

TGFUSEBUAH INOVASI PEMBELAJARAN PERMAINAN

Oleh Sri Winarni
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Teaching Games for Understanding (TGfU) as a teaching model now is getting well-known internationally. As a new emerging idea, TGfU evolves in agreement and disagreement. An innovation needs supporters and innovation agents. In specific purpose to introduce TGfU for teachers and prospectus PE teachers, the efforts need to be done in step by step on the agencies such as teachers, principals, students teachers, researchers, experts, and programs at teacher education institutions. In addition, it is also important to consider the aspects influencing the acceleration of that innovation along with its attributes.

Kata kunci: Inovasi, Pembelajaran penjas

PENDAHULUAN

Teaching Game for Understanding (TGfU) di Indonesia masih menjadi suatu gagasan baru dalam model pengajaran penjas khususnya pengajaran permainan. Inovasi dalam pendidikan selalu perlu melibatkan berbagai kalangan untuk berhasilnya transfer inovasi tersebut. Menurut Prawat (1992), banyak guru lebih suka bertahan pada banyak model yang ada wujud-wujud pengajaran yang menekankan pengetahuan prosedural dan berdasar fakta atas tingkat biaya yang lebih dari pemahaman. Para guru ini mengajar dengan cara seperti yang mereka pelajari (Lortie, 1975). Sederhananya, perubahan yang diperlukan karena para guru untuk mengadopsi suatu *TGfU*, pendekatan yang sukses untuk mengganti peran mereka dari 'pelatih' menjadi 'facilitator'. Perubahan ini sulit untuk banyak guru, yang mempunyai model melatih fisik. Semua pelajaran adalah tentang perubahan dan semua perubahan adalah tentang belajar. Penekanannya adalah bahwa perubahan tidak selalu nyaman. Ini adalah terutama

benar untuk para guru, yang sering kali bekerja dengan dukungan yang kecil dan didalamnya sangat stressful keadaan. Para guru juga sadar bahwa ketika mereka bereksperimen dengan 'pendekatan baru' yang sedang mode ada suatu resiko bahwa para siswa mereka akan tidak mencapai/ memperoleh hasil akhir (Butler, 1996).

Selama dua dasa warsa terakhir ini pendekatan *TGfU* telah sering diperdebatkan dalam pengajaran permainan. Pendekatan ini memfokuskan diri pada pengajaran siswa untuk memahami secara taktikal sebelum siswa menampilkan keterampilan, dan menawarkan pendekatan taktis terhadap pengajaran permainan yang menekankan penampilan permainan sebelum keterampilan itu dilakukan (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1977, Werner, 1989). Penampilan keterampilan bermain itu dipahami sebagai kesadaran taktikal menuju efektivitas pelaksanaan keterampilan. Sebaliknya suatu pendekatan "teknik" memfokuskan pada pengajaran keterampilan siswa memainkan keterampilan dalam permainan, dan kemudian mengenalkan pemahaman taktikal ketika suatu keterampilan dasar telah dikembangkan.

Pendekatan *TGfU* telah menstimulasi penelitian tentang perbedaan pendekatan teknik dengan pendekatan taktik dalam pengajaran permainan. (Allison and Thorpe 1997, Rink, 1996; Turner and Martinek, 1992), namun demikian tidak jelas menunjukkan keuntungan dari pembelajaran taktikal dan atau keterampilan. Meskipun hasil dari penelitian ini kurang dapat memuaskan, tetapi perlu dicatat bahwa siswa pada pendekatan taktikal mencirikan lebih dapat menikmati dan tidak menunjukkan kekurangan signifikan dalam peningkatan keterampilan. Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa *TGfU* masih menjadi isu yang diperdebatkan. Maka implikasi bagi pengguna yang baru perlu

melakukan tahapan-tahapan perubahan suatu inovasi yang masih menjadi isu.

TGFU DAN PENDEKATAN TAKTIS

Rink, French, dan Graham (1996) menyatakan bahwa suatu kunci masalah dalam penelitian tentang *TGFU* adalah perbedaan antara pendekatan teknik dan pendekatan taktis (Hopper dan Krusselbrink, 2002). Hal ini menonjolkan pada permasalahan perbedaan belajar taktikal dengan belajar teknikal. Pengajaran suatu permainan dari sudut pandang *TGFU* adalah kombinasi antara pemahaman taktikal dan teknikal dengan pengembangan keterampilan daripada memfokuskan pada satu aspek saja. Ini mengimplikasi penerapan dari pendekatan taktik ke keterampilan dalam pengajaran permainan.

