
PEMETAAN PENELITIAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TAHUN 2000 - 2010

Jati Satyaning Rahayu

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

email: jati_sr@gmail.com

Abstract

The study is aimed to map the researches on Teaching Games for Understanding (TGfU). The researches mapped are those conducted in 2000-2010. Design of the study is descriptive, with survey method and using quantitative approach. The subject is 25 researches on Teaching Games for Understanding (TGfU) in 2000-2010. Technique for collecting data is by using documentation technique. Instrument used is documentation guideline. Validation of the instrument is by using expert judgment. In documentation guideline, there is a coding in assisting the analytical process. The coding is the title, researcher (name of researcher, institution, and country), year, purpose, approach, design, and sample/subject, method for collecting data, analytical data technique, and conclusion. Analytical data technique is a document analysis which is then quantitatively made it into percentage. Result of the mapping shows that researches on TGfU has been conducted many times in many countries. 245 of the researchers come from Australia. 28% of the researches are conducted in 2003. 68% of the approaches used in the research are qualitative approach. Design of researches on TGfU is in variation. Survey and case study method is used in 28% of the researches. 24% of the researches use experiment and 20% of researches use content analysis. Researches using students as sample/subject is 48%. 20% of collecting data methods uses test and observation. For analytical data technique, 72% uses qualitative descriptive.

Keywords: Mapping, Research, Teaching Games for Understanding (TGfU)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memetakan penelitian-penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU). Penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU) yang dipetakan adalah penelitian yang dilakukan tahun 2000-2010. Desain penelitian ini adalah deskriptif, dengan metode survei dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah 25 penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU) tahun 2000-2010. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman dokumentasi. Validasi instrumen penelitian dengan menggunakan expert judgment. Dalam pedoman dokumentasi terdapat koding untuk mempermudah proses analisis. Koding tersebut adalah judul penelitian, peneliti (nama peneliti, institusi peneliti, negara peneliti), tahun penelitian, tujuan penelitian, pendekatan penelitian, desain penelitian, sampel/subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kesimpulan penelitian. Teknik analisis data adalah analisis dokumen yang selanjutnya secara kuantitatif dipersentasekan. Hasil dari pemetaan penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU) tahun 2000-2010 menunjukkan penelitian TGfU banyak dilakukan dan menyebar di seluruh dunia. Sebanyak 24% Peneliti berasal dari Negara Australia. Sebanyak 28% penelitian ditemukan pada tahun 2003. Sebanyak 68% pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif. Desain penelitian TGfU yang muncul lebih bervariasi. Penelitian survei dan penelitian studi kasus sebanyak 28%. Sedangkan yang menggunakan eksperimen sebanyak 24% dan analisis isi sebanyak 20%. Penelitian yang menggunakan siswa sebagai sampel/subyek sebanyak 48%. Sebanyak 20% teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data penelitian TGfU yang ditemukan, sebanyak 72% menggunakan diskriptif kualitatif.

Keywords: Mapping, Research, Teaching Games for Understanding (TGfU)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dewasa ini mengalami banyak kemajuan baik dalam penampilan gerak maupun mengenai pemahaman akan gerak itu sendiri. Kesadaran akan pentingnya pendidikan jasmani telah banyak diperbincangkan. Secara global hal tersebut dapat kita lihat telah banyaknya penelitian yang mengkaji secara khusus dan mendalam mengenai pendidikan jasmani. Saat ini telah banyak pula yang menyatakan dan memikirkan kemampuan siswa setelah mendapatkan pendidikan jasmani. Proses pembelajaran yang secara klasik diajarkan dengan terpusat pada guru kini sudah mengarah kepada terpusat pada siswa.

