

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Teaching Game For Understanding (TGUFU)

Sejarah Teaching Game For Understanding (TGUFU) yang dikembangkan pada tahun 1970 hingga 1980-an di Inggris. Dengan konsep TGUFU yang dikenalkan pada awal tahun 1980-an dan sampai ke Australia pada tahun 1996 dari seorang yang bernama Rod Thorpen (Paul Webb 2012). TGUFU ialah masih merupakan sebuah model pembelajaran yang mulai masuk ke Indonesia walaupun hanya diperguruan tinggi di Indonesia saja yang cukup terkenal (Y. Touvan Juni Samodra 2013). Didalam TGUFU ada pembagian permainan yaitu Target games seperti *golf, bowling, Batting* dan *Fielding games* seperti *cricket, softball dan baseball*. Net/wall games seperti *tennis, volleyball, badminton, squash and racquetball*. Territory games seperti *ice hockey, basketball, rugby, dan sepak bola football* (Griffin & Butler). Pendekatan TGUFU merupakan pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang dikenalkan kepada anak tentang bagaimana anak memahami dan mengerti olahraga dengan konsep dasar bermain. TGUFU bukan memfokuskan pembelajaran ke teknik permainan tetapi memfokuskan kepada perkembangan anak.

Pendekatan TGUFU sebagai pembelajaran pendidikan jasmani yang membuat pembelajaran tidak merasa bosan sehingga siswa dapat menyalurkan perasaan yang dirasakan oleh siswa. TGUFU lebih menekankan kepada taktik tanpa harus peduli dengan teknik yang akan digunakan. Sehingga bermain dari segala posisi permainan yang mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan dalam mengambil sebuah keputusan dalam permainan dan membuat berbagai variasi permainan yang dari termudah sampai ke sulit, maka pendekatan TGUFU sangat cocok dengan berbagai tingkat anak sekolah yang sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani yang tercapai kepada tujuan pendidikan jasmani untuk mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Hari Amirullah Rachman, 2008; Saryono & Nopembri, 2009; Setiawan & Nopembri, 2004). Taksonomi Bloom menyatakan ada

tiga ranah untuk mencapai tujuan pendidikan anak secara objektif yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kognitif adalah suatu proses mengetahui yang berkaitan dengan menalar, proses berfikir yang mampu mengembangkan rasional yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis, dan evaluasi, (Gunawan & Palupi, 2012). (1). pengetahuan yaitu sebagai kemampuan dalam mengenal dan mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai ke teori yang mendalam, sehingga kemampuan dalam mengingat proses, konsep, struktur dan metode. (2). Pemahaman adalah aspek kemampuan dalam menyampaikan fakta dan gagasan dengan mengelompok, mengorganisir, menelaah perbandingan, mendeskripsikan, dan memahami makna yang telah dipelajari. Dengan contoh bagaimana menjelaskan kembali atau meringkas sebuah materi serta memperluas maksud dan tujuan dari materi yang di peroleh. (3). Penerapan adalah menerapkan sebuah materi yang telah dipelajari dengan menggunakan aturan serta prinsip kedalam kondisi yang baru atau kondisi nyata. (4). Analisa adalah menguji sebuah informasi untuk menentukan bagaimana suatu hubungan satu ke hubungan yang lain, mengidentifikasi sebab sehingga bisa membuat suatu kesimpulan serta materi pendukung kesimpulan. (5). Sintesis adalah menjelaskan struktur atau pola yang tadinya belum terlihat, sehingga menjelaskan kembali dari materi yang didapat untuk menyatukan konsep dan komponen yang menjadi bentuk kedalam struktur yang menjadi struktur yang memiliki pola yang baru

