

Peningkatan Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani Dalam Merancang Permainan dan Olahraga di Sekolah Dasar Melalui Forum KKG

Mu'arifin*, Ari Wibowo Kurniawan, Febrita P. Heynoek, Prayogi Dwina Angga
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang; Jl. Semarang 5 Malang 65145

Corresponding author: muarifin.fik@um.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam menyelenggarakan pembelajaran, khususnya dalam merancang model permainan berbasis *Teaching Game for Understanding (TGfU)* yang digunakan untuk mendidik siswa melalui gerak. Kegiatan ini dilakukan di forum KKG Kecamatan Paga Kabupaten Malang dengan melibatkan 30 guru PJOK. Metode pelatihan menggunakan model *workshop* dan *lesson study*. Keberhasilan pelatihan dapat dicermati secara proses dan hasil, yaitu tingginya tingkat partisipasi dan semangat guru dalam mengikuti pelatihan, dan dihasilkannya produk yang pelatihan berupa bentuk-bentuk permainan yang digunakan dalam pembelajaran, serta tersusunnya rancangan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan guru.

Kata Kunci: Model permainan, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, kompetensi guru

Abstract

This community service activity aims to improve the ability of Physical Education and Health (PJOK) teachers in carrying out learning, especially in designing game models based on *Teaching Game for Understanding (TGfU)* which are used to educate students through movement. This activity was carried out at the KKG forum, Pagak District in Malang Regency, involving 30 PJOK teachers. The training method used in this study was a *workshop* model and *lesson study*. The success of the training can be observed in terms of the process and results, namely the high level of participation and enthusiasm of teachers in participating in the training, and the production of training products in the form of games used in learning, as well as the preparation of learning designs that are relevant to the needs of teachers.

Keywords: Game models, Learning physical education, sports and health, Teacher competence

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan penentu utama kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan SDM yang unggul, yaitu manusia yang tangguh, cerdas, dan kompetitif, yang mampu mendayagunakan sumber daya alam untuk kemaslahatan bersama. Manusia unggul adalah manusia yang tangguh daya jasmani, daya nalar, daya moral, social, dan mentalitasnya, serta kompetitif, yaitu pembuktian kemampuan dirinya dalam bentuk karya nyata untuk terlibat aktif dalam memecahkan masalah bersama.

Salah satu komponen penting dalam keberhasilan penyelenggaraan pendidikan adalah keberadaan guru. Kualitas pendidikan ditentukan oleh kualitas guru (Kaur, 2017). Sebagai ujung tombak pendidikan, guru mempunyai peran strategis dalam menyiapkan generasi muda yang dipersiapkan

dalam pembangunan bangsa dan negara. Guru diposisikan sebagai *human* atau *intellectual capital* dalam ikhtiar yang berkesinambungan untuk mencetak generasi unggul. Dengan peran seperti itu, kualitas kinerja guru menjadi masalah yang urgent untuk diupayakan, karena sangat menentukan keberhasilan pendidikan.

Guru yang berkualitas adalah guru yang profesional. Profesionalitas guru dimaknai sebagai keahlian dalam menjalankan tugas dengan baik, sehingga dapat mencapai tujuan secara efisien. Guru yang profesional adalah guru yang ahli dalam menjalankan tugasnya. Keahlian ini ditentukan oleh tingkat kompetensi yang mempersyaratkannya, yaitu kompetensi pedagogi, kompetensi substansi/profesional, kompetensi personal/kepribadian, dan kompetensi sosial.

