



Sosialisasi Model Pembelajaran Tgfu Pada Pembelajaran Permainan Sepakbola Di SMA Olahraga Provinsi Riau

Ricky Fernando¹, Elpri Darta Putra², Diki Ihsan Prayugi³ Muhammad Fiqih Piranda⁴
Universitas Islam Riau

Email : fernandoricky@edu.uir.ac.id, elpridartaputra@edu.uir.ac.id

Abstrak

Perkembangan terkini dalam pembelajaran sepakbola modern umumnya dibelahan dunia tentunya sudah menggunakan pendekatan pembelajaran taktis baik dari segi pembelajaran maupun kepelatihan. Penelitian yang membandingkan antara pendekatan pembelajaran taktis dan teknis di anggap sudah ketinggalan zaman dan bahkan tidak perlu untuk diteliti. Namun sebaliknya pendekatan taktis tampaknya sudah berada pada tahap implementasi di malaysia dalam konteks pembelajaran maupun dalam konteks pembinaan. Berdasarkan pengamatan nyata guru dan pelatih di malaysia masih menggunakan pendekatan teknis dalam hal pembelajaran maupun pelatihan, pendekatan teknis sendiri lebih bersifat demontrasi perintah, pembelajaran keterampilan, dan gaya praktek. Di Antara pelaksanaan waktu kurikulum pendidikan jasmani terdiri dari pembelajaran permainan dan masih ada penekanan pada permainan dalam kurikulum pendidikan jasmani. Pengalaman permainan khususnya pendidikan jasmani dalam pembelajaran sepakbola mendapatkan kritik kurangnya penguasaan konten sehingga isi pembelajaran menjadi tidak relevan. Penulis menduga dalam pembelajaran sepakbola siswa yang memiliki penguasaan teknik yang baik. . Fakta yang terjadi dilapangan fakta bahwa banyak dari penelitian sebelumnya telah berpusat pada membandingkan pendekatan telah diperparah perdebatan tentang 'metode mana yang terbaik?. Sebaliknya, telah disarankan harus mengeksplorasi bagaimana model dapat mencapai hasil tersebut itu telah dirancang. Dia menyarankan agar mencoba membandingkan model yang mempromosikan berbeda jenis hasil dengan proses yang tidak dimiliki bersama adalah ekuivalen empiris membandingkan Antara model yang satu dengan model yang lain. Memang, ada juga kelangkaan studi empiris efek dari pendekatan TGfU dalam pembelajaran sepakbola pada siswa yang masih berusia muda, dalam hal ini peneliti ingin mengungkapkan penerapan model pembelajaran TGFU non-komparatif dalam lingkungan pembinaan.

Kata Kunci: *Sosialisasi, Model Pembelajaran, TGFU, Sepakbola*

Abstract

The latest developments in modern football learning in general in the world have certainly used a tactical learning approach both in terms of learning and coaching. Research that compares tactical and technical learning approaches is considered outdated and does not even need to be studied. However, on the contrary, the tactical approach seems to be at the implementation stage in Malaysia in the context of learning and in the context of coaching. Based on real observations, teachers and coaches in Malaysia still use a technical approach in terms of learning and training, the technical approach itself is more of a demonstration of commands, skills learning, and practice style. Among the implementation of the physical education curriculum time consists of game learning and there is still an emphasis on games in the physical education curriculum. The experience of the game, especially physical education in football learning, has received criticism for the lack of mastery of content so that the content of learning becomes irrelevant. The author suspects that in football learning students who have

good technical mastery. . The fact that occurs in the field is the fact that many previous studies have focused on comparing approaches has exacerbated the debate about 'which method is best?'. Instead, it has been suggested that it should explore how the model can achieve the results it has been designed. He suggested that trying to compare models that promote different types of outcomes with processes that are not shared is an empirical equivalent of comparing one model with another. Indeed, there is also a scarcity of empirical studies of the effects of the TGfU approach in football learning on young students, in this case the researcher wanted to reveal the application of the non-comparative TGFU learning model in a coaching environment.

Keywords: *Socialization, Learning Model, TGFU, Football*

PENDAHULUAN

Perkembangan terkini dalam pembelajaran sepakbola modern umumnya dibelahan dunia tentunya sudah menggunakan pendekatan pembelajaran taktis baik dari segi pembelajaran maupun kepelatihan. Namun sebaliknya pendekatan taktis tampaknya sudah berada pada tahap implementasi di Malaysia dalam konteks pembelajaran maupun dalam konteks pembinaan. Berdasarkan pengamatan nyata guru dan pelatih di Malaysia masih menggunakan pendekatan teknis dalam hal pembelajaran maupun pelatihan, pendekatan teknis sendiri lebih bersifat demonstrasi perintah, pembelajaran keterampilan, dan gaya praktek.

