

PEMBELAJARAN PERMAINAN

Pendahuluan

Materi utama dari kurikulum Penjas di sekolah-sekolah lebih banyak terdiri dari berbagai macam permainan, baik yang bersifat beregu maupun perorangan. Untuk permainan beregu yang kompleks, yang banyak menggunakan keterampilan terbuka, seperti volley, basket, sepak bola, atau bola tangan, permainannya sendiri memerlukan pertimbangan khusus.

Persiapan permainan beregu tentunya tidak cukup hanya mempersiapkan individu menguasai keterampilan-keterampilan yang ada dalam permainan itu, tetapi mencakup persiapan bagaimana anak mengkombinasikan keterampilan itu, menggunakannya dalam cara yang lebih kompleks, dan menghubungkannya dengan anak lain baik dalam kaitannya dengan konsep pertahanan atau penyerangan. Bagian ini akan menyajikan cara untuk melihat pada pengembangan pemain dari sudut pandang yang lebih makro, yang mempertimbangkan pengembangan keterampilan dan strateginya. Dalam pembelajaran Permainan, dewasa ini dikenal dua pendekatan, yaitu yang disebut **Pendekatan Teknis** dan **Pendekatan Taktis**. Pendekatan mana yang akan dipilih, semuanya diserahkan kepada guru masing-masing, disesuaikan dengan pemahaman untuk mencapai hasil yang dipandang optimal.

A. Pendekatan Teknis

Pendekatan teknis dalam pembelajaran permainan di dasarkan pada pemahaman bahwa siswa akan dapat melakukan permainan jika mereka sudah menguasai teknik dasarnya. Oleh karena itu, dalam pendekatan ini, guru akan memulai pembelajaran permainan dengan memberikan pelajaran teknik dasar.

Pandangan terhadap permainan ini mengedepankan kerangka pengembangan dan disebut *tahapan permainan*. Pentingnya aspek tahapan permainan ini telah timbul dari studi bagaimana keterampilan digunakan dalam permainan. Setiap tahapan pengajaran harus melibatkan pergerakan (perpindahan) dari latihan yang secara bertahap meningkat tingkat kesulitannya ke kondisi seperti permainan.

Perkembangan pemain dari permainan dapat dianggap terdiri dari empat tahap, yang digambarkan dalam kotak 1. Tahapan-tahapan tersebut dideskripsikan dalam bagian-bagian berikut:

1. Tahap satu

Dalam tahap satu guru berkepentingan dengan kemampuan siswa untuk mengontrol benda (obyek) atau tubuh. Siswa pemula dihadapkan dengan masalah ketidaktahuan tentang apa yang akan terjadi ketika mereka memukul, melempar, menangkap atau mengumpulkan benda tertentu. Tingkat kemampuan mengontrol benda yang sangat mendasar akan dikuasai pada tahapan pembelajaran permainan ini. Pengontrolan yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- **Aksi melontarkan** (misalnya memukul, menendang, melempar). Anak dapat mengarahkan benda ke suatu tempat dengan besaran daya yang sesuai kepentingannya secara konsisten.
- **Aksi menerima** (misalnya menangkap, mengumpulkan). Anak dapat menguasai suatu benda yang datang padanya dari arah, kecepatan, dan ketinggian yang berbeda.
- **Aksi membawa dan melepaskan** (misalnya mendribbling, menggiring, dsb.). Anak dapat menjaga penguasaan terhadap benda yang bergerak dalam berbagai cara dan pada berbagai kecepatan.

Perkembangan keterampilan dalam tahap satu melibatkan pemberian pengalaman dalam menangkap dan melempar. Pengalaman demikian pertama-tama diberikan dalam kondisi yang paling mudah, dan bertahap pengontrolannya dilakukan dalam situasi yang lebih sulit dengan memanipulasi ketinggian, arah, tenaga dari benda yang dilemparkan atau ditangkap. Perkembangan dalam tahap satu juga memasukkan perubahan dari posisi benda diam ke benda yang bergerak dan dari posisi penerima diam ke posisi bergerak. Bandingkan tahapan pembelajaran antara anak SD dan siswa SMA yang tengah belajar pass atas pada bola voli.

Menangkap bola

Menangkap dari lontaran ringan sendiri
Tingkatkan ketinggian lontaran
Tingkatkan jarak lontaran
Lontarkan ke arah kiri dan kanan

Pass atas

Pass atas dari lontaran ringan
Tingkatkan ketinggian lontaran
Tingkatkan jarak lontaran
Terima lontaran dari kiri dan kanan

Menangkap bola dari lontaran orang lain	Berpindah-pindah dari melontarkan ke pass atas
Tingkatkan jarak dan daya lontaran	Tingkatkan jarak dan daya lontaran
Variasikan ketinggian lemparan	Variasikan ketinggian lemparan
Tingkatkan jarak dan daya lontaran	Lakukan pass bola dari bola service dari arah yang berbeda.
Tangkap sambil bergerak	

Kotak 4-2

Tahapan Permainan

Tahap satu

- Berkepentingan meningkatkan keterampilan tunggal
- Kemampuan mengontrol suatu benda:
Aksi melontarkan– mengarahkan benda ke satu tempat dengan besaran daya yang diperlukan, ketinggian, dan arah secara konsisten, pada posisi diam dan bergerak.

Contoh:

- sederhana– passing atas ke tosser dengan bola yang di toss ringan oleh guru atau pasangan.
- kompleks– passing atas dengan bola dari serve ke arah pemain kiri atau pemain kanan.
- Aksi menerima– menguasai benda yang datang ke arah anak dari arah, ketinggian, atau kecepatan yang berbeda, dalam posisi diam atau bergerak.

