Tactical-decision Learning Model* (Gréhaigne, Wallian, & Godbout, 2005).
7. *Ball-School Concept* (Memmert & Roth, 2007).
8. *Invasion Games Competence Model* (Tallir, Lenior, Valcke, Musch, 2007).
9. *Games Concept Approach* (McNeill et al., 2008)

Berbagai pendekatan berbasis game tersebut telah dikembangkan untuk mengakomodasi tradisi-tradisi budaya, untuk menjawab fitur-fitur game yang tidak mendapat perhatian cukup atau merupakan cara berbeda dalam berpikir mengenai pedagogi. Pembahasan pada bab ini selanjutnya berfokus pada pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Pendekatan TGFU dikembangkan oleh Rod Thorpe and David Bunker dari Loughborough University pada tahun 1970an dan awal 1980an (Bunker & Thorpe, 1982; Thorpe & Bunker, 1989). 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.

Thorpe dan Bunker melihat bahwa banyak pengajaran permainan dan pelatihan yang didominasi oleh pengembangan keterampilan teknik dalam pelajaran terstruktur tinggi. Mereka juga melihat bahwa dalam pelaksanaan Pendidikan Jasmani (Penjas) di sekolah, pengembangan teknik mengambil mayoritas waktu pelajaran dengan sedikit waktu tersisa untuk bermain game sesungguhnya. Bahkan ketika bermain game disertakan dalam pelajaran, guru dan

pelatih jarang memaparkan koneksi antara praktik keterampilan teknik dan bagaimana dan kapan teknik-teknik tersebut harus diterapkan dalam situasi permainan.

Komplain umum yang dikemukakan oleh guru dan pelatih adalah bahwa teknik yang dipelajari dengan sungguh-sungguh dalam pelajaran dan sesi latihan tidak muncul dalam situasi permainan sesungguhnya. Bunker dan Thorpe merespon masalah tersebut dengan mengembangkan suatu alternatif pendekatan untuk mengajar dan melatih game yang membantu pemain belajar taktik dan strategi dari permainan bersamaan dengan pengembangan teknik. Pendekatan tersebut dinamakan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

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 (Jeffray & 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:

- a) Menguji cara pikir para guru tentang pengajaran permainan,
- b) Melakukan studi kasus tentang pengajaran permainan,
- c) Menguji penggunaan studi kasus sebagai sebuah alat dalam pengembangan kurikulum permainan, dan
- d) Mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan penelitian 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." 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.

TGFU adalah pendekatan berpusat permainan yang fokus pada belajar untuk memahami games dan bagaimana memungkinkan pemain menjadi pemain cerdas dalam game. Fokus sentral pedagogi pada pendekatan ini adalah kebutuhan untuk (1) merepresentasikan game kompleks dalam bentuk game yang disederhanakan, (2) menggunakan modifikasi prinsip-prinsip untuk mengurangi tuntutan dari belajar game, dan (3) melakukan penekanan yang dimunculkan dalam bentuk-bentuk game mengenai apa yang penting dipelajari dalam suatu game.

Secara prinsip, TGFU pada tahun 1980an merupakan suatu cara baru berpikir untuk guru dan pelatih karena terdapat perhatian bahwa praktik-praktik di sekolah gagal terhadap banyak anak dan terdapat kebutuhan terhadap stimulus baru dan fokus baru yaitu suatu fokus berpusat pada game/permainan yang berlawanan dengan pendekatan berbasis drill teknik yang dipandang tidak sesuai. Pendekatan tersebut adalah pendekatan berbasis game karena dipercaya anak muda //akan lebih memilih pendekatan ini dan juga dipandang sebagai cara lebih baik dalam belajar.

Gagasan pada model TGFU mengidentifikasi komponen-komponen dari suatu game yaitu: kebutuhan apresiasi, kesadaran taktik, membuat keputusan sesuai menghasilkan penampilan cerdas, yang mana hal-hal tersebut tidak tampak dalam proses pengajaran permainan pada tahun 1970an dan 1980an.

B. Dasar Penggunaan Pendekatan Taktik dalam Pembelajaran

Pendekatan taktik muncul sebagai kritik terhadap pengajaran tradisional olahraga dan permainan dalam pendidikan jasmani yang bersifat elitist yang fokus pada siswa dengan keterampilan yang lebih tinggi. Pengajaran tradisional yang dimaksud dalam konteks ini adalah

pengajaran yang hanya menggunakan pendekatan teknik saja. Selain itu, pendekatan tradisional yang ada terlalu menekankan pada menangkalah secara berlebihan. Pendekatan tradisional juga kurang mempromosikan kebugaran dan kesehatan yang ditunjukkan dengan partisipasi aktif yang rendah pada kebanyakan siswa selama pembelajaran pendidikan jasmani.

Pada pembelajaran pendekatan tradisional, pengembangan keterampilan teknik dasar diajarkan secara terpisah di luar konteks taktik. Pada pendekatan ini, para siswa diajarkan keterampilan teknik-teknik dasar di awal dan sama sekali tidak diajarkan taktik bermain. Para siswa biasanya diberikan game sesungguhnya di akhir pelajaran dan diharapkan mampu menerapkan teknik-teknik yang telah dipelajari secara tepat baik pemilihan tekniknya maupun *timing*-nya. Konsep mengatur strategi permainan dan taktik yang paling tepat dalam berbagai situasi tidak diajarkan. Siswa diharapkan mampu mentransfer keterampilan teknik secara tepat sendiri pada situasi permainan sesungguhnya.

Sementara pada pembelajaran pendekatan taktik, pengembangan keterampilan teknik dasar dan taktik dikaitkan dengan menekankan pada penggunaan keterampilan/teknik pada waktu yang tepat dalam konteks taktik permainan. Pembelajaran pendekatan taktik erat kaitannya dengan konsep kesadaran taktik. Kesadaran taktik merupakan hal yang krusial pada permainan. Kesadaran taktik merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah taktik yang muncul selama permainan dan memilih respon yang tepat untuk mengatasinya.

Adapun dasar pemikiran (rasional) untuk pendekatan taktik yaitu: (1) Kegembiraan dan ketertarikan yang lebih besar dalam pembelajaran, (2) Pemahaman yang lebih baik terhadap permainan, dan (3) Kemampuan bermain yang meningkat, akan dibahas berikut ini.

1. Kegembiraan dan ketertarikan lebih besar dalam permainan

Pendekatan tradisional mengarah ke teknik dan fokus menjawab pertanyaan “Bagaimana keterampilan ditampilkan?”

Keterampilan diajarkan sebelum siswa memahami signifikansinya dalam permainan. *Drill* atau latihan membuat siswa bertanya “Mengapa kita melakukan ini?” dan “Kapan kita bermain?” Siswa yang terampil melihat keterampilan yang diajarkan secara terpisah dari taktik sebagai hal yang tidak relevan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa menemukan pendekatan taktik lebih memotivasi untuk belajar dan guru lebih memilih untuk menggunakannya dalam mengajarkan permainan.

2. Pemahaman yang lebih baik terhadap permainan

Jika siswa anda tidak memahami permainan, maka kemampuannya untuk mengidentifikasi teknik yang benar untuk suatu situasi menjadi terganggu. Pemahaman terhadap permainan yang meningkat dicapai melalui pembelajaran kesadaran taktik, yang akan menguatkan siswa dalam mengatasi masalah permainan secara mudah dan terampil.

3. Kemampuan yang meningkat untuk bermain

Pendekatan taktik menyediakan siswa *carry over* (akumulasi/bawaan) pemahaman dari satu permainan ke permainan yang lain. Misal, masalah taktik pada cabang sepakbola, bola tangan, dan basket yang memiliki kemiripan. Hal tersebut membuat siswa dapat mentransfer kesadaran dan keterampilan taktiknya dari satu permainan ke permainan yang lain sehingga kemampuannya bermain meningkat.

C. Maksud dari *Understanding* dalam *Teaching Games for Understanding*

Understanding dalam konteks suatu game bermakna bahwa seorang pemain mampu menangkap esensi dari suatu permainan dan bagaimana fungsinya, belajar untuk melihat kemungkinan-kemungkinan dalam game dan mengambil makna dari spektrum keseluruhan dari pembelajaran untuk bermain suatu game dengan baik dan menyediakan suatu kunci untuk membuka cara melakukan penampilan cerdas dalam

suatu permainan. Namun, ide mengenai “*understanding*” harus ditempatkan dalam konsep game sebagai aktivitas pemecahan masalah.

Untuk membuat kesempatan tersedia bagi pemain untuk mengerti dan menjadi penampil cerdas, guru dan pelatih harus memperhatikan fitur-fitur penting suatu game yang perlu disasar. Suatu data kemungkinan-kemungkinan perlu diidentifikasi. Berikut ini merupakan beberapa fitur yang perlu ditangkap, dimaknai, dan dilihat mengenai apa yang perlu dimengerti.

1. *Understanding of the game*

- a. Peraturan permainan, interpretasinya dan bagaimana mereka dapat mempengaruhi permainan.
- b. Strategi, taktik dan prinsip bermain.
- c. Prinsip-prinsip bermain dalam suatu game dan mengenali relevansinya pada situasi spesifik.
- d. Bagaimana untuk bekerja sebagai tim dan untuk tim-tanggung jawab kelompok.
- e. Mengapa Anda dapat bermain dengan cara ini atau itu?
- f. Dimana pemain kawan berada dan kemana mereka akan pindah?
- g. Bentuk dan alur game.
- h. Apa peran dan tanggung jawab yang dapat dimiliki pemain individu: (1) ketika tidak mendapat bola, (2) memulai permainan, (3) peralihan posisi bola.

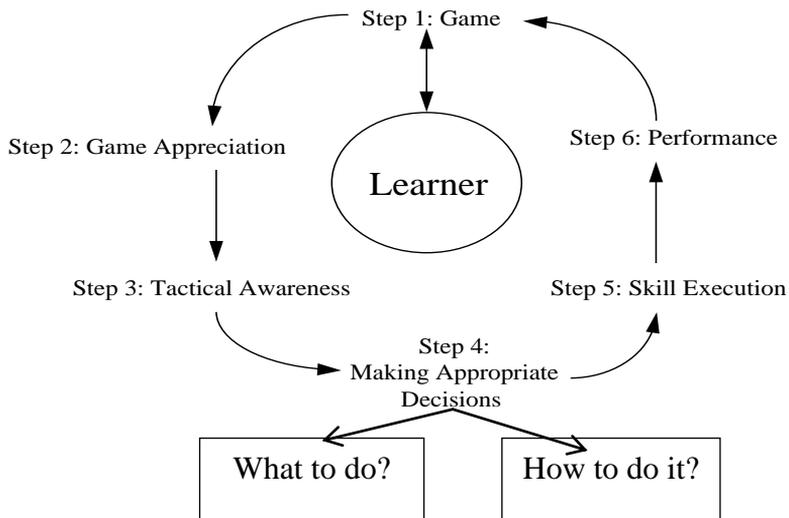
2. *Understanding in the game*: kebutuhan untuk belajar bagaimana mengecoh lawan

- a. Mengenali bagaimana tim Anda dapat bermain-opsi apa yang terbuka untuk Anda.
- b. Mengenali bagaimana tim lawan bermain
- c. Menjadi responsif untuk berubah dalam suatu permainan.
- d. Membuat hubungan antara cara game dimainkan dan kekuatan dan kelemahan dari lawan dan tim Anda sendiri.

- e. Melihat kemungkinan-kemungkinan apa yang terbuka untuk Anda.
- f. Memutuskan kapan untuk melakukan sesuatu (sebagai suatu tim atau sebagai individu).
- g. Pemahaman bahwa apa yang secara taktik mungkin harus mungkin secara teknik (Alan Launder dalam *Play Practice*: 2001).

D. Model Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Model asli TGfU yang dipresentasikan oleh Bunker dan Thorpe (1982) merupakan model prosedural langkah-demi-langkah bagi guru untuk membuat siswa atau pemain menjadi pemain game yang terampil. Aspek kunci dari model ini yaitu berupa desain game yang terstruktur dengan baik yang mengondisikan siswa untuk membuat keputusan untuk meningkatkan pemahamannya terhadap permainan, misalnya meningkatkan kesadaran taktik. Adapun siklus TGfU dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Model Original *Teaching Games for Understanding*
 Sumber: Bunker & Thorpe dalam Griffin & Patton (2005: 3)

Proses yang berlangsung dalam pembelajaran pendekatan taktik terdiri atas 6 langkah yang membentuk 1 siklus. Langkah tersebut yaitu: (1) *the game*, (2) *game appreciation*, (3) *tactical awareness*, (4) *making appropriate decisions*, (5) *skill execution*, dan (6) *performance* yang akan dijelaskan berikut ini.

a. *STEP 1- The Game* (Permainan)

Pada tahap ini permainan dikenalkan pada siswa. Permainan harus dimodifikasi untuk merepresentasikan bentuk lanjut dari game dan sesuai dengan level mental siswa.

b. *STEP 2-Game Appreciaton* (Apresiasi Game)

Pada tahap ini siswa harus mengerti aturan-aturan game (misal pelanggaran, cara mencetak angka, dll).

c. *STEP 3-Tactical Awareness* (Kesadaran Taktik)

Pada tahap ini siswa harus menggunakan taktik dalam permainan untuk membantu mereka dalam bermain sesuai prinsip-prinsip bermain yang meningkatkan kesadaran taktik mereka (misalnya membuka ruang atau mempertahankan ruang).

d. *STEP 4-Making Appropriate Decisions* (Membuat Keputusan yang Tepat)

Pada tahap ini, siswa harus fokus pada proses pembuatan keputusan dalam permainan. Siswa ditanya apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya untuk membantu mereka membuat keputusan bermain yang tepat.

e. *STEP 5-Skills Execution* (Eksekusi Keterampilan)

Pada tahap ini, fokus siswa adalah bagaimana mengeksekusi keterampilan dan gerak tertentu. Tahu cara mengeksekusi berbeda dengan penampilan gerak dimana fokusnya terbatas pada keterampilan atau gerak tertentu. Eksekusi keterampilan selalu dilihat dalam konteks permainan.

f. *STEP 6-Performance* (Penampilan)

Akhirnya, penampilan dilihat berdasarkan kriteria spesifik sesuai tujuan permainan, pembelajaran, atau unit. Utamanya,

kriteria penampilan spesifik berkaitan dengan kompetensi dan keahlian pemain.

