
META ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN PENDEKATAN TAKTIK (TGfU) TERHADAP PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Saryono dan Ahmad Rithaudin

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281

email: saryonosar@gmail.com dan ahmad_rithaudin@uny.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of tactics learning approach (TGfU) on the cognitive aspects of students in physical education. The effect will be investigated from the results of previous studies. This study uses meta-analysis. Meta analysis is a study of a number of research results in similar problems. The unit of analysis in the study are written documents about the research tactic Learning Approach (TGfU) in the form of journal articles and research reports are taken in conformity with the purposive based on research themes. The main instrument of this research have helped to guide the researcher's own documentation. Analysis of the data used is the analysis of quantitative data with a percentage and qualitative data analysis for data assessment narrative results of the studies found. The results showed that the learning of Physical Education are packaged in TGfU learning activities (teaching games for understanding) or cognitive learning tactics play a role in improving students' thinking skills, decision making abilities, as well as the transfer in a game.

Keywords: Meta Analysis, Tactics Approach, Cognitive Aspects.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran pendekatan taktik (TGfU) terhadap aspek kognitif siswa dalam pendidikan jasmani. Pengaruh tersebut akan diteliti dari hasil-hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis. Meta analisis merupakan kajian atas sejumlah hasil penelitian dalam masalah yang sejenis. Unit analisis dalam penelitian adalah dokumen-dokumen tertulis tentang penelitian Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) yang berupa artikel jurnal dan laporan penelitian yang diambil secara Purposive berdasarkan kesesuaiannya dengan tema penelitian. Instrumen utama penelitian ini ada peneliti sendiri dibantu dengan panduan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan prosentase dan analisis data kualitatif untuk data-data hasil kajian naratif terhadap penelitian-penelitian yang ditemui. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dikemas dalam aktivitas pembelajaran TGfU (teaching games for understanding) atau pembelajaran taktik secara kognitif berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kemampuan pengambilan keputusan, serta transfer dalam sebuah permainan.

Kata Kunci: Meta Analisis, Pendekatan Taktik, Aspek Kognitif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai pendekatan yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan lebih ditekankannya pengembangan aspek psikomotor dari pada aspek kognitif dan afektif. Pada kenyataannya, proses pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang

distandarkan secara internasional oleh ICHPER-SD dan UNESCO bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Tuntutan inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh aspek, terutama aspek kognitif yang menjadi dominan.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah saat ini masih mengalami kekakuan dalam mengadopsi berbagai model pembelajaran. Hal ini bisa dikarenakan oleh belum jelasnya kerangka acuan pendidikan jasmani itu sendiri. Para guru penjas cenderung menerapkan berbagai metode pembelajaran yang kurang menyentuh keseluruhan aspek siswa yang harus dikembangkan. Bahkan, pemikiran tentang pendidikan jasmani yang lebih menekankan fisik saja terus tertanam. Oleh karena itu, para guru harus mau belajar dan mempelajari model-model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani secara tepat.

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. 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 tersebut. 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*.

Penekanan yang berlebihan terhadap penguasaan teknik bermain akan mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan bagi para siswa, karena pada dasarnya pembelajaran permainan adalah untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain. Sebagai seorang pemain sepakbola, siswa akan lebih senang apabila dia lebih banyak menguasai dan memainkan bola. Penguasaan teknik dalam permainan bukannya tidak penting, tetapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani pengembangan ranah harus meliputi seluruh. Berbagai metode pembelajaran saat ini masih mementingkan penguasaan teknik dari pada taktik bermain. Padahal, penekanan pada taktik akan membawa pada kesadaran ruang dan terbentuknya

teknik permainan dengan baik sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Begitu pula dengan aspek kognitif yang dapat dikembangkan dengan baik.

Pendekatan pembelajaran Taktik (TGfU) memberikan perhatian 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.

