

Teaching Games for Understanding (TGfU)
(Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)

Oleh: Caly Setiawan dan Soni Nopembri
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Tulisan ini akan menyajikan gagasan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Dasar pemikiran penulisan ini adalah bahwa TGfU sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sudah cukup lama di elaborasi bahkan direvisi. Bagian pertama tulisan ini menggambarkan latar persoalan mengapa TGfU perlu dilemparkan sebagai sebuah wacana di kalangan komunitas pendidikan jasmani. Selanjutnya kami akan mengawali dengan latar belakang gagasan *Teaching Games for Understanding* dan kemudian memperkenalkan konsep serta prinsip-prinsip pedagogi yang mendasarinya. Tulisan ini juga menampilkan pengembangan dan revisi konsep TGfU. Tulisan ini diakhiri dengan sebuah kesimpulan.

Klaim yang sering muncul di kalangan komunitas pendidikan jasmani adalah bahwa sebagai bagian dari usaha pendidikan, pendidikan jasmani memiliki peran dalam mengembangkan kapasitas kognitif, afektif, psikomotor, dan bahkan spiritual. Berdasar keterlibatan penulis dalam komunitas tersebut, klaim tersebut bisa muncul dalam berbagai ruang wacana dari ruang kelas, diskusi, seminar, laporan penelitian, jurnal, majalah ilmiah, dan buku. Beberapa waktu yang lalu misalnya, kami menghadiri presentasi ilmiah seorang kandidat doktor yang mengangkat topik tentang pengembangan kognitif siswa melalui pendidikan jasmani. Namun sayang sekali kami tidak menemukan sebuah tawaran kongkret metode dan strategi pengajaran pendidikan jasmani yang mendorong perkembangan kognitif anak.

Ketika klaim bahwa pendidikan jasmani itu mampu mengembangkan dimensi yang menyeluruh dari manusia tidak menemui realitas kongkretnya di

lapangan maka status klaim tersebut sudah sampai pada tingkat yang memabukkan. Hal ini tentu membahayakan, sebab akan membutuhkan kita dalam membaca persoalan dan kemudian inovasi pendidikan jasmani. Dengan demikian pada akhirnya, pendidikan jasmani akan terjebak pada ritual rutin pengajaran. Oleh karena itu, dalam tulisan ini penulis ingin mencoba menghadirkan sebuah wacana yang disebut *Teacing Games for Understanding* (TGfU) di mana konsep ini diyakini mampu mendorong aspek-aspek seperti kognitif, afektif dan mungkin spiritual. TGfU sesungguhnya bukan konsep baru di kalangan komunitas pendidikan jasmani di negara-negara barat. Konsep ini mengalami revisi konseptual pada saat ini (Kirk dan MacPhail, 2002) yang patut dipertimbangkan. Namun sayangnya, konsep TGfU tidak diakses secara memadai di Indonesia.

Pengajaran dengan pendekatan permainan memang telah melekat dalam praktek pendidikan jasmani di Indonesia. Hal ini dimungkinkan sebab Indonesia memiliki inventarisasi permainan tradisional yang melimpah. Namun konseptualisasi metode permainan sulit ditemui dalam literatur Indonesia terlebih lagi konsepsi yang merujuk pada TGfU. Sedangkan pemahaman akan konsep permainan yang dieksplorasi dalam TGfU memiliki potensi yang signifikan terhadap kinerja guru ketika membelajarkan pendidikan jasmani.

Latar Belakang Gagasan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Dikemudian hari, beberapa ahli

pendidikan jasmani melakukan pengembangan TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*.

Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih yang banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

Munculnya TGFU sebagai reaksi atas keprihatinan bahwa anak-anak berada di sekolah dengan: (1) kurang memperhatikan penampilan, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi (Holt dkk, 2002:163).

Pendekatan TGFU mengusulkan bahwa taktik pemain untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGFU harus dapat diterapkan pada pengamalan aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik.