Untuk dapat memahami pendekatan taktikal dalam pengajaran permainan, sangatlah realistis untuk memperdebatkan pendekatan keterampilan melawan pendekatan taktikal, daripada mempertanyakan keduanya tentang bagaimana mengkombinasikan diantara keduanya. Dengan perkataan lain, haruskah pengajaran permainan dari pengajaran keterampilan ke taktikal atau dari taktikal menjadi keterampilan. Untuk menjawab kedua hal ini perlu diapahami terlebih dahulu dua pernyataan. Pertama, untuk menjamin aspek originalitas, dapat disebutkan bahwa pendekatan *TGFU*, menguji bagaimana mengajarkan permainan berbasis analisis perspektif "teknik" dan perspektif taktikal. Dan kedua, agar supaya siswa belajar dalam suatu pendekatan teknik dan pendekatan taktik melalui bantuan teori pemerolehan keterampilan, terutama teori proses informasi dan teori sistem dinamika. *TGFU* memusatkan pada pengujian belajar siswa manakala belajar keterampilan dan belajar taktikal yang dipersatukan.

Teaching Game for understanding (TGFU) berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Sedangkan pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya menanamkan

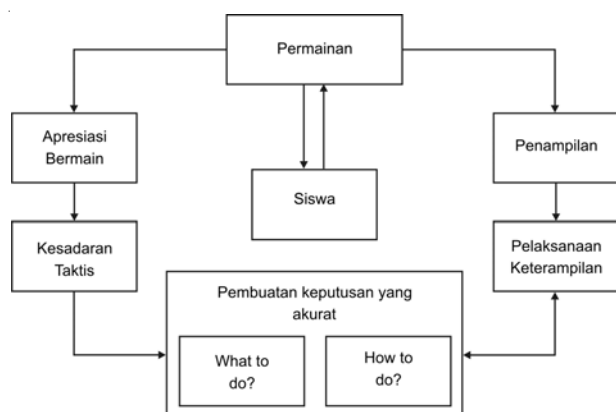
materi pembelajaran masuk ke dalam alam pikiran siswa, sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Pembelajaran pendekatan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pembelajaran kognitif.

Dalam satu unit pembelajaran permainan, guru membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan secara utuh. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai "bentuk-bentuk permainan". Penekanannya pada pengembangan pengetahuan taktikal yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam permainan, sehingga siswa dapat menerapkan kegiatan belajarnya di saat dibutuhkan. Pada intinya adalah siswa dapat mengembangkan keterampilan dan taktis permainan secara berkesinambungan.

Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Sebagai contoh: dalam permainan tenis, siswa perlu memposisikan diri di lapangan, menginterpretasi bola-datang, memutuskan, dan memahami pola gerak yang dilakukan. Pembelajaran taktikal mengutamakan pada pemanfaatan "masalah-masalah taktikal" sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa.

Bunker dan Thorpe's (1986) mengungkapkan bahwa *TGFU* didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu; permainan, apresiasi bermain, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan (Metzler, 2000). Tahap pertama adalah pengantar permainan, termasuk klasifikasinya dan gambaran utuh bagaimana permainan itu dimainkan. Tahap kedua, melayani dan meyakinkan minat siswa

untuk bermain melalui pengajaran sejarah permainannya dan kebiasaan-kebiasaan yang sering terjadi. Tahap ketiga, mengembangkan kesadaran taktikal siswa dengan cara menyuguhkan masalah-masalah utama taktis dalam permainan. Tahap keempat, menggunakan aktivitas belajar menyerupai permainan untuk membelajarkan siswa mengenali kapan dan bagaimana menerapkan pengetahuan taktikal itu dilakukan dalam permainan. Tahap kelima, memulai kombinasi pengetahuan taktikal dengan pelaksanaan keterampilan dalam aktivitas menyerupai permainan itu. Tahap keenam, siswa mengembangkan kemampuan penampilan secara benar dan tepat, berdasarkan kombinasi pengetahuan taktikal dan keterampilan. Seperti tergambar dalam ilustrasi di bawah ini, pembelajaran keterampilan gerak tidak terjadi sampai tahapan kelima, yang lebih menyerupai pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya.



