

## **Socialization of The Teaching Games for Understanding Learning Model to School Physical Education Teacher Upper Middle School in Kupang City**

**Michael Johannes Hadiwijaya Louk<sup>1</sup>, Lukas Maria Boleng<sup>2</sup>, Veramyta M.M Flora Babang<sup>3</sup>, Al Ihzan Tajuddin<sup>4</sup>, Ronald Dwi Ardian Fufu<sup>5</sup>, Jurdan Marthin Siahaan<sup>6</sup>, Salmon Runesi<sup>7</sup>, Maria Berek Ladjar<sup>8</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Universitas Nusa Cendana,

michaellouk@staf.undana.ac.id<sup>1</sup>, bolenglukas@yahoo.co.id<sup>2</sup>, flora.babang@staf.undana.ac.id<sup>3</sup>, al.tajuddin@staf.undana.ac.id<sup>4</sup>, ronald.fufu@staf.undana.ac.id<sup>5</sup>, jurdan.siahaan@staf.undana.ac.id<sup>6</sup>, runesi.salmon@staf.undana.ac.id<sup>7</sup>, maria.ladjar@staf.undana.ac.id<sup>8</sup>

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2467>

**Abstract:** *Learning physical education has a different approach from other subjects. This is due to the emphasis on the development of psychomotor aspects rather than cognitive and affective aspects. In fact, the process of learning physical education emphasizes not only psychomotor aspects but also cognitive and affective aspects simultaneously, as internationally standardized by ICHPER-SD and UNESCO that physical education and sports in schools must describe the discipline of knowledge, skills and behavior covering the domains psychomotor, cognitive, and affective. This demand results in the need for a learning approach that can involve and develop all aspects of education. The Tactics Learning Approach (TGFU) pays very broad attention to the cognitive and psychomotor domains. For example, the cognitive domain is obtained from exams in high and secondary schools. Behavioral measurement is carried out to measure the effectiveness and involvement of the game that was developed to contribute to the measurement of actions and skills that are measured in relation to the cognitive domain. Very little attention has been paid to researchers and educators in the cognitive and affective domains. The influence of work and pleasure in sports will give greater influence through game learning. For example, children, coaches and parents all need to know that games and game situations are more enjoyable than continuous, technique-oriented practice.*

**Keywords:** *TGFU Learning Model, PJOK.*

### **Pendahuluan**

Bagian terbesar dari pendidikan jasmani adalah pembelajaran permainan yang terkait dengan olahraga (*sport*). Saat ini, di sekolah-sekolah menengah sampai universitas masih menggunakan permainan sebagai salah satu aktivitas yang dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Sebagaimana pernyataan dari (Ihsan, 2018) bahwa Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes adalah metode bermain dan metode latihan. Tanpa disadari bermain akan merangsang anak melakukan aktivitas gerak sehingga semua organ tubuh anak akan berkembang

lebih serasi (Kurniawan & Hartati, 2016). Para siswa suka bermain berbagai macam permainan, baik yang bersifat individual maupun beregu. Pembelajaran permainan dalam pendidikan jasmani juga terlalu lebih menekankan pada penguasaan keterampilan-keterampilan bermain dengan pengulangan terus-menerus sehingga mengurangi waktu bermain permainan itu sendiri. Terdapat dua sifat dalam hal permainan, diantaranya adalah bermain aktif dan pasif.

Bermain aktif adalah kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu. Adapun bermain pasif yaitu, kegiatan bermain dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain (Rustandi & Sukriyanto, 2020). Hal ini berpengaruh pada penampilan yang sering kali memperlihatkan hambatan yang besar ketika terarah pada kerjasama dan kompetisi. Berdasarkan hal itu, maka perlu adanya pembelajaran permainan yang tetap melibatkan siswa pada struktur permainan tanpa harus menekankan pada penguasaan keterampilan melalui drill. Salah satu pendekatan yang sering digunakan seorang pendidik yaitu dengan menggunakan pendekatan TGFU. Sebagaimana ditegaskan oleh (Pujianto, 2014) bahwa Salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (TGFU).