TGfU: Suatu Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Tulisan ini akan berangkat dari pendapat Crum (2003) bahwa komunitas pendidikan jasmani tidak menerima dan memberikan prioritas bagi kosmologi nilai profesionalnya, yakni dengan dalil bahwa fungsi utama seorang guru

pendidikan adalah untuk membantu siswa belajar. Belajar apa? Sesungguhnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seorang siswa tidak akan belajar apa-apa selain belajar menjadi manusia yang memiliki gaya hidup aktif secara jasmani. Di sinilah titik sulit pendidikan jasmani. Metode yang tidak tepat tidak akan mencapai tujuan pendidikan jasmani secara khusus dan pendidikan secara umum. Misalnya pengajaran permainan yang memfokuskan pada teknik (*technique focused games*) yang sampai saat ini masih mendominasi program pendidikan jasmani menurut Hopper membuat siswa tidak dapat meningkatkan kemampuannya secara memadai dalam menemukan kesenangan yang pada akhirnya menjadikan permainan sebagai suatu bagian dari gaya hidup sehat mereka.

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

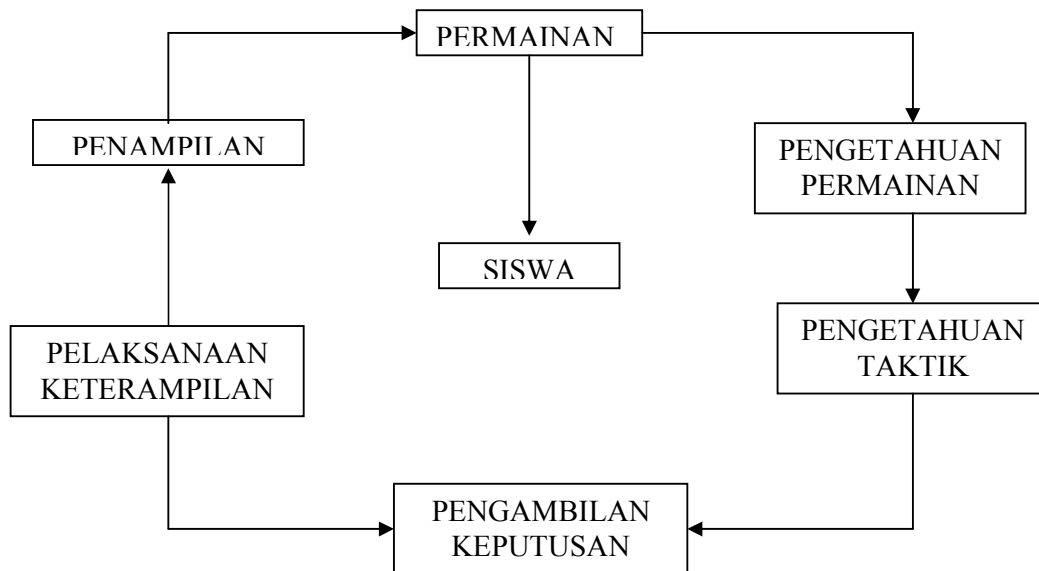
Pendekatan TGfU merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Di dalam TGfU MENGAPA memainkan suatu permainan itu diajarkan terlebih dulu sebelum BAGAIMANA keterampilan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan itu diajarkan. Menurut Hopper, proses tersebut melibatkan pengajaran anak yang menggunakan permainan yang dimodifikasi dan disederhanakan yang cocok dengan jasmani, sosial, dan perkembangan mental mereka.

Di dalam suatu permainan, seorang anak mendapatkan suatu apresiasi yang menjadi syarat-syarat dari permainan orang dewasa. Apresiasi ini mengundang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan dalam rangka untuk mendapatkan manfaat dari bertanding dengan lawan mainnya. Dengan suatu kesadaran taktis anak mampu membuat keputusan yang tepat tentang “apa yang dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”. Bagi seorang anak, meningkatnya kemampuan membuat keputusan mendorongnya untuk menjadi lebih sadar tentang kemungkinan-kemungkinan bakatnya dalam permainan tersebut. Kesadaran ini membawa pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak-anak sebagaimana mereka masuk ke dalam pelaksanaan dan situasi yang mengembangkan keterampilan teknisnya atau manuver strategisnya yang dipraktikkan untuk mendapatkan keuntungan taktik.