Selain siklus tersebut, Thorpe & Bunker juga mengenalkan ***prinsip-prinsip pedagogis*** berkaitan dengan TGfU yang akan dijelaskan berikut ini:

- a. *Game Sampling*: menyediakan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan di antara game. Pemberian berbagai bentuk game membantu siswa belajar mentransfer pembelajaran pada game satu ke game yang lain.
- b. *Representation*: berupa *small-sided modified games* (game kecil yang dimodifikasi) terstruktur supaya sesuai dengan usia dan/atau pengalaman pemain. Melibatkan game yang mengandung struktur taktik yang sama namun lebih mudah dari suatu game yang kompleks (misalnya mengurangi jumlah pemain, peralatan yang dimodifikasi, rasio pemain *offense-defender*).
- c. *Exaggeration*: melibatkan perubahan peraturan permainan untuk menekankan pada masalah taktik spesifik (misal lapangan yang panjang dan sempit, area gawang yang sempit atau luas). Dapat juga berupa perubahan struktur game seperti peraturan, peralatan dan ruang bermain dengan tujuan untuk mendukung, menekankan, mengontrol atau mengeliminasi perilaku bermain tertentu untuk memungkinkan pengajaran melalui game.
- d. *Tactical complexity*: melibatkan penyesuaian game dengan level perkembangan siswa. Beberapa masalah taktik terlalu kompleks untuk pemain pemula untuk dimengerti. Namun ketika siswa mengembangkan pemahaman pada masalah taktik dan solusi yang tepat, kompleksitas dari suatu game dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, semua game dan *game forms* didesain supaya sesuai dengan perkembangan siswa.
- e. *Questioning*: Mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah siswa dengan pertanyaan-pertanyaan sehingga pengetahuan mengenai apa yang harus dilakukan, kapan melakukannya dan mengapa melakukannya berkembang dan

membawa pada pertanyaan bagaimana menampilkan gerak dalam konteks permainan.

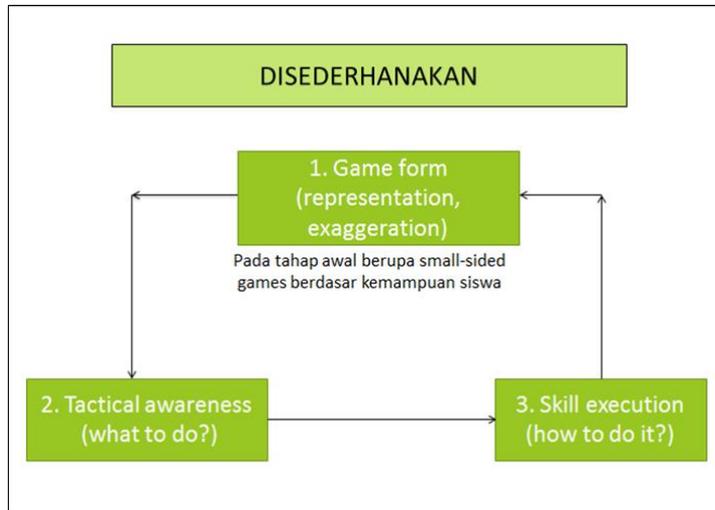
E. Penyederhanaan Siklus TGfU

Enam langkah pada siklus TGfU yang dipaparkan sebelumnya disederhanakan oleh Griffin & Mitchell et al menjadi siklus 3 langkah dengan nama ***The Tactical Games approach*** atau **Pendekatan Permainan Taktik** (Griffin et al., 1997; Mitchell et al., 2003, 2006). Hal ini dilakukan untuk mempermudah guru dalam memahami proses pembelajaran. The Tactical Games Model juga mengenalkan kemajuan terstruktur melalui level-level pembelajaran keterampilan olahraga untuk menyediakan suatu paket komplit pengajaran untuk penjas SMP dan SMA yang hilang dari literatur TGfU.

Keuntungan dari pendekatan ini bagi guru adalah bahwa mereka tidak harus tergantung pada pengembangan domain pengetahuan olahraga tertentu diantara berbagai pilihan olahraga yang berbeda. Pertanyaan untuk membimbing pengembangan dari pemahaman permainan dan praktik keterampilan selama pelajaran difokuskan melalui masalah taktik menyeluruh. Seperti dilihat pada gambar berikut, *Tactical Games Approach* tidak mengubah siklus pengajaran taktik-sebelum-teknik dari proposisi TGfU original. Namun, penambahan substansial atas pedagogi TGfU adalah deskripsi dari suatu alat *assessment* yang memperhitungkan *on-the-ball and off-theball game play* yang dikenal sebagai the *Games Performance Assessment Instrument* (GPAI).

GPAI memungkinkan kodifikasi dari pembuatan keputusan taktik, gerak *off-the-ball* untuk dibaca dan direspon, dan reaksi *on-the-ball* dan kemudian proses kembali ke posisi pada keterlibatan permainan lebih lanjut ((Hopper, 2003). Tujuh komponen dari penampilan bermain didefinisikan dalam GPAI untuk menyediakan fleksibilitas dan adaptabilitas dari instrumen untuk berbagai kategori permainan TGfU (Mitchell et al., 2006). Pembahasan lebih lengkap

mengenai GPAI dapat dilihat pada pembahasan berikutnya mengenai cara mengevaluasi pembelajaran pendekatan taktik.



Gambar 3.2 Siklus TGfU Yang Disederhanakan (*The Tactical Games Approach*)

BAB IV

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK

Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Taktik: *Teaching Games for Understanding* (TGfU) akan dijelaskan berikut ini.

A. Game 1

Langkah pertama pada pembelajaran pendekatan taktik yaitu game 1. Tahap ini harus dimulai dalam bentuk permainan yang dimodifikasi dan berisi masalah taktik yang menstimulasi siswa berpikir secara taktik. Permainan yang didesain pada game 1 berupa *small sided game*, merupakan permainan modifikasi dari permainan olahraga sesungguhnya, baik dari ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan permainan, dan lain-lain. Desain permainan disesuaikan dengan tahapan keterampilan siswa.

Pada tahap ini guru menyampaikan permainan olahraga yang akan dipelajari dan fokus masalah taktik pada pertemuan tersebut. Sampaikan tujuan permainan (masalah taktik) yang harus dicapai siswa dengan jelas. Siswa harus ditantang untuk berpikir:

Apa yang harus Saya lakukan untuk berhasil dalam permainan ini?

Bagaimana Saya melakukan keterampilan-keterampilan yang penting?

B. Pertanyaan

Langkah kedua pada pembelajaran pendekatan taktik yaitu pertanyaan. Pada tahap ini guru menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat substansial untuk mendorong berpikir kritis dan memecahkan masalah taktik, misalnya:

Apa tujuan dari permainan tadi?

Bagaimana cara mencapai tujuan tersebut?

Kapan saat terbaik untuk.....?

Bagaimana cara untuk.....?

Di mana posisi pemain saat.....?

Teknik apa yang cocok saat.....?

C. Latihan

Langkah ketiga pada pembelajaran pendekatan taktik yaitu latihan. Saat siswa mengetahui bagaimana memecahkan masalah taktik yang ada, siswa akan menyadari bahwa keterampilan teknik berperan amat penting untuk mendukung permainan. Selanjutnya siswa diberi latihan keterampilan teknik sesuai dengan masalah taktik pada unit pelajaran tersebut. Pada tahap ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar teknik karena mengetahui pentingnya teknik dalam permainan.

D. Game 2

Langkah keempat pada pembelajaran pendekatan taktik yaitu game 2. Setelah latihan teknik, siswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan perkembangan keterampilan dan pemahaman taktik melalui permainan. Permainan pada game 2 didesain seperti permainan pada game 1 atau sedikit lebih kompleks tergantung perkembangan kemampuan siswa.



Gambar 4.1 Langkah pembelajaran pendekatan taktik

BAB V

MASALAH TAKTIK PADA PERMAINAN SEPAKBOLA

Terdapat 5 (lima) level kompleksitas pada permainan sepakbola. Masalah taktik dan level kompleksitas dapat dilihat pada tabel berikut. Deskripsi masing-masing level dan contoh pembelajaran sesuai level akan dikemukakan berikut ini.

Tabel 5.1 Masalah Taktik Permainan Sepakbola

| Masalah Taktik, Gerak, dan Keterampilan dalam Sepakbola | | |
|--|--|--|
| Masalah Taktik | Gerak tanpa bola | Gerak dengan bola |
| <u>Mencetak angka</u> | | |
| Mempertahankan kepemilikan bola | Mengontrol pergerakan bola Mendukung pembawa bola | <i>Passing</i> : pendek – panjang Kontrol: kaki, dada, paha |
| Menyerang gawang lawan | Menggunakan pemain target | <i>Shooting, shielding, turning</i> |
| Membuka ruang | <i>Crossover play</i> <i>Overlapping run</i> | <i>First time passing</i> <i>Crossover play</i> <i>Overlapping run</i> |
| Menggunakan ruang untuk menyerang | <i>Timing runs to goals</i> <i>Mengcover kawan</i> | <i>Width – dribbling, crossing, heading</i> <i>Depth - shielding</i> |
| <u>Mencegah angka</u> | | |
| Mempertahankan ruang | <i>Marking, pressuring</i> <i>Preventing the turn, delaying,</i> <i>Covering, making recovery runs</i> | <i>Clearing the ball</i> |
| Mempertahankan gawang | <i>Goalkeeping-positioning</i> | Goalkeeping-menerima bola, menutup shot, distribusi |
| Memenangkan bola | | <i>Tackling-block, poke, slide</i> |
| <u>Memulai permainan</u> | | |
| <i>Throw in – attacking and defending</i> | | Melakukan lemparan cepat |
| <i>Corner kick - attacking and defending</i> | | Pendek, dekat, jauh |
| <i>Free kick - attacking and defending</i> | | |

Tabel 5.2 Level Kompleksitas Taktik Pada Sepakbola

| Masalah Taktik | I | II | III | IV | V |
|--------------------------|---|---|-----------------------------|---|---------------------------------------|
| Mencetak Angka | | | | | |
| Menjaga kepemilikan bola | <i>Dribbling</i> <i>Pass & control</i> <i>(kaki)</i> <i>Shooting</i> | mendukung | | Pass – panjang Kontrol – dada, paha | |
| Menyerang gawang | <i>Shooting</i> | <i>Shooting</i> <i>Turning</i> | <i>Target player</i> | | |
| Membuka ruang | | | <i>First time passing</i> | <i>Overlap</i> | <i>Crossover</i> |
| Menggunakan ruang | | | | <i>Width – dribbling, crossing, heading</i> | <i>Depth – timing runs</i> |
| Mencegah Angka | | | | | |
| Menjaga ruang | | Marking Menekan pembawa bola | Mencegah turning | Membuang/mengamankan bola | <i>Delaying, covering, recovering</i> |
| Menjaga gawang | | Mengatur posisi menjaga gawang, menerima, melempar | | | <i>Kicking</i> |
| <i>Winning the ball</i> | | | <i>Tackling-block, poke</i> | <i>Tackling-slide</i> | |
| Memulai permainan | | | | | |
| <i>Throw in</i> | <i>Throw in</i> | | | | |
| <i>Corner kick</i> | <i>Short kick</i> | | <i>Near post</i> | | <i>Far post</i> |
| <i>Free kick</i> | | | <i>Attacking</i> | | <i>Defending</i> |

PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK PADA PERMAINAN INVASI

A. LEVEL 1

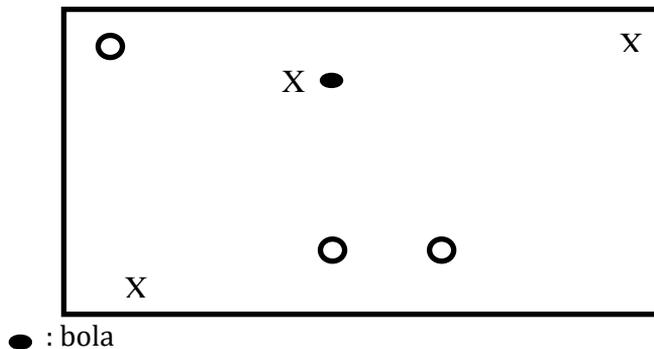
Pada level I, sebaiknya siswa fokus pada mempertahankan kepemilikan bola dan menyerang gawang lawan, karena hal tersebut merupakan masalah taktik mendasar pada permainan invasi. Pada level ini, siswa menjawab “*what to do*” dan “*how to do*” dengan berfokus pada aksi pemain ketika menguasai bola. Solusi utama untuk mempertahankan kepemilikan bola dan menyerang gawang lawan adalah teknik *dribbling*, *passing*, *controlling*, dan *shooting*. Sebagai saran, mulai dengan *dribbling* karena hal tersebut merupakan kecenderungan alami yang dilakukan pemain ketika menerima bola dan membuat pemain dapat memindahkan bola menjauhi lawan. Tambahkan masalah taktik “memulai permainan” sederhana ketika bola keluar lapangan.

Tidak disarankan untuk menekankan pada *defender*/pertahanan pada level I. *Pertama*, siswa yang menyerang akan susah mengembangkan permainan ketika siswa jaga melakukan pertahanan terlalu ketat. Padahal kesuksesan awal dalam melakukan gerak akan memotivasi siswa dan ini akan kontraproduktif jika siswa terlalu *defender*. *Kedua*, menghabiskan waktu pada *defender* tidak penting pada permainan modifikasi sepakbola. *Ketiga*, berkaitan dengan waktu, tidak mungkin untuk fokus pada semua aspek permainan selama 1 unit pembelajaran yang terbatas. Berikut disampaikan contoh permainan pada level 1.