Siswa didorong dan dituntut untuk memecahkan masalah taktik dalam sebuah permainan yang pada hakikatnya menerapkan ketrampilan teknik dalam situasi permainan (Sudrajat, 2014). Pendekatan pembelajaran Taktik (TGFU) memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya dengan domain kognitif. Sangat sedikit sekali perhatian yang diberikan pada peneliti maupun pendidik pada domain kognitif dan afektif. Pengaruh kerja dan kesenangan dalam olahraga akan memberikan lebih besar pengaruh melalui pembelajaran permainan. Sebagai contoh, anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus-menerus yang berorientasi pada teknik. Masalah yang dihadapi oleh guru-guru yang menjadi mitra Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana adalah belum ada pemahaman dan sosialisasi secara jelas tentang model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding* (TGFU).

Forum kegiatan profesional bagi guru sudah dihimbau untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang bersifat mengembangkan diri atau mengembangkan profesi sebagai Pembina dan pelatih akan

tetapi tidak bisa berjalan dengan baik karena berbagai hal. Sebagaimana pernyataan dari (Yane & Juliansyah, 2018) bahwa guru harus berusaha dan berpikir keras untuk membuat konsep yang tepat dan bervariasi dalam mengembangkan rencana pembelajaran. Sebagai salah satu Program Studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi dalam lingkup perguruan tinggi di NTT, terpanggil untuk menerapkan ilmu pengetahuan kepada masyarakat dalam hal ini, masyarakat olahraga, terkhusus guru. Untuk itu dengan adanya pengabdian pada masyarakat ini dapat menjadi jalan keluar untuk membantu para guru untuk mengembangkan pengetahuan praktis tentang model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding* (TGFU).

Melihat beberapa permasalahan yang terjadi maka tim pengabdian ingin memberikan solusi yaitu dengan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Program Studi Penjasokesrek Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana bekerja sama dengan FMGMP para guru di Kota Kupang untuk membuat suatu pelatihan model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding* (TGFU) bagi para guru serta persamaan persepsi tentang model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding* (TGFU) untuk siswa ketika melakukan aktivitas fisik/ jasmani, di sekolah. Masalah yang dihadapi mitra seperti telah digambarkan terdahulu maka target dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bagi guru penjasorkes adalah :

1. Memberikan bekal kepada para guru tentang program latihan, metode pembelajaran dan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Memberikan Informasi tentang membuat model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding* (TGFU) untuk guru yang dapat diinterpretasikan pada siswa ketika melakukan aktivitas jasmani terkhusus pada proses pembelajaran teori dan praktek disekolah.
3. Peserta pelatihan dapat terlibat secara aktif sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani *Teaching Games for Understanding* (TGFU). Peserta pelatihan dapat memperoleh sertifikat, pengalaman, dan manfaat yang akan digunakan untuk dasar menangani siswa dalam pembelajaran disekolah.

## **Metode**

Strategi yang dilakukan untuk mencapai kondisi yang diharapkan *Service learning; Community development*. Kegiatan PKM dilakukan melalui pelatihan selama 2 hari tentang model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dengan memberikan bahan/materi, baik secara teoritis

maupun praktis dan Penerapan Model TGFU di sekolah selama 2 kali pertemuan (2 hari) sehingga total kegiatan PKM sebanyak 4 hari. Langkah-Langkah Kegiatan :

1. Hari pertama diberikan materi tentang pengetahuan-pengetahuan teoritis di ruangan untuk mensosialisasikan dan menyakinkan para guru pendidikan jasmani akan pentingnya kualitas pembelajaran melalui model *Teaching Games for Understanding* (TGFU).
2. Hari kedua diberikan materi tentang pengetahuan-pengetahuan praktis berupa kegiatan praktik di lapangan.
3. Hari ketiga dan keempat adalah proses pelaksanaan penerapan model TGFU di sekolah masing-masing guru sedangkan tim pengabdian melakukan monitoring secara individu ke setiap sekolah tersebut. Kegiatan penyampaian bahan/materi pelatihan dapat digambarkan pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Kegiatan Pelatihan Model TGFU**

No.	Hari	Bahan/materi
1	Pertama	1. Teori dan konsep TGFU. 2. Kategori permainan TGFU. 3. Penilaian dalam TGFU (GPAI) 4. Implementasi TGFU dalam pembelajaran pendidikan jasmani
2	Kedua	1. Permasalahan-permasalahan taktik permainan Target. 2. Permasalahan-permasalahan taktik permainan Net 3. Permasalahan-permasalahan taktik permainan <i>Striking/Fielding</i> 4. Permasalahan-permasalahan taktik permainan Invasi.
3	Ketiga dan Keempat	1. Praktik Penerapan pembelajaran TGFU di sekolah masing-masing.