Contoh:

- sederhana– lempar bola menggelinding dari jarak pendek langsung ke arah anak
- kompleks– lempar bola dengan keras ke kiri atau kanan dari anak.

Tahap dua

- Menggunakan keterampilan dengan menggabungkannya dengan keterampilan lain.
- Menghubungkan gerak pribadi dengan gerakan orang lain dengan cara bekerja sama.

Contoh:

- sederhana– dribbling dan melakukan suatu tembakan ke arah basket.
- Kompleks– menjaga bola tetap bisa melintasi net dalam tennis dengan bermacam-macam pukulan, baik dengan pantulan maupun secara volley.

Tahap tiga

- Strategi penyerangan dan pertahanan dasar

Contoh:

- sederhana– bermain satu lawan satu dalam basket dan tidak ada tembakan.
- kompleks– bermain lima lawan lima dalam sepakbola dengan dua orang kiper.

Tahap empat

- Permainan dimodifikasi dengan perubahan pada peraturan, luas lapangan, jumlah pemain– dengan posisi yang dikhususkan.
- Permainan sebenarnya

Contoh:

- sederhana– memperkenalkan posisi khusus dalam permainan
- kompleks– permainan sebenarnya dengan peraturan penuh.

Dalam contoh di atas, tahapan yang meningkat dilakukan sehingga mengarahkan anak pada tingkat penguasaan dan pengontrolan yang meningkat terhadap bola dengan mengubah-ubah kondisinya. Semua tugas-tugas ajar yang bersifat manipulatif dapat dikurangi atau ditingkatkan kompleksitasnya dengan memanipulasi daya (kecepatan), arah, atau ketinggian benda, juga perubahan dari posisi diam ke posisi bergerak. Melempar dan menangkap dari keadaan bergerak lebih sulit dilakukan daripada dari posisi diam.

2. Tahap dua.

Pada tahap dua ini fokus pembelajaran masih pada peningkatan penguasaan dan pengontrolan terhadap objek, tetapi latihannya sudah lebih kompleks. Dalam tahap dua ini, dua keterampilan digabungkan (misalnya dribbling dan passing); peraturan ditekankan sehingga membatasi aksi yang dilakukan (misalnya aturan traveling dalam basket); dan keterampilan tersebut dilatih secara kooperatif dengan anak lain.

Melatih keterampilan dengan penggabungan merupakan hal yang kritis dan sering diabaikan dalam pembelajaran permainan. Anak yang sudah dapat melakukan dribble, pass, dan shoot sebagai keterampilan tunggal belum tentu dapat dengan mudah melakukan dribble langsung shoot, atau dribble langsung pass. Ini disebabkan persiapan untuk melakukan keterampilan kedua dilakukan selama berlangsungnya keterampilan pertama (transisi). Banyak anak yang pemula akan melakukan dribble, stop, baru kemudian shoot.

Oleh karena itu, fokus kegiatan dari pembelajaran tahap dua adalah pada gerak transisi di antara keterampilan. Misalnya, bagaimana dalam dribbling sepak bola anak harus menempatkan bola pada posisi yang memungkinkan ia segera menembak setelah dribbling— tidak berhenti dulu, kemudian ia mundur mengambil ancang-ancang, dan menembak. Meskipun banyak anak akan sampai pada kemampuan ini dengan baik melalui latihan, tetapi akan banyak pula anak yang tidak akan mampu melakukannya tanpa bantuan guru. Berikut adalah contoh penggabungan keterampilan yang harus dipelajari khusus dalam sepak bola ketika anak-anak memasuki tahapan dua.

- *Menerima bola dari passing anak lain kemudian langsung dribble,*

- *Dribble kemudian passing,*
- *Dribble kemudian menembak ke gawang,*
- *Menerima bola passing, dribble, kemudian menembak ke gawang.*

Bahkan dalam situasi permainan yang melibatkan keterampilan tunggal yang singkat (diskrit), melatih keterampilan secara gabungan ini tetap perlu dilakukan. Dalam permainan voli misalnya, seorang anak dapat membuat passing bawah ke anak lain, yang berikutnya melakukan toss ke anak lain lagi, atau melakukan set up, sehingga anak yang pertama tadi kemudian dapat melakukan spike.

Untuk menentukan keterampilan apa yang harus dilatih dalam gabungan, guru harus menganalisis permainan yang dipelajari untuk menentukan keterampilan-keterampilan yang akan digabungkan. Akhirnya, keterampilan-keterampilan tadi harus dilatih dengan cara yang sama ketika keterampilan itu digunakan dalam permainan, bahkan hingga ke saat service dilakukan dan perpindahan posisi (contoh dalam bola voli).

Tahap dua juga melibatkan siswa dalam kegiatan latihan bekerja sama dengan siswa lain, seperti mencoba menjaga agar bola terus dapat berada di udara tanpa jatuh dalam permainan voli atau menjaga agar shuttle cock selalu bisa menyebrangi net dalam badminton. Pada tahap ini, tujuan dari permainan adalah menguasai dan mengontrol bola atau cock, dan bukan berkompetisi dengan pasangan untuk saling mengalahkan.

3. Tahap tiga.

Dalam tahap tiga, fokus pembelajaran adalah pelaksanaan taktik penyerangan dan pertahanan secara sederhana dengan menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai. Ketika tahap ini dilaksanakan, siswa diasumsikan sudah mampu menguasai dan mengontrol bola tanpa kesulitan lagi, sehingga dapat berkonsentrasi pada penggunaan keterampilan itu dalam proses penyerangan atau bertahan.