Pelajaran 1

Masalah taktik : Mempertahankan kepemilikan bola
 Fokus Pembelajaran : *Passing* dan menerima bola di tanah menggunakan kaki bagian dalam
 Sasaran : Akurat dan cepat dalam melakukan umpan-umpan pendek
 Menggunakan satu kali sentuhan dalam mengontrol dan mengatur langkah selanjutnya.

A. GAME : 3 vs 3 di lapangan ukuran 30 x 20, dengan kepemilikan permainan.



Tujuan : melewati 5 pemain secara berturut-turut

Pertanyaan:

Q : Apa yang harus Anda lakukan dalam permainan ini?

A : Menjaga kepemilikan bola

Q : Bagaimana tim anda menjaga bola?

A : Mengoper bola ke teman

B. Tugas Latihan: Berpasangan (atau bertiga) praktik dalam jarak 10 yard secara terpisah, mengoper (*passing*) dan mengontrol bola

Tujuan: Menggunakan satu kali sentuhan untuk mengontrol dan mengatur untuk operan selanjutnya. Cepat dan tepat (akurat) dalam mengoper bola dengan kaki bagian dalam.

Klue:

Passing

- Arah pandanganmu ketika akan mengoper
- Meng-kick dengan kaki selanjutnya pada bola
- Mengoper dengan menggunakan kaki bagian dalam
- Menendang bola tepat di pusat (tengah)

Menerima

- Menerima bola sejajar dengan arah bola datang
- Menggunakan satu kali sentuhan dengan kaki bagian dalam untuk mengatur operan selanjutnya.

C. Game: 3 vs 3 dalam ukuran 30x20, gawang dipersempit, tidak menggunakan penjaga gawang.

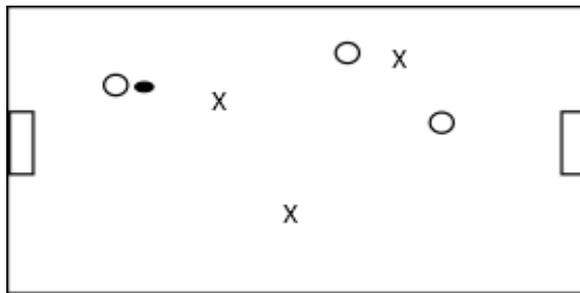
Tujuan : Kontrol cepat dan tersusun

Passing tepat dan akurat

Mencetak skor di gawang kecil

Aturan : Tiga kali sentuhan (maksimal) sebelum *passing* (tergantung kemampuan siswa)

Ketinggian bola harus tetap di bawah kepala



● : bola

Pelajaran 2

Masalah Taktik : Menyerang ke gawang
 Fokus Pembelajaran : *Shooting*
 Sasaran : Tiga prinsip *shooting* yang baik

- Melihat saat *shoot*
- Mencapai target
- Menjaga tembakan agar tetap rendah

A. Game : 6 vs 6 di lapangan kecil (30 x 30), ukuran gawang (8 yard)

B. Tujuan : *Shoot* jika memungkinkan
 Mencapai target (yaitu gawang)

Pertanyaan

Q: apa yang harus kamu lakukan ketika dekat dengan gawang?

A: *shoot*

Q: mengapa kamu harus *shoot*?

A: karena jika tidak menembak, tidak akan mendapat skor

Q: di gawang bagian mana kamu seharusnya *shoot*?

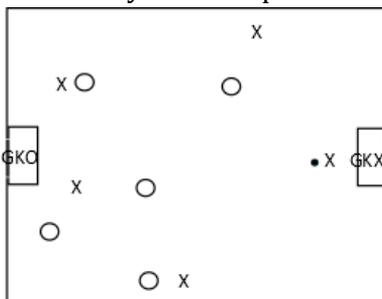
A: di seluruh bagian gawang; agar kiper membuat penyelamatan

Q: kamu harusnya membidik tinggi atau rendah?

A: rendah

Q: mengapa kamu harus *shoot* rendah?

A: untuk menyulitkan kiper membuat penyelamatan

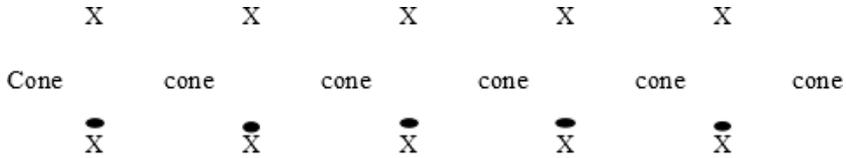


GK : Kiper

C. Tugas Latihan: latihan berpasangan statis dan bola bergerak (dengan kiper jika dibutuhkan 3 kelompok)

- Tujuan : *Shoot* bola diantara 2 pos atau cone
 - Menjaga semua *shoot* tidak melebihi tinggi pinggang
- Klue : Mengambil langkah panjang untuk menendang bola
 - Menendang bola dengan sebelah kaki
 - Menggunakan punggung kaki (bagian tali sepatu)
 - Atas dan bawah kaki

D. GAME : mengulang game A
Tujuan : menentukan jumlah *shoot*
Menentukan jumlah dalam target *shoot* } Tergantung kemampuan siswa



B. LEVEL 2

Pada level II, siswa masih fokus pada masalah taktik mempertahankan kepemilikan bola dan menyerang gawang lawan, namun meningkat dengan mempertahankan gawang dan ruang. Fokus mempertahankan kepemilikan bola sekarang bergeser pada solusi di mana pemain yang membawa bola mendistribusikan bola pada teman setim tanpa bola. Jadi fokus pada pemain tanpa bola adalah hal yang sangat penting karena pemain sepakbola menghabiskan lebih banyak waktu tanpa bola, dan mereka harus menghabiskan waktu tersebut dengan melakukan gerak produktif.

Pada permainan invasi, pemain harus belajar kapan dan dimana mereka harus bergerak untuk membantu timnya dalam mempertahankan penguasaan bola. Setelah memberikan perhatian ekstra pada masalah taktik menyerang gawang, siswa fokus pada menjaga gawang dan ruang. Alihkan fokus siswa pada *defender* karena siswa akan memahami bahwa mereka harus mengatasi masalah *defend* agar timnya menang. Modifikasi permainan pada level II memungkinkan siswa untuk melihat makna dari menjaga lawan dan dalam memposisikan penjaga gawang secara tepat untuk menerima bola yang datang. Berikut adalah contoh pelajaran level 2.

Pelajaran 1

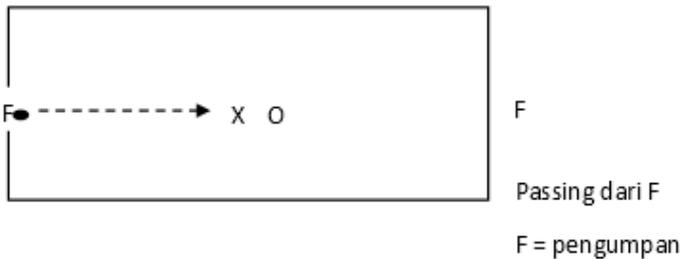
- Masalah taktik : menyerang ke gawang
- Fokus pembelajaran : memulai dengan bola
- Sasaran : memulai dengan cepat ketika bola dalam kepemilikan

A. Game : 1 vs 1 di lapangan ukuran 20 x 10 m, 2 pengumpan (F) (lihat gambar 3.19), jika O memenangkan bola dari X, dia akan menjadi penyerang.

Tujuan : menerima *passing* dari pengumpan dan mem-*passing* pada pengumpan lain

Pertanyaan

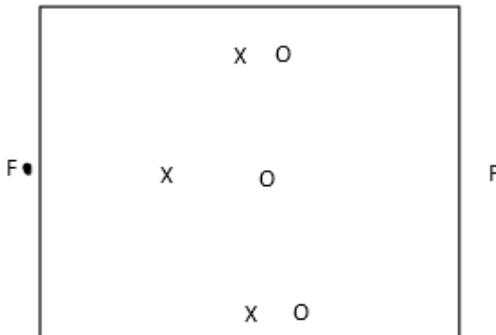
- Q : apa yang penyerang butuhkan dalam situasi seperti ini?
- A : memulai dengan cepat
- Q : bagaimana penyerang bergantian menjadi pemain bertahan?
- A : men-*flick* bola dengan kaki bagian luar dan bergerak maju



B. Tugas Latihan: berpasangan, menerima *passing* dan memulai, 10 yard

- Klue: Menerima dan memulai dengan satu gerakan berpindah
- Mendorong bola dengan kaki bagian luar
- Jam analog (menerima dari 12:00; dorong bola ke 4:00 atau 8:00)

- C. Game** : mengulang game A
Game : 3 vs 3 di 20 x 20, 2 pemain bertahan
Tujuan : menerima *passing* dari pengumpan
 Bekerja sebagai tim untuk memberi *passing* pada pengumpan lain
 Setiap *passing* pada pengumpan lain mendapat 1 poin
Aturan : tidak dapat *passing* kembali ke pengumpan yang memberikan *passing* sebelumnya



Pelajaran 2

- Masalah taktik** : mempertahankan ruang
Fokus pembelajaran : menjaga dan men-*press* bola
Sasaran : mengetahui kegunaan dari me-*marking* pemain dan memberi *pressure* pada bola untuk mempertahankan ruang
A. GAME: 4 vs 4 di 40 x 30, gawang penuh

Tujuan: Bertahan pada posisi antara lawan dan gawang
 Bertahan posisi agar bisa melihat lawan dan bola

Aturan: menutup pergerakan (menjaga) pemain lawan

Pertanyaan

Q: bagaimana kamu mempersulit lawan untuk menerima bola?

A: mark (jaga) mereka

Q: dimana kamu harus berdiri me-*mark* mereka?

A: antara lawan dan gawangmu

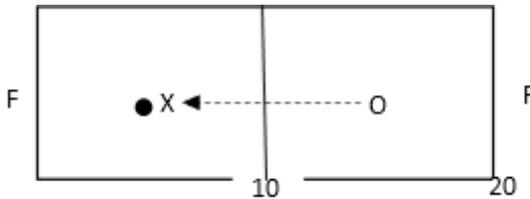
Q: ketika bola semakin dekat dengan lawan, apa yang harus kamu lakukan?

A: lebih dekat dengan lawanmu

Q: ketika lawan semakin dekat dengan gawangmu, apa yang harus kamu lakukan?

A: lagi, lebih dekat dengan lawan

B. Tugas Latihan: 1 vs 1 ditambah 2 pengumpan di 20 x 10



Tujuan : Mencegah lawan menyusun serangan
Menjaga jarak yang tetap

Menggunakan sikap yang tepat

Aturan : pengumpan di 0 dan 20 (pengumpan alternatif)

Clue :

Menutup pergerakan lawan secara cepat

Menghentikannya pada jarak satu lengan

Mengambil rendah

Menggunakan sikap yang membingungkan (menipu)

Menunggu lawan untuk memulai dan mencoba

Jangan men-*diving* sampai men-*tackle*

C. Game : mengulang game A

Tujuan : Menutup ruang antara kamu dan lawan saat bola dimainkan

Mencegah lawan memulai serangan (gerakan)

Pelajaran 3

Masalah taktik : mempertahankan gawang
 Fokus pembelajaran : menjaga gawang, mengatur posisi
 Sasaran : mengatur posisi yang tepat dari kiper untuk mempersempit sudut

A. Game : 2 vs 2 di 20x20, gawang penuh dengan satu kiper per tim

B. Tujuan : memberi sedikit ruang bagi penyerang untuk *shooting* ketika memungkinkan. Aturan: penjaga gawang tidak boleh melebihi garis 10 yard

Pertanyaan

Q: bagaimana penjaga gawang lebih sedikit ruang untuk penyerang melakukan *shooting*?

A: pindah ke samping gawang untuk mempersempit sudut

C. Tugas Latihan: penjaga gawang melawan penjaga gawang (1 vs 1) di 20 x 20, gawang besar (lihat gambar 3.25)

Tujuan : Penjaga gawang pindah untuk mempersempit sudut

Pindah dari sisi ke sisi dan garis akhir

Aturan : Menggiring bola dari 0 setiap kali memulai

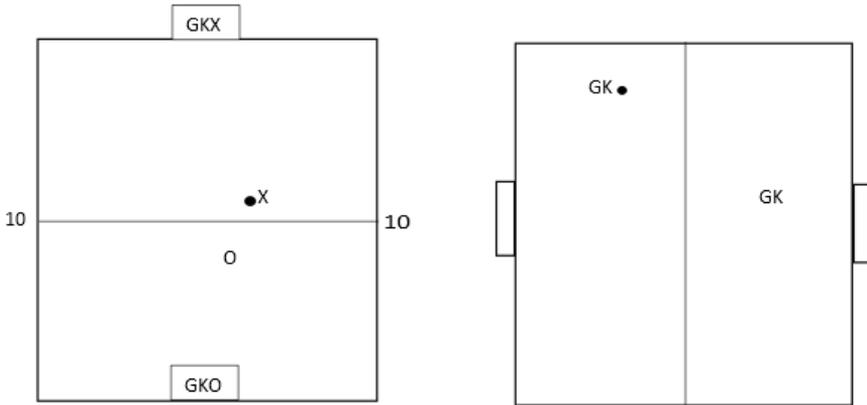
Shoot dari titik yang berbeda di luar 10

Klue : penjaga gawang datang dari garis gawang ke arah bola

Tetap rendah

D. Game: 4 vs 4 di 40x30, gawang besar, rotasi penjaga gawang

Tujuan : pindah dari sisi ke sisi dan garis akhir



C. LEVEL 3

Masalah taktik pada level 3 yaitu menyerang gawang dan mempertahankan ruang. Kompleksitas dalam membuka ruang dan memenangkan bola meningkat. Keterampilan teknik yang dibutuhkan juga meningkat. Oleh karena itu, siswa perlu melewati level I dan II dahulu sehingga memiliki dasar kompetensi teknik beserta perkembangan pemahaman permainan. Level 3 cocok untuk siswa SMP kelas atas atau siswa SMA kelas bawah. Level ini memperkenalkan *free kick*, terdiri atas: (1) Tendangan bebas langsung ke gawang, dan (2) Tendangan bebas tidak langsung ke gawang (harus disentuh dua pemain dahulu). Berikut ini contoh pelajaran level 3.