### Hasil dan Diskusi

Kegiatan PPM prodi penjas kesrek dengan Judul “Sosialisasi Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* Pada Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas Se-Kota Kupang” ini dapat berjalan dengan baik. Pelatihan (workshop) dilakukan selama dua hari berturut-turut yaitu: Jum’at dan Sabtu tanggal 26 – 27 Agustus 2022 bertempat di Kampus B Undana Prodi Penjas kesrek. Sedangkan untuk praktik mengajar mandiri yang dilakukan di sekolah masing-masing guru dilakukan sesuai dengan jadwal mengajar guru penjas itu sendiri. Berikut ini adalah jadwal kegiatan pelatihan selama 2 hari.

**Tabel 2. Jadwal Kegiatan Pelatihan Model TGFU**

Hari/tanggal Waktu	Aktivitas	Penanggungjawab	
Jumat, 26 Agustus 2022	08.30 - 09.00	Heregistrasi peserta workshop Kesekretariatan	
	09.00 – 09.15	Pembukaan workshop 1. Sambutan ketua panitia	Sie. Acara.
		2. Sambutan dan sekaligus membukaKajur POR	
	09.15 – 09.30	Rehat kopi	Sie. Konsumsi
	09.30 – 10.30	Perubahan paradigma pembelajaran pendidikan jasmani	V.M.M.Flora Babang,M.Or
	10.30 – 11.30	Konsep dasar pembelajaran Teaching Games for Understanding	Michael J.H Louk, M.Or
	11.30 – 13.00	ISHOMA	Sie. Konsumsi
	13.00 – 14.00	Klasifikasi Permainan dan Masalah-masalah taktik dalam TGFU	Dr. Lukas M Boleng, M.Kes
	14.00 – 15.00	Langkah-langkah Pembelajaran TGFU	Michael J.H Louk, M.Or
	08.00 - 09.30	Praktik masalah-masalah taktik dan pembelajaran permainan target	Michael J.H Louk, M.Or. dan Mahasiswa
	09.30 – 09.45	Rehat kopi	Sie. Konsumsi
	09.45 – 11.15	Praktik masalah-masalah taktik dan pembelajaran permainan Striking and Fielding	V.M.M.Flora Babang,M.Or
11.15 – 12.15	ISHOMA	Sie Konsumsi	

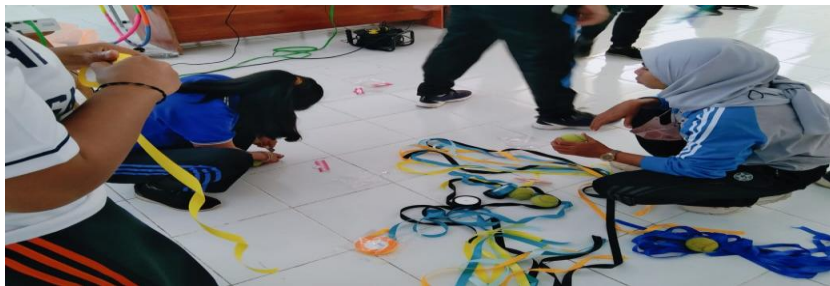
Sabtu, 27 Agustus 2022	12.15 – 13.45	Praktik masalah- masalah taktik dan pembelajaran permainan Net	Dr. Lukas M Boleng, M.Kes dan Mahasiswa
	13.45 – 14.00	Rehat kopi	Sie. Konsumsi
	14.00 – 15.30	Praktik masalah- masalah taktik dan pembelajaran permainan Invasi	Dr. Lukas M Boleng, M.Kes dan Mahasiswa
	15.30 – 16.30	Review, pembentukan komunitas TGFU, dan penutupan.	Dr. Lukas M Boleng, M.Kes, Michael J.H Louk, M.Or dan V.M.M. Flora Babang, M.Kes

Pelatihan yang rencananya diikuti oleh 30 orang guru pendidikan Jasmani SMA se-Kota Kupang dalam pelaksanaannya hanya diikuti oleh 24 orang guru pendidikan jasmani. Hal ini berarti bahwa hanya 83,33 % guru penjas yang diundang untuk mengikuti pelatihan yang hadir. Hasil pelaksanaan PPM menunjukkan keberhasilan meskipun jumlah peserta yang hadir hanya 19 orang guru pendidikan jasmani. Kegiatan PPM yang tujuan utamanya adalah mensosialisasikan Model TGFU kepada guru pendidikan jasmani Sekolah Menengah Atas tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari antusiasnya para guru pendidikan jasmani dalam mengikuti seluruh kegiatan pelatihan baik dalam pemberian materi teori maupun praktik. Para guru juga memperlihatkan antusiasnya ketika mereka melakukan praktik mengajar mandiri menggunakan model TGFU ini di sekolahnya masing- masing.