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

yang lebih menyenangkan daripada latihan terus-menerus yang berorientasi pada teknik.

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



Gambar 1. *Teaching Games for Understanding.*

Dalam salah satu dari sedikit artikel yang membicarakan siswa dari perspektif psikologi, Thorpe menganalisis bahwa dalam meletakkan psikologi dalam TGfU dalam kerangka kerja pendorong. TGfU menekankan pada permainan dan mengarahkan siswa untuk menemukan permainan itu, yang merupakan modal dalam berafiliasi (interaksi sosial, kedamaian sosial, dan

mencari teman) dengan berharap anak-anak dapat mengembangkan peraturan, dan tantangannya untuk dapat mencapai bekerja dengan taktik yang tepat. Keterampilan dilatih secara individual atau dalam kelompok kecil, sebagai antisipasi anak-anak dapat bekerjasama dengan yang lain dalam usaha membantu perkembangan berafiliasi. Di dalam TGfU, siswa mengevaluasi dan mengembangkan penampilan mereka sendiri dalam situasi permainan yang secara bertahap, di bawah bimbingan guru, berkembang ke arah permainan dewasa yang lebih canggih.

Prinsip-prinsip Pedagogi TGfU

Thorpe kemudian memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan model TGfU. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complexity*. (Holt, Streaan, and Garcia Bengoechea, 2002: 168-169).

Sampling. Prinsip *sampling* didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda. Semua itu membawa pada pemahaman akan permainan yang jauh lebih baik. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang berbeda, fokus dari kurikulum bermain memberikan perspektif yang secara radikal berbeda, dari

pada mengajar permainan hanya sekedar karena para siswa pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia.

Modification-representation. Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, *modification-representation* berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia, dan kemampuan (misalnya *mini-games*). Namun demikian, penggunaan *mini-games* itu sendiri mungkin tidak merupakan cara yang terbaik untuk menghampiri pemahaman permainan karena anak tidak akan belajar hanya dengan memainkan versi mini dari permainan dewasa. Oleh karena itu prinsip eksagerasi juga dibutuhkan.

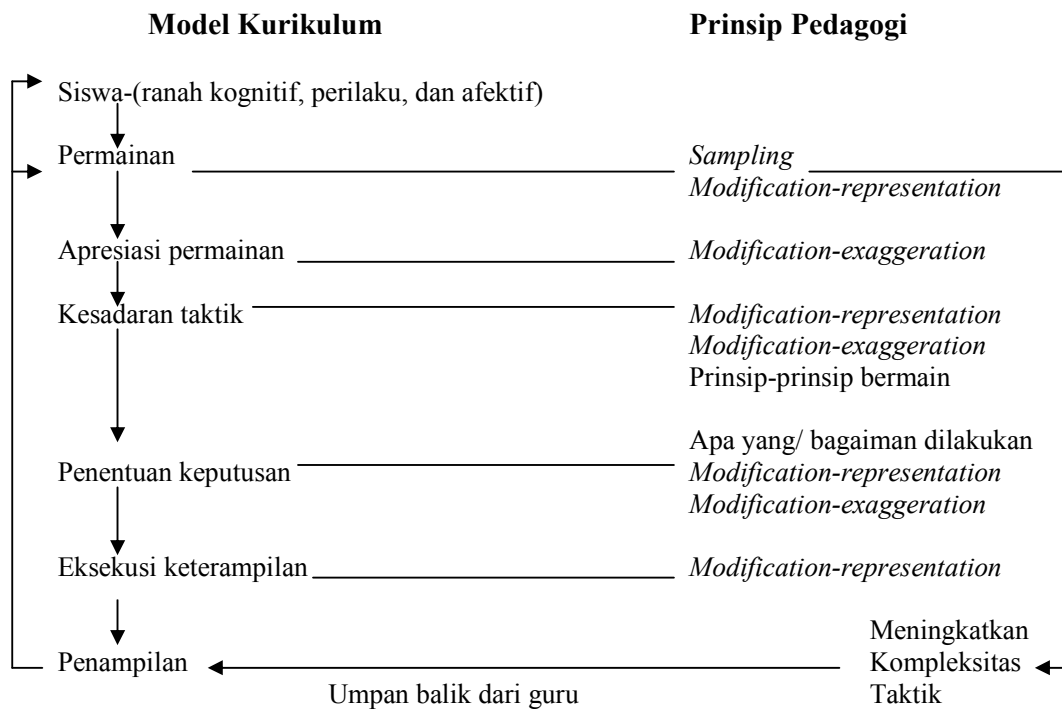
Modification-exageration. Kategori modifikasi mendasar kedua, eksagerasi, adalah penting karena meskipun *mini-games* memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan dari *mini-games* mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah usai melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya memperkenalkan peraturan-peraturan sekunder untuk mengembangkan (*exaggerate*) problem taktik tertentu.