Sebagai upaya mencapai profesionalitas, diperlukan kegiatan yang serius dan terus-menerus

untuk membina guru. Guru membutuhkan pembinaan dalam rangka memperoleh informasi tentang iptek terkini untuk menjamin profesionalitasnya (National Research Council, 2007). Dengan melakukan pembinaan, pada dasarnya memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kompetensinya. Keberhasilan menjalankan tugas dapat dicapai dengan terus menerus melakukan pengembangan diri dan mengikuti program pembina (James, 2011). Pada akhirnya, pembinaan guru diarahkan untuk mencapai standart yang tinggi (Creemers, 2013)

Sasaran pokok dalam pembinaan guru difokuskan pada pelaksanaan tugas utama guru, yaitu kemampuan dalam menyelenggarakan pembelajaran. Terdapat beberapa kegiatan guru dalam upaya penyelenggaraan pembelajaran, yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik, melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, melaksanakan tugas tambahan yang melekat pada kegiatan pokok yang sesuai, dan meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan.

Salah matapelajaran yang wajib disajikan dalam kurikulum adalah PJOK. Matapelajaran ini penting sebagai media bagi siswa dalam mengoptimalkan semua potensi yang miliki, yaitu potensi fisik, intelektual, mental, moral, sosial, dan spiritual. PJOK merupakan matapelajaran yang paling disenangi oleh siswa karena sebagian besar aktivitasnya dilakukan di luar kelas, dan dalam bentuk permainan. Dengan demikian, PJOK memiliki peran yang strategis untuk mendidik siswa secara utuh dan menyeluruh. Sebagai konsekuensi atas hal tersebut, guru PJOK dituntut untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran secara profesional.

Profesionalitas guru PJOK dalam menyelenggarakan pembelajaran ditandai dengan perencanaan pembelajaran yang baik dan operasional, pelaksanaan dan evaluasi yang sesuai dengan perencanaannya. Rancangan pembelajaran PJOK yang baik adalah rancangan yang diorientasikan pada pencapaian tujuan, yaitu mengoptimalkan semua potensi siswa, baik fisik/psikomotor, pengetahuan/kognitif, dan sikap/afektif. Mengingat tujuan PJOK sangat kompleks, maka pembelajarannya dirancang dengan menggunakan paradigma baru, yaitu pembelajaran yang bernuansa *fun*, *busy*, utuh dan modifikasi. Pembelajaran PJOK harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, menyibukkan siswa untuk bergerak secara aktif dan kreatif dalam menjalankan tugasnya, pembelajaran yang mengena pada seluruh potensi siswa, dan pembelajaran yang fleksibel untuk melakukan modifikasi, disesuaikan dengan

karakteristik siswa, kemampuan sekolah, dan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam penerapan paradigma baru pembelajaran PJOK di tingkat SD banyak ditemui masalah. Penelitian Mu'arifin (2017) menyimpulkan (1) guru PJOK SD telah mengikuti beragam kegiatan pembinaan, tetapi model pembinaannya belum sesuai dengan kebutuhan profesionalnya. Akibat dari hal itu, guru mengalami kesulitan dalam menerapkan hasil pembinaan dalam praktik di sekolah; (2) aspirasi guru menghendaki adanya model pembinaan yang relevan dengan karakteristik disiplin keilmuan dan karakteristik pribadi guru PJOK SD; (3) kekurangmampuan dalam menyelenggarakan pembelajaran merupakan masalah yang paling mendesak. Sementara itu, hasil pengamatan dan wawancara terhadap kondisi empiris kinerja guru PJOK SD di lapangan ditemukan informasi berikut ini.

1. Sebagian besar guru belum terampil dalam menyusun perencanaan pembelajaran (RPP) yang ideal. Akibatnya guru hanya menggunakan RPP yang berasal dari buku at, dan belum dilakukan kajian terhadap RPP tersebut untuk mengetahui kualitasnya (ketepatan, keterlaksanaan, dan kesahihan),
2. Praktik pembelajaran belum diarahkan pada kompetensi dasar yang ingin dicapai, sehingga materi, metode dan evaluasinya tidak relevan. Akibat dari semua itu, pembelajaran diarahkan pada materi cabang olahraga, metode yang digunakan adalah drill layaknya melatih atlet, dan jarang dilakukan evaluasi,
3. Suasana pembelajaran yang diciptakan guru sudah menyenangkan siswa, bahkan terkesan guru menuruti keinginan siswa untuk selalu bermain/menjalankan pembelajaran dalam bentuk permainan pada cabang olahraga tertentu (sepakbola, bolavoli, kasti), sementara materi lain jarang/tidak pernah diberikan (atletik, senam). Alasan yang sering diungkap guru adalah karena siswa tidak suka dengan gerak yang bukan berupa permainan, dan suasana pembelajaran menjadi monoton/ menjemukan,
4. Forum Kelompok Kerja Guru (KKG) PJOK, sebagai wadah untuk kolaborasi dan komunikasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi guru belum aktif.