Afektif adalah perasaan yang dialami atau pun yang dirasakan berdasarkan sesuatu yang berkaitan dengan emosi, semangat, minat, dan sikap kepada suatu hal. Dari ranah afektif ini dibagi kategori yaitu penerimaan, responsif, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. (1). Penerimaan adalah kemampuan dalam memperhatikan atau merangsang yang tepat dalam menunjukkan kemampuan bagaimana menghargai orang lain. Dengan contoh mendengarkan pendapat atau masukkan dari orang lain. (2). Responsif adalah kemampuan dalam berpartisipasi aktif dengan suatu pembelajaran dan selalu memotivasi untuk selalu mengambil tindakan dan bereaksi. Dengan contoh aktif berpartisipasi dalam mengikuti diskusi

tentang suatu pelajaran. (3). Penilaian merupakan sesuatu yang penting dengan nilai atau keterkaitan diri kepada sesuatu, seperti menerima, menolak, dan tidak menyatakan pendapat. Serta kemampuan dalam menyatakan perilaku yang baik dan yang kurang baik dari suatu kegiatan. Dengan contoh memberikan masukan atau usulan yang berkaitan dengan kegiatan untuk suatu materi dan pembelajaran dalam membentuk kelompok belajar.(4). Organisasi adalah menyatukan nilai, sikap yang berbeda sehingga anak lebih konsisten dalam membuat sistem nilai internal sendiri, sehingga bisa menyelesaikan konflik-konflik yang terjadi dan muncul dalam organisasi. (5). Karakterisasi adalah suatu karakter seseorang dan gaya hidupnya yang terlihat dari sebuah tingkah laku yang berhubungan dengan keteraturan pribadi, sosial, dan emosi.

Psikomotorik adalah perilaku gerak atau koordinasi jasmani, keterampilan motorik serta kemampuan fisik anak. Tolak ukur keterampilan yang berkembang apabila selalu di latih berdasarkan jarak, kecepatan, teknik dan cara melakukannya. Dalam ranah psikomotorik ada 7 kategori yaitu (1) peniruan merupakan suatu rangsangan atau sensor yang membuat anak bisa menirunya sehingga menjadi suatu gerakan motorik. Anak dapat melihat atau mengamati suatu gerakan kemudian mulai untuk merespons gerakan yang diamati perlahan-lahan meniru walaupun masih belum sempurna dan spesifik. (2). Kesiapan merupakan kesiapan anak dalam melakukan gerakan yang meliputi mental, fisik, dan emosional. (3). Respon terpinpin adalah tahap awal proses pembelajaran gerak yang kompleks yang meliputi imitasi, proses gerakan percobaan, keberhasilan dalam menampilkan yang tercapai melalui latihan terus menerus. (4). Mekanisme adalah tahapan menengah dalam pembelajaran dengan suatu kemampuan yang kompleks. Tahap ini merespon hasil pelajaran yang sudah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan bisa dilakukan dengan yakin dan ketepatan tertentu. (5). Respon tampak kompleks adalah gerakan motorik yang sudah terampil yang melibatkan pola gerak kompleks. (6). Adaptasi adalah penguasaan motorik anak dalam bagian bagaimana anak bisa menyesuaikan keterampilan dan memodifikasi sehingga dapat berkembang dengan berbagai situasi berbeda.

TGFU adalah pengantar dalam sebuah permainan yang mendorong untuk mengklasifikasikan gambaran sebuah permainan yang utuh, sehingga bagaimana permainan tersebut bisa dimainkan. Munculnya TGFU sebagai taktik sebuah permainan yang dapat dipahami sebagai sebuah pertemuan pertama kepada siswa untuk mengetahui mengapa permainan itu dimainkan dan bagaimana permainan itu dimainkan. Menurut (Decheline et al., 2022) menyatakan pendekatan TGFU adalah pendekatan pembelajaran sebuah permainan yang terpusat kepada permainan sebagai menjawab sebuah pertanyaan mengapa permainan itu dilakukan dan bagaimana cara melaksanakan sebuah teknik dalam permainan.