Teaching Games for Understanding (TGfU) menurut Griffin dan Patton (2005:2) dalam Saryono dan Soni Nopembri (2009:63) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif. Pendidikan jasmani yang berpusat pada siswa memperhatikan pengembangan pengambilan keputusan, kreativitas atau penerapan pengetahuan keterampilan olahraga merupakan sebuah pendekatan alternatif yang mulai diperhitungkan untuk diterapkan. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* telah menarik perhatian luas praktisi pendidikan jasmani. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah salah satu jenis pendekatan pendidikan yang berorientasi pada siswa. Pendekatan ini memberikan gambaran yang luas mengenai keterlibatan siswa di dalam kelas (pendidikan jasmani).

Teaching Games for Understanding (TGfU) tidak hanya menekankan aspek psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif. Kemampuan siswa memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka mengatasi masalah dan mengambil keputusan. Semua kemampuan itu akan mampu didapatkan oleh siswa tanpa disadari dikarenakan siswa merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Griffin dkk (1997) dalam Hari Amirullah R (2008:8) menyatakan bahwa pendekatan taktik mengajarkan kepada siswa untuk memahami permainan sebelum mempelajari keterampilan khusus. Permasalahan awal yang harus dipahami adalah pemecahan masalah untuk apa keterampilan

dimiliki. Ketika siswa memahami mengapa setiap keterampilan penting, siswa dapat menerapkan keterampilan itu secara efektif dalam bermain.

Pendidikan jasmani di Indonesia masih banyak yang harus dibenahi. Elemen terkait dengan pendidikan jasmani memang perlu banyak pendiskusian secara mendalam. Pembelajaran yang berorientasi pada siswa masih sedikit yang memperhatikan hal ini di Indonesia. Dalam mengkaji sebuah pendekatan baru, di Indonesia mengalami ketertinggalan dikarenakan budaya Indonesia yang memiliki cara-cara tersendiri dalam menyikapi suatu hal baru. Ketika muncul sebuah pernyataan mengenai pendekatan pembelajaran yang baru itu tidak sesuai, maka sedikit orang yang mau mengkaji hal tersebut. Begitu pula dengan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang sebenarnya telah ada sejak 1982 mulai diperbincangkan oleh negara-negara di dunia namun Indonesia belum banyak yang mengkaji hal ini. Padahal *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memperhatikan semua aspek kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa.

Di Indonesia kajian mengenai *Teaching Games for Understanding (TGfU)* masih sangat sedikit sekali. Tidak banyak ditemui di jurnal ilmiah Indonesia yang meneliti/mengkaji mengenai pendekatan ini. Sementara 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. Konsep model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* menjadi bagian dari hasil pengembangan kurikulum. Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi 2009 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta menetapkan Pembelajaran Pendekatan Taktik: Teori dan Konsep sebagai mata kuliah yang wajib ditempuh sebagai prasyarat mata kuliah-mata kuliah Pengajaran Permainan. Mata kuliah-mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah baru yang masih memerlukan banyak masukan agar terjadi pengembangan yang bersifat perbaikan. Sebagai salah satu cara untuk pengembangan model ini maka perlu adanya sebuah pemetaan mengenai penelitian yang telah dilakukan. Penelitian yang telah banyak dilakukan merupakan sebuah bukti bahwa model

pembelajaran TGfU adalah model pembelajaran yang layak diterapkan. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk memetakan penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU) yang nantinya mampu memberikan gambaran mengenai penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2000-2010. Sehingga dapat dijadikan bukti empiris bahwa pendekatan ini telah berkembang.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti melakukan beberapa identifikasi dan memfokuskan pada salah satu identifikasi, yaitu e. Teaching Games for Understanding (TGfU) telah banyak dielaborasi selama dua dekade (20 tahun) tetapi hasil-hasil penelitian yang ada belum banyak dianalisis. Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahan penelitian: Bagaimanakah gambaran penelitian-penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU) tahun 2000-2010? Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk memetakan penelitian-penelitian Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2000-2010).