Namun menurut Sanmuga&Nagendralingan (2012) mengungkapkan bahwa As a result, elite school and senior hockey players seems to be performing badly, comparing more advance country's players who have better and sound performance in term of speed and accuracy executing skills, cardiovascular fitness, power and better ball control, decision making on „what to do and how to do“, players with the ball able to execute skills well in game situations and as well as players without ball able to support players with ball in game situations. Yang artinya siswa dan atlet senior hockey Malaysia memiliki kinerja yang buruk dibandingkan dengan Negara- Negara lain dalam hal performa seperti kecepatan, mengeksekusi keterampilan, daya tahan jantung, daya ledak, kontrol bola, pengambilan keputusan, apa yang harus dilakukan dan bagaimana siswa melakukan, siswa harus mampu mengeksekusi keterampilan bermain dalam situasi permainan dan siswa harus mampu mendukung siswanya lainnya ketika tidak memegang bola dalam situasi permainan. Oleh karena itu penelitian ini penelitian ini masih relevan untuk. Dst. Menurut Mitchell, S., & de Souza, A. (2015) metode pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran permainan di mana proses pembelajaran berfokus pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas pembelajaran dirancang agar menyerupai permainan dan modifikasi dalam bermain sering disebut sebagai "variasi permainan". pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara umum yang berdampak pada potensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas fisik yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosional. Model pembelajaran digunakan sebagai langkah dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Model pembelajaran adalah representasi fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, yang berusaha menjelaskan hubungan antara berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola atau kerangka pemikiran yang lengkap.

Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) telah menjadi populer sejak akhir tahun 1970an dan awal tahun 1980an di mana para pendidik mulai mengajarkan siswa cara merasakan kegembiraan bermain melalui permainan dan olahraga. Menurut Forrest, G. J., Webb, P., & Pearson, P. (2007) TGfU bermanfaat bagi semua komunitas pelatihan yang ingin meningkatkan keterampilan dan teknik serta mentransfer praktik ke dalam situasi kompetitif. Awalnya dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker, TGfU telah Keterampilan bermain sangat diperlukan oleh setiap tim yang melakukan pertandingan sepakbola, tanpa teknik dasar yang bagus maka pemain tersebut tidak dapat bermain sepakbola dengan baik dan benar, begitupun dengan tim yang tidak memiliki pemain dengan teknik dasar yang bagus, maka tim tersebut akan sulit dalam memenangkan

sebuah pertandingan jika menghadapi lawan yang memiliki teknik yang baik, maka dari itu hendaknya setiap individu yang dalam kelompok atau club sepakbola harus melatih teknik dasar mereka

METODE

merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penguasaan taktik dan strategi permainan melalui praktik bermain langsung Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam situasi permainan nyata, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan teknis sekaligus kemampuan mengambil keputusan yang kontekstual. Proses pembelajaran TGFU dimulai dengan permainan sederhana, yang kemudian secara bertahap diperumit untuk mengajarkan konsep penting seperti posisi, kolaborasi, dan aturan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bermain, tetapi juga memperdalam pemahaman siswa terhadap permainan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Model TGFU memberikan minat belajar kepada siswa dalam rangka pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi dalam bermain. Metode ini berfokus pada pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan penguasaan keterampilan teknis dengan pemahaman taktis dalam konteks permainan. Mengajar game yang efektif dari perspektif TGFU adalah tentang penggabungan ajaran pemahaman taktis dengan pengembangan keterampilan, dari pada berfokus pada satu aspek saja. Disfusi ini bertujuan untuk mengevaluasi metode peningkatan keterampilan bermain sepakbola dengan menggunakan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU). Dengan menilai efektivitas TGFU, ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih komprehensif, kontekstual, dan relevan untuk mendukung peningkatan kemampuan pemain sepak bola, khususnya pada tahap pembelajaran dasar. Metodologi ini akan mendorong pergeseran arah pembelajaran yang mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya meliputi bidang intelektual, penuh perasaan, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik. Aktivitas ini didemonstrasikan oleh pematari dan dilanjutkan untuk siswa ataupun guru yang terlibat dalam proses sosialisasi, permasalahan pembelajaran sepakbola melalui model tgfU merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi guru dan siswa. Pendampingan yang dilakukan pematari adalah dengan mempraktekkan aktivitas pembelajaran tgfU dan di praktekkan kembali oleh guru dan siswa. Kaedah menerapkan budaya pemain dalam membuat keputusan yaitu berfikir kreatif dan inovatif terhadap strategi dan taktik melalui latihan berasaskan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) (Jani et al., 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama satu dekade terakhir, peneliti sebelumnya telah terdorong untuk melakukan studi mendalam tentang metode peningkatan keterampilan *passing* sepakbola dengan menggunakan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU). Kajian-kajian tersebut dapat berupa metode yang sudah teruji dapat mengetahui manfaat TGFU terhadap kemampuan teknik *passing* sepakbola. Namun, belum ada yang melanjutkan tinjauan sistematis ini hingga tahun 2024 dan membahasnya khusus di Indonesia. Sehingga hal ini menjadi salah satu celah yang dapat dikembangkan sekaligus menjadi alasan mengapa pentingnya studi ini dilakukan. Melalui studi literatur ini, penelitian bertujuan untuk mengkaji metode peningkatan keterampilan *passing* sepakbola dengan menggunakan pendekatan *teaching games for understanding*, *understanding* (TGFU). Fokus kajian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas TGFU dalam meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman taktis pemain, serta memberikan panduan kepada pelatih, pendidik, dan praktisi olahraga dalam merancang program pelatihan yang optimal. Kajian ini diharapkan menjadi rujukan penting untuk meningkatkan pembelajaran sepak bola melalui pendekatan yang lebih terintegrasi dan berbasis permainan.

Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: Model pembelajaran TGfU mengusulkan penggunaan permainan, karena permainan memfasilitasi mengatasi keterbatasan dengan menempatkan pembelajaran keterampilan dalam konteks tertentu, sehingga memungkinkan terjadinya pemahaman permainan, pengembangan pengetahuan taktis dan peningkatan pemecahan masalah kemampuan melalui pelaksanaan keterampilan dan

tindakan pengambilan keputusan Dalam konteks ini, model pembelajaran TGFU menekankan pada pemahaman konsep bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk mengembangkan Model Pembelajaran Permainan Sepakbola Berbasis TGFU guna meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kegembiraan peserta didik model pembelajaran berbasis teaching games for understanding untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kegembiraan peserta didik layak secara teoritis, praktis layak serta efektif untuk dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani di sma olahraga provinsi riau terutama pada peserta didik yang ada di sekolah tersebut. Karna disesuaikan dengan karakteristik peserta, Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis teaching games for understanding untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kegembiraan peserta didik terdiri dari 6 langkah bentuk permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktis, membuat keputusan, eksekusi keterampilan dan penampilan, Model pembelajaran berbasis teaching games for understanding untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kegembiraan peserta didik memiliki kepraktisan karna melalui tahapan pendahuluan, inti bentuk permainan, mengajar pemahaman, pengulangan untuk pengembangan keterampilan, kembali ke bentuk permainan, kemudian terakhir ada penutup.

Model pembelajaran berbasis teaching games for understanding untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kegembiraan peserta didik menggunakan program pembelajaran sehingga dapat mendukung dari pada proses pembelajaran itu sendiri. Pengembangan model pembelajaran permainan sepakbola berbasis TGFU untuk meningkat kan keterampilan bermain dan kegembiraan peserta didik Disesuaikan dengan dengan kurikulum dan kompensasi dasar peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa sma pada umumnya. Model pembelajaran disusun harus memiliki ciri yang menggembirakan, mudah, murah, aman, efektif, serta menarik. Model pembelajaran yang diciptakan harus dibatasi dengan beberapa siswa untuk meningkatkan keterampilan bermain serta kegembiraan peserta didik sman olahraga provinsi riau.

Asumsi pengembangan model pmebelajaran permainan sepakbola berbasis TGFU untuk meningkatkan keterampilan sepakbola dan kegembiraan peserta didik. Modifikasi permainan empat gawang menawarkan tantangan lebih besar dalam latihan passing, dengan menambah variasi tujuan dalam permainan. Pendekatan ini menciptakan dinamika permainan yang lebih kompleks, di mana pemain harus mempertimbangkan berbagai pilihan dan mengoper bola dengan cepat di ruang terbatas. Latihan ini tidak hanya meningkatkan ketepatan passing, tetapi juga memperbaiki pengambilan keputusan pemain dalam situasi yang penuh tekanan. Pemain dilatih untuk menguasai ruang dan menciptakan peluang dengan lebih efektif, yang sangat berguna dalam pertandingan nyata di mana banyak faktor taktis harus dipertimbangkan. Dengan variasi dan tantangan yang lebih besar, dan pemahaman ruang serta posisi.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, semua model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan passing karena tidak hanya mengasah teknik dasar, tetapi juga mengintegrasikan aspek taktis dan kognitif pemain dalam situasi permainan yang nyata. Penerapan berbagai metode ini membantu pemain untuk lebih siap menghadapi dinamika pertandingan, serta memperkuat kemampuan taktis, komunikasi, dan kolaborasi dalam tim. bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknik dasar pemain tetapi juga mendukung pengembangan pemahaman taktis, rasa percaya diri, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. TGFU tampaknya cocok untuk pembelajaran permainan invasi karena mendorong pembelajar untuk menemukan solusi mereka sendiri dalam permainan