Pelajaran 1

Masalah taktik : menciptakan ruang untuk menyerang
 Fokus pembelajaran : *passing* sekali sentuh (atau pertama kali)
 Sasaran : menggunakan *passing* sekali sentuh untuk menciptakan ruang (*passing* sekali sentuh diberikan segera tanpa sentuhan lain untuk mengontrol bola)

A. Game : 2 vs 2 ditambah 2 pemain sudut per tim di lapangan 20x20 (total 4 vs 4)

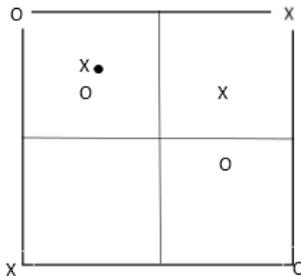
Tujuan : kepemilikan, 10 *passing*

Aturan : 4 pemain dalam garis hanya dapat *passing* menggunakan satu kali sentuhan. Pemain luar (sudut) bisa bergerak di sepanjang garis 10 yard. Pemain dalam tidak dapat *men-tackle* pemain luar (sudut)

Pertanyaan

Q: apa yang mungkin kamu lakukan untuk *passing* dengan satu kali sentuhan?

A: pindahkan bola secara cepat



B. Tugas Latihan: 3 vs 1 tekanan saat *passing* (dua bola) *passing* sekali sentuhan (alternatif bola)

Tujuan : akurasi perindahan bola dengan menggunakan *passing* sekali

sentuh ke pemain yang tidak memegang bola

Klue : Lekas memutuskan dimana bola harus pergi
Mengarahkan bola dengan tepat menggunakan kaki bagian dalam ataupun bagian luar

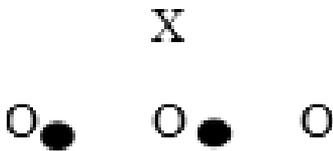
C. **Game** : 4 vs 4 di 40x30, gawang kecil, tidak ada penjaga gawang

Aturan: dua pemain per tim harus bermain dengan satu kali sentuhan

(menunjuk salah satu pemain menjadi target), rotasi

Tujue: Perpindahan bola secara cepat

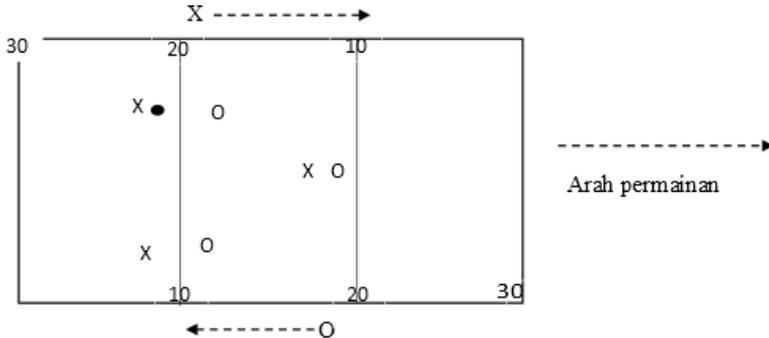
Dukungan kecepatan



Pelajaran 2

- Masalah taktik : memenangkan bola
 Fokus pembelajaran : menahan dan men-*tackle*
 Sasaran : menghentikan dengan kaki
 melakukan *tackle* yang kuat

A. GAME: 3 vs 3 di lapangan ukuran 30x20 m, tanpa gawang



Tujuan : mendapatkan bola di garis 30 yard dengan kontrol

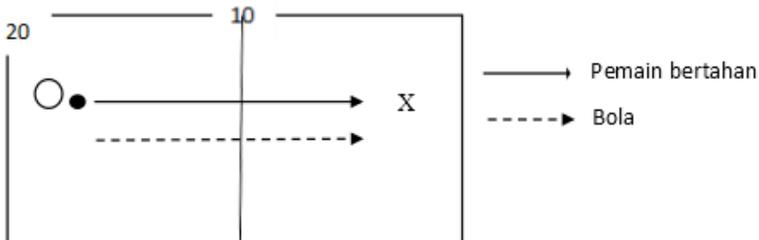
Aturan : ambil dari lawan (coba untuk men-*dribble*) sebelum *passing*

Pertanyaan

Q: bagaimana cara kamu menyerang perlahan dan memenangkan bola?

A: menggunakan alur (yaitu mendorong lawan ke arah tertentu) dan *tackle*

B. Tugas Latihan 1 : 1 vs 1 di 20x10, pemain bertahan (O) *passing* bola ke pemain penyerang (X) dan maju untuk menutup pergerakannya. X mencoba *dribble* mendekat ke O di 20.



Tujuan : alur dan takle

Aturan : pemain bertahan memberi dari 20, bisa bergerak untuk menutup

pergerakan pemain penyerang ketika bola melintasi 10.

Klue : alur pemain penyerang dari sisi lemah (yaitu dari sisi kiri jika pemain menggunakan kaki kanan). Tetap pada kaki dan tunggu pemain penyerang bergerak (mendekat padamu). Dapatkan kakimu untuk men-takle yang kuat (atau menyodok bola keluar dari permainan).

TUGAS LATIHAN 2: 1 vs 1 latihan men-blok (menahan). Dengan berpasangan pada hitungan ketiga pemain membuat *tackle* yang kuat dengan kaki bagian dalam

Tujuan : men-*tackle* keras

C. GAME : mengulang game A

Pelajaran 3

Masalah taktik : memulai kembali permainan
 Fokus pembelajaran : dekat dengan pos sudut
 Sasaran : menggunakan pos sudut untuk kesempatan memperoleh skor

A. Game : 6 vs 6 di lapangan ukuran 40x50, dengan gawang besar, wasit berteriak dari beberapa sudut.

Aturan : tempat pemain dekat (sebelah) dengan pos untuk tiap sudutnya

Tujuan : mengetahui bahwa sudut dapat sebagai kesempatan untuk mencetak skor

Pertanyaan

Q: bagaimana dekat dengan pos sudut bisa menjadi efektif?

A: dengan dekat pos sudut, pemain bisa mengarahkan bola pada pemain penyerang yang datang.

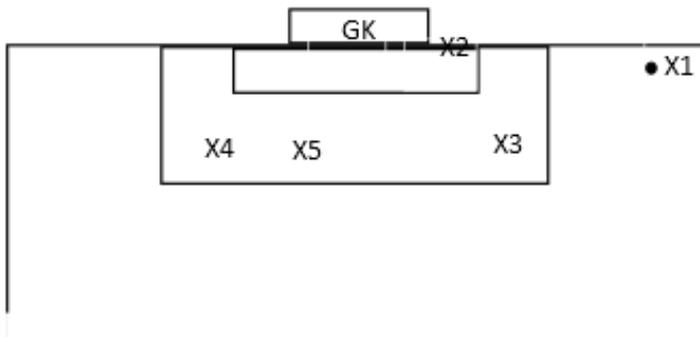
B. Tugas Latihan: latihan tim, tanpa lawan, dekat dengan sudut lapangan

Tujuan : menggunakan pos sudut untuk mencetak skor

Klue : pemain pengambil pos sudut (X1) berpikir untuk mendekati ke pos

pemain (X2). Pemain pos (X2) mengarahkan bola kembali menggunakan kepala atau kaki. Pemain penyerang (X3, X4, dan X5) lari untuk menjemput bola.

C. Game : mengulangi game A



D. LEVEL 4

Pada level IV masalah taktik kembali pada menjaga kepemilikan bola – area bermain lebih besar. Selain itu, ditambah kontrol bola menggunakan dada dan paha, dan *long passing*. Level ini juga fokus menggunakan *overlapping* dalam membuka ruang. Berdasarkan tingkat kesulitannya, level ini cocok untuk siswa SMA dengan beberapa pengalaman dan kemampuan sepakbola. Area bermain dalam level ini lebih besar, harus *offensive* pada *crossing* dan *heading*. Terdapat masalah taktik *clearing the ball* dan membuat *sliding tackles* pada level ini. Berikut contoh pelajaran pada level 4.

Pelajaran 1

Masalah taktik : menggunakan ruang untuk menyerang
 Fokus pembelajaran : menggunakan lebar lapangan untuk menyerang
 Sasaran : kesadaran akan daerah lapangan yang paling cocok untuk *men-dribbling*; kemahiran dalam skill *men-dribble*

A. Game: 6 vs 6 di 50x50, pendek dan lebar, gawang besar

Tujuan: kesadaran akan area lapangan untuk membatasi ruang dalam serangan (yaitu sayap).

Pertanyaan

Q: selain menyilang, apalagi yang harus pemain lakukan untuk memiliki ruang yang luas?

A: lari dan dekat pemain bertahan, *dribble*

B. Tugas Latihan 1: tiga siswa, *dribble* secara estafet

Tujuan : kontrol dengan bagian dalam dan bagian luar kaki kecepatan dan perubahan kecepatan

Klue: dorong dan tendang bolanya menjaga bola tetap dekat

Tugas Latihan 2: mengulang tugas satu dengan cone dan pemain bertahan

Tujuan : mengalahkan pemain bertahan (yaitu cone) dengan Bola dorong dan lari, *shooting* tipuan dan dorong, sesuaikan langkah dan dorong

Klue : Dorong dan lari Tipuan *shooting* dan dorong bola tetap berada di sekitar cone dengan menggunakan kaki bagian luar) akselerasi

C. Game : mengulangi game A

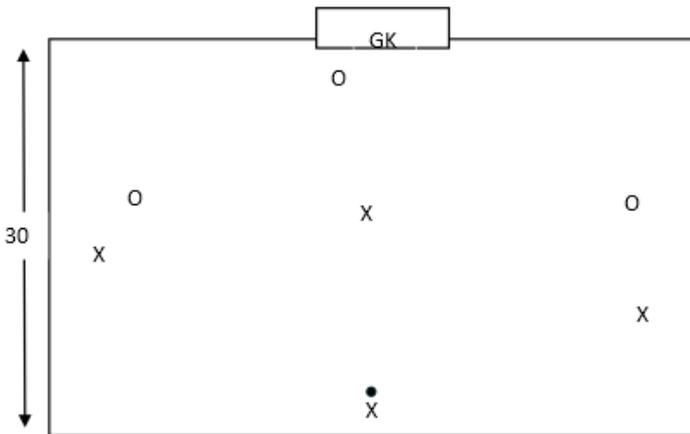
Kondisi: menandai dan menjaga 1 lawan 1

Tujuan: menyerang daerah belakang lawan jika memungkinkan

Pelajaran 2

Masalah taktik : mempertahankan ruang
 Fokus pembelajaran : menyapu (*clearing*) bola
 Sasaran : *clearing* bola yang membahayakan dengan tinggi, lebar dan panjang

A. **Game:** 4 vs 4 (3 pemain bertahan dan satu penjaga gawang), penyerang melawang pemain bertahan di 30x50



Tujuan : Menyerang dan mencetak skor
 Bertahan menjaga bola jauh dari gawang

Aturan : Menyerang akan selesai ketika gol atau bola keluar dari area permainan. Memulai lagi permainan dengan menyerang dari 30; *throw-in* biasanya dilakukan jika bola keluar dari garis samping lapangan

Pertanyaan

Q : jika umpan silang datang, apa yang harus kamu lakukan?

A : bersihkan atau sapu (*clearing*) itu

Q : dimana kamu seharusnya melakukan *clearing*?

A : pada tinggi, lebar dan panjang secara berurutan

Q : mengapa berurutan penting?

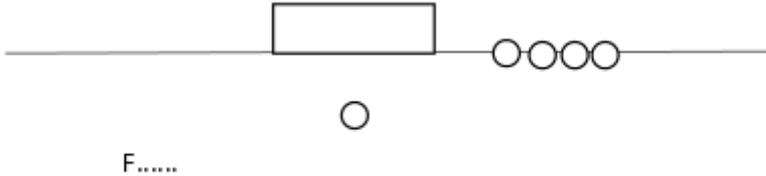
A : tinggi memberikan waktu untuk bola kembali ke bawah. Bergerak melebar jauh dari sisi gawang. Panjang memberi jarak yang jauh dari gawang

B. Tugas Latihan: latihan clearing (lihat gambar 3.47), tinggi lemparan (untuk akurasi) mengumpan untuk kepala atau kaki untuk tiap pemain bertahan. Satu pengumpan (F dari sayap). Pemain bertahan (O) *clearing* bola dan kembali ke belakang garis bertahan untuk menunggu umpan selanjutnya.

Tujuan : masing-masing pemain bertahan menyapu di ketinggian, lebar dan panjang. Saat berada pada titik tertentu jika memungkinkan (pemain belakang kembali mengumpan di atas kepala adalah yang ideal)

Klue : Akselerasi saat menguasai bola Waktu tinggi, lebar dan panjang memungkinkan *clearing* jauh, bukan di gawang

C. Game: mengulangi game A



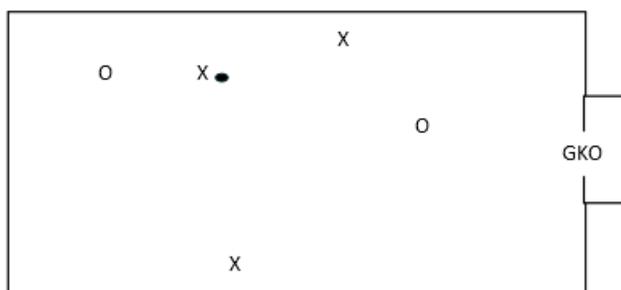
E. LEVEL 5

Pada level ini, taktik permainan kompleks dan mencapai bentuk aslinya. Penggunaan lapangan besar, perlu keterampilan tingkat lanjut dan kerjasama tim. Atmosfir pada level ini dapat digambarkan pada lingkungan latihan/kepelatihan untuk prestasi. Berikut dikemukakan contoh pelajaran level 5.