Penelitian adalah terjemahan dari Bahasa Inggris *research*. Beberapa ahli menyebut dengan istilah riset. *Research* itu sendiri berasal dari kata *re*, yang berarti kembali dan *to search* yang berarti mencari. Dengan demikian *research* berarti "mencari kembali" (Moh Nazir, 2003 : 12). Penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari mencatat merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya (Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, 2010:1). Menurut David H. Peny dalam Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2010:1) mengemukakan penelitian adalah pemikiran yang sistematis mengenai berbagai jenis masalah yang pemecahannya memerlukan pengumpulan dan penafsiran fakta-fakta. Menurut J. Suprpto MA dalam Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2010:1) penelitian ialah penyelidikan dari suatu bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati serta sistematis. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi MA dalam Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2010:2) yang mendefinisikan penelitian berdasarkan tujuannya merumuskan pengertian penelitian yaitu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan.

Metodologi berasal dari kata "metodea" yang

artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu; dan Logos yang artinya ilmu atau pengetahuan. Jadi metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai sesuatu (Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, 2010:1). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian agar tujuannya tercapai dan penelitian yang dilakukan dapat secara sistematis berjalan. Beberapa hal terkait metode dalam penelitian adalah, metode pengumpulan data, instrument yang akan digunakan, populasi dan sampel, analisis data. Metode pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data erat kaitannya. Berikut ini akan disajikan tabel pasangan metode dan instrumen pengumpulan data.

Tabel 1. Pasangan metode dan instrumen pengumpulan data

No	Jenis Metode	Jenis Instrumen
1.	angket (<i>questionnaire</i>)	angket (<i>questionnaire</i>), daftar cocok (<i>checklist</i>), skala (<i>scala</i>), inventori (<i>Inventory</i>)
2.	Wawancara (<i>interview</i>)	Pedoman wawancara (<i>interview guide</i>), Daftar cocok (<i>checklist</i>)
3.	Pengamatan/observasi (<i>observation</i>)	Lembar pengamatan, Panduan pengamatan, Panduan observasi (<i>observation sheet</i> , <i>observation schedule</i>), daftar cocok (<i>checklist</i>)
4.	Ujian atau tes (<i>test</i>)	Soal ujian, soal tes atau tes (<i>test</i>), Inventori (<i>inventory</i>)
5.	Dokumentasi	Daftar cocok (<i>checklist</i>), Tabel

Populasi dan sampel merupakan bagian penting dalam penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek / subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:80). Sampel adalah bagian dari populasi (Nazir, 2003:271). Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010:81). Dalam pengambilan sampel yang akan digunakan untuk penelitian ada beberapa teknik sampling. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Secara umum teknik pengambilan sampel ada dua macam yaitu teknik *probability sampling* dan teknik *nonprobability sampling*.

Seorang peneliti setelah mendapatkan data yang akan digunakan untuk penelitian akan melakukan analisis terhadap data tersebut. Analisis adalah mengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi, serta menyingkatkan data sehingga mudah untuk dibaca. Analisis terhadap data dapat berupa kuantitatif atau biasa disebut statistik dan kualitatif. Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2003:156) metode statistik yang dapat digunakan dalam analisis data antara lain analisis korelasi, analisis korelasi berganda, analisis korelasi parsial. Analisis korelasi yaitu suatu teknik untuk menentukan sampai sejauh mana terdapat hubungan antara dua variabel. Analisis korelasi berganda adalah suatu teknik untuk menentukan hubungan antara lebih dari dua variabel. Analisis korelasi parsial yaitu teknik untuk menentukan mana di antara berbagai variabel independen mempunyai pengaruh terbesar terhadap variabel independen, dengan catatan apabila diketahui memang ada hubungan antara variabel-variabel tersebut.