Tahap tiga mempertimbangkan strategi yang sangat mendasar yang ada dalam permainan tertentu dan mulai membangun strategi tersebut secara bertahap dalam wawasan siswa. Hal ini dilakukan, pertama-tama dalam kondisi yang sangat sederhana dan kemudian bergeser ke kondisi yang lebih kompleks.

Secara mendasar olahraga permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis permainan dengan strateginya masing-masing. Yang pertama adalah permainan invasi (invasion games), yang berciri semua pemain menggunakan lapangan yang sama dalam penyerangan dan pertahanan serta terus-menerus bertukar peranan tergantung siapa yang menguasai bola. Permainan bola basket, sepak bola, hockey, bola tangan, merupakan contoh dari permainan jenis invasi tersebut.

Dalam permainan jenis ini tujuan permainannya adalah menjaga penguasaan terhadap bola dan segera membuat skor ketika menyerang. Sedangkan regu yang tidak menguasai bola bertindak secara defensif untuk menggagalkan pembuatan skor oleh regu lawan dan segera mencoba merebut penguasaan terhadap bola agar bisa balas menyerang dan membuat skor. Kegiatan tahap tiga dalam permainan jenis ini berkepentingan dengan menetapkan cara untuk mendapatkan dan memelihara penguasaan terhadap bola agar mampu membuat skor. Contoh berikut tentang permulaan strategi dari jenis permainan invasi menggambarkan keterampilan dan kemampuan yang harus diajarkan pada tahap ini.

Strategi permainan invasi

- Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan satu lawan satu.
- Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan satu lawan satu.
- Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan dua lawan satu.
- Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan dua lawan satu.
- Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan dua lawan dua.
- Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan dua lawan dua.
- Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan tiga lawan dua.
- Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan tiga lawan dua.
- Bagaimana memelihara penguasaan bola dalam permainan tiga lawan tiga.
- Bagaimana mendapatkan penguasaan bola dalam permainan dua lawan dua.

Setiap gagasan yang digambarkan di atas mempunyai serangkaian tanda-tanda penting berkaitan dengan strategi yang menjadi bagian permainan. Setiap pemain penyerang (pemain yang menguasai bola dan yang tidak menguasai bola) mempunyai

peranan yang berbeda. Demikian juga dengan setiap pemain bertahan (pemain yang menguasai bola dan yang tidak menguasai bola) juga memiliki peranan yang berbeda. Jika peranan tersebut diajarkan sebelum permainan menjadi semakin kompleks, siswa memiliki dasar untuk memainkan permainan dalam bentuk yang lebih kompleks.

Jenis permainan kedua populer disebut permainan net. Contohnya adalah bola voli, badminton, tenis; di mana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya net. Tujuan permainan net adalah membuat skor dengan berusaha membuat lawan atau regu lawan kehilangan bola. Strategi penyerangan dan pertahanan meliputi pembelajaran tentang bagaimana mempertahankan daerah sendiri dan belajar bagaimana agar lawan kehilangan bola. Strategi dari permainan net meliputi:

- Strategi penyerangan:
 - ⇒ Menempatkan bola di lapangan lawan di daerah yang tidak terjaga dengan baik.
 - ⇒ Gunakan pukulan menyerang yang sulit dikembalikan (misalnya smash atau spike).
 - ⇒ Gunakan pukulan yang berubah arah (drop short), sehingga lawan salah mengantisipasi.
 - ⇒ Arahkan bola pada titik yang menjadi kelemahan lawan.

- Strategi pertahanan:
 - ⇒ Pertahankan seluruh daerah lapangan sendiri dengan baik.
 - ⇒ Antisipasi ke mana bola akan diarahkan.
 - ⇒ Blok pukulan-pukulan penyerangan.

Dalam tahap ini anak harus mampu menggunakan strategi menyerang dan bertahan di bawah situasi permainan yang tidak terlalu kompleks terlebih dahulu, sehingga menjadi dasar strategi permainan berikutnya. Seperti halnya permainan invasi, perkembangan keterampilan dalam permainan net berlangsung dari yang sederhana ke yang kompleks.

Kompleksitas dikembangkan dengan menambah jumlah pemain, luas lapangan, pembuatan skor, dan peraturan untuk berlangsungnya kegiatan latihan. Ketika elemen

lain dari kesulitan ditambahkan, siswa harus dibantu menyesuaikan respons mereka pada apa yang ditambahkan. Harus pula diingat, penambahan kompleksitas permainan dilakukan secara bertahap.

Trend yang sedang tumbuh dalam mengajar permainan dewasa ini, terutama di Amerika Serikat dan Inggris, adalah bahwa siswa harus mulai belajar bagaimana memainkan permainan dimulai pada tahap tiga, bukan dari tahap satu atau tahap dua. Asumsinya adalah bahwa strategi dianggap sebagai bagian yang paling bermakna dari permainan dan bahwa siswa akan mengembangkan keterampilan yang diperlukan setelah benar-benar dibutuhkan. Pengajaran permainan yang demikian populer disebut sebagai pendekatan taktis (*tactical approach*), yang saat ini sedang berusaha dikembangkan di negara kita.

Dengan pendekatan ini, siswa akan belajar tentang bagaimana mengarahkan bola ke daerah-daerah kosong tanpa mengetahui nama teknik yang digunakan. Guru dapat ikut campur dalam membantu siswa menghaluskan keterampilan siswa ketika mereka merasa sudah siap. Siswa yang belajar sepak bola, misalnya, akan belajar permainan dalam kondisi yang paling sederhana tetapi berkaitan dengan strategi tanpa harus menekankan pada bagaimana mendribble bola atau bagaimana mengoper atau menembak.