TGFU sebagai perangsang anak untuk bisa mengerti akan kesadaran taktis dari bagaimana memainkan sebuah permainan, sehingga bisa mendapatkan sebuah manfaat, sehingga dengan cepat untuk memutuskan dalam pengambilan keputusan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melaksanakannya, (Setiawan & Nopembri, 2004). Jadi bisa disimpulkan bahwa TGFU adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran terhadap siswa untuk menstimulus perkembangan sebagai kesadaran taktik dan sebuah pembelajaran keterampilan.

B. Pengertian Field game

Field game (permainan lapangan) adalah suatu permainan yang menggunakan tim. Yang terdiri dari dua tim yaitu tim penyerang dan tim bertahan dengan dasar lempar, pukulan, tangkap, dan lari (Juni Samodra, 2015). *Field games* merupakan permainan yang bertujuan mencetak poin dengan melewati base menuju ke home. Didalam field games terdiri dari beberapa cabang olahraga yang dimainkan yaitu softball, baseball, kick ball, dan tee ball, (oslin, 1997: 169). Menurut Aris Fajar Pembudi field game suatu model permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektif, kemudian memukul bola dan berlari ketempat yang aman yang telah ditentukan. Menurut Gusril (2004:49) rancangan suatu game dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui field game agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam mengambil keputusan.

C. Pengertian Permainan Bola Kecil

Sofball adalah pengembangan dari olahraga baseball yang memiliki banyak persamaan dalam permainannya. Sofball adalah permainan bola pukul yang dimainkan secara regu yang terdiri dari tiap regu 9 orang pemain dan memiliki 7 babak (*inning*) (Utami, 2008:15). Dalam permainan sofball untuk memperoleh skor maka, tim harus lebih banyak mengumpulkan skor dari 7 babak, (Gitlin, 2011:6). Menurut widyastuti (2013 : 1) mendefinisikan permainan sofball adalah permainan yang dimainkan secara tim ada tim bertahan dan ada tim penyerang yang terdiri dari 9 orang pemain, dengan cara mengumpulkan skor dari memukul bola. Permulaan pemain dengan lemparan *pitcher* (pelambung) dengan melemparkan bola dengan tiga teknik yaitu ayunan atas, samping dan bawah. Dengan melempar ke arah *batter* (pemukul) dengan menggunakan pemukul, tongka atau bet sebagai alat untuk memukul. Dua tim tersebut satu menjadi tim penjaga (*defence*) dan satunya sebagai tim penyerang (*offense*). Tiap tim berlomba untuk mengumpulkan skor dengan cara memutar base tanpa terkena lemparan bola dari tim penjaga, pelari harus bisa menyentuh masing-masing base sampai kembali ke home plate dengan selamat mendapatkan satu skor. Menurut Esti Nastiti, dkk (2014: 4-5), menyatakan bahwa permainan bola kasti sama dengan permainan sofball yang memiliki teknik melempar, memukul, menangkap dan berlari, yang membedakan dari kedua permainan sofball dan kasti ialah dalam permainan sofball menggunakan *glove* (sarung tangan) sedangkan kasti tidak menggunakan *glove*.

Permainan sofball menggunakan bola, pemukul, *glove*, helm dan masker, (abrahamson, 2009:14). Untuk mendapatkan satu skor seorang *runner* harus berlari menginjak semua base dengan berurutan dan kembali ke home untuk menginjak home plate, agar pelari memperoleh poin (Abrahamson, 2009:16). Menurut Rachman (2007:276) menyatakan bahwa permainan sofball adalah salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam kelompok permainan memukul (*striking games*), dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah pemain 9 orang dalam setiap regunya yang dimainkan dalam lapangan yang berbentuk “*diamond*”. Setiap regu

mempunyai kesempatan untuk menjadi regu penyerang(memukul) dan regu penjaga (bertahan).

D. Pengertian Permainan Kasti

Permainan bola kasti merupakan permainan tradisional yang sering disebut dengan gebokan. Permainan kasti sangat mirip dengan permainan softball atau baseball yang dimainkan secara 2 tim yaitu, tim penyerang dan tim bertahan.

permainan bola kasti adalah permainan yang termasuk didalam bola kecil. Sehingga permainan kasti mengutamakan rasa gembira, kesenang, kekompakan, dan ketangkasan seorang pemain. Untuk bisa menang maka harus mengatur strategi permainan untuk bisa bekerja sama dengan baik, menurut Iwan Ridwan dan Ikhman Sulaeman (2008 : 12).