TGfU merupakan pendekatan dimana siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran meskipun dalam kemampuan yang berbeda beda. Walaupun level-level penampilan itu bervariasi, dalam pendekatan taktis setiap anak tetap akan mampu berpartisipasi dalam membuat keputusan berdasarkan kesadaran taktis sehingga ketertarikan dan keterlibatan dalam permainan tersebut tetap terjaga (Bunker and Thorpe :1982). *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang mampu menjadikan siswa akan memiliki keaktifan yang lebih dalam kelas dan memiliki kesadaran taktis dalam suatu permainan. Dalam model TGfU mempunyai empat kategori permainan. *Teaching Game for Understanding (TGfU)* mempunyai kategori permainan yang dikelompokkan dalam 4 macam kategori. *Target game, Net/Wall game, Striking/Fielding game, Invasion/Territory game.*

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada

saat penelitian dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2005:234). Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik analisis dokumen. Fokus dalam penelitian ini adalah penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada tahun 2000 sampai 2010. Penelitian tersebut selanjutnya dikoding dalam pedoman dokumentasi dengan berbagai ragam kategori. Kategori tersebut adalah judul penelitian, peneliti (nama peneliti, institusi peneliti, Negara peneliti), tahun penelitian, tujuan penelitian, pendekatan penelitian, desain penelitian, sampel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kesimpulan penelitian.

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian pemetaan penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tahun 2000-2010 adalah penelitian yang berorientasi pada TGfU. Dalam pencarian subyek penelitian melalui situs internet dan perpustakaan ditemukan 25 penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dari seluruh dunia. Dengan demikian subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah pedoman dokumentasi dari analisis yang diperoleh dari penelitian. Validasi terhadap instrument diperoleh dari *expert judgement*. Teknik pengumpulan data akan menggunakan teknik dokumentasi. Pengumpulan data akan diambil berdasarkan sumber data. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Dalam penelitian ini sumber data primer berupa penelitian yang telah dilakukan oleh sumber data yang ada secara tertulis. Sedangkan sumber data sekunder berupa hasil-hasil penelitian baik dalam artikel jurnal, proceeding, skripsi, tesis, maupun disertasi.

Analisis data yang digunakan adalah analisis dokumen terhadap data berupa penelitian. Penelitian tersebut dianalisis kemudian secara kuantitatif diprosentasekan. Adapun rumus penghitungan presentase data adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

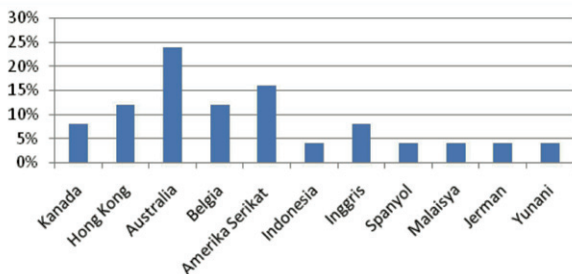
F : Frekuensi data ideal

N : Jumlah data ideal dan tidak ideal (Suwito Sugeng, 1979 : 23)

Data yang muncul dalam bentuk angka selanjutnya didiskripsikan kedalam penjelasan-penjelasan yang menggambarkan hasil yang diperoleh atau dapat dikatakan kita mengambil kesimpulan dari data yang telah diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

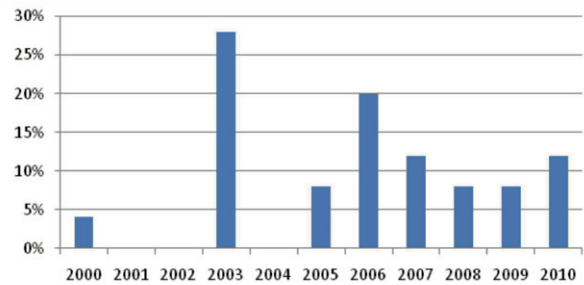
Peneliti. Koding peneliti dibagi menjadi tiga macam, yang pertama nama peneliti, yang kedua adalah institusi peneliti dan yang ketiga adalah Negara peneliti. Dari 25 penelitian yang dianalisis ditemukan sebanyak 24% penelitian berasal dari Negara Australia. Ditemukan negara paling banyak melakukan penelitian TGfU adalah Negara Australia, hal ini dikarenakan *Association De Internationale Des Ecoles Superieurs D'education Physique di University of Melbourne* mengadakan *2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding*. Dalam acara tersebut peserta memberikan tulisan ilmiah mengenai TGfU berupa tulisan ilmiah penelitian dan bukan penelitian yang kemudian dimuat di Procceding. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan negara peneliti dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1. Diagram Batang Negara Peneliti TGfU