Pendekatan strategi permainan pada pengajaran permainan memiliki kesamaan dengan pendekatan strategi kognitif. Ini adalah cara lain dalam memandang pada bagaimana mendekati materi atau isi pembelajaran. Dalam kurangnya fakta penelitian yang menunjang terhadap pendekatan strategi-untuk-keterampilan dan pendekatan keterampilan-untuk-strategi ini, guru hendaknya tetap bersikap terbuka dan berusaha mencoba kedua pendekatan ini pada pengajarannya.

4. Tahap empat.

Tidak ada batas yang jelas di mana pengalaman pada tahap tiga berakhir dan pengalaman tahap empat dimulai. Pengalaman tahap empat bersifat sangat kompleks. Tahap ini meliputi tidak saja permainan penuh, tetapi juga termasuk kegiatan-kegiatan yang dimodifikasi untuk membantu siswa mencapai targetnya.

Untuk kebanyakan jenis permainan, tahap empat dimulai ketika pemain penyeran dan bertahan ditetapkan secara khusus sesuai peranannya. Para pemain jumlahnya

ditambah, keterampilan yang dipelajari digunakan, dan aturan permainan sudah semakin kompleks.

Ketika siswa mencapai tahap empat, hal itu dianggap bahwa siswa telah menguasai dengan baik keterampilan individual dan melampaui strategi permainan dasar yang digunakan dalam kondisi permainan yang disederhanakan. Misalnya, diasumsikan bahwa siswa dapat bertahan melawan pemain penyerang secara individual atau dengan pemain lain dalam permainan invasi, atau mereka sudah dapat menempatkan bola jauh dari pemain lawan dan dapat mempertahankan daerahnya sendiri dalam permainan net.

Aspek kunci untuk melaksanakan kegiatan tahap empat dengan cara yang bermakna adalah konsep bahwa *permainan harus berlangsung berkelanjutan*. Maksudnya, jika suatu peraturan atau bagian dari permainan yang ditampilkan dalam cara tertentu memperlambat aliran permainan atau sering menghentikan kelangsungan permainan, permainan itu harus dimodifikasi untuk menjaga keberlanjutannya. Jika siswa tidak dapat menggunakan semua pemain dalam suatu regu, jumlah pemain harus dikurangi. Contoh dari modifikasi permainan meliputi menghilangkan tembakan hukuman, mengganti tindakan service pada permainan voli, pukulan pada softball diganti dengan lemparan atau menempatkan bola pada batting tee untuk sebagian pemain, memulai permainan tanpa ada bola keluar, dan mengurangi ukuran lapangan permainan, dsb.

Contoh modifikasi permainan yang baik

Basket	Empat lawan empat tanpa menggunakan dribbling Lima lawan lima tanpa memakai peraturan tembakan hukuman atau jump ball
Sepak bola	Tujuh lawan tujuh, peraturan penuh Sebelas lawan sebelas; tidak ada bola keluar dan tendangan sudut.
Voli	Peraturan sebenarnya; minimal bola dimainkan dua kali Empat lawan empat; lebar lapangan dimodifikasi
Tennis	Lapangan lebih kecil; peraturan penuh Permainan dimulai dengan serve yang dipermudah.

Guru yang memilih menggunakan permainan tahap empat tidak boleh berhenti mengawasi jalannya pembelajaran. Tujuannya adalah mengajar siswa bagaimana memainkan permainan dengan baik, tidak hanya membiarkan mereka bermain ketika mereka mencapai tingkat ini. Tugas di tahap empat adalah menerapkan permainan yang dapat diperluas dengan cara membuat permainan lebih sulit atau lebih mudah. Guru juga harus menghaluskan penampilan siswa melalui penggunaan tugas penyempurnaan dan berkonsentrasi pada permainan mereka.

B. Pendekatan Taktis

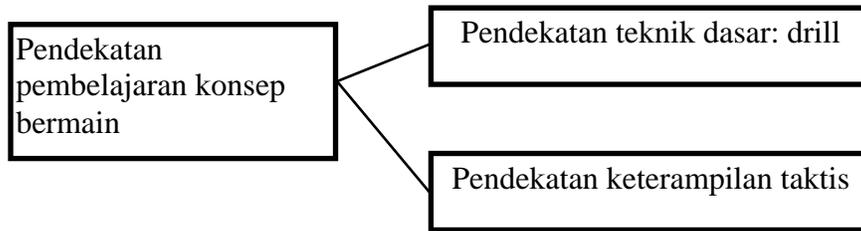
Jika Anda berusaha mengajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam situasi permainan, maka pendekatan taktis merupakan satu pendekatan yang tepat untuk digunakan. Tujuan utama pendekatan taktis dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

Melalui pendekatan taktis, siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah *penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan*. Dengan menggunakan pendekatan taktik, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan.

Dengan menggunakan pendekatan taktis, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran cabang olahraga permainan di SMP. Dalam bagian ini dipaparkan konsep dan beberapa model pembelajaran untuk mengajarkan keterampilan taktik bermain cabang olahraga Sepakbola, Bolabasket, dan Bolavoli. Namun materi pelatihan ini bukan satu-satunya yang dapat dijadikan resep, karena dalam mengajar melibatkan juga kiat dan siasat yang khas.

Dari pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran cabang olahraga permainan di beberapa sekolah, banyak ditemukan masalah ketidakseimbangan pembelajaran antara pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dan pembelajaran yang menekankan pada usaha untuk meningkatkan penampilan bermain. Masalah tersebut telah membawa pembelajaran kepada salah satu dari dua bentuk pembelajaran yang terpisah. Bentuk pertama menekankan pada *drill* keterampilan

teknik, dan bentuk kedua menekankan pada keterampilan bermain. Gambar 1. menunjukkan tiga pendekatan pembelajaran permainan.