Pelajaran 1

Masalah taktik : mempertahankan ruang
 Fokus pembelajaran : menunda serangan
 Sasaran : memahami bahwa peran tiap pemain bertahan adalah menahan serangan, menjaga bola di depan, untuk memberikan waktu pada pemain lain bergantian, menahan dan alur

A. Game : 3 vs 3 (termasuk penjaga gawang) di 30x20, satu gawang besar, pemain penyerang melawan pemain bertahan



Tujuan : menciptakan beberapa situasi yang tidak terduga

Aturan : aturan setinggi kepala

Pertanyaan:

Q: apa yang harus kamu lakukan jika kamu memiliki lebih sedikit pemain bertahan daripada pemain penyerang?

A: menahan serangan untuk memberi rekan waktu untuk bergantian

Q: bagaimana kamu bisa menahan lawanmu?

A: membuat alur untuk membuat lawan pergi dimana kamu tentukan

B. Tugas Latihan: 2 vs 1 di 30x10, tidak menggunakan gawang (lihat gambar 3.54)

Tujuan : pemain bertahan menutup ruang secara cepat

jangan *diving* bola untuk men-*tackle*, tetap di kaki menutup alur bola antara lawan untuk menunda serangan (juga dikenal sebagai perebutan) merebut bola pada saat yang tepat

Aturan: pemain penyerang harus bisa mendapatkan bola ke garis akhir di bawah kendali

Klue: pemain bertahan menutup ruang posisi memaksa *passing* ke samping bergerak menyilang dan kembali, geser dan kembali

C. GAME : 3 vs 3 di 30x20, 2 gawang kecil (tanpa penjaga gawang)

Tujuan: Kapan mempertahankan menutup ruang secara cepat

Jangan men-*diving*, menghentakan dengan kaki

Menutup alur bola

Merebut bola pada saat yang tepat

Aturan : setinggi kepala



Pelajaran 2

Masalah taktik : mempertahankan gawang

Fokus pembelajaran: penjaga gawang, *diving* untuk mengamankan

Sasaran: kapan dan bagaimana men-*diving* ke ujung putaran bola, di atas menyelamatkan dalam situasi 1 lawan 1

A. **GAME** : 2 vs 2 di lapangan ukuran 20x10 m, gawang besar ditambah penjaga gawang 9

Tujuan: *shooting* yang tepat, mencapai target agar aman

PERTANYAAN

Q: apakah prioritas penjaga gawang dalam menyelamatkan *shooting*?

A: tangkap jika memungkinkan, jika perlu sentuh bola agar keluar dari permainan.

Jangan sampai *rebound*.

B. **TUGAS LATIHAN**: penjaga gawang melawan penjaga gawang (1 vs 1) di 20x10, dua gawang

Tujuan: Penjaga gawang menyentuh bola jika tidak bisa menangkap jika *diving*, ambil bola dari kaki terdekat

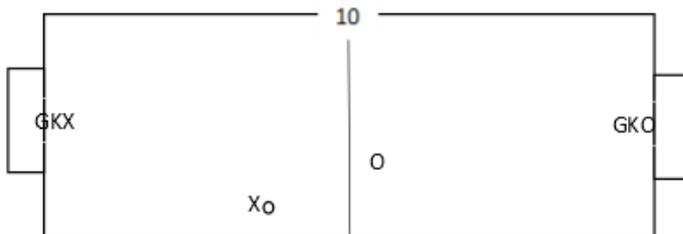
Dalam 1 vs 1 pergi merebut bola dari kaki penyerang

Aturan: jika kamu ingin mengambil bola di 10, kamu harus mendekat ke penjaga gawang; jika *shooting* dari luar 10

Klue: Tangkap atau sentuh bola agar keluar dari permainan

Ambil dari kaki terdekat jika ingin men-*diving* bola

C. **GAME**: mengulangi game A



BAB VI

MASALAH TAKTIK PADA PERMAINAN BOLABASKET

Format pembelajaran yang direkomendasikan pada permainan bolabasket mengikuti tahapan game 1 – pertanyaan - latihan – game 2 seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Jika Anda berpikir. “Saya tidak punya cukup keranjang basket,” maka Anda tidak sendiri. Beberapa praktisi menggunakan beberapa solusi seperti: (1) memasang ekstra simpai pada dinding, (2) merotasi tim untuk masuk lapangan, (3) merotasi pemain dalam permainan, (4) membagi siswa menjadi 4 tim (terdiri atas 2 atau 3 siswa), dua tim untuk satu sisi lapangan, (5) menggunakan pos untuk mengganti situasi game dan latihan, (6) menggunakan permainan setengah lapangan, (7) menugaskan ekstra siswa bertanggungjawab, seperti melatih, menskor, dan mewasiti.

Selanjutnya, guna memfasilitasi permainan dan pengembangan keterampilan dan mendorong kesuksesan, disarankan guru menggunakan bolabasket dengan berat dan ukuran dan sesuai untuk siswanya. Ukuran tim pada permainan disesuaikan dengan taktik dan keterampilan yang ingin ditekankan. Misalnya, game 1 vs 1 memaksa siswa untuk men-*dribble* dan melakukan “*cut*” untuk

melepaskan diri dari lawannya, dan game 3 vs 3 memungkinkan pemain untuk mendapat kesempatan *passing* lebih banyak, melakukan “*screen*” dan melakukan “*give and go*”. Anda dapat menentukan pemain atau anggota tim pada awal pembelajaran dan anggota tim tersebut selama pembelajaran baik pada saat game maupun latihan. Hal ini akan mengeliminasi kebutuhan untuk mengorganisir siswa dan membuat pembelajaran berlangsung lancar.

Berikutnya, terdapat tiga masalah taktik utama pada permainan bola basket, yaitu: (1) mencetak angka, (2) mencegah angka, dan (3) memulai permainan. Masalah taktik juga meliputi pergerakan tanpa bola (*off-the-ball movements*) dan keterampilan dengan bola (*on-the-ball skills*). Adapun rincian lengkap mengenai masalah taktik pada permainan bola basket dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6.1 Masalah Taktik, Pergerakan, dan Keterampilan dalam Bolabasket

| Masalah Taktik | Pergerakan tanpa bola | Keterampilan dengan bola |
|---|--|--|
| MENCETAK ANGKA Mempertahankan kepemilikan bola Menyerang keranjang Membuka ruang untuk menyerang Menggunakan ruang untuk menyerang | Mendukung pembawa bola Gerak tipu dan berpindah Permainan pos <i>Clear out</i> <i>Pick away</i> <i>Fast break</i> <i>V-cut, L-cut</i> Melakukan <i>screen</i> <i>Pick-and-roll</i> <i>Give-and-go</i> | <i>Triple threat</i> <i>Passing – chest, bounce, overhead</i> <i>Catching – target hand, jump stop</i> <i>Pivot, jab step, drop step, dribble, gerak tipu, offensive rebound</i> <i>Jump shot, set shot, lay up, power lay up, mengikuti shoot</i> <i>Skip pass</i> <i>Baseball pass</i> |
| MENCEGAH ANGKA Mempertahankan ruang Mempertahankan area keranjang Memenangkan bola | Susunan <i>Jump ball</i> Susunan <i>free throw</i> <i>Press</i> lapangan penuh <i>Boxing out</i> <i>Zone defenders</i> <i>Match-uo defender</i> <i>Player to player</i> <i>Defender off the ball</i> | <i>Rebound</i> <i>Outlet pass</i> <i>Defender on the ball</i> |

| | | |
|--|--|--|
| MEMULAI PERMAINAN <i>Jump ball –offensive dan defensive</i> <i>Sideline throw in - offensive dan defensive</i> <i>End line throw in - offensive dan defensive</i> <i>End line throw in – in following a score off a press</i> | | |
|--|--|--|

Tabel 6.2 Level Kompleksitas Permainan Bolabasket

| Masalah Taktik | Level Kompleksitas Taktik | | | |
|---|---|---|--|--|
| | I | II | III | IV |
| MENCETAK ANGKA Mempertahankan kepemilikan bola Menyerang keranjang Membuka ruang untuk menyerang Menggunakan ruang untuk menyerang | <i>Triple threat</i> <i>Ball fake</i> <i>Shooting dribbling</i> <i>dribbling untuk reposisi</i> <i>V-cut, L-cut</i> | <i>Support</i> <i>Give and go</i> <i>Screen on the ball</i> <i>Outlet pass</i> | <i>Post play</i> <i>Skip pass</i> <i>Pick and roll</i> | <i>Offensive plays against zone</i> <i>Clear out</i> <i>Fast break</i> Transisi dari <i>defender ke offense</i> |
| MENCEGAH ANGKA Mempertahankan ruang Mempertahankan area keranjang Memenangkan bola | | <i>Defender melawan screen</i> <i>Defender on and off ball</i> <i>Boxing out</i> | <i>Defender on player</i> | <i>Offensive and defensive free throws</i> <i>Zone defender</i> <i>Zone defender on and off ball</i> |
| MEMULAI PERMAINAN <i>Jump ball</i> <i>Inbound pass from sideline</i> <i>Inbound pass from end line</i> <i>Inbound pass from end line after score</i> | | <i>Long pass</i> <i>Pick away</i> <i>Baseline movement</i> | <i>Offensive</i> <i>Defensive</i> | <i>Inbound plays</i> <i>Inbound plays off press</i> |

Adapun level kompleksitas permainan bolabasket terdiri atas 4 level yang akan dijelaskan berikut ini.

A. LEVEL 1

Pada level 1, disarankan supaya siswa fokus pada keterampilan terkait *offense* (menyerang). Kualitas *defender* (bertahan) memang penting, namun jika diperkenalkan terlalu cepat dapat menghambat perkembangan keterampilan menyerang, khususnya jika sesama siswa *defender* secara agresif. Perkenalkan teknik bertahan setelah siswa mengembangkan beberapa keterampilan dengan bola (*on the ball*) maupun tanpa bola (*off the ball*). Selanjutnya, daripada menghilangkan teknik bertahan, Anda dapat mengontrol cara bertahan dengan menerapkan 3 level keterlibatan, yaitu:

1. *Cooperative defender*, di mana pemain *defender* berada pada jarak 2 lengan dari lawan, relatif pasif, bahkan pada saat yang sama melatih lawan.
2. *Active defender*, di mana pemain *defender* berada pada jarak 1,5 lengan dari lawan, melakukan gerakan tangan dan kaki aktif tetapi tidak mencoba mengintersep atau merebut bola.
3. *Competitive defender*, di mana pemain *defender* melakukan postur *defender*, berada pada posisi tepat tergantung pada posisi lawan dan mencoba mengintersep bola.

Terdapat praktisi yang mengasosiasikan level *defender* tersebut dengan istilah *cold*, *warm*, dan *hot*. Selain itu, level *defender* diterapkan sesuai dengan kemampuan tiap siswa. Hal tersebut membantu siswa yang memiliki keterampilan lebih baik untuk lebih merasa tertantang. Selain itu juga menyediakan pengalaman sukses dan menantang secara seimbang pada pemain pemula. Berikut dipaparkan contoh-contoh desain pembelajaran pada level 1.

PELAJARAN LEVEL 1**PELAJARAN 1**

Masalah Taktik: Mempertahankan kepemilikan bola

Fokus Pembelajaran: *triple threat*, gerak tipu (*ball fake*), dan menerima *passing*

Tujuan: Memunculkan target pada passer

Melindungi bola menggunakan *triple threat* dan gerak tipu

Melakukan *passing* cepat dan akurat

A. Game: 2 vs 2, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: *shooting* sesering mungkin

Aturan: lakukan *passing* berurutan tiga kali atau lebih sebelum *shooting*

No dribbling, permainan dimulai dari tengah lapangan.

PERTANYAAN

P: Apa tujuan dari permainan anda?

J: Menembak sesering mungkin setelah 3 *passing* berurutan

P: Apa yang anda dan teman lakukan supaya berhasil?

J: Melakukan *passing* cepat dan akurat. Menangkap bola dengan kontrol. Bergerak ke ruang kosong.

P: Apa yang anda dan rekan anda lakukan untuk mencegah lawan mencuri bola atau mem-blok *shoot* anda?

J: Melindungi bola dengan menjaga badan di antara *defender* dan bola. Pegang Bola dengan mantap menggunakan 2 tangan: gunakan badan untuk melindunginya. Lakukan *ball fake* atau *jab step*. Lakukan *passing* cepat.

P: Apakah anda menggunakan tanda untuk memberitahu rekan bahwa anda ingin menerima *passing*?

J: Memosisikan lengan ke atas atau ke luar untuk membuat passer tahu kemana untuk *passing*.

P: Kapan anda menangkap bola, bagaimana anda berhenti supaya tidak *travelling*?

J: Mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan setelah menangkap bola – *jump stop*.

P: Ketika anda menerima bola, apa cara terbaik untuk memegangnya supaya *defender* tidak tahu apakah anda akan *shooting* atau *passing*?

J: Pegang bola seperti ketika akan *shooting* (posisi *triple threat*), dengan satu tangan dibelakang bola dan yang lain di sampingnya.

P: Apakah terdapat anggota tim yang mungkin melakukan *shoot* setiap waktu mereka menguasai bola?

J: Jika tidak, kami harus berlatih mempertahankan kepemilikan bola sehingga tim kami mendapat lebih banyak kesempatan *shoot* dan mencetak angka.