*Teaching Games for Understanding* (TGFU) merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang baru dan belum banyak dielaborasi oleh para guru pendidikan jasmani di Indonesia. Padahal, pendekatan TGFU telah banyak diadopsi oleh lembaga-lembaga pendidikan guru pendidikan jasmani (*Physical Educatioan Teacher Education/PETE*) di beberapa negara, seperti: Australia, Amerika Serikat, Singapura, dan Negara- negara Eropa. Griffin dan Butler (2005:14-15) menyebutkan bahwa selama dua dekade (20 tahun) TGFU telah banyak dieksplorasi dan didiskusikan, baik dalam hal ide-ide, kejadian-kejadian penting, maupun prinsip-prinsip pedagogisnya. Untuk menerapkan pendidikan efektif dalam pendidikan olah raga, diperlukan model pembelajaran yang tepat tepat untuk luaran kemahiran kognitif, afektif dan psikomotorik (Abbas & Abidin, 2016). Oleh karena itu, akan sangat penting ke depan model TGFU untuk terus disosialisasikan dan dipraktikkan oleh para guru pendidikan jasmani di sekolah. Berikut ini beberapa foto dokumentasi kegiatan:



**Gambar 1. Guru dan Mahasiswa Modifikasi Alat dalam Pembelajaran TGFU**



**Gambar 2. Guru Membuat Alat Bola Berekor**



**Gambar 3. Pelaksanaan Praktek Pembelajaran TGFU**



**Gambar 4. Sosialisasi Pembelajaran TGFU**

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PPM, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PPM sosialisasi model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada guru pendidikan jasmani sekolah menengah atas se-Kota Yogyakarta dan Kabupaten bantul berupa pelatihan (workshop) dapat dilaksanakan dengan baik. Pelatihan dilalukan selama 2 hari dan praktik mengajar mandiri sebanyak 2 kali pertemuan dengan jumlah 16 jam. Tidak semua peserta hadir dalam kegiatan pelatihan ini dikarenakan alasan yang tidak diketahui. Pelaksanaan kegiatan PPM ke depan harus lebih terorganisir dengan baik terutama dapat bekerjasama dengan organsiasi-organisasi non pemerintah agar pembagian kewenangan dapat lebih berjalan secara sinergis. Harapan dari tim pelaksana terhadap para peserta adalah agar lebih meningkatkan motivasi dan antusiasme ketika kedepannya terdapat kegiatan sosialisasi yang serupa.

## Daftar Referensi

- Griffin, L., & Patton, K. 2005. Two Decades Of Teaching Games For Understanding: Looking At The Past, Present, And Future. In L. Griffin & J. Butler (Eds.), *Teaching Games For Understanding: Theory, Research, And Practice* (Pp. 1-18). Windsor: Human Kinetics.
- Abbas, S., & Abidin, Z. (2016). Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Tgfu Dan Inquiry Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Olah Raga Di Sdn 01 Lubuk Alung Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 1(1).
- Ihsan, N. (2018). Pengaruh Metode Bermain Dan Metode Latihan Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Penjasorkes). *Jurnal Penjakora*, 5(2).
- Kurniawan, A. P., & Hartati, S. C. Y. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Dengan Pendekatan Bermain Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Putra Kelas Vii Smp Negeri 1 Balongpanggung Gresik). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1).
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (Tgfu). *Journal Of Physical Education, Health And Sport*, 1(2).
- Rustandi, E., & Sukriyanto, T. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Lompat Jauh Siswa Kelas Vi Sdn 2 Panunggul Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon. *Jurnal Research Physical Education And Sports*, 2(2).



- Sudrajat, A. (2014). *Journal Of Physical Education, Health And Sport*. Journal Of Physical Education, Health And Sport.
- Yane, S., & Juliansyah. (2018). Penerapan Metode Bermain Dan Modifikasi Media Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Permainan Sofbol Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(2).