Gambar 1. Tiga pendekatan pembelajaran permainan.

Selanjutnya kita sering melihat proses pembelajaran yang mengkombinasikan proses pembelajaran keterampilan teknik dengan proses pembelajaran bermain secara terpisah. Tahap pertama anak dilatih untuk menguasai keterampilan teknik, dan tahap kedua anak disuruh bermain. Jarang ditemukan pembelajaran keterampilan teknik dan pembelajaran keterampilan bermain dalam suatu proses pembelajaran yang utuh.

Bagi siswa, tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis adalah :

1. Meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan
2. Memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran
3. Belajar memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain.

1. Memahami Pendekatan Taktis

Bagi siswa, olahraga dan bermain yang dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif diyakini dapat menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang, dan dapat pula membina kesehatan dan rasa percaya diri. Mengajarkan cabang olahraga permainan harus tetap merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kurikulum pendidikan jasmani.

Beberapa guru mengajar keterampilan teknik dan taktik bermain, tetapi biasanya dilakukan secara terpisah, sehingga keterkaitan pembelajaran keterampilan teknik dengan permainan tidak jelas. Misalnya dalam pembelajaran permainan bola basket, setengah dari waktu jam pelajaran digunakan untuk latihan *passing*, *dribling*, dan keterampilan

shooting secara terpisah; setengah waktu berikutnya baru digunakan untuk bermain; padahal perkembangan keterampilan teknik tidak jelas terlihat selama bermain.

Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan

2. Dasar-Dasar Untuk Pendekatan Taktis

a. Minat dan kegembiraan

Pendekatan tradisional biasanya menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dasar. Contoh pendekatan ini, misalnya dalam pembelajaran bulu tangkis, pemain sering ditugaskan belajar mengembangkan teknik servis, pukulan di atas kepala, *drop short*, dan *smesh* dengan mengkonsentrasikan pada unsur-unsur yang lebih spesifik dan terpisah dari keterampilan bermain.

Meskipun bentuk pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan teknik, hal ini telah banyak dikritik, yaitu *keterampilan diajarkan sebelum siswa dapat mengerti keterkaitannya dengan situasi bermain yang sesungguhnya*. Hasilnya dapat menghilangkan esensi dari permainan. Padahal proses pembelajaran permainan merupakan sebuah rangkaian dari bermacam latihan keterampilan teknik dan taktik yang terpadu.

Pendekatan taktis memberikan alternatif, satu jalan keluar yang memungkinkan siswa dapat mempelajari teknik dalam situasi bermain. Penelitian dan pengalaman lain menunjukkan bahwa melalui pendekatan taktis guru dan siswa termotivasi untuk belajar keterampilan bermain secara lebih baik. Keistimewaan lain dari pendekatan taktis adalah urutan pembelajaran yang alamiah, yang meminimalkan proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan siswa.

b. Pengetahuan Sebagai Pemberdayaan

Keputusan yang tepat seperti *Apa yang harus dilakukan* di dalam situasi bermain adalah sesuatu yang penting. Kesalahan yang sering terjadi dalam olahraga, biasanya

terjadi pada siswa pemula, yaitu mereka kurang memahami situasi dan kondisi permainan yang sesungguhnya.

Keunikan dari bermain terletak pada *proses membuat keputusan* untuk melakukan teknik yang tepat. Jika siswa kurang memahami kondisi bermain, kemampuan mereka untuk mengidentifikasi teknik yang benar dalam satu situasi tertentu akan terganggu. Untuk meningkatkan pemahaman bermain hanya dapat diperoleh melalui pembelajaran pada kesadaran taktik.

c. Transfer Pemahaman dan Penampilan Melalui Bermain

Transfer dalam pembelajaran penjas yang dimaksudkan adalah kesanggupan seseorang untuk menggunakan kecakapan, keterampilan, pengetahuan, dan lainnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan ke dalam situasi yang baru. Dalam hal ini, salah satu keuntungan pendekatan taktis adalah dapat membantu siswa menstransfer suatu pemahaman bermain dari satu permainan ke permainan lainnya yang sejenis.

Masalah-masalah taktik yang terdapat dalam permainan saling menyerang seperti sepak bola, *hockey* lapangan, dan bola basket adalah sama. Pengalaman menunjukkan bahwa pemain sepak bola yang baik adalah mereka yang memiliki pengalaman pada *hockey* lapangan, *hockey* es, bola basket, atau olahraga-olahraga lain yang bersifat *invasion games*. Mereka memahami aspek-aspek ruang yang dapat diterapkan pada olahraga lain yang sejenis.

Untuk mengembangkan sistem klasifikasi dalam pembelajaran permainan, guru dapat memilih beberapa bentuk permainan yang memiliki taktik bermain yang sama. Salah satu alternatif untuk menggunakan sistem pengklasifikasian ini adalah pemilihan bentuk kategori permainan. Hal ini dapat membantu siswa dan guru untuk lebih memahami dan menghayati hakikat permainan berdasarkan kesamaan-kesamaan taktik dalam kategori tersebut.

Diagram 1. menggambarkan sistem klasifikasi permainan berdasarkan kesamaan taktik bermain.