Pengembangan pembelajaran pendekatan taktik (TGfU) dalam pendidikan jasmani telah banyak dilakukan oleh para praktisi dan akademisi di seluruh dunia. Berbagai artikel dan penelitian yang berupaya menggali Pembelajaran pendekatan taktik telah memperlihatkan begitu istimewanya pendekatan pembelajaran ini. Bahkan, pendekatan TGfU telah banyak diadopsi oleh lembaga-lembaga pendidikan guru pendidikan jasmani (Physical Education 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 pedagogis. Berdasarkan hal itu, maka peneliti tertarik untuk mengungkap besarnya kontribusi pendekatan TGfU dalam mengembangkan aspek kognitif dengan menganalisis berbagai kajian penelitian yang telah dilakukan.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani para peserta didik sebagai wahana untuk mencapai tujuan

pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional. Bucher (1995:40) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani (2003:1) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) dalam Sukintaka (1990:10) mengutarakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi : (1) Ranah Kognitif : kemampuan berpikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami (*Perceptual Ability*), menyadari gerak, dan penguatan akademik; (2) Ranah Psikomotor : pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak ; (3) Ranah Afektif : rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan ada konsep diri.

Beberapa ahli menambahkan satu ranah lagi yaitu Ranah Jasmani yang berisi kekuatan otot, kekuatan daya tahan otot, kelentukan, dan daya tahan kardiovaskuler.

Pada pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan gerak. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerakan untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga, bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk pencapaian prestasi tinggi, tetapi anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dan tahap kematangannya (Sukintaka, 1990:10). Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Gerak merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran pendidikan jasmani yang memiliki makna dan pengertian yang dinamis. Pembelajaran yang mampu menggali kreatifitas anak dalam bergerak dapat menjadi membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Schmidt dalam Sutresna (2003:5) mengemukakan bahwa belajar gerak pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan merespon yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Sedangkan keterampilan berkaitan dengan gerak otot atau gerakan tubuh untuk mensukseskan pelaksanaan aktivitas yang diinginkan (Singer dalam Sutresna, 2003-5).

Setiap anak memiliki kemampuan gerak dengan kualitas yang satu sama lain berbeda. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan gerak diantaranya adalah bawaan dan lingkungan (Gallahue, 1989:63-71). Perbedaan itulah yang mungkin mendasari adanya kurikulum 2004 atau Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang pada tahun 2006 disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP). Seiring dengan itu guru pendidikan jasmani dituntut untuk dapat melaksanakan kurikulum itu dengan baik dan benar, sehingga perlu adanya berbagai pendekatan pembelajaran yang memungkinkan terlaksananya kurikulum tersebut.

Pembelajaran Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding*)

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris untuk merancang anak untuk bermain. Bunker and Thrope pada tahun 1982 mengembangkan gagasan *TGfU* karena melihat anak-anak banyak menyingkirkan pelajaran pendidikan jasmani dikarenakan oleh : kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak, kurangnya pengetahuan tentang bermain, hanya memperhatikan teknik semata, hanya guru yang membuat keputusan pada permainan, dan kurangnya pengetahuan dari para penonton dan penyelenggara pertandingan untuk mengerti apa yang dilakukan dalam permainan (<http://www.playsport.net/Ophea/PlaySport/philosophy.cfm>, 2007).

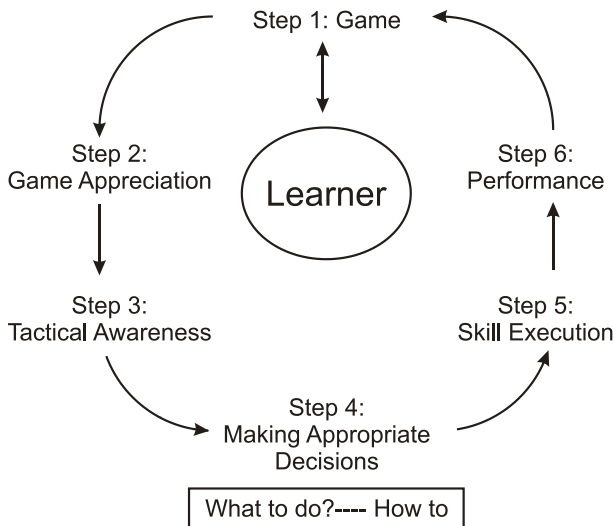
Bunker and Thorpe (1986) dalam mendeskripsikan pendekatan *TGfU* adalah pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainannya yang akan menjawab pertanyaan pembelajaran mengapa permainan dilaksanakan, sebelum mengajarkan bagaimana caranya menggunakan teknik dalam permainan (<http://web.uvic.ca/~thopper/articles/Cahperd/principle.htm>)

Pendekatan *TGfU* merupakan pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Dalam *TGfU* yang terpenting adalah menjawab pertanyaan mengapa dan apa tujuan permainan itu diajarkan, bukan pada apa dan bagaimana permainan itu dimainkan. *TGfU* merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Caly Setiawan dan Soni Nopembri, 2004:56). *TGfU* menurut Linda L.Griffin & Kevin Patton (2005:2) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif. *TGfU* adalah sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *TGfU* sangat efektif

dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berpusat pada permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan (www.tki.org.nz/r/health/sport_studies/approaches/index_e.php).