Fakta di atas menunjukkan bahwa guru PJOK SD menghadapi masalah dalam mengembangkan model pembelajaran yang berbasis paradigma baru, khususnya dalam mengembangkan materi yang sesuai dengan KD, dan bagaimana merancang model pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran berbasis permainan pada semua materi.

Karakteristik siswa SD berada pada fase aktif bermain. Model pembelajaran yang relevan dengan siswa SD adalah pembelajaran dengan bermain.

Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada permainan adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TGfU memberi kesempatan kepada siswa untuk mengapresiasi kesenangan bermain. Pembelajaran dengan permainan yang dimodifikasi dan disederhanakan relevan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, sosial, dan perkembangan mental siswa. Disamping itu, TGfU memberi pengalaman belajar untuk praktik taktikal, yaitu berproses menyusun rencana yang sistematis-cerdas untuk menampilkan kinerja yang baik dalam suatu permainan (Merlen, 2002). Dengan TGfU, siswa dirangsang untuk mendayagunakan nalarnya dalam menjalankan suatu permainan.

Terdapat empat prinsip yang mendasari penerapan TGfU dalam pembelajaran PJOK, yaitu *sampling, modification-representation, modification-exaggeration, tactical complexity* (Holt, Streaan, and Garcia Bengoechea, 2002). *Sampling* merupakan pemilihan permainan agar sesuai dengan KD dan karakteristik/kebutuhan siswa; *modification-representation* yang merupakan penyesuaian model permainan agar setara/mirip dengan model permainan orang dewasa, sehingga siswa memperoleh pengalaman menjalankan peran layaknya permainan nyata yang dilakukan oleh orang dewasa; *modification-exaggeration* merupakan upaya guru agar permainan yang telah dipilih dan disesuaikan tersebut tidak menyulitkan siswa dalam menjalankannya. Karena itu dilakukan penyesuaian aturan, alat, dan sarpras yang digunakan dalam permainan dengan sikon siswa; *tactical complexity* mengacu pada sistematika permainan, yaitu tata urutan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Penerapan taktikal dimulai dari permainan yang ringan/mudah/ sederhana menuju permainan yang berat/sulit/kompleks. Beberapa contoh model permainan berbasis TGfU antara lain permainan target, *striking/fielding, net/wall games* dan *invasi games*.

Berbagai model pembinaan sudah dijalankan untuk mengatasi masalah tersebut, tetapi hasilnya belum dirasakan oleh guru. Guru memerlukan pembinaan yang praktis dan relevan dengan masalah yang dihadapi. Temuan Reimers (2003) mengungkap bahwa pembinaan guru sebelumnya terdiri atas lokakarya atau kursus jangka pendek yang biasanya tidak terkait dengan pekerjaan guru; kemampuan guru PJOK dalam berkolaborasi perlu ditingkatkan dalam memecahkan masalah (Chen, 2007), sementara itu, komunitas berbasis kelompok sangat efektif untuk pembinaan guru dan melatih kolaborasi (Bell, 2005; Armour, 2007; Levine, 2010; dan Moolenaar, 2012). Penelitian La Vine (2015) mengungkap bahwa guru PJOK mengalami marjinalisasi dan isolasi dalam proses pembinaan yang dilakukan selama ini, sehingga keberadaannya

kurang diakui. Karenanya pengembangan profesional yang ditujukan khusus untuk guru PJOK, menjadikan guru sangat bersemangat dan terlibat dalam proses perubahan.