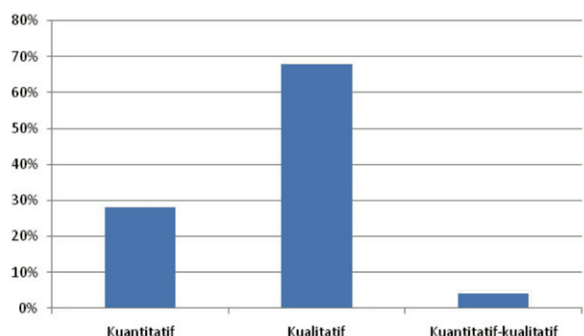
Tahun penelitian. Sebanyak 28% peneliti yang meneliti *Teaching Games for Understanding (TGfU)* ditemukan pada tahun 2003, dengan jumlah 7 penelitian. Hal tersebut dikarenakan pada tanggal 11-14 Desember 2003 *Association De Internationale Des Ecoles Superieurs D'education Physique di University of Melbourne* mengadakan *2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding*. Pada tahun 2001, 2002 dan 2004 tidak ditemukan penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Pada tahun-tahun yang tidak ditemukan penelitian TGfU

kemungkinan tetap ada peneliti yang melakukan penelitian, akan tetapi peneliti tidak meng-up load hasil penelitiannya sehingga peneliti tidak dapat menemukan penelitian ditahun 2001, 2002 dan 2004. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan tahun penelitian dapat dilihat dalam gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Tahun Penelitian TGfU

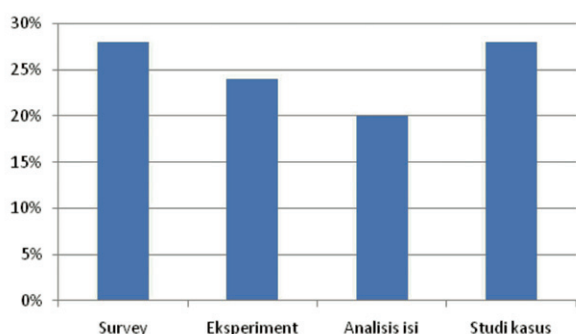
Pendekatan penelitian. Dari hasil penelitian dapat diketahui peta penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tahun 2000-2010 berdasarkan pendekatan penelitian yang digunakan. Sebagian besar penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* atau sebanyak 68% penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Hal tersebut dikarenakan TGfU masih dalam proses pencarian penjelasan mengenai model ini. Penjelasan mengenai bagaimana model ini dapat memberi pengaruh terhadap siswa dalam pendidikan jasmani. Hal tersebutlah yang mendasari mengapa penjelasan yang dapat diperoleh melalui pendekatan kualitatif dipilih oleh para peneliti. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan pendekatan penelitian dapat dilihat dalam gambar 3.



Gambar 3. Diagram Batang Pendekatan Penelitian TGfU

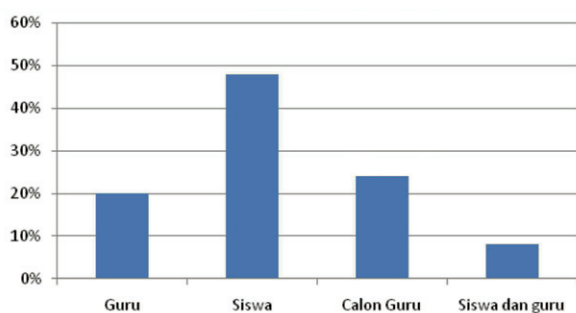
Desain penelitian, dari hasil penelitian dapat diketahui peta penelitian *Teaching Games for*