Beberapa pendapat para ahli seperti Griffin, Mitchell & Osilin, 1997, Griffin & Mitchell, 1994, Thrope, Bunker & Almond, 1986 yang dikutip oleh Tim Hopper (2002:1) berpendapat bahwa *TGfU* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Dipihak lain Metzler (2000) berpendapat yang dikutip oleh Walter King Ya Ho mengartikan *TGfU* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan (<http://cd.emb.gov.hk/peweb/kla.asp>). Senada dengan pendapat di atas, Toto Subroto (2001:4) mendeskripsikan bahwa pendekatan taktis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain yang disesuaikan dengan masalah dalam situasi permainan yang sedang berlangsung.

TGfU merupakan ide pokok yang merupakan pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan namun diberbagai belahan negara lain *TGfU* memiliki varian nama yang berbeda seperti istilah *A Tactical Games Approach* yang terkenal dikenal di Amerika dan *Games Sense Approach* untuk Australia sedangkan di Singapura memiliki istilah yang mirip yaitu *Games Center Approach*. Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* juga menekan pada keaktifan siswa. Adapun beberapa hal yang menjadikan siswa mampu berkembang tidak hanya sebagian besar psikomotornya saja tetapi ranah afektif dan kognitifnya juga berkembang dengan baik. Proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa dalam *TGfU* melalui beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses Pengambilan Keputusan Siswa dalam TGfU

Berdasarkan proses pengambilan keputusan tersebut, dalam TGfU dikenal pengkategorian jenis permainan, adapun kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. kategori Permainan TGfU

Figure 1: Suggested progressive principles underlining the tactical play within the four games categories.

GAME CATEGORIES					
TARGET	NET/WALL	STRIKING/FIELDING		TERRITORY/INVASION	
		Batting	Fielding	With object	Without object
1. AIM to target	1. CONSISTENTLY return the object	1. SCORE RUNS	STOP SCORING RUNS	1. SCORE	STOP SCORING
2. PLACEMENT in relation to target and other obstacles	2. PLACEMENT of object and POSITIONING based on placement	2. ACCURACY AND DISTANCE OF BALL HIT	MAKE HITTING THE BALL DIFFICULT	2. INVADE	STOP INVADING
3. SPIN and/or TURN	3. SPIN and POWER	3. AVOID GETTING OUT	GET BATTER OUT	3. KEEP POSSESSION	GET POSSESSION

Aspek Kognitif dalam Pembelajaran Penjas

Menurut Taksonomi Bloom (Sax 1980), kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Pada tingkat pengetahuan, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman peserta didik dituntut juntuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contohsiiatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa

bagian, menemukan asumsi, memebedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintesis, peserta didik dituntut untuk menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintesiskan pengetahuannya. Pada tingkat evaluasi, peserta didik mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk di dalamnya judgement terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut yaitu:

Tingkat Pengetahuan (Knowledge)

Pada tahap ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi *problem solving* dan lain sebagainya.

Tingkat Pemahaman (Comprehension)

Pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.

Tingkat Penerapan (Application)

Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahlcan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

Tingkat Analisis (Analysis)

Analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-kom-

ponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam tingkat ini peserta didik diharapkan menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

Tingkat Sintesis (Synthesis)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

Tingkat Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Apabila melihat kenyataan yang ada dalam sistem pendidikan yang diselenggarakan, pada umumnya baru menerapkan beberapa aspek kognitif tingkat rendah, seperti pengetahuan, pemahaman dan sedikit penerapan. Sedangkan tingkat analisis, sintesis dan evaluasi jarang sekali diterapkan. Apabila semua tingkat kognitif diterapkan secara merata dan terus-menerus maka hasil pendidikan akan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Meta Analisis. Meta analisis secara sederhana dapat diartikan sebagai analisis atas analisis. Sebagai penelitian, meta analisis merupakan kajian atas sejumlah hasil penelitian dalam masalah yang sejenis. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *Human Instrument*. Setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan kembali data yang telah ditemukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data akan menggunakan teknik dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua dokumen tertulis mengenai penelitian Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU). Dokumen tertulis tersebut berupa:

buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Hal ini dikarenakan data atau informasi yang ingin diperoleh dari sampel ditentukan berdasarkan kesesuaiannya dengan tema penelitian ini. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan prosentase dan analisis data kualitatif untuk data-data hasil kajian naratif terhadap penelitian-penelitian yang ditemui.