1. Sejarah Permainan Bola Kasti

Permainan bola kasti dimainkan di Negara Inggris sejak zaman Tudor pada Tahun 1744 di Pretty Little Pocket-Book yang pada masa itu disebut adalah “lingkungan” oleh John Newbery. Pada tahun 1828, Willian Clarke di London menerbitkan edisi buku The Boy, yang meliputi aturan kasti yang dicetak pertama di Inggris. Kemudian pada tahun berikutnya, buku tersebut diterbitkan kembali di Boston, Massachusetts orang pertama yang membuat aturan Nasional yang diformalkan dan disusun oleh Athletic Association Gaelic (GAA) di Irlandia pada tahun 1884. Di Inggris di atur oleh Inggris Rounders yang dibentuk pada tahun 1934. Perbedaan kedua asosiasi tersebut membagi elemen permainan dan budaya yang sama. Kompetisi yang diadakan antara tim dari kedua tradisi, dengan permainan yang dilakukan dalam pengantian antara kode dan satu versi yang dimainkan di pagi hari dan satunya di sore hari.

Setelah aturan formal bola kasti di Irlandia, asosiasi didirikan di Liverpool dan Skotlandia di pertandingan tahun 1889. Sama juga New York dan permainan versi Massachusetts bisbol sekarang mati, softball, serta berbagi akar sejarah yang sama sebagai kasti dan memiliki kesamaan dengan versi GAA.

2. Tujuan dan Manfaat Bermain Bola Kasti

Tujuan dan manfaat bermain kasti bagi pendidikan jasmani berdasarkan pendapat bola.com jakarta antara lain : (1) Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa indonesia yang hampir punah ditelan zaman digital, (2) meningkatkan sportivitas antar tim atau teman, (3) memudahkan pembelajaran yang kurang memadai serana dan prasarana sekolah, (4) menjalin hubungan persahabatan dan kerja sama satu tim, (5) belajar berkomunikasi dengan teman sebaya, (6) mengembangkan kemampuan strategi dan teknik yang termasuk didalam permainan, dan (9) mendapatkan olahraga murah meriah yang sehat.

Seorang pemain harus bisa menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan kasti. Teknik dasar yang harus diketahui adalah seperti melempar, menangkap, memukul, meluncur, dan berlari antar base.

a) Melempar Bola

Teknik melempar adalah bagian utama dalam permainan kasti untuk memulai suatu permainan atau pertandingan. Unsur pertama yang harus dimiliki adalah ketepatan dalam memegang bola, kecepatan melempar, dan kekuatan yang memudahkan untuk melakukan gerakan melempar (Yudhi, Suherma, et al., 2018). Menurut widyastuti(2013: 17) menyatakan bahwa seorang pemain softball yang baik mampu menguasai teknik dasar yang dapat mendukung permainan karena ada hubungannya dengan taktik dan strategi pertahanan dan penyerangan.

Gerakan melempar ada empat fase bagian yaitu posisi siap berdiri, gerakan awalan, gerakan melempar dan gerak lanjutan. Upaya untuk mematikan pelari yang mengarah kebase atau menahan lajunya pelari, teknik melempar yang dilakukan dengan tepat dan cepat kepada teman. Dalam gerakan melempar ada 3 cara yaitu lemparan atas, samping dan lemparan bawah.

b) Menangkap Bola

Menangkap adalah upaya yang dilakukan sebagai pemain untuk menguasai bola dari hasil pukulan lawan atau lemparan dari kawan sendiri, tujuannya untuk mematikan pergerakan lawan dan mematahkan serangan lawan. Kepandaian

dalam menangkap bola merupakan suatu hal yang penting dalam permainan kasti karena sangat menentukan hasil yang baik dan cara supaya bisa menang.

c) Memukul Bola

Memukul adalah teknik yang dilakukan oleh tim penyerang dengan memberikan serangan kepada tim penjaga dengan memukul bola yang dilemparkan oleh *pitcher* (Widyastuti, 2013: 28). Memukul bertujuan untuk mendapatkan nilai serta menyelamatkan diri sendiri maupun menolong pelari lain yang di *base runner* agar bisa sampai ke *base* berikutnya.