Understanding (TGfU) tahun 2000-2010 berdasarkan desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian Survey, eksperimen, studi kasus, analisis isi jumlahnya tidak terpaut jauh. Kesemua desain ini digunakan dalam penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tahun 2000-2010. Hal ini dikarenakan penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mengalami perkembangan dan membutuhkan pembuktian yang menyeluruh. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan desain penelitian dapat dilihat dalam gambar 4.



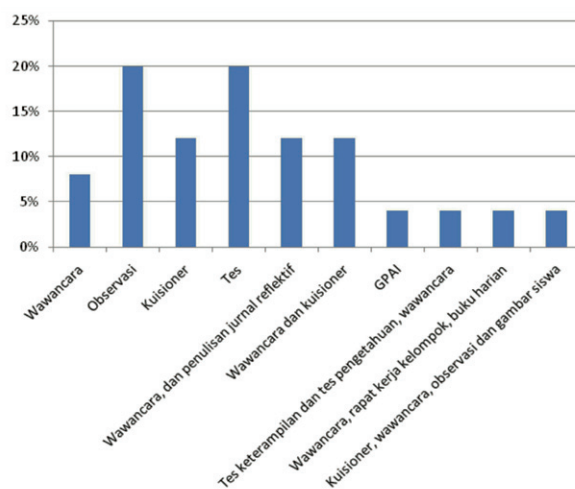
Gambar 4. Diagram Batang Desain Penelitian TGfU

Sampel/subyek penelitian. Dari hasil penelitian dapat diketahui peta penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tahun 2000-2010 berdasarkan sampel/subyek penelitian yang digunakan. Sampel yang ditemukan dalam 25 penelitian yang dianalisis sampel/subyek yang sering diteliti adalah siswa. Sebanyak 48% dari penelitian yang ditemukan adalah menggunakan sampel/subyek siswa. Hal ini disebabkan penggalan bukti terkait *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mengarah pada seberapa jauh model ini dapat berpengaruh terhadap kemajuan siswa dalam pendidikan jasmani. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan sampel/subyek penelitian dapat dilihat dalam gambar 5.



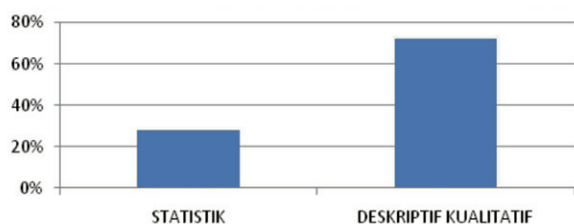
Gambar 5. Diagram Batang Sampel/Subyek Penelitian TGfU

Teknik pengumpulan data penelitian. Dari hasil penelitian dapat diketahui peta penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tahun 2000-2010 berdasarkan teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan. Teknik pengumpulan data yang paling banyak digunakan adalah wawancara. Namun penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara tidak hanya wawancara saja yang digunakan, wawancara dengan kuisisioner, wawancara dengan tes, wawancara dengan observasi. Wawancara dipilih peneliti TGfU karena teknik ini merupakan teknik pengumpulan data yang dirasa mampu memberikan gambaran mengenai dampak yang dirasakan oleh subyek penelitian. Dengan menggunakan wawancara maka subyek penelitian akan lebih leluasa bercerita mengenai pengalaman merasakan TGfU, sehingga akan diperoleh data yang banyak untuk mengetahui model ini. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan teknik pengumpulan data dapat dilihat dalam gambar 6.