Berdasarkan masalah di atas, dan atas permintaan KKG PJOK di Kecamatan Pagak Kab. Malang, dilakukan pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang ada. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan Guru PJOK dalam merancang model permainan yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga diharapkan guru PJOK dapat menunjukkan kinerja yang profesional dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan paradigma yang benar.

2. METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melakukan wawancara dan observasi untuk studi kelayakan kancha dan masalah (*need assessment*). Hasil studi digunakan sebagai dasar dalam menyusun rencana operasional pemecahan masalah yang sudah teridentifikasi. Metode yang digunakan dalam pembinaan guru adalah workshop dan lesson study. Workshop difungsikan sebagai media untuk memahami konsep pembelajaran PJOK berbasis permainan, dan mengembangkan perencanaan pembelajarannya, sedangkan untuk mempraktikkan perencanaan dalam pembelajaran di lapangan digunakan metode lesson study. Kegiatan yang dilakukan dalam workshop meliputi ceramah, diskusi, penugasan, pendampingan, dan pengukuran, sedangkan kegiatan dalam *lesson study* meliputi perencanaan, praktik pembelajaran dan refleksi (Kemmis, 2014). Kancha pengabdian ada di Forum KKG guru PJOK se Kecamatan Pagak Kab. Malang yang melibatkan 30 guru. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan (lihat Tabel 1).

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

| Kegiatan | Deskripsi | Target |
|-------------------------|---|---|
| Study Kelayakan | Kunjungan kancha dan koordinasi dengan pengurus KKG | Teridentifikasinya masalah dan kebutuhan guru PJOK terkait dengan pembelajaran; diperolehnya kesepakatan, dan tersusunnya rencana pelaksanaan PKM |
| Perencanaan operasional | Penyusunan silabus dan perencanaan teknis pelatihan dan perangkat pendukung | Tersusunnya rencana operasional pelatihan dan dokumen pendukung (silabus, materi, model permainan, dan media pembelajaran |

| | | |
|--------------|---|---|
| | oleh Tim UM | PJOK) |
| Workshop | Melaksanakan pengkajian dan pengembangan model PJOK berbasis permainan | Dipahaminya model pembelajaran PJOK berbasis permainan, dikembangkan model permainan dalam pembelajaran PJOK, dan tersusunnya RPP PJOK berbasis permainan |
| Lesson study | Melakukan praktik pembelajaran, pengamatan dan refleksi proses dan hasil pembelajaran | Mempraktikkan model permainan berbasis TGfU dalam pembelajaran PJOK, teridentifikasinya kekuatan dan kelemahan pembelajaran, dan tersusunnya alternatif pemecahan masalah dan rencana tindak lanjut |

Parameter yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan PKM ini adalah dengan mencermati proses dan hasilnya. Proses PKM dilakukan dengan pengamatan terhadap kinerja peserta dalam menjalankan pelatihan, sedangkan hasil PKM dapat diketahui dari produk yang dihasilkan peserta pelatihan, yaitu model permainan dan RPP yang berhasil dikembangkan, dan kualitas praktik pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Study kelayakan dilakukan dengan mengunjungi kancah penelitian dan melakukan diskusi dengan 2 (dua) orang pengurus forum KKGO SD Kecamatan Pagak, dan untuk lebih meningkatkan ketepatan dalam mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, juga dilakukan koordinasi dengan 3 (tiga) orang perwakilan peserta pelatihan. Hasil dari kegiatan ini adalah adanya kesepakatan bersama dalam melaksanakan PKM dan tersusunnya rencana pelaksanaannya yang meliputi waktu, tempat, materi, dan para pengampu pelatihan.