Dalam melakukan sebuah pukulan yang perlu diperhatikan adalah koordinasi pengamatan, pengambilan keputusan untuk memukul, kekuatan, dan kecepatan dalam memukul bola yang dilempar oleh *pitcher* yang tidak bisa diprediksi kecepatannya (Parno, 1992: 54).

d) Berlari

Pelari adalah upaya untuk bisa mencapai ke *base* dengan selamat tanpa terkena bola yang dilempar oleh regu penjaga. Semua pemain harus mempunyai kemampuan kecepatan lari dan kelincahan untuk bisa menghindari dari bola. Teknik lari ke *base* dalam permainan kasti yang dilakukan oleh pemain memukul bola yang dilempar oleh *pitcher*, *batter* harus segera lari cepat atau *sprint* ke setiap *base* dengan selamat.

(1) Peraturan permainan bola kasti

Jumlah pemain dalam permainan bola kasti terdiri dari 12 orang, salah satu dari pemain bertugas menjadi kapten. Setiap pemain menggunakan nomor dada dari 1 sampai 12. Waktu dalam permainan bola kasti terbagi menjadi 2 babak, setiap babak diberi waktu 20-30 menit dan waktu istirahat diberi 15 menit. Dalam permainan bola kasti ada yang memimpin, yaitu seorang wasit dan dibantu 3 orang penjaga garis dan 1 orang pencatat waktu (Ensiklopedia olahraga dan kesehatan bola kecil, 2015).

Permainan bola kasti terdiri dari dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul ialah setiap pemain diberi hak untuk memukul satu kali, kecuali pemain yang terakhir berhak memukul sebanyak 3 kali. Setelah

memukul, alat yang digunakan untuk memukul harus diletakkan didalam ruang pemukul, jika stik pemukul diletakkan diluar maka pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali jika pemain segera meletakkan stiknya kembali diruang pemukul. Seorang pemukul dinyatakan benar jika bola yang akan dipukul dapat melewati garis pukul dan tidak jatuh diruang bebas, atau tidak mengenai tangan pemukul. Sedangkan regu penjaga yang mempunyai tugas untuk mematikan permainan lawan dengan cara melemparkan bola ke arah pemukul, atau menangkap langsung bola yang dipukul oleh regu pemukul. Serta membakar ruang bebas dengan cara menempati ruang bebas tersebut jika kosong. Permainan bola kasti juga memiliki seorang pelambung atau penjamu yang bertugas untuk melambungkan bola kepada pemukul. Ketika bola sudah dilambungkan sesuai permintaan pemukul tetapi bola yang dilambungkan tidak sesuai, maka pemukul bisa untuk tidak memukulnya. Jika pemukul tidak memukul bola sebanyak 3 kali secara berturut-turut, pemukul tersebut harus berlari bebas ke riang hinggap pertama. Untuk pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga, yaitu ketika salah seorang pemain dari regu pemukul terkena lemparan bola. Bola yang dipukul dari regu pemukul ditangkap langsung oleh lawan sebanyak 3 kali berturut-turut, dan alat pemukul terlepas pada saat memukul bola. Untuk menyatakan bola mati ketika seorang pemukul salah dalam memukul atau tidak mengenai bolanya, memukul terlalu kuat sehingga bolanya hilang dan tidak dapat dicari, kemudian terjadinya pergantian tempat atau pemain tampat sepengetahuan wasit. Cara untuk mendapatkan nilai dengan cara pemain harus berhasil memukul bola dan berlari ke tiang hinggap pertama, kedua, ketiga dan ruang bebas secara berurutan maka akan mendapatkan nilai 1. Apabila telah berhasil berlari melewati tiang-tiang hinggap, serta kembali lagi keruang bebas atas pukulannya sendiri mendapatkan nilai 2. Apabila regu penjaga bisa menangkap langsung bola lambung yang dipukul oleh regu pemukul, maka akan mendapatkan nilai 1. Regu yang bisa mendapatkan nilai terbanyak dinyatakan sebagai pemenang (Ensiklopedia olahraga dan kesehatan bola kecil, 2015).