Gambar 6. Diagram batang teknik pengumpulan data penelitian TGfU

Teknik analisis data penelitian TGfU, sebanyak 72% teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hal ini dikarenakan peneliti-peneliti TGfU lebih banyak yang ingin mengulas mengenai TGfU. Penjelasan dan pembuktian yang dilakukan lebih kearah member gambaran terhadap praktisi pendidikan jasmani mengenai model ini yang dampaknya dapat diketahui dari penjelasan secara narasi dalam penelitiannya. Pemetaan penelitian TGfU berdasarkan teknik analisis data dapat dilihat dalam gambar 7



Gambar 7. Diagram Batang Teknik Analisis Data Penelitian TGfU

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) 25 penelitian yang dianalisis ditemukan sebanyak 24% penelitian berasal dari Negara Australia; (2) sebanyak 28% peneliti yang meneliti *Teaching Games for Understanding (TGfU)* ditemukan pada tahun 2003, dengan jumlah 7 penelitian; (3) sebagian besar penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* atau sebanyak 68% penelitian menggunakan pendekatan kualitatif; (4) Desain penelitian Survey, eksperimen, studi kasus, analisis isi jumlahnya tidak terpaut jauh. Kesemua desain ini digunakan dalam penelitian *Teaching Games for Understanding (TGfU)* tahun 2000-2010; (5) Sampel yang ditemukan dalam 25 penelitian yang dianalisis sampel/subyek yang sering diteliti adalah siswa; (6) Sebanyak 48% dari penelitian yang ditemukan adalah menggunakan sampel/subyek siswa; (7) Teknik pengumpulan data yang paling banyak digunakan adalah wawancara. Namun penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara tidak hanya wawancara saja yang digunakan, wawancara dengan kuisisioner, wawancara dengan tes, wawancara dengan observasi; (8) sebanyak 72% teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Penelitian tentang TGfU saat ini sedang terus dilakukan dan masih memerlukan pengembangan-pengembangan. Oleh karena itu, penelitian dengan tema TGfU dapat dikembangkan dalam berbagai skema penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ritahudin. (2005). *Pemetaan Penelitian Mahasiswa PRODI PJKR Jurusan Pendidikan Olahraga*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta : tidak diterbitkan
- Andrew D. Chouinard. (2007). *A Teacher's Interpretation and Application of Two Contemporary Models of Sport and Games Education: An Ecological Perspective*. Magister. Tesis. Kent State University
- Baert Helena. (2009). *Wiki & TGfU: A Collaborative Approach to Understanding Games Education*. Magister. Tesis. Universitas Manitoba.
- Bambang P dan Lina MJ. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Bunker, D.and Thorpe, R., "A Model for the Teaching of Games in Secondary School". *The Bulletin of Physical Education*. Volume 18 No. 1, Spring 1982.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, dkk. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi aksara
- Chatzopoulos Dimitris. (2006). "Girls' Soccer Performance And Motivation: Games Vs Technique Approach". Available on line at <http://www.amsciepub.com/doi/abs/10.2466/pms.103.2.463-470>. Access in December 20th, 2010
- Carrie Lijuan Wang dan Amy Ha.(2010). *Pre-service teachers' perception of Teaching Games for Understanding: A Hong Kong perspective*. Available on line at <http://epe.sagepub.com/content/15/3/407.abstract>. Access in December 23th, 2010
- Díaz-Cueto Mario, dkk. (2010). "Teaching Games for Understanding to In-Service Physical Education Teachers: Rewards and Barriers Regarding the Changing Model of Teaching Sport". *Journal of Teaching in Physical Education*, 2010, 29, hal:378-398, 2010 Human Kinetics.
- D. Memmert dan St. Kbniz. (2007). "Teaching Games in Elementary Schools". *International Journal of Physical Education*. 44 no2. Hal : 55-67
- 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.
- Hari Amirullah R. (2007). "Teaching Games For Understanding (Tgfu): Memahami Pendekatan Taktik Sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. volume 5 nomor 2, hal. 1-10
- Harvey Stephen. (2004). "Teaching Games for Understanding: A study of U19 college soccer players improvement in game performance using