HASIL PENELITIAN

Penelitian-penelitian tentang Pembelajaran berbasis *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang didapatkan adalah sebanyak 18 penelitian. Penelitian-penelitian itu diperoleh dari berbagai sumber, yaitu: artikel (hasil penelitian) dalam jurnal hasil penelitian dan laporan penelitian. Secara umum data tersebut didapatkan dengan mengunduh dari internet.

Meta Analisis Berdasarkan Tujuan Penelitian

Tujuan-tujuan penelitian *TGfU* yang didapatkan berkisar pada pengujian dampak atau pengaruh dari satu atau beberapa gaya mengajar terhadap siswa, membandingkan secara deskriptif diantara dua gaya mengajar yang diteliti, mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, mengetahui hubungan gaya mengajar dengan faktor-faktor pembelajaran, dan mendeskripsikan gaya mengajar sebagai sebuah metode pembelajaran. Berdasarkan kajian terhadap 18 penelitian dapat dihasilkan data sebagai berikut dalam tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Tujuan dalam Penelitian TGfU

No.	Tujuan Penelitian	Frekuensi	(%)
1	Menguji dampak/pengaruh	13	72,2
2	Mengembangkan/meningkatkan pembelajaran	2	11,1
3	Mengetahui hubungan	1	5,6
4	Mendeskripsikan	2	11,1
	Jumlah	18	100

Meta Analisis Berdasarkan Desain

Penelitian-penelitian dalam *TGfU* menggunakan beberapa desain penelitian, yaitu: Eksperimen

dengan *pre-test* dan *post-test desaign*, *Research and Development (R&D)*, Deskriptif Korelasional, Komparatif, Survai, dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan kajian terhadap 18 penelitian tentang *TGfU* maka desain yang digunakan seperti terlihat dalam tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Desain dalam Penelitian *TGfU*

No	Desain penelitian	Frekuensi	%
1	Eksperimen	15	83,3
2	R & D	1	5,6
3	Survai	2	11,1
4	PTK	0	0
		18	100

Meta Analisis Berdasarkan Populasi/sampel

Populasi/sampel yang digunakan dalam penelitian-penelitian *TGfU* atau yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa dari tiga tingkatan sekolah. Berdasarkan kajian terhadap 18 penelitian tentang *TGfU*, maka orang yang dijadikan populas/sampel dapat dilihat dalam tabel 7.

Tabel 7. Populasi/sampel dalam Penelitian *TGfU*

No.	Populasi/sampel penelitian	Frekuensi	%
1	Siswa SD/ sederajat	6	33,3
2	Siswa SMP/ sederajat	9	50
3	Siswa SMA/ sederajat	3	16,7
	Jumlah	18	100

Meta Analisis Berdasarkan Metode/teknik pengumpulan data

Metode/teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian-penelitian tentang *TGfU* terdiri atas: metode Tes, Observasi, Angket, dan wawancara. Berdasarkan kajian terhadap 20 penelitian tentang gaya mengajar, maka metode/teknik pengumpulan data yang digunakan dapat terlihat dalam tabel 8 berikut ini

Tabel 8. Metode/Teknik dalam Penelitian *TGfU*

No.	Metode/teknik pengumpulan data	Frekuensi	%
1	Tes	10	55,5
2	Observasi	6	33,3
3	Angket	1	5,6
4	Wawancara	1	5,6
	Jumlah	18	100

Meta Analisis Berdasarkan Analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian-penelitian tentang *TGfU* terdiri atas:

Tabel 9. Analisis Data dalam Penelitian *TGfU*

No.	Analisis Data	Frekuensi	%
1	ANAVA	3	16,7
2	Uji-t	3	16,7
3	Deskriptif Kuantitatif	7	38,8
4	Deskriptif Kualitatif	4	22,2
5	ANACOVA	1	5,6
	Jumlah	18	100