E. Pengertian Game Performance Assessment Instrument (GPAI)

Game Performance Assessment Instrument (GPAI) adalah sebuah sarana sebagai penilaian kemampuan dalam menilai suatu permainan yang ada didalam olahraga. GPAI merupakan instrumen penelitian yang digunakan sebagai cara untuk mengamati perilaku kinerja yang berhubungan dengan menyelesaikan permasalahan taktik. Hal yang penting dalam GPAI ialah untuk memberikan gambaran kemampuan bermain anak. Komponen yang ada didalam GPAI adalah base, adjust, pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, support, cover, dan guard/mark, (Oslin et al., 1998) (Mimmert & Harvey, 2008) (Supriadi, 2019). GPAI dibuat sebagai instrumen pengamatan yang fleksibel dengan menggunakan rekaman video atau observasi secara langsung terhadap field game.

Pelaksanaan dalam penghitungan GPAI dengan melihat komponen yang digunakan dalam instrumen penilaiannya,

Tabel 2. 1 Perhitungan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

Game involmen/GI (keterlibatan dalam permainan)	Jumlah keputusan yang sesuai (AD)+ Jumlah keputusan yang tidak sesuai (ID)+ Jumlah melakukan keterampilan yang efisien (ESE)+ Jumlah melakukan keterampilan yang tidak efisien (ISE)+ Jumlah dukungan yang diberikan (AAM)
Decision-making index/ DMI (indek pengambilan keputusan)	$\frac{\text{jumlah keputusan yang sesuai telah dilakukan (AD)}}{\text{jumlah keputusan yang tidak sesuai (ID)}}$
Skill-execution index/SEI (indek penggunaan keterampilan)	$\frac{\text{jumlah penggunaan keterampilan yang sesuai (ESE)}}{\text{jumlah penggunaan keterampilan yang tidak sesuai (ISE)}}$
Suport index/SI (melakukan dukungan)	$\frac{\text{jumlah gerak (skill)dukungan yang sesuai (ASM)}}{\text{jumlah gerak (skill)dukungan yang tidak sesuai (ISM)}}$

Game performance (unjuk kerja sama game)	$\frac{(DMI + SEI + SI)}{3 \text{ (jumlah indek yang dipergunakan)}}$
--	---

Sumber: Griffin, Linda L. (1954 : 220)

Sebagai contoh dalam penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

Tabel 2. 2 Contoh Perhitungan Hasil Penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

No	Nama Siswa	Teknik Dasar		Pengambilan keputusan		Cover	
		E	TE	S	TS	S	TS
1	agus	xxxxxxx	x	xxxxxxx	x	xxxxxxx	xxxx
2	tegu					xxx	xxx
3	dimas	xxxxxx	x	xxxxxx	x	xxxx	x
4	kina	xx	x	xxx	x	xxxxxx	xx
5	difa	xxx	xx	xx	xxx	xxx	x
6	aton	x	xx	x	xx	xxxxxxx	x

Sumber: Griffin, Linda L. (1954 : 220)

Sebagai salah contoh perhitungan hasil penilaian GPAI dengan siswa bernama agus.

(Agus) keterlibatan permainan = $6+1+6+1+7 = 21$

teknik dasar = $6/1 = 6$

pengambilan keputusan = $6/1 = 6$

cover = $7/4 = 1.75$

kinerja permainan = $(6+6+1.75)/3 = 4.58$