Pada fase Identifikasi masalah dan kebutuhan diperoleh data dan informasi bahwa guru PJOK SD di Kecamatan Pagak masih bermasalah dalam menerapkan pembelajaran dengan paradigma *fun, busy*, utuh dan modifikasi. Masalah pokok yang dihadapi adalah kekurangmampuan dalam menyusun/mengembangkan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Disamping itu diperoleh juga informasi tentang aspirasi guru PJOK tentang model pelatihan yang diinginkan untuk memecahkan masalah tersebut. Model pelatihan yang diinginkan adalah lebih banyak pada kegiatan praktik daripada

teori, materi ditekankan pada bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran PJOK, dan model pelatihan yang dapat meningkatkan kolaborasi. Temuan ini mendukung penelitian Chen (2007), yaitu kemampuan kolaborasi diperlukan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut selanjutnya dilakukan penyusunan rencana operasional yang tertuang pada Tabel 2.

Tabel 2. Rencana Operasional Pelatihan

| Tahapan | Kegiatan | Materi |
|--------------|---|---|
| Perencanaan | Koordinasi Tim PKM dengan Pengurus KKGO | Model pelatihan (workshop dan lesson study), dan model permainan dalam PJOK (permainan target, <i>striking/fielding, net/wall games</i> dan <i>invasi games</i>) |
| | Pembukaan | Pengarahan oleh wakil Dinas Pendidikan dan Ketua Tim PKM UM |
| Pelaksanaan: | -Kajian Teoritis: Paparan paradigma pembelajaran PJOK | Hakikat PJOK dan paradigma baru pembelajaran PJOK |
| | Hari Pertama | Paparan model permainan dalam PJOK |
| Hari kedua | -Praktik pengembangan: mendesain permainan | Desain permainan dalam pembelajaran PJOK |
| | menyusun RPP | Aplikasi model permainan dalam RPP |
| | -Simulasi RPP | <i>Peer teaching</i> |
| Hari ketiga | -Simulasi pengamatan | Komponen pengamatan pembelajaran |
| | -Praktik lesson study | Praktik pembelajaran (<i>real teaching</i>) dan pengamatan kinerja guru dan siswa |
| Penilaian | Pengamatan kinerja guru | Lembar pengamatan kinerja guru |
| | Pengamatan kinerja siswa | Lembar pengamatan kinerja siswa |
| | Refleksi pembelajaran | Konferensi |
| | Rencana tindak lanjut | Rangkuman catatan hasil refleksi dan |

| Tahapan | Kegiatan | Materi |
|------------------------------|--|---|
| Perencanaan | Koordinasi Tim PKM dengan Pengurus KKGO | Model pelatihan (workshop dan lesson study), dan model permainan dalam PJOK (permainan target, <i>striking/fielding</i> , <i>net/wall games</i> dan <i>invasi games</i>) |
| | | Pengarahan oleh wakil Dinas Pendidikan dan Ketua Tim PKM UM |
| Pelaksanaan: Hari Pertama | Pembukaan | Hakikat PJOK dan paradigma baru pembelajaran PJOK |
| | -Kajian Teoritis: Paparan paradigma pembelajaran PJOK | tindak lanjutnya |

Untuk menyiapkan perangkat pelatihan dilakukan perencanaan operasional yang melibatkan semua tim PKM UM. Kegiatan ini dilakukan di kampus FIK UM untuk menyusun silabus pelatihan, berikut materi, penetapan metode dan format penilaian pelatihan, serta media yang relevan. Semua hasil kegiatan ini dikemas dalam satu paket perangkat pelatihan yang berupa *hardcopy* maupun *softcopy*. Berkas yang akan diberikan ke peserta pelatihan hanya yang berupa *softcopy* saja.

Pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan dilakukan dalam waktu tiga hari. Kegiatan *workshop* dilakukan pada hari pertama dan kedua, kemudian dilakukan kegiatan *lesson study* pada hari ketiga. Hari pertama dilakukan pemberian materi awal/pengantar tentang hakikat PJOK dan paradigman baru dalam pembelajarannya. Kegiatan yang dilakukan berupa ceramah, tanya jawab dan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang pentingnya pembelajaran PJOK berbasis permainan.