B. TUGAS LATIHAN

Dengan teman (atau 3 atau 4 orang) praktik *passing* dari titik poin ke wing, ke baseline, ke *high post* dan *low post* (*passing* tidak boleh dilakukan di antara posisi pos). Tandai posisi dengan selotip. Pemain melakukan *passing*, kemudia berpindah ke posisi yang lain. Pemain yang menerima bola harus: (1) menunjukkan target tangan ke passer, (2) menerima bola dengan posisi *triple threat* dan *jump stop*, (3) melakukan gerak tipu dengan *jab step* sebelum *passing*, dan (4) melakukan *passing* cepat dan akurat ke teman.

Tujuan:

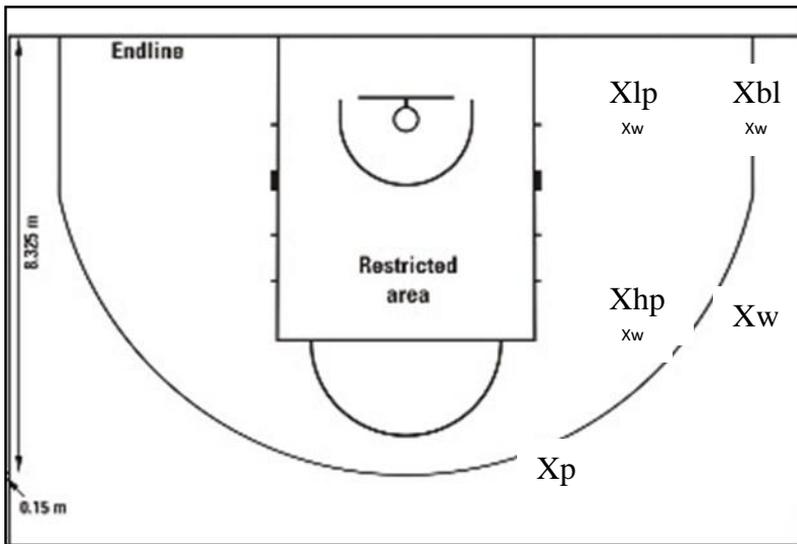
- Menunjukkan target ke passer
- Menerima bola dengan posisi *triple threat* dan *jump stop*
- Melakukan gerak tipu dengan *jab step* sebelum *passing*
- Melakukan *passing* cepat dan akurat ke teman

Klue:

Target hand

Triple threat

Gerak tipu, lakukan *pass*



Sumber: <http://infosahabat.com/ukuran-lapangan-basket-standar-nasional-indonesia-internasional-beserta-gambar/>

Keterangan:

Bl = baseline

W = wing

P = point

Lp = low post

Hp = high post

C. **GAME:** 2 vs 2, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: menembak sesering mungkin

Aturan: lakukan tiga atau lebih *passing* berurutan sebelum *shooting*, no *dribbling*. Pertahankan kepemilikan bola dengan menunjukkan target ke passer, menerima bola dengan *triple threat* dan menggunakan *jump stop*, melakukan gerak tipu dengan *jab step* sebelum *passing*, dan melakukan *passing* cepat dan akurat ke teman.

PELAJARAN 2

Masalah Taktik: Menyerang keranjang lawan

Fokus Pembelajaran: *shooting* dalam jarak 5 – 8 kaki dari ring

Tujuan: Menerima *passing*, menghadap keranjang, *shooting* secara akurat

A. Game: 3 vs 3, setengah lapangan, 5 menit game mencetak angka

Tujuan: mencetak angka sesering mungkin

Aturan: lakukan *passing* berurutan tiga kali atau lebih sebelum *shooting* (gunakan triple threat, gerak tibu dan jab, *passing* cepat, dan target hand untuk meminta bola). Satu poin untuk setiap percobaan *shoot*, 2 poin untuk shot yang berhasil; semua permainan dimulai dari tengah lapangan. No *dribbling*.

PERTANYAAN

P: Apa tujuan dari permainan anda?

J: Menembak sesering mungkin setelah 3 *passing* berurutan

P: Dari lapangan sebelah mana anda paling banyak menghasilkan angka?

J: Dekat dengan ring basket

P: Mengapa lebih baik *shoot* dari posisi dekat dengan ring daripada jauh dari ring?

J: lebih mungkin mencetak angka jika dekat, persentase keberhasilan tinggi

P: Di samping *shooting* jarak dekat, apa saja yang anda lakukan supaya sukses melakukan *shoot*?

J: mengarahkan bahu ke keranjang, siku di di bawah bola dan dekat ke tubuh, satu tangan di bawah bola, satu tangan di samping bola, lutut agak ditekuk, *follow through*, arahkan ke keranjang.

B. TUGAS LATIHAN

Semua pemain melakukan 3 kali *shoot* dari 5 spot yang ditandai di sekeliling keranjang (sekitar 6 – 8 kaki). Partner me-*rebound* bola dan *passing* secara akurat ke pemain. Pemain menyediakan target,

menerima bola dengan triple threat, menghadap keranjang, dan menembak.

Tujuan:

Berhasil melakukan dua *shoot* dari 3 *shoot* pada tiap spot

Klue:

Shooting, menghadap keranjang, B.E.E.F

Base firm

Elbow under ball

Extend arm

Follow through atau flip wrist

C. GAME: 3 vs 3, setengah lapangan, 5 menit game mencetak angka

Tujuan: mencetak angka sesering mungkin

Aturan: sama dengan game awal

PELAJARAN 3

Masalah Taktik: Mempertahankan kepemilikan bola guna mendukung tim

Fokus Pembelajaran: Menciptakan lajur *passing*

Tujuan:

- Melakukan gerak tipu, *jab steps*, dan gerak cepat.
- Pemain tanpa bola melakukan gerak tipu dan berpindah tempat untuk menciptakan lajur *passing*.

A. Game: 2 vs 2, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: Mendukung atau membantu teman ketika teman memegang bola

Aturan: lakukan *passing* minimal tiga kali sebelum *shooting*; 1 poin untuk *passing* 3 kali berurutan, 2 poin untuk tembakan yang masuk.

PERTANYAAN

P: Apa tujuan dari permainan anda?

J: Mendukung pemain dengan bola.

P: Apa yang anda lakukan untuk memberikan dukungan?

J: Bergerak ke ruang terbuka, melepaskan diri dari lawan.

P: Bagaimana anda melepaskan diri dari lawan?

J: melakukan *cut* dan gerak tipu.

P: Apakah lebih mudah lepas dari lawan jika anda bergerak dengan cepat atau dengan kecepatan normal saja?

J: Bergerak dengan cepat.

P: Apakah lebih mudah lepas dari lawan jika anda dekat dari lawan atau jauh dari lawan?

J: Dekat.

P: Ketika anda mencoba melepaskan diri dari lawan, apakah langkah cepat atau *jab step* pertama anda ke arah lawan atau menjauhi lawan?

J: Ke arah lawan.

B. TUGAS LATIHAN 1

Bergerak ke tempat terbuka, 3 vs 1 *defender* pasif. Gunakan posisi ofensif pada satu atau 2 sisi (3 vs 2 *defender* pasif) dari keranjang. Pemain *passing*, kemudian bergerak ke posisi ofensif (*point*, *wing*, *baseline*, atau *low/high post*) mengikuti posisi bola (lihat gambar). Pemain masih harus menyediakan target hand untuk menerima bola, menerima bola dengan *triple threat*, dan menggunakan gerak tipu sebelum *passing*.

Tujuan:

Melakukan *jab steps* cepat dan gerak tipu serta berpindah tempat untuk membuka lajur *passing* dan menerima *passing*.

TUGAS LATIHAN 2: 2 vs 2 dengan *defender* pasif, bola dimulai dari *point*. Ketika pemain *point* melakukan gerak tipu, pemain *wing* melakukan gerak tipu dan berpindah tempat menjauh dari *defender*; selanjutnya pemain *wing* melakukan gerak tipu dan pemain *point* melakukan *cut*. Dukung pemain untuk melakukan *cut* ketika memungkinkan sehingga mereka lebih dekat dengan keranjang.

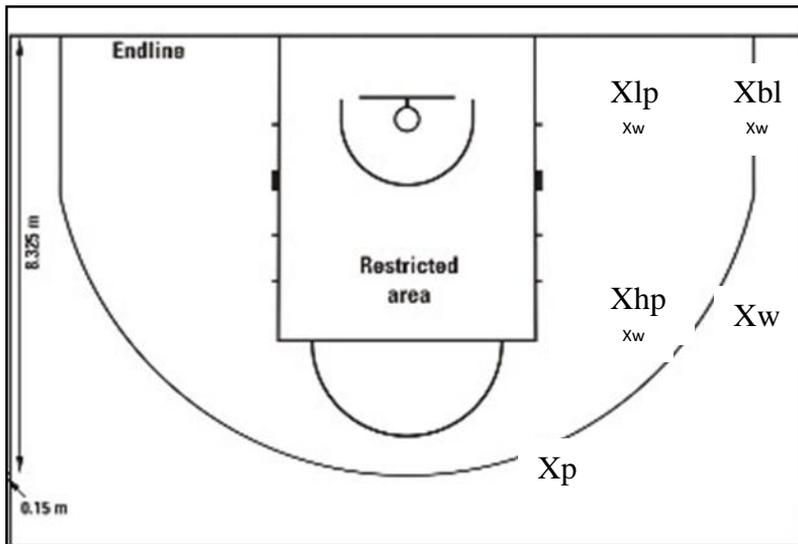
Tujuan:

Melakukan *jab steps* cepat dan gerak tipu serta berpindah tempat untuk membuka lajur *passing* dan menerima *passing*.

Klue:

Passing cepat

Passing tipu, lakukan *passing*



Sumber: <http://infosahabat.com/ukuran-lapangan-basket-standar-nasional-indonesia-internasional-beserta-gambar/>

Keterangan:

Bl = baseline

W = wing

P = point

Lp = low post

Hp = high post

C. GAME: 2 vs 2, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: Mendukung atau membantu teman ketika teman memegang bola

Aturan: lakukan *passing* minimal tiga kali sebelum *shooting*; 1 poin untuk *passing* 3 kali berurutan, 2 poin untuk tembakan yang masuk.

PELAJARAN 4

Masalah Taktik: Membuka ruang untuk menyerang

Fokus Pembelajaran: Menciptakan lajur *passing*

Tujuan: Melakukan L-cut atau V-cut untuk menghindari lawan

A. Game: 2 vs 2, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: Mendukung atau membantu teman ketika teman memegang bola

Aturan: lakukan *passing* minimal tiga kali sebelum *shooting*; 1 poin untuk *passing* 3 kali berurutan, 2 poin untuk tembakan yang masuk.

PERTANYAAN

P: Apa tujuan dari permainan anda?

J: Mendukung pemain dengan bola

P: Apa yang anda lakukan untuk memberikan dukungan?

J: melakukan gerak tipu dan berpindah, *jab step*; bergerak dengan cepat

P: Apakah jalur zig zag atau melengkung yang lebih baik untuk melakukan cut

J: zigzag

P: Dapatkan anda menyebutkan sudut cut menggunakan huruf?

J: V dan L

P: Mengapa V atau L cut lebih baik daripada jalur melengkung atau lurus?

J: lebih susah bagi *defender* untuk menjaga anda

P: apa yang anda lakukan jika lawan anda menjaga anda secara dekat?

J: melakukan cut untuk melepaskan diri.

P: Kapan V cut sangat efektif, dekat dengan garis atau jauh?

J: jauh dari garis sekitar 10 – 12 kaki.

P: kapan L cut sangat efektif?

J: Dekat dengan garis dekat baseline

Catatan: satu-satunya perbedaan antara V dan L cut adalah sudut dari mana pemain bergerak terhadap penjaga, kemudia ke arah *passing*.

B. TUGAS LATIHAN 1

Cutting, menerima *passing* dengan *jump stop* dan posisi *triple threat*, 2 vs 2 dengan 1 orang melatih dan mengevaluasi kerja *drill* (lihat gambar). O1 akan melakukan gerak tipu dengan bola, *jab step*, dan *passing* ke O2, yang akan melakukan V cut saat O1 melakukan gerak tipu. O2 akan menangkap bola dalam posisi *triple threat* menggunakan *jump stop*. Ulangi 2 kali dan rotasi; *defender* akan bermain pasif, bersifat kooperatif dengan pemain ofensif. O3 melakukan ball fake, *jab step*, dan *passing* ke O4 yang melakukan L cut saat O3 melakukan ball fake. O4 akan menangkap bola dalam posisi *triple threat* menggunakan *jump stop*. Lakukan 3 kali dan rotasi. Setelah melakukan V cut dan L cut pada 1 sisi keranjang, kondisikan pemain berotasi dan menampilkan cut pada sisi keranjang yang lain. pelatih akan memastikan bahwa V cut atau L cut dan *triple threat positioning*, dsb dilakukan dengan benar.

Tujuan:

Menangkap bola menggunakan *jump stop* dan memegang dalam posisi *triple threat*

Ball fake dan *jab step* sebelum *passing*

Off the ball player harus melakukan V cut atau L cut ketika teman melakukan *ball fake* dan *jab step*.

PELAJARAN 5

Masalah Taktik: Menyerang keranjang lawan

Fokus Pembelajaran: Mengidentifikasi ketika terdapat lajur terbuka ke arah keranjang; kemudian *dribbling* dan *shooting*.

Tujuan: Melakukan power *dribble* untuk mencetak angka

A. Game: 3 vs 3, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: mencetak angka sesering mungkin menggunakan *drop step* dan *dribble* untuk menerobos ke keranjang

Aturan: no *dribbling* kecuali untuk drive ke basket

PERTANYAAN

P: Apa tiga pilihan dalam triple threat?

J: *shoot*, *pass*, *dribble*

P: kapananda harus memilih opsi *dribble*?

J: ketika tidak dapat melakukan *shoot* atau *pass* dan ketika terdapat lajur terbuka ke arah basket.

P: kapan anda melakukan *dribble*?

J: ketika drive ke basket atau reposisi untuk melakukan *passing*.

P: mengapa anda harusmembatasi *dribbling*?

J: mudah bagi *defender* untuk mengikuti lebih pelan daripada *passing*

P: ketika dijaga ketat, gerak kaki apa yang harus anda gunakan untuk mengalihkan *defender* anda?