Gambar 1. Model Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (TGfU)

(Sumber: Bunker & Thorpe *Rethinking Game Teaching*; dalam Metzler, 2000)

Guru merancang urutan aktivitas belajar dalam hubungan dengan masalah-masalah taktikal. Aktivitas pertama pembelajaran melibatkan simulasi permainan, berlanjut pada aktivitas belajar yang sederhana ke aktivitas belajar yang lebih kompleks. Selama aktivitas simulasi permainan, guru menganalisis kemampuan dan pengetahuan taktikal siswa, mengenali keterampilan yang diperlukan agar permainan berkembang. Guru dapat memutuskan apakah mengharapkan siswa tetap dalam simulasi atau mengajak siswa berlatih keterampilan dalam struktur latihan yang berulang-ulang (atau disebut

“drill”). Disarankan simulasi bermain lebih sering dilakukan untuk menjaga konsentrasi siswa tetap pada aplikasi taktikal keterampilan. Pengulangan dalam bentuk latihan *drill* hanya digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa yang diperlukan ketika berpartisipasi dalam aktivitas jasmani.

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal (Metzler, 2000). Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah suatu situasi yang realistis yang akan dihadapi siswa dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Siswa juga perlu senantiasa tergugah dan termotivasi untuk terfokus pada masalah-masalah taktikal yang dihadapi.

Pembelajaran permainan untuk pemahaman (TGfU) dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme. Tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya kedalam situasi-situasi taktis bermain. Penggunaan masalah-masalah taktikal dalam permainan dan memanfaatkan konsep belajar kognitif sebelum penampilan keterampilan gerak berbasis pada teori belajar konstruktivisme.

Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) juga menyebutkan ada tiga kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran permainan untuk pemahaman, yaitu: pertama, minat dan kepuasan dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan pre-dominan struktur tugas. Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan suatu jenis permainan. Karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan keterampilan dalam situasi suatu permainan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya. Kedua, pengetahuan adalah pemberdayaan, arahkan siswa untuk menjadi pemain yang baik dari suatu pemahaman permainan. Ketiga, siswa dapat mentransfer penerapannya dan penampilannya sepanjang memungkinkan (Metzler,

2000). Manakala suatu permainan berada dalam kelompok yang sama mengandung masalah taktikal yang sama, maka memungkinkan untuk mengajarkan konsep permainan sedemikian sehingga siswa dapat mentransfer ke permainan yang lain, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjadi trampil dalam permainan yang baru.

Asumsi dalam Pengajaran

Guru mampu mengidentifikasi masalah taktikal utama dalam suatu permainan dan mengorganisir setiap tugas belajar untuk memfokuskan pada pengembangan pemecahan masalah-masalah yang inheren. Guru mampu menggunakan permainan dan memodifikasi bentuk-bentuk permainan kedalam rancangan tugas belajar yang mengembangkan kesadaran taktikal dan keterampilan gerak yang diperlukan untuk ditampilkan dalam permainan. Guru adalah sumber utama kegiatan permainan, mengajarkan siswa dengan pembelajaran tidak langsung sehingga siswa terlibat dalam masalah-masalah taktikal. Semua permainan dan bentuk-bentuk permainan harus dikembangkan secara akurat sehingga siswa berhasil setahap demi setahap. Tidak perlu diharuskan siswa untuk permainan seutuhnya bagaikan permainan orang dewasa.

Asumsi dalam Pembelajaran

Kebanyakan siswa berpartisipasi lebih termotivasi dan terlibat dalam permainan daripada mengembangkan keterampilan secara "drill", yang cenderung menghambat penerapan keterampilan dalam permainan. Para siswa dapat mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat yang bersamaan para siswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya. Kesadaran taktikal dan pembuatan keputusan perlu dikembangkan dalam suatu pendekatan konstruktivisme, menggunakan suatu kemajuan aktivitas belajar yang terencana berbasis pada masalah-masalah taktikal. Kesadaran taktikal dan tipe lain belajar siswa akan ditransfer sepanjang berhadapan dengan kategori permainan yang sama.

Prioritas Domain Pembelajaran dan Interaksi Guru-Siswa.

Asumsi dasar dalam model pembelajaran taktikal ini adalah bahwa penampilan keterampilan gerak akan lebih dapat dikuasai manakala diikuti belajar kognitif. Penting bagi siswa untuk mengetahui "apa yang perlu dilakukan" (*what to do*) dan "bagaimana melakukannya" (*how to do*) dalam suatu pembelajaran permainan. Pertanyaan "apa" merupakan ciri dari model pembelajaran taktikal, yang menerapkan urutan prioritas pada domain kognitif, psikomotor, dan afektif