Diagram 1
Sistem Klasifikasi Dalam Olahraga Permainan

Invasion	Net / wall	Fielding / run-scoring	Target
Bola basket Netball Bola tangan Polo air Sepak bola Hockey Speedball Rugby	<p style="text-align: center;">Net</p> Badminton Tennes Tenis meja Bola voli <p style="text-align: center;">Wall</p> Racquetball Squash	Baseball Softball Rounders Cricket Kickball	Golf Bowling Billiards Snooker

Sebagai kesimpulan pembahasan pendekatan taktis dalam proses pembelajaran keterampilan bermain adalah sebagai berikut,

- (a) Melalui latihan yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan seluruh siswa akan meningkat. Secara khusus bagi siswa yang memiliki kemampuan teknik rendah, pendekatan taktis adalah tepat, karena tidak menekankan pada keterampilan teknik, namun kepada pengembangan taktik, atau pemecahan masalah.
- (b) Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa untuk menjaga konsistensi keberhasilan pelaksanaan keterampilan teknik yang sudah dimiliki. Untuk siswa, hal ini merupakan langkah pertama yang positif untuk meningkatkan keterampilan bermain.
- (c) Dengan menggunakan pendekatan taktis dapat memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan menstransfer pemahaman secara lebih efektif dari satu permainan ke permainan lainnya. Kemampuan menstransfer ini meningkatkan peluang pemain untuk meningkatkan permainannya, yaitu dengan bertambahnya keluwesan dalam beradaptasi dengan aktivitas dan situasi baru manakala diperlukan.

3. Kerangka Kerja

Suatu hal yang penting untuk menerapkan pendekatan taktis dalam pembelajaran olahraga permainan adalah mengembangkan kerangka kerja, yaitu untuk mengidentifikasi dan menguraikan masalah-masalah taktik yang relevan. Dengan memilih materi

pembelajaran dari kerangka kerja, guru dapat memastikan bahwa siswa akan terbiasa dengan keterampilan bermain dan juga keterampilan teknik, terutama ketika pembelajaran dihubungkan dengan keterampilan bermain yang sesungguhnya.

Diagram 2 mengidentifikasi masalah-masalah taktik. Misalnya dalam cabang olahraga sepak bola, tim harus membuat skor, menjaga skor, dan memulai kembali permainan secara efektif. Untuk memperoleh skor tersebut, tim harus memecahkan masalah-masalah kompleks secara progresif, yang meliputi bagaimana mempertahankan penguasaan bola, menyerang gol, menguasai ruang untuk menyerang, dan menggunakan ruang secara efektif. Sebagai contoh, untuk mempertahankan penguasaan bola, para pemain harus mendukung sesama anggota dan dapat melakukan passing dan mengontrol bola pada jarak yang bervariasi.

Diagram 2.
Masalah Taktik, Gerak, dan Keterampilan Dalam Sepak Bola

Masalah taktik	Gerak tanpa bola	Gerak dengan bola
<p>Skoring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memelihara penguasaan bola • Menyerang gawang • Menciptakan ruang serangan • Menggunakan ruang serangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung pembawa bola • Menggunakan seorang pemain target • Permainan menyilang • Lari overlapping • Timing lari ke gawang, menutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan pendek dan jauh • Kontrol kaki, lutut, dada. • Menembak, menutup, membalik. • Operan pertama, oper dan lari • Permainan menyilang • Lari overlapping • Dribbling melebar, 1 vs 1, menyilang, heading, Depth-shielding
<p>Mencegah terjadinya skor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertahanan ruang • Pertahanan gawang • Memenangkan bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Marking, menekan, menjaga serangan balik, memperlambat, menutup, recovery runs • Posisi menangkap, dan melempar bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapu bola • Menangkap bola, menerima bola, shot stopping, membagi bola • Tackling - block, & slide
<p>Memulai permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lemparan ke dalam - menyerang dan bertahan. • Tendangan penjur - menyerang dan bertahan 		

<ul style="list-style-type: none"> • Tendangan bebas - menyerang dan bertahan 		
--	--	--

4. Definisi Luas Penampilan Bermain

Seperti digambarkan pada Diagram 2 bahwa untuk menguasai keterampilan bermain, tidak hanya cukup dengan menguasai keterampilan teknik memainkan bola, namun juga keterampilan-keterampilan gerak lain untuk mendukung pemain yang membawa bola. Misalnya, bagi pemain yang sudah terampil mengoperkan bola secara tepat akan tidak berguna jika salah satu pemain yang akan menerima operan tersebut tidak bergerak ke daerah yang bebas dari pengawalan lawan.

Dengan demikian, batasan yang lebih luas dari penampilan bermain adalah tidak hanya terbatas pada pelaksanaan keterampilan gerak dan teknik, namun juga komponen-komponen lain seperti membuat keputusan, mendukung pemain lain atau *supporting*, membatasi ruang gerak lawan, menutup kawan seregu, mengatur posisi untuk mengembangkan permainan, memastikan lapangan yang memadai, atau menutup lapangan dengan posisi dasar. Kesemua itu dalam proses pembelajaran harus diterapkan sebagai tujuan, pemilihan materi, dan prosedur penilaian yang harus dipilih.

5. Tingkat Kompleksitas Taktik

Untuk lebih mempermudah pembahasan masalah tingkat kompleksitas taktik, dalam kesempatan ini penulis menggunakan ilustrasi dalam permainan sepak bola.

Setelah mengidentifikasi masalah-masalah taktik penting, dan beberapa keterampilan teknik untuk satu permainan tertentu, selanjutnya Anda menghadapi tugas untuk meyakinkan bahwa kompleksitas taktik permainan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Bagi beberapa pemain sepak bola pemula mungkin ada beberapa masalah taktik yang dianggap terlalu kompleks untuk dipahami. Misalnya pada masalah taktik mencetak gol, bagi mereka cukup sampai pada tahap pemahaman terhadap pentingnya mempertahankan penguasaan bola dan mencetak gol.