Tactical-complexity. Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman kurikulum. Permainan yang menggunakan target secara umum tidak begitu kompleks, diikuti kemudian oleh net/ dinding, permainan lapangan, dan pada

akhirnya permainan penyerangan beregu yang kompleks yang harus diperkenalkan belakangan. Anak-anak dapat keluar dan masuk ke dalam kategori permainan yang berbeda untuk memahami kompleksitas taktik mereka. Ada hubungan yang kuat antara kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat secara taktis sederhana melalui eksagerasi.

Pengembangan Model TGfU

Sejak dimunculkan pertama kali, pendekatan TGfU terus mengalami pengembangan. Holt, Streat, Garcia Bengoechea (2002) menawarkan penahapan berupa permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktik, penentuan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan. Gambar berikut menerangkan hubungan penahapan model kurikulum dengan prinsip-prinsip pedagogi.



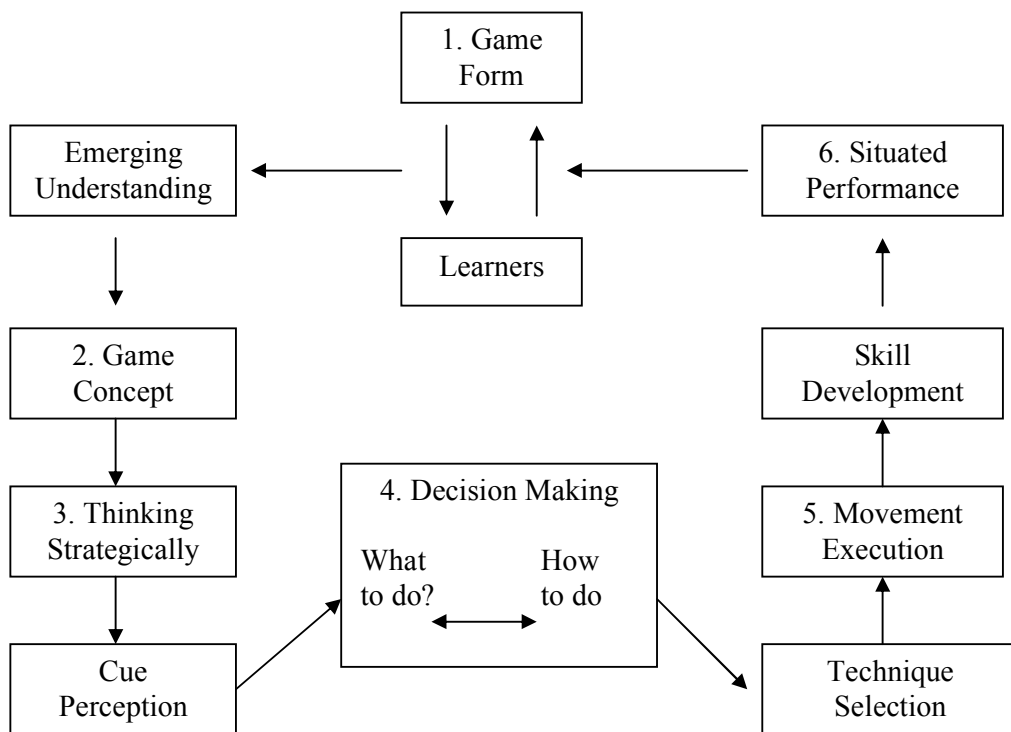
Gambar 2. Pengembangan Model TGfU.