PEMBAHASAN

Dari tinjauan terhadap hasil penelitian, secara umum didapatkan beberapa data bahwa dengan pembelajaran Penjas *TGfU* dapat memberikan dampak positif dalam sebuah permainan sebagai berikut: (1) siswa mampu menghubungkan antara keterampilan teknis yang dilatihkan dalam pembelajaran diaplikasikan dalam permainan itu sendiri, (2) siswa mampu mengukur keterampilan sendiri dalam konteks permainan, (3) siswa mampu membuat hubungan logika (taktik/strategi) dalam permainan. (4) siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan. Tidak berbeda jauh dengan subyek siswa Sekolah dasar (SD) terdapat peningkatan pula pada siswa Sekolah menengah dengan pembelajaran Penjas *TGfU*, peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek dalam penelitian yang diamati yaitu: (1) kemampuan pengambilan keputusan eksekusi, (2) tranfer keterampilan dalam praktek, (3) pemahaman taktik yang semakin berkembang., pengetahuan prosedural, disamping itu ada satu hal yang diamati peningkatannya yaitu kemampuan sosial yang

meningkat pula. Dari hasil tinjauan yang telah dilakukan, perbaikan dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran/permainan, pengambilan keputusan, siswa yang mempunyai kemampuan baik dalam bermain, lebih cepat berkembang kemampuannya dengan materi yang dikemas dalam TGfU.

Keseluruhan subyek dalam penelitian TGfU ini bila diamati mengalami peningkatan yang hampir sama pada beberapa hal, diantaranya yaitu kemampuan memahami permainan, kemampuan pengambilan keputusan, dan transfernya dalam sebuah permainan. Akan tetapi dalam penelitian-penelitian tersebut perlu diketahui, bahwa dengan berbedanya tingkatan dalam jenjang pendidikan (SD-SMA) maka dalam penyusunan materi pembelajaran yang dikemas dalam muatan TGfU perlu dicermati batasan peningkatannya, sehingga diharapkan siswa pada tingkatan paling rendah dapat semakin diasah keterampilannya pada tingkatan yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dikemas dalam aktivitas pembelajaran TGfU (Teaching Games for Understanding) atau pembelajaran taktik secara kognitif berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kemampuan pengambilan keputusan, serta transfer dalam sebuah permainan.

PUSTAKA

Agus Mahendra. 2006. *Pendidikan Jasmani Berbasis Masalah Gerak. Makalah Disajikan pada: Lokakarya Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak (Movement Problem-Based Learning) 24 – 26 Juli 2006*. Bandung: FPOK UPI.

Bunker, D. and Thorpe, R., *A Model for the Teaching of Games in Secondary School in the Bulletin*

of Physical Education, Volume 18 No. 1, Spring 1982.

Caly S & Soni N. 2004. *Teaching Games for Understanding (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahraaan. Hal : 54-61.

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.

Hopper, T. 2002. *Teaching Games for Understanding: The Importance of Students Emphasis Over Content Emphasis*. JOPERD vol. 73 no. 7 Page: 44-47.

Hopper, T. 1998. *Teaching Games For Understanding using Progressive Principles of Play*. Journal CAHPERD Page : 4-7.

Joy.I. Butler and Barbara J., McCahan, 2005 *Teaching Games for Understanding: As a Curriculum Model in L. Griffin & J. Butler (Eds.), Teaching Games for Understanding: Theory, research, and practice*. Windsor: Human Kinetics.

Mitchell, Stephen, Judith Oslin, dan Linda Griffin. 2003. *Sport Foundation for Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics.

Rusli Luthan, MF Siregar, Tahir Djidie. 2004. *Akar dan Dimensi Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Ditjen Olahraga, Depdiknas.

<http://cd.emb.gov.hk/peweb/kla.asp>, diunduh tanggal 7 Februari 2010

<http://web.uvic.ca/~thopper/articles/Cahperd/principle.htm>, diunduh tanggal 25 Januari 2010

<http://www.playsport.net/Ophea/PlaySport/philosophy.cfm>, diunduh tanggal 25 Januari 2010

www.tki.org.nz/r/health/sport_studies/approaches/index_e.php, diunduh tanggal 11 Maret 2010