- the Game Performance Assessment Instrument". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 11-25
- Harvey Stephen, dkk. (2006). *Teaching Soccer Games for Understanding in Middle School PE using the Game Performance Assessment Instrument and Verbal Protocol Analysis*. Amerika: Graduate Student Research Grant
- Harvey Stephen. (2006). *Effects of Teaching Games for Understanding on Game Performance and Understanding in Middle School Physical Education*. Doctor. Disertasi. Oregon State University
- Hubal Harry. (2003). *Problem-Based Learning Enhancing Games for Understanding in a Youth Soccer Academy Program*". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 34-43
- Kirk, D., Loughborough University; Brooker, R., Queensland University of Technology; Braiuka, S., University of Queensland. (2000). "Teaching Games for Understanding: A Situated Perspective on Student Learning". *AERA National Conference Proceeding*. page 8-12
- Kitchen Julie M.K. (2005). *Pre-Service Teachers' Experiences in Planning Implementing and Assessing the Tactical (TGfU) Model*. Doctor. Disertasi. The Florida State University
- Lauder, A & Piltz, W. (2006). "Beyond 'understanding' to skilful play in games, through play practice". *Journal of Physical Education New Zealand*, (39) (1), pp 47-57
- LI Chung dan Alberto. (2008). "Pre-service PE teachers' occupational socialization experiences on teaching games for understanding". *New Horizons Pendidikan*, Vol.56, No.3
- Light Ricard. (2003). "A Snap Shot of Pre-Service and Beginning Teachers Experiences of Implementing TGfU". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 44-52
- Light Ricard. (2006). "Accessing the Inner World of Children: The Use of Student Drawings in Research on Children's Experiences of Game Sense". *Asia Pacific Conference on Teaching Sport and Physical Education for Understanding Proceeding*. Page 72-83
- Light Richard. (2010). *Pre-service teachers' perception of Teaching Games for Understanding: A Hong Kong perspective*. Available on line at <http://www.barker.nsw.edu.au/pdhpe/section5.asp>. Access in December 20th, 2010
- Light Richard and Georgakis Steve. (2005). *'Taking away the scary factor': Female pre-service primary school teachers' responses to game sense pedagogy in physical education*. Higher education in a changing world. Hal :260-266
- LIU Yuk-Kwong and Raymond. (2003). "Teaching Games for Understanding: Implementation in Hong Kong Context". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 53-61
- Moh Nazir. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Pearson Phil, dkk. (2003). "Game Sense Online – Utilising the Web for the Professional Development of Physical and Health Education Teachers". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 70-78
- Tanja Ceux. (2008). "The effects of a student-centered versus teacher-centered teaching approach on tactical Learning outcomes: a volleyball case". Symposium
- Tallir Isabel, dkk. (2003). "Assessment of game play in basketball". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 99-107
- Tallir Isabel, dkk. (2003). "Validation of video-based instruments for the assessment of game performance in handball and soccer". *Proceedings Of the 2nd international conference teaching sport and Physical education for understanding*, hal : 108-113
- Sanmuga Nathan A/L K. Jeganathan. (2007). *Kesan Program Latihan Menggunakan Model Taktikal Dengan Stail Pengajaran Berbeza Terhadap Murid Pelbagai Tahap Kemahiran Permainan Hoki*. Magister. Tesis. Universiti Sains Malaysia
- Saryono dan Soni Nopembri. (2009). "Gagasan dan konsep dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. volume 6 nomor 2, hal.61-66
- Soni Nopembri. (2009). *Perbandingan Penerapan Gaya Mengajar Mosston dan Model Pembelajaran Metzler Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Meta Analisis Hasil-Hasil Penelitian)*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. ALFBETA.

Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*.
Jakarta : edisi revisi VII, Rineka Cipta

Suwito Sugeng.(1979). *Rumus Matematika Lengkap*.
Semarang : CV Aneka

Yunyun Yudiana. (2009). *Implementasi Model Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Permainan Bolavoli di Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.