Di sisi lain, Kirk dan Macphail (2002) mengajukan pemikiran ulang yang berbeda untuk merevisi TGfU, yakni dengan berangkat dari konsep *situated learning*. Menurut Kirk dan Macphail (2002: 183) pembelajaran itu disituasikan dengan pengertian bahwa adalah perlu untuk menggali hubungan antara berbagai dimensi fisik, sosial, dan budaya dari konteks belajar. Hal ini dikarenakan substansi apa yang dipelajari tidak dapat dipisahkan dari masyarakat yang melakukannya. Tugas kunci sekolah adalah untuk menyediakan berbagai kesempatan untuk menjadi partisipan dalam suatu komunitas permainan bagi anak muda, di mana mereka memiliki pengalaman pembelajaran yang otentik yang dinilai oleh mereka sendiri dan komunitas suatu permainan. Kirk dan MacDonald (1998) mengatakan bahwa pendidikan jasmani mungkin memiliki potensi untuk membuat hubungan ini bagi anak muda karena meorganisir ciri-ciri olahraga kompetitif ke dalam bentuk pendidikan.

Sejumlah poin kunci muncul dari pembahasan perspektif *Situated Learning*. Pembelajaran adalah proses aktif dari keterlibatan dengan bentuk-bentuk yang secara sosial diorganisir, melalui proses perseptual dan pengambilan keputusan dan eksekusi respon gerakan yang tepat. Individu membawa pengetahuan sebelumnya kepada episode-episode pembelajaran yang berisi suatu konsepsi alternatif. Keterlibatan aktif siswa dengan mata pelajarannya dilekati dan liputi oleh konteks fisik, sosio-kultural, dan institusional. Konteks ini termasuk lingkungan fisik dari ruang kelas, gimnasium, lapangan, interaksi sosial antara

anggota kelas, bentuk-bentuk institusional sekolah, dan aspek-aspek budaya seperti media masa olahraga.

Dari perspektif *Situated Learning* inilah Kirk dan MacPhail merevisi beberapa poin diantaranya bentuk permainan/hubungan siswa, apresiasi permainan, kesadaran taktis, munculnya pemahaman, persepsi isyarat, pengambilan keputusan, eksekusi gerakan, seleksi teknik, perkembangan keterampilan, penampilan yang disituasikan.



Gambar 3. Model TGfU yang direvisi

Kesimpulan

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

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

Daftar Pustaka

- Crum, B. (2003). *To Teach or Not to be, that is The Question : Reflections on The Identity Crisis and The Future of Physical Education (PE)*. Makalah Di Presentasikan Di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Netherlands : Institute For Social Research. Tilburg University.
- Holt, N. L., Streat, William B., Bengoecha, E. G. (2002). *Expanding The Teaching Games for Understanding Model : New Avenues for Future Research and Practise*. Journal of Teaching in Physical Education. Canada : University Of Alberta.
- Hooper, T. (1998). *Teaching Games Centered Games using Progressive Principles of Play*. Victotoria : CAHPERD.
- Kirk, D. & MacDonald. (1998). *Situated Learning in Physical Education*. Journal of Teaching in Physical Education. Canada : University Of Alberta.
- Kirk, D. & Macphail, A. (2002) *Teaching Games for Understanding and Situated Learning : Rethinking The Bunker-Thorpe Model*. Journal of Teaching in Physical Education. Loughborough : Loughborough University.