Hal yang tidak realistis jika guru mengharapkan pemain pemula dapat memahami konsep menyerang yang lebih tinggi, seperti menggunakan lebar lapangan dan ketajaman

dalam serangan, sebab pemahaman ini hanya datang atau diperoleh dari pengalaman bermain di dalam bentuk lapangan yang luas.

Pada masalah taktik mempertahankan gol, bagi pemula cukup sampai pada tahap pemahaman terhadap pentingnya mempertahankan gol dari serangan lawan. Bentuk pertahanan yang sederhana dalam sepak bola meliputi membatasi ruang gerak lawan (marking), mengawal, dan menutup jalan masuknya bola.

Selanjutnya, segera setelah pemahaman taktik siswa meningkat, permainan harus dilanjutkan dengan melibatkan peningkatan kompleksitas taktik. Satu pertanyaan sebagai kunci dalam bahasan ini adalah “Bagaimana taktik yang kompleks dilakukan dan dapat dimasukan ke dalam unit pelajaran?”. Bukan menanyakan “ Keterampilan apa yang harus diajarkan dalam pelajaran saya?”. Diagram 3 mengidentifikasi tingkat kompleksitas taktik permainan sepak bola.

Sebagaimana digambarkan dalam Diagram 3, Anda dapat meningkatkan kompleksitas masalah taktik sesuai dengan tingkat perkembangan pemahaman dan keterampilan siswa.

Setelah mengenalkan sepak bola di dalam banyak bentuk taktik dasar pada level 1, Anda dapat melanjutkan mengembangkan pemahaman taktik dan keterampilan siswa pada level-level berikutnya seperti yang digambarkan pada Diagram 3.

Diagram 3.

Tingkat Kerumitan Taktik dalam Sepak Bola

Masalah Taktik	Level kompleksitas taktik				
	I	II	III	IV	V
<p>Skoring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memelihara penguasaan bola • Menyerang gawang • Menciptakan ruang serangan • Menggunakan ruang dalam serangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan dan kontrol kaki • shooting 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendu-kung • Tendangan balik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain target • Operan pertama 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan jauh • Kontrol paha dan dada • Overlap • Luas - dribbling, menyilang heading 	<ul style="list-style-type: none"> • Operan menyilang • Depth - timing lari
<p>Mencegah skor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertahanan 		<ul style="list-style-type: none"> • Marking, 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapu 	<ul style="list-style-type: none"> • Memper-

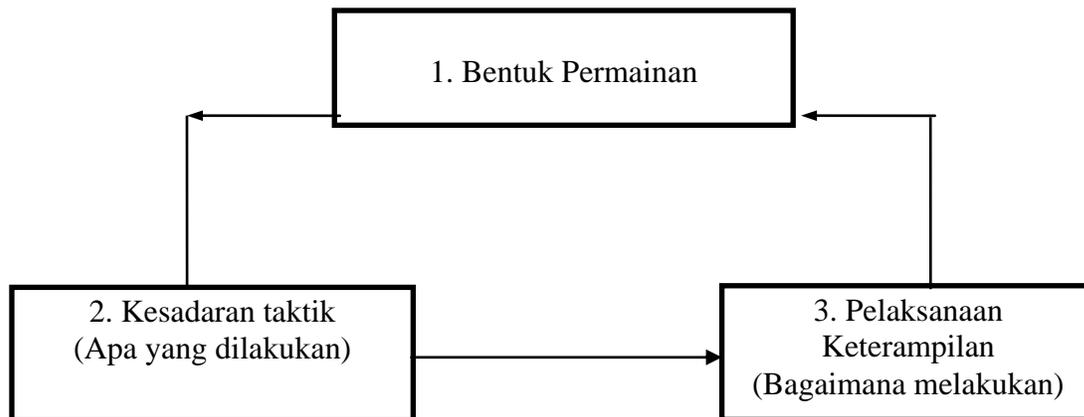
ruang <ul style="list-style-type: none"> • Pertahanan gawang • Memenangkan bola 		menekan bola <ul style="list-style-type: none"> • Posisi menangkap, menerima, lempar bola 	serangan balik <ul style="list-style-type: none"> • Tackling - blok, poke 	bola <ul style="list-style-type: none"> • Tackling - slide 	lambat, menutup, recover <ul style="list-style-type: none"> • Marking saves, kicking
<i>Memulai permainan</i> <ul style="list-style-type: none"> • Lemparan ke dalam • Tendangan penjur • Tendangan bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Lemparan ke dalam • Tendangan pendek 		<ul style="list-style-type: none"> • Gawang dekat • Menyerang 		<ul style="list-style-type: none"> • Gawang jauh • Bertahan

6. Pengajaran Kesadaran Taktik dan Penguasaan Keterampilan

Pada bagian ini dibahas proses pengajaran individual dalam pembelajaran permainan dengan menggunakan pendekatan taktik. Dalam pendekatan ini guru menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah taktik untuk membangkitkan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

a. Model strategi

Bagaimana mengajar kesadaran taktik secara individual?”. Model pembelajaran yang sering digunakan untuk pembelajaran permainan yang menitik beratkan pada kesadaran taktik adalah *Pengajaran untuk Pemahaman* atau *Game-Centred Games*. Model ini memberi petunjuk kepada guru pendidikan jasmani dalam mengajarkan permainan. Untuk mengilustrasikan proses pendekatan ini, kita membaginya ke dalam tiga tahapan seperti pada Gambar 1 di bawah ini,



Gambar 1 Pendekatan taktik untuk mengajar permainan.

Pendekatan ini menyarankan bahwa untuk mengajar kesadaran taktik harus dimulai dari suatu permainan, atau lebih tepat dengan *memodifikasi* bentuk permainan yang menekankan pada masalah-masalah taktik, kemudian latihan teknik, dan kembali ke permainan.