J: *jab step* untuk menjauh dari *defender*

P: gerak kaki apa yang anda gunakan untuk melewati *defender* anda?

J: *drop step* dan *crossover* untuk melalui *defender* dan menuju posisi *passing* atau *shooting*.

P: arah mana yang terbaik menuju atau menjauh dari keranjang?

J: Menuju keranjang

P: mengapa?

J: pemain lebih dekat ke keranjang, lebih mudah mencetak angka.

B. TUGAS LATIHAN 1

Berpasangan, lakukan *defender* pasif. Gunakan 1 bola untuk tiap pasanganm pemain dengan bola harus melakukan ball fake, *jab step*, dan drive ke basket; jump *shoot* dan *shooting* saat partner menjadi *defender* pasif.

Tujuan:

Menunjukkan gerak yang bagus saat jump stop dan shot
Menggunakan persegi pada backboard untuk menembak.

GAME: 2 vs 2, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: Mendukung atau membantu teman ketika teman memegang bola menggunakan V cut dan L cut untuk membuka ruang.

Aturan: lakukan *passing* minimal tiga kali sebelum *shooting*; 1 poin untuk *passing* 3 kali berurutan, 2 poin untuk tembakan yang masuk.

Klue:

Lengan harus seperti yo-yo

Ball down, eyes up

Jump stop 2 kaki

Mata melihat target

Gunakan papan basket

Pertanyaan

P: bagaimana anda berpikir mengubah *dribble* ketika seseorang menjaga anda?

J: jaga bola dekat dengan tubuh dan jaga bola di antara tubuh sendiri dan lawan.

TUGAS LATIHAN 2: 1 vs 1, satu bola tiap pasangan; mulai dari garis foul. Cek bola dan posisikan diri pada posisi *triple threat*.

Tujuan: mencetak angka dalam 15 detik atau kurang

C. Game: 3 vs 3, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: mencetak angka sesering mungkin menggunakan *dribble* dan drive

Aturan: no *dribbling* kecuali untuk drive ke basket

PELAJARAN 6

Masalah Taktik : Menggunakan ruang untuk menyerang

Fokus Pembelajaran : Menggunakan *dribble* untuk reposisi untuk *passing*

Tujuan :

Melakukan teknik *dribbling* dengan benar

Melakukan *positioning* tubuh dengan benar di antara pemain *defender* dan bola

Mengidentifikasi kebutuhan reposisi untuk membuat lajur *passing*

A. Game: 3 vs 3, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: mencetak angka tanpa *dribble*

Aturan: tiga kali *passing* berurutan sebelum *shooting*; pemain diijinkan men-*dribble* ketika perlu

PERTANYAAN

P: Apa tujuan dari permainan tadi?

J: mencetak angka tanpa *dribble*

P: kapan anda perlu *dribble*?

J: ketika tidak ada pemain yang dapat di*passing*

P: pemain tanpa bola, apa yang terjadi ketika anda tidak dapat membuat lajur *passing* untuk mendukung pembawa bola?

J: tidak dapat melepaskan diri dari pemain *defender*; tidak mendapat sudut bagus untuk cut; pembawa bola terlalu jauh; terlalu banyak pemain di satu tempat

P: apa yang harus dilakukan pemain pembawa bola pada situasi tersebut?

J: *dribble* untuk reposisi untuk membuka ruang *passing* atau bergerak mendekati keranjang

P: apakah anda harus *dribble* ke arah pemain *defender* atau menjauh?

J: menjauh

P: apakah anda harus *dribble* mendekati rekan setim atau menjauhi?

J: Menjauhi

P: mengapa anda harus *dribble* menjauhi dan tidak mendekati?

J: membuka ruang lebih banyak bagi rekan setim untuk berpindah

P: Apa yang harus dilakukan pemain tanpa bola untuk membuka ruang?

J: pindah ke ruang terbuka menggunakan gerak tipu, V cut, L cut

B. TUGAS LATIHAN 1

2 vs 2 latihan *dribble* reposisi dengan *defender* pasif, 1 bola untuk 1 tim. Pemain dengan bola harus menggunakan gerak tipu, *jab step*, *drop step*, dan drive ke keranjang; *defender* pasif akan mencoba menghalangi jalur. Pemain tanpa bola akan menggunakan variasi cut untuk membuka ruang. Dua pemain ekstra akan melatih. Satu akan mengamati *defender* pasif dan memastikan mereka cukup dekat dengan lajur; pelatih lain akan melihat *offense* untuk melihat reposisi pemain dalam membuka ruang. Ganti peran setelah 3 percobaan.

Tujuan:

Dribble untuk reposisi dan membuka ruang

Klue:

Quick cuts

Drop and drive

Perhatikan gerak perut pemain *ofensif* yang melakukan gerak tipu antisipasi

C. GAME: 3 vs 3, setengah lapangan, *possession game*

Tujuan: lakukan *dribble* hanya jika tidak ada lajur untuk *passing* dan pemain tanpa bola perlu membuka ruang

Aturan: no *dribbling*, kecuali untuk drive ke keranjang atau reposisi untuk membuat *passing*.

B. LEVEL II

Sebelum beranjak ke level II, disarankan untuk *me-review* konten level I seperti *triple threat*, gerak tipu, dan lain-lain agar siswa dapat memperbaiki dan mengintegrasikan keterampilan-keterampilan ketika mereka latihan dan bermain bola basket. Anda mungkin perlu mengulang satu atau dua pelajaran tertentu pada level I untuk meningkatkan keterampilan siswa atau pemahaman taktik mereka.

Level II berfokus pada mencegah angka, khususnya dengan memenangkan bola dan mempertahankan ruang. Jika game tidak berjalan karena siswa jaga terlalu aktif, anda dapat menyesuaikan tingkat *defender* siswa (*passive, active, competitive*). Buat siswa agar fokus pada sikap dan posisi mereka terhadap bola, lawan, dan keranjang basket. Tidak seperti keterampilan individu yang dicover pada level I, pada level II keterampilan *offensive* melibatkan anggota tim yang lain dan kerjasama. Level II merupakan saat yang tepat untuk menyampaikan tentang makna menjadi anggota tim dan pentingnya bekerjasama. Berikut dipaparkan contoh-contoh desain pembelajaran pada level 2.

PELAJARAN 1

Masalah Taktik: memenangkan bola.

Fokus Pembelajaran: pengaturan posisi *defend* untuk merebut kepemilikan bola.

Tujuan: box out dari pemain lawan saat lawan melakukan *shooting*.
Rebound kemudian amankan bola.

A. Game: 3 vs 3, setengah lapangan, *possession game*.

Tujuan: mencegah pemain lawan mencetak angka.

Jika lawan melakukan *shoot* dan gagal, cegah terjadinya *shoot* kedua.

Aturan: no *dribbling*, sedikitnya tiga kali *passing* berurutan sebelum *shooting*; tim *defend* mendapat poin 1 ketika berhasil merebut bola atau *me-rebound* bola hanya setelah percobaan tembakan pertama oleh lawan. Jika perebutan berhasil dilakukan pada percobaan *shoot* kedua oleh lawan maka tidak dapat poin.

PERTANYAAN

P: Apa tujuan dari permainan tadi?

J: mencegah lawan mencetak angka dan melakukan percobaan *shoot* kedua

P: apa yang anda lakukan untuk mencegah *shoot* kedua?

J: mendapat *rebound* setelah percobaan tembakan pertama

P: bagaimana posisi anda supaya mendapat *rebound*?

J: bergerak diantara pemain *defender* dan keranjang.

B. TUGAS LATIHAN

3 vs 3. 04 menembak bola. Pada saat pelepasan bola, X1 dan X2 berbalik dan melakukan box out terhadap tim penyerang. X3 bergerak ke kanan atau kiri, tergantung dari sisi mana *rebound* bola terjadi. Pemain *me-rebound* bola, berbalik dan melakukan *passing* untuk melepaskan bola ke X3. Ulangi 3 kali, lalu lakukan rotasi.

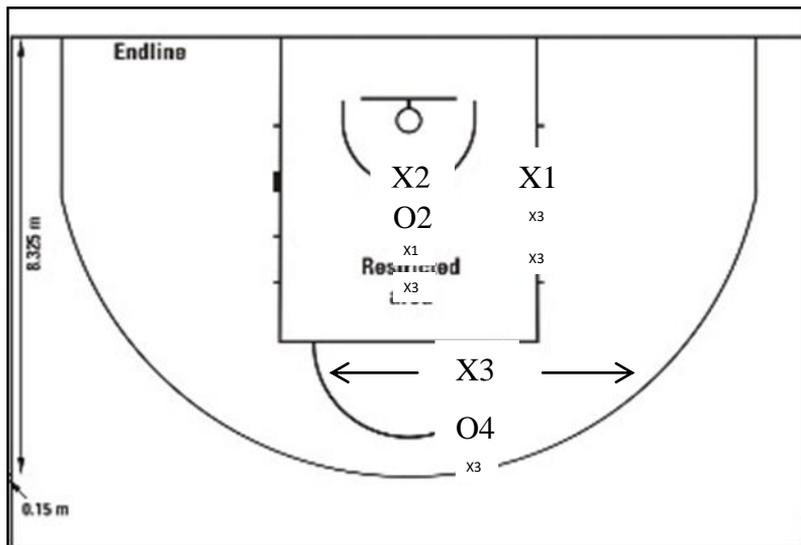
Tujuan:

Sukses melakukan *rebound* dan melepaskan bola 3 kali dalam 1 giliran rotasi.

C. GAME: mengulang game A

Tujuan: sama

Aturan: tim *defend* mendapat 1 poin untuk *rebound* yang berhasil dan *passing* menyelamatkan bola.



Sumber: <http://infosahabat.com/ukuran-lapangan-basket-standar-nasional-indonesia-internasional-beserta-gambar/>

PELAJARAN 2

Masalah Taktik: Membuka ruang untuk menyerang

Fokus Pembelajaran: Menggunakan *pick* and *screen* untuk membuka ruang

Tujuan: mengeset *on-the-ball pick*

Shoot atau *drive* dari hasil *pick*

A. Game: 3 vs 3, setengah lapangan.

Tujuan: usaha menyerang untuk melakukan *screen* atau blok dari pemain *defend* yang menjaga bola sehingga timnya yang memegang bola dapat menyerang ring lawan.

Aturan: anggota tim yang berbeda memulai permainan pada tiap posisi; 1 poin ekstra untuk bola yang dimasukkan ke keranjang sebagai hasil dari *screen* yang berhasil. Pemain mengakui *foul* yang dilakukan sendiri.

PERTANYAAN

P: Apa yang coba anda lakukan dari permainan tadi?

J: melakukan *screen*.

P: mengapa menggunakan *screen*?

J: untuk membuka ruang guna *shoot* oleh pemain yang membawa bola.

P: Apakah *screen* itu?

J: teknik penyerangan untuk membuat mennghalangi pemain *defend* menjaga anggota tim kita yang sedang membawa bola atau untuk membuka ruang supaya kawan dapat melakukan *shooting* atau *passing*.

P: bagaimana posisi tubuh yang bagus saat melakukan *screen*?

J: dasar lebar, lutut ditekuk, lengan di depan tubuh untuk melindungi diri.

P: bagaimana cara terbaik pemain dengan bola dalam menggunakan *screen*?

J: melakukan gerak tipu, lalu bergerak ke arah *screen*; berusaha dekat dengan *screen* ketika melintas untuk mencegah penjaga mengikuti.

B. TUGAS LATIHAN 1

defend 2 vs 1. 2 pelatih, *defend* aktif, 1 bola. Pemain penyerang melakukan *screen*. Pemain penjaga melakukan *defend* aktif, namun suportif dan memberi tantangan pada penyerang. Satu pelatih akan mengamati untuk melihat apakah

Tujuan:

Sukses melakukan *screen* 3 kali dalam 1 giliran.

Petunjuk:

Berdiri tegak, kaki dibuka.

Tangan di depan dada siap untuk mengambil posisi

Bergerak ke arah keranjang atau ke ruang terbuka

C. GAME: mengulang game A

C. LEVEL III

Pada level III, kompleksitas taktik meningkat. Bentuk game melibatkan 4 vs 4 dengan penekanan pada *defender* dan *offense* pemain-ke-pemain. Taktik seperti membuka ruang dan menggunakan ruang untuk menyerang memerlukan keterampilan dan pemahaman taktik yang lebih besar. Pada level ini diperkenalkan *jumpball* untuk mengawali dan merestart permainan.

Anda akan menjumpai beberapa siswa yang belum siap untuk level III. Jika hal ini terjadi, kelompokkan siswa sesuai dengan tingkat kemampuannya sehingga siswa berketerampilan lebih memiliki kesempatan untuk berkembang dan siswa berketerampilan kurang dapat terus memperbaiki keterampilan dasar dan pengetahuan taktiknya. Pada banyak kasus, pengelompokan sendiri oleh siswa adalah lebih baik daripada dikelompokkan oleh guru. Namun pada kelas dan siswa tertentu akan memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukannya. Contoh pembelajarannya adalah sebagai berikut.

PELAJARAN 1

Masalah Taktik: Menggunakan ruang untuk menyerang

Fokus Pembelajaran: menggunakan *screen* untuk membuat kesempatan mencetak angka

Tujuan: gunakan *pick* atau *screen* dan lewat ke arah keranjang

A. Game: 4 vs 4, setengah lapangan

Tujuan: *offense* setelah melakukan *screen*, memotong ke arah keranjang, pemain *defender* mencoba melepaskan diri dari *screen* dan menjaga pemain offense

Aturan: anggota tim yang berbeda memulai permainan pada tiap posisi; 1 poin ekstra untuk bola yang dimasukkan ke keranjang sebagai hasil dari *screen* yang berhasil. Pemain mengakui *foul* yang dilakukan sendiri.

PERTANYAAN

P: setelah melakukan *screen*, apa yang anda lakukan?