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak universitas islam riau yang telah mensupport kegiatan melalui anggaran universitas islam riau, sma olahraga provinsi riau yang sudah membantu dalam penyediaan saran dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ab Rahman, Z., Kamal, A. A., Nor, M. A. M., & Ab Latif, R. (2020). The effectiveness of teaching games for understanding to promote enjoyment in teaching games of physical education lesson. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 9(1), 23-32.
- Abdelkader, M. A. (2018). Effect of Complex Training on Jumping Variables During Heading the Ball for Soccer Players. *International Sports Science Alexandria Journal*, (1), 1-14.
- Abdurahman, Muhidin, S. (2017). *Dasar-Dasar Metode Statistika*. Pustaka setia.
- Amez, S., Neyt, B., Van Nuffel, F., & Baert, S. (2021). The right man in the right place? Substitutions and goal-scoring in soccer. *Psychology of Sport and Exercise*, 54, 101898.
- Angelelli, C. V., de Campos Ribeiro, G. M., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., & da Silva, D. C. O. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101354.
- Anzer, G., & Bauer, P. (2021). A goal scoring probability model for shots based on synchronized positional and event data in football (soccer). *Frontiers in Sports and Active Living*, 3, 624475.
- Badiru, D. (2018). *Physics of Soccer II: Science and Strategies for a Better Game*. iUniverse.
- Baena-Morales, S., & González-Víllora, S. (2023). Physical education for sustainable development goals: Reflections and comments for contribution in the educational framework. *Sport, Education and Society*, 28(6), 697- 713.
- Balakrishnan, M. (2011). Effects of teaching games for understanding approach on students' learning outcomes. *University of Malaya (Malaysia)*.
- Bangsbo, J., & Peitersen, B. (2000). Soccer systems and strategies. *Human Kinetics*.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. *Systematic review of the last six years. International journal*
- Fernando, R., Zulraflī, Jatra, R., Sasmarianto, Candra, O., & Permadi, A. A. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran TGFU dalam Meningkatkan Performa Bermain Sepak Bola: Studi Kasus Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Universitas Islam Riau. *J'ournal Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training*, 8(1), 169-177. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i1.9420>.
- Bašić, D., & Tomaško, J. (2017). The importance of ball throw-in in football. *Sport Science: international scientific journal of kinesiology*, 10(1), 86-88.
- Bekris, E., Kounalakis, S., Ispirlidis, I., & Katis, A. (2020). Evaluation of ball passing and space detection skill in soccer: implementation of two new soccer tests. *Research in Sports Medicine*, 28(4), 518-528.
- Bidzan-Bluma, I., & Lipowska, M. (2018). Physical activity and cognitive functioning of children: a systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 800.
- Bronikowski, M. (2010). *Physical education teaching and learning*. Akademia Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego.
- Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). Five trends of education and technology in a sustainable future. *Geography and sustainability*, 1(2), 93- 97.
- Chang, H. T., Lin, C. Y., Wang, L. C., & Tseng, F. C. (2022). How Students can Effectively Choose the Right Courses. *Educational Technology & Society*, 25(1), 61-74.
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021, March). Application of the educational game to enhance student learning. In *Frontiers in Education* (Vol. 6, p. 623793). Frontiers Media SA.
- Chiva-Bartoll, Ó., Salvador-García, C., & Ruiz-Montero, P. J. (2018). Teaching games for understanding and cooperative learning: Can their hybridization increase motivational climate among physical education students?. *Croatian Journal of Education*. 20(2) 561-584.
- Chu, Y., Chen, C., Wang, G., & Su, F. (2022). The effect of education model in physical

education on student learning behavior. *Frontiers in psychology*, 13, 944507.

Cintia, P., Giannotti, F., Pappalardo, L., Pedreschi, D., & Malvaldi, M. (2015, October). The harsh rule of the goals: Data-driven performance indicators for football teams. In 2015 IEEE International Conference on Data Science and Advanced Analytics (DSAA) (pp. 1-10). IEEE.