7. Kondisi dan Pertanyaan Penting

Siswa akan secara bertahap belajar peraturan permainan melalui kondisi-kondisi yang Anda terapkan. Satu aspek penting dari beberapa bentuk permainan saat mengajar kesadaran taktik adalah permainan harus dimodifikasi, atau dikondisikan agar siswa terdorong untuk berpikir secara taktik.

Dengan mengubah peraturan permainan, Anda dapat menciptakan kondisi-kondisi permainan, sehingga para pemain atau siswa dihadapkan pada pertanyaan, “ Apa yang harus saya lakukan agar berhasil dalam kondisi ini ?”. Pertanyaan ini dapat secara langsung diajukan kepada siswa. Pertanyaan Anda pada tahap pelajaran ini adalah penting, dan kualitas pertanyaan adalah *kunci* untuk membantu siswa dalam mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pertama, ajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan aktivitas; misalnya, “Apa tujuan permainan ini ? Kemudian tanyakan kepada siswa “Apa yang harus mereka lakukan untuk mencapai tujuan tersebut ?” Misalnya, Keterampilan dan gerak apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan

tersebut ?. Pertanyaan berikutnya berkaitan dengan “Mengapa gerak atau keterampilan tertentu diharuskan dilakukan dengan tepat ?”.

Permainan bola 2 vs 2, dalam lapangan yang berukuran 20 meter x 20 meter . Tujuan melakukan operan secara bergantian. Dalam posisi siswa saling berhadapan ini, mungkin mereka mengetahui apa yang seharusnya mereka lakukan agar tetap menguasai bola. Pertanyaan-pertanyaan penting yang perlu diberikan kepada siswa sebagai berikut,

- Guru : Apa tujuan permainan ini ?
- Guru : Apa yang harus tim anda lakukan untuk menguasai permainan ini ?
- Guru : Ya ! apa ada yang lain ?

Keterampilan guru dalam bertanya sangat penting untuk membuat siswa sadar bahwa *passing* yang tepat dan kontrol bola yang cermat merupakan keterampilan penting dalam permainan sepak bola. Oleh sebab itu, latihan teknik *passing* dan kontrol bola adalah tepat sebelum kembali pada permainan berikutnya. Dengan demikian, dalam pendekatan taktis ada tiga tahap pembelajaran, yaitu *permainan, latihan teknik, dan permainan*.

Untuk menyimpulkan pembahasan bagian ini, kita dapat menekankan kembali bahwa ada empat hal esensial pada pendekatan taktis ketika mengajarkan cabang olahraga permainan, yaitu :

- (a) *Mempertimbangkan masalah taktik yang terdapat selama pelajaran dan memutuskan kompleksitas pemecahan dari masalah-masalah tersebut.* Keputusan tersebut akan bergantung pada pengalaman dan kemampuan siswa. Sebelum pembelajaran dimulai, buat terlebih dahulu kerangka kerja dan level kompleksitas taktik seperti dalam materi pelatihan ini, hingga Anda dapat mengembangkannya juga pada permainan lain yang sejenis.
- (b) *Dalam setiap pelajaran siswa berlatih mengembangkan keterampilan setelah mereka memiliki pengalaman tentang bentuk permainan yang berisi penguasaan taktik yang diterapkan dalam permainan itu.* Dengan cara ini mereka akan menyadari keterampilan yang dibutuhkan untuk dapat bermain.
- (c) Menata awal pembelajaran merupakan komponen penting pada pendekatan taktis. Sebagai guru, anda harus memodifikasi awal pembelajaran dengan permainan, sehingga siswa dihadapkan pada masalah-masalah taktik.

(d) *Buatlah mata rantai antara modifikasi bentuk awal permainan dan latihan keterampilan melalui pertanyaan Anda; kualitas pertanyaan Anda sangat penting.* Pertanyaan pertama harus menarik perhatian siswa pada masalah taktik (kalimat sederhana, seperti pada contoh sebelumnya), dan memiliki potensi pada masalah. Tentu saja kita tidak dapat menyimpulkan bahwa Anda akan selalu memperoleh jawaban yang diharapkan, tetapi pengalaman di dalam pendekatan ini, akan memungkinkan anda berfikir, selanjutnya memeriksa, dan membimbing siswa untuk memberikan respons yang tepat.

Daftar Pustaka

Galahue, L. David, *Developmental Movement Experiences for Children*, USA : John Wiley and Sons Inc., 1982.

Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., *Teaching Sport Concepts and Skill. A Tactical Games Approach*, United States of America : Human Kinetics, 1997

IVBF, *Coaches Manual*. Canada : National Sport and Recreation Centre Inc., 1979

Harrison, Joyce M., Blakemore, Connie L. *Instructional Strategies for Secondary School Physical Education*. Iowa Dubuque: Wm. C. Brown Publishers, 1983.

Lutan, Rusli. *Belajar Keterampilan Motorik: Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud, 1988.

Rink, Judith E., (2002), **Teaching Physical Education for Learning**, Fourth Edition, Mosby, Toronto.

Toto Subroto, *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar : Sebuah Pendekatan Permainan Taktis*, Jakarta : Dirjen Dikdasmen bekerjasama dengan Ditjora Depdiknas, 2001.

_____, *Pembelajaran Permainan Bolavoli Untuk Sekolah Luar Biasa*, Jakarta : Direktorat PLB Depdiknas, 2003.

Tinning, Richard. *Improving Teaching in Physical Education*. Deakin University, 1987.

Werner, Peter H. *A Movement Approach to Games for Children*. St. Louis, Toronto, London: The C.V. Mousby Company, 1979.