Pada sesi kedua dilakukan pemberian materi inti, yaitu teori dan praktik tentang bentuk-bentuk permainan berbasis TGfU sebagai implementasi paradigma baru dalam pembelajaran PJOK di SD. Kegiatan yang dilakukan adalah ceramah singkat, demonstrasi permainan dalam TGfU, tanya jawab dan diskusi. Setelah memahami teori, selanjutnya peserta diberi tugas untuk mengembangkan model permainan yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan gerak siswa. Model yang telah dikembangkan selanjutnya diintegrasikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang siap disimulasikan pada hari kedua.



Gambar 1. Keterlibatan Aktif Peserta

Pada sesi kedua ini, peserta didorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pelatihan. Dengan cara yang demikian itu, hasil pengamatan terhadap kinerja peserta menunjukkan adanya kesungguhan, tanggungjawab, dan kerjasama peserta dalam mengikuti pelatihan. Efektifitas pelatihan akan dapat dicapai menempatkan guru sebagai subjek yang aktif berpartisipasi (Boyle, 2005; Levine, 2010; Runhaar, 2010; Moolenaar, 2012; Leonard, 2010; dan Neil, 2006).

Kegiatan hari kedua diawali dengan membentuk kelompok (4-6 orang) untuk mengkaji RPP dari masing-masing peserta dan melakukan analisis-sintesis terhadap RPP tersebut, sehingga dapat diperoleh satu RPP yang lebih baik. RPP yang terbaik ini selanjutnya disimulasikan dalam pembelajaran dengan format *peer teaching*. Selesai *peer teaching* dilakukan diskusi pleno untuk memilih satu RPP terbaik yang dipersiapkan untuk praktik pembelajaran (*real teaching*) pada hari ketiga. Di samping itu juga diputuskan siapa yang berperan menjadi guru praktikan dan siapa yang menjadi pengamat pembelajaran, serta sekolah yang digunakan sebagai tempat praktik. Kegiatan ini merupakan salah satu fase dalam melakukan *lesson study*, yaitu melakukan perencanaan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan praktik pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ketiga, termasuk instrument pengamatan yang digunakan oleh guru pengamat.



Gambar 2. Kegiatan lesson study

Pada fase pelaksanaan *lesson study* diawali dengan melakukan koordinasi untuk mengetahui

persiapan guru praktikkan maupun gurun pengamat dan mengecek semua perangkat, alat dan sarpras pembelajaran. Praktik *real teaching* dilakukan secara wajar layaknya pembelajaran sehari-hari, sementara itu guru pengamat menempatkan diri menyebar di luar area pembelajaran agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran.



Gambar 3. Praktek Secara Langsung Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Pembelajaran PJOK berbasis permainan dengan model TGfU dapat meningkatkan kinerja siswa. Hasil pengamatan menunjukkan siswa lebih serius, semangat, aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, suasana pembelajaran begitu meriah dan menyenangkan, hampir semua siswa mengambil bagian dalam menjalankan tugas gerak yang berupa permainan. Fakta ini menunjukkan bahwa TGfU sangat efektif dan efisien untuk digunakan dalam mendidik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Light (2003): TGfU dapat meningkatkan kenikmatan, pemahaman, dan keterlibatan kognitif siswa; dibandingkan metode lama, TGfU lebih dapat menyenangkan siswa (Mckeen, Webb, & Pearson, 2007). Dengan TGfU siswa menjadi semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah selesai *real teaching* selanjutnya dilakukan konferensi. Konferensi merupakan format diskusi yang terdiri dari moderator, notulen, kelompok guru praktikkan, kelompok guru pengamat dan narasumber. Tujuan konferensi adalah untuk melakukan pengkajian/refleksi terhadap *real teaching* guna mengetahui kekuatan dan kelemahan, sehingga dapat dirumuskan solusi untuk memperbaikinya. Iklim diskusi dibangun dengan prinsip kesejawatan, kolaboratif, objektif dan konstruktif. Setiap tanggapan/