J: bergerak ke arah keranjang

P: bagaimana gerak tersebut membuka ruang dalam serangan anda?

J: membuka jalur *passing*, membuka potensi persentase tinggi masuknya shot, misal dengan *lay up*.

P: *pick* yang mana, yang tinggi atau rendah yang lebih membuka kesempatan untuk melakukan *shoot*?

J: tinggi, karena memungkinkan pemain menjauh dari pemain *defender* dan menjaga pemain *defender* mendekat antara pemain *offense* dan keranjang.

B. TUGAS LATIHAN

Praktikkan *pick* dan *roll* ke keranjang, 3 vs 3, 2 pelatih, 1 bola, 1 atau setengah lapangan.

Tujuan:

Mencetak angka 3 kali dari hasil *pick and roll*

Klue:

Posisi terbuka terhadap bola ketika menuju keranjang

Lihat bola

Serang keranjang secara cepat

C. **GAME:** ulangi game A

D. **LEVEL IV**

Pembelajaran pada level ini membutuhkan permainan 5 vs 5. Ketika menggunakan lapangan penuh, lakukan rotasi siswa saat di dalam dan di luar lapangan. Libatkan siswa sebagai pelatih, official, pencatat statistik, penjaga skor, dan tanggung jawab lainnya sebagai manajemen tim. Dengan melakukan hal tersebut akan membantu menjaga keterlibatan siswa yang tinggi dalam aspek lain pada partisipasi olahraga.

Taktik utama pada level IV yaitu menggunakan 2-1-2 zone *defender* dan posisi *defender* saat tembakan bebas. Terkait *offensive* gunakan taktik *offensive* untuk melawan 2-1-2 zone *defender*, posisi menyerang saat tembakan bebas, dan *fast break*.

PELAJARAN 1

Masalah Taktik: memenangkan bola.

Fokus Pembelajaran: *rebound* dari area pelanggaran.

Tujuan: pengaturan posisi *offense* dan *defender* dari tembakan bebas

A. **Game:** 5 vs 5, lapangan penuh

Tujuan: mendapat 1 kali *free throw* dari *fouls*

Aturan: jika *free throw* masuk, tim lawan memulai permainan dari *end-line*; no *dribbling* di depan lapangan.

PERTANYAAN

P: bagaimana seharusnya tim *offense* memposisikan diri pada saat *jump ball*?

J: di antara pemain *defender* pada sisi samping area terlarang, satu pemain berada di setengah lapangan untuk mencegah potensi *fast break*.

P: bagaimana seharusnya tim *offense* memposisikan diri pada saat *jump ball*?

J: pada blok disamping basket, 1 pemain di sisi lain dari pemain *offense*, 1 pemain dekat dengan *shooter* siap melakukan *block out*.

B. TUGAS LATIHAN

Pemain *offense* dan *defender* bergantian melakukan *free throw*. Praktikkan posisi *defender* setelah pelepasan bola dan praktikkan *outlet pass* seperti pada fast break. Jika pemain *offense* mendapat *rebound*, lanjutkan permainan sampai mereka mencetak angka atau pemain *defender* berhasil merebut bola.

Tujuan:

Tim *defender* mendapat *rebound* dari *free throw*

Tim *offense* merebut kembali kepemilikan dari *free throw* yang tidak masuk

Klue:

Melangkah saat pelepasan bola

Melangkah dengan cepat dan posisi memegang yang mantap

Jaga tubuh berhadapan dengan lawan

GAME: mengulang game A

BAB VII

EVALUASI PEMBELAJARAN

PENDEKATAN TAKTIK

Tujuan dari bab ini adalah untuk mendeskripsikan komponen-komponen atau aspek-aspek permainan yang perlu dipertimbangkan ketika memilih dan mendesain 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 *skill*. Penilaian dapat dilakukan 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; Gréhaigine, 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.

A. *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

GPAI terdiri atas tujuh komponen utama yang meliputi semua kategori permainan (invasi, net/wall, *striking/fielding*, dan target).

Sebagai contoh, lima komponen pertama mengaplikasikan softball, dengan *base* yang mengacu pada posisi awal setiap 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 *skill* yang efisien) dapat juga digunakan untuk mengalkulasi indikator penampilan permainan tertentu, seperti skor keikutsertaan dalam permainan, index pengambilan keputusan, index pendukung, dan skor keseluruhan permainan (lihat tabel 7.2).

Tabel 7.1 Komponen-Komponen GPAI dalam Permainan

| Komponen | Definisi |
|-----------------------|---|
| Base | Kembalinya pemain yang sesuai pada posisi " <i>home</i> " atau " <i>recovery</i> " antara usaha skill |
| 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 skill | Penampilan yang efisien dari skill yang dipilih |
| Support | Pergerakan <i>off-the-ball</i> 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 7.2 Rumus Kalkulasi Variabel Hasil GPAI

| Variabel hasil | Kalkulasi |
|---|---|
| Keikutsertaan dalam permainan | (Total respon yang sesuai) + (jumlah eksekusi skill yang efisien) + (jumlah eksekusi skill 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 skill (Skill execution index/ SEI) | (Jumlah eksekusi skill yang efisien) / (jumlah eksekusi skill 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 |

B. Team Sport Assesment Procedure (TSAP)

TSAP berfokus pada dua aspek fundamental 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 mengombinasikan volume permainan dan index efisiensi untuk mengukur penampilan tim (lihat tabel 7.3)—atau apa yang penulis (Gréhaigne, Godbout, & Bouthier, 1997) sebutkan sebagai “raport kekuatan”.

Pengukuran berbagai komponen penampilan permainan, di balik penampilan skill, 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 skill 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, di balik penampilan *skill*,

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*, persentase *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 penilai teman sebaya, penilaian diri, dan penilaian guru juga berguna untuk menentukan penampilan individual dan tim seperti juga penilaian tingkat prestasi siswa.

Tabel 7.3 Komponen-Komponen TSAP dalam Permainan

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

Dimodifikasi dari Gréhaigine, Godbout, & Bouthier, 1997.

Tabel 7.4 Rumus Penghitungan Variabel Hasil TSAP

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

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

Penilaian dalam pembelajaran pendekatan taktik berpusat pada kemampuan para siswa untuk membuat dan mengambil keputusan selama bermain permainan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan statistik permainan, seperti *ball possession*, *shooting*, dan lain-lain. Selain itu, evaluasi dapat dilakukan dengan menilai pembuatan keputusan dan penampilan bermain para siswa. Untuk tujuan tersebut dapat menggunakan [GPAI1 \(*Games Performance Assessment Instrument 1*\)](#) yang digunakan untuk menilai keputusan para siswa baik pengambilan keputusan maupun dukungan. Contoh format GPAI 1 dapat dilihat pada gambar 9.

Selanjutnya untuk menilai dukungan yang diberikan siswa kepada siswa lainnya selama permainan dapat menggunakan GPAI 2 (*Games Performance Assessment Instrument 2*) yang dapat dilihat pada tabel 7.2.

Tabel 7.5 Format *Games Performance Assessment Instrument 1*

GAMES PERFORMANCE ASSESMENT INSTRUMENT
For Invasion Games

Kelas : _____ Evaluatur : _____ Tim: _____
Permainan _____
Tanggal observasi : a. _____ b. _____ c. _____ d. _____

Kunci Skor :
5= Penampilan sangat efektif (**SELALU**)
4= Penampilan efektif (**SERING**)
3= Penampilan efektif kategori sedang (**KADANG-KADANG**)
2= Penampilan kategori lemah (**JARANG SEKALI**)
1= Penampilan kategori sangat lemah (**TIDAK PERNAH**)

Komponen dan Kriteria

- **Eksekusi Keterampilan (*skill execution*)**; Siswa mengoper bola secara akurat, mencapai pada siswa yang memang ingin dituju.
- **Membuat Keputusan(*decision making*)**; Siswa membuat keputusan yang tepat kapan mengoper (mengoper pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan terciptanya gol).
- **Mendukung (*support*)**; Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk dioper dari teman satu tim (yang mengarah pada terjadinya gol).

| Nama Siswa | Eksekusi Keterampilan | Membuat Keputusan | Mendukung | Keterangan |
|------------|-----------------------|-------------------|-----------|------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Tabel 7.6 Format *Games Performance Assessment Instrument 2*

| GAMES PERORMANCE ASSESMENT INSTRUMENT | | | |
|--|----------------------------------|-----------------------------------|------------|
| <i>Support in Invasion Games</i> | | | |
| Pencatat hasil | : | _____ | |
| Pemain | : | _____ | |
| Permainan | : | _____ | |
| | | | |
| <u>Apa yang di cari</u> | | | |
| Mendukung (<i>support</i>) = Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk dioper dari teman satu tim | | | |
| <u>Mendukung yang Tepat</u> | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bergerak ke depan menciptakan ruang setelah operan dilakukan. • Memposisikan diri pada garis operan. • Bergerak secara cepat dan meminta bola. | | | |
| <u>Petunjuk Pengisian data</u> | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Baca tiga poin diatas tentang mendukung (<i>support</i>) yang baik • Gunakan talis untuk menandai setiap pemain yang tepat melakukan dukungan selama permainan. | | | |
| Tanggal | TEPAT (Baik dalam mendukung) | TIDAK TEPAT (Tidak mendukung) | Keterangan |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

DAFTAR PUSTAKA

- Almond, L. (2015). *Rethinking teaching games for understanding*. Agora for PE and Sport no. 17(1) enero – abril 2015,15-25.
- Griffin, L.L., Mitchell, S.A., & Oslin, J.L. (1997). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Griffin, L.L.& Patton, K. (2005). *Two Decades of Teaching Games for Understanding: Looking at the Past, Present, and Future*. In Griffin L.L. & Butler, J.L. (2005). *Teaching Games for Understanding Theory, Research, and Practice*. USA: Human Kinetics.
- Joyce, Bruce., Weil, Marsha., & Calhoun, Emily. 2000. *Models of Teaching*. Boston. Allyn and Bacon.
- Mahendra, Agus. 2006. *Belum terasa, manfaat pendidikan jasmani*. Pikiran Rakyat. Rabu, 01 Februari 2006.
- Metzler, M.W. (2005). *Instructional models for physical education*. Arizona: Holcomb Hathaway Publishers.
- (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Mosston, Muska and Ashworth, Sara. 1994. *Teaching Physical Education 4th Ed*. New York: Macmillian College Publishing.

Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Stolz, S. & Phill, S. (2014). *Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education*. *European Physical Education Review*, Vol. 20(1) 36–71.
DOI: 10.1177/1356336X13496001.

The International Council for Health, Physical Education, Recreation, Sport, and Dance (ICHPER–SD) United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO). *Standar Internasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga bagi siswa sekolah*. Dokumen.

TENTANG PENULIS



Saryono, S.Pd. Jas, M.Or.

Lahir di Yogyakarta pada tanggal 21 Oktober 1981. Jenjang Pendidikan yang telah dilalui yaitu Sarjana Pendidikan Jasmani pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Jurusan Pendidikan Olahraga (POR), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Gelar Magister Olahraga pada Program Studi Ilmu Keolahragaan (IK), Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta dengan konsentrasi Olahraga Usia Dini. Staf Pengajar pada Jurusan Pendidikan Olahraga sebagai pengajar dalam Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Sarana dan Prasarana Penjas dan Pembelajaran Permainan Invasi. Adapun karya ilmiah yang telah dihasilkan diantaranya Gagasan dan Konsep Dasar *Teaching Games for Understanding* (2009), Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Model Pembelajaran Berbasis *Teaching Games for Understanding (TGfU)* Kelas Bawah di SDN Caturtunggal III Yogyakarta (2010). Beberapa buku yang telah diterbitkan adalah (1) Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus Pada Pendekatan Taktik, 2012 ; (2) Olahraga dan Bencana (Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana), 2012.



Fitria Dwi Andriyani, S.Pd. Jas., M.Or.

Berprofesi sebagai dosen di Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Ia menempuh gelar S1 dan S2 nya pada Universitas yang sama. Untuk jenjang magister, Fitria mengambil jurusan Ilmu Keolahragaan konsentrasi Olahraga Anak Usia Dini.

Saat jenjang S1, Fitria merupakan mahasiswa berprestasi. Ia menjuarai lomba Mahasiswa Berprestasi FIK UNY pada tahun 2008 dan 2009, lomba karya tulis ilmiah tingkat fakultas, serta memperoleh penghargaan mahasiswa berprestasi di bidang olahraga sejak tingkat awal sampai tingkat akhir kuliah. Pada tahun 2008, Ia menjadi 1 dari 9 delegasi Indonesia yang mengikuti kegiatan *ASEAN Young Leaders Training Program* selama 2 bulan di Nanning, China. Pada tahun 2009, Fitria juga lolos seleksi untuk mengikuti kegiatan *Student Exchange Program* ke Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia selama 1 bulan.

Penulis kelahiran kota Kudus ini aktif pada kegiatan ilmiah di bidangnya. Selain mengikuti berbagai seminar nasional, pada tahun 2014 lalu, ia mengikuti *FIEP World Congress*, suatu kongres di bidang pendidikan jasmani tingkat dunia di Finlandia. Pada tahun 2015, ia mendapat *grant* dari Pemerintah Swiss yaitu "*People Exchange Grant*" dengan Prof. Uwe Puhse dari *University of Basel, Switzerland*. Pada tahun 2017 ini, Fitria berhasil memperoleh Beasiswa dari Pemerintah Australia (Australia Award Scholarship) untuk melanjutkan pendidikan doctoral di Australia dengan waktu keberangkatan tahun 2018. Fitria menunjukkan kiprahnya dalam dunia pendidikan jasmani dan olahraga melalui berbagai penelitian dan publikasi. Selain buku ini, buku lain yang ditulisnya yaitu "Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah" dan "Tes dan Pengukuran untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga". Anda dapat berkorespondensi dengan Fitria melalui emailnya yaitu fitria.dwi.andriyani@gmail.com atau fitria.dwi.andriyani@uny.ac.id.