Interaksi ketiga domain dalam pembelajaran taktikal sangatlah jelas. Siswa memecahkan masalah taktikal yang diajukan pertamakali melibatkan kognitif domain, yang pada gilirannya memfasilitasi situasi penampilan permainan dalam domain psikomotor. Penting bagi siswa untuk melaksanakan keputusan taktikal untuk menguji bagaimana sebaiknya siswa memecahkan masalah yang dihadapi, tetapi perlu diingat bahwa pengembangan komponen keterampilan kognitif terjadi manakala siswa dihadapkan pada aktivitas pemecahan masalah kognitif. Domain afektif diarahkan ketika siswa belajar mengkombinasikan kesadaran taktikal-nya dengan perkembangan gerak untuk menghasilkan hasil belajar yang autentik, mengembangkan apresiasi terhadap permainan dan self-esteem para siswa. Seperti halnya pada model pembelajaran lainnya, terjadinya pembelajaran afektif melalui interaksi tidak langsung dengan domain pembelajaran lainnya.

PENERIMAAN INOVASI OLEH MASYARAKAT

Memperhatikan keuntungan dan kelebihan *TGFU*, kita tidak perlu ragu untuk mengadopsi inovasi pembelajaran ini, yang penting diperhatikan agar suksesnya proses transfer inovasi adalah memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhi cepat lambatnya penerimaan inovasi. Kecepatan penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri. Menurut Everett M. Rogers (1993:14-16) dalam Djarn'an Satori dan Udin Syaefudi Sa'ud, 2007)) karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi, adalah:

keuntungan relatif, kompatibel, kompleksitas, trialabilitas, dan dapat diamati.

Keuntungan relatif, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimannya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau mungkin dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan, atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Makin menguntungkan bagi penerima, makin cepat tersebarnya inovasi. Kompatibel (*compatibility*) ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima, tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma atau nilai yang ada. Apakah TGfU memiliki nilai-nilai yang sesuai dengan nilai, pengalaman lalu, dan kebutuhan penjas di Indonesia. Kompleksitas (*complexity*) ialah tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya. Misalnya: guru pendidikan jasmani yang tidak mengetahui tentang pendekatan TGfU dalam pengajaran pendidikan jasmani, diberitahu penatar agar membiasakan mengajar dengan menggunakan pendekatan tersebut, tentu ajakan itu sukar diterima. Makin mudah dimengerti suatu inovasi akan makin cepat diterima oleh masyarakat. Trialabilitas (*trialability*) ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat dari pada yang tidak dapat dicoba terlebih dahulu. Misalnya penyebaran pendekatan taktis akan lebih mudah diterima jika masyarakat pengguna dalam hal ini sekolah dapat menggunakan terlebih dahulu dan melihat hasilnya. Dapat diamati (*obsevability*) ialah mudah tidaknya suatu inovasi diamati. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima masyarakat. Misalnya penyebaran TGfU yang hasilnya sulit diamati, tidak langsung dirasakan maka akan memperlambat proses penerimaan inovasi oleh

masyarakat.

Menurut Zaltman, Duncan, dan Holbek cepat lambatnya penerimaan inovasi dipengaruhi oleh atribut sendiri. Suatu inovasi dapat merupakan kombinasi dari berbagai macam atribut (Zaltman, 1973:32-50, dalam Djam'an Satori, Udin Syaefudin Sa'ud, 2007:32-33). Selanjutnya dijelaskan secara singkat atribut inovasi yang mempengaruhi cepat lambatnya proses penerimaan (adopsi) suatu inovasi, sebagai berikut: (1). Pembiayaan (*cost*), cepat lambatnya inovasi dipengaruhi oleh pembiayaan, baik pada awal (penggunaan) maupun pembiayaan untuk pembinaan selanjutnya. Walaupun diketahui pula bahwa biasanya tingginya pembiayaan ada kaitannya dengan kualitas inovasi itu sendiri. Misalnya penggunaan TGfU, ditinjau dari pengembangan pribadi anak, kemandirian dalam usaha (belajar), mempunyai nilai positif, tetapi apakah pembiayaan mahal atau tidak, akan mempengaruhi dapat penyebarluasnya. (2). Balik modal (*returns to investement*), atribut ini hanya ada dalam inovasi di bidang perusahaan atau industri. Artinya suatu inovasi dapat dilaksanakan apabila hasilnya dapat dilihat sesuai dengan modal yang telah dikeluarkan (perusahaan tidak merugi). Untuk bidang pendidikan atribut ini sukar dipertimbangkan karena hasil pendidikan tidak dapat diketahui dengan nyata dalam waktu relatif singkat. (3). Efisiensi, inovasi akan cepat diterima jika ternyata pelaksanaannya dapat menghemat waktu dan juga terhindar dari berbagai masalah/hambatan. Bagaimana dengan TGfU. (4). Resiko dari ketidakpastian, inovasi akan cepat diterima jika mengandung resiko yang sekecil-kecilnya bagi penerima inovasi. (5). Mudah dikomunikasikan, inovasi akan cepat diterima bila isinya mudah dikomunikasikan dan mudah diterima oleh penerima (klien). (6). Kompatibilitas, cepat lambatnya penerimaan inovasi tergantung dari kesesuaiannya dengan nilai-nilai (*value*) warga masyarakat. (7). Kompleksitas, inovasi yang mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar. (8). Status ilmiah, suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar. (9). Kadar keaslian, warga masyarakat dapat cepat menerima inovasi apabila dirasakan itu hal baru bagi mereka. (10). Dapat dilihat kemanfaatannya, suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima

masyarakat. (11). Dapat dilihat batas sebelumnya, suatu inovasi akan cepat diterima masyarakat jika dapat dilihat batas sebelumnya. (12). Keterlibatan sasaran perubahan, inovasi dapat mudah diterima jika melibatkan warga masyarakat dalam setiap proses yang dijalani. (13). Hubungan interpersonal, jika hubungan interpersonal baik, dapat mempengaruhi temannya untuk menerima inovasi. Dengan hubungan yang baik maka orang yang menentang akan menjadi bersikap lunak, orang simpati akan menjadi tertarik dan orang tertarik akan menerima inovasi. (14). Kepentingan umum atau pribadi (*publicness versus privateness*). Inovasi yang bermanfaat untuk kepentingan umum akan lebih cepat diterima dari pada inovasi yang ditujukan pada kepentingan sekelompok orang saja. (15). Penyuluh inovasi (*gatekeepers*). Untuk melancarkan hubungan dalam usaha mengenalkan suatu inovasi, diperlukan sejumlah orang yang diangkat menjadi penyuluh inovasi. Tersedianya penyuluh inovasi mempengaruhi kecepatan penerimaan inovasi.

KESIMPULAN

Apakah *TGfU* memiliki karakteristik inovasi yang cukup kuat, seperti: secara teori *TGfU* memberi keuntungan relatif, tetapi apakah cukup kompatibel (*compatibility*) atau sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan pendidikan jasmani di tanah air, apakah *TGfU* terlalu kompleksitas (*complexity*) sehingga sulit untuk dipahami dan dipelajari, cukup trialabilitas (*trialability*)kah *TGfU* sebagai pendekatan atau model baru untuk dicoba, usahakan agar hasil dari *TGfU* dapat diamati (*obsevisibility*) sehingga proses transfernya menjadi lebih cepat.

Langkah berikutnya adalah mempertimbangkan atribut inovasi seperti dari segi pembiayaan, efisiensi, tingkat resiko, mudah dikomunikasikan, kompatibilitas, kompleksitas, status ilmiah, kadar keaslian, dapat dilihat kemanfaatannya, dapat dilihat batas sebelumnya, keterlibatan sasaran perubahan, hubungan interpersonal, kepentingan umum atau pribadi (*publicness versus privateness*), penyuluh inovasi (*gatekeepers*). Berkaitan dengan penyuluh inovasi khususnya untuk *TGfU* perlu dilakukan secara bertahap. Mulai dari dosen-dosen pengajar calon guru

penjas, peneliti dan para ahli penjas, mereka adalah agen pertama yang harus menguasai *TGfU* secara benar sebelum disebarluaskan kepada para mahasiswa, guru pendidikan jasmani, kepala sekolah, melalui program-program kurikulum yang disiapkan untuk pengenalan secara luas mengenai *TGfU* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Greg Forest, Web Paul, dan Pearson Phil. (2004). *Teaching Games for Understanding (TGfU) A Model for Pre Service Teachers*. *Makalah*. Tidak dipublikasikan.
- Hopper, Tim dan Krusselbrink, Darren (2002). *Teaching Game for Understanding: What does it look like and how does it influence student skill learning and game performance?*. *Makalah*. Tidak dipublikasikan.
- Metzler, Michael W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. Massachusetts, Allyn and Bacon
- Thorpe, Rod, Bunker David, dan Almond Len. (1986). *Rethinking Games Teaching*. Department of Physical Education and Sport Sciences, University of Technology. Loughborough.
- Djam'an Satori & Udin Syaefudi Sa'ud (2007) *Inovasi Pendidikan Dasar*, Program, Magister: Bandung, Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prawat (1992)
- (Lortie, 1975)
- (Butler, 1996)
- (Allison and Thorpe 1997, Rink, 1996; Turner and Martinek, 1992)
- (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1977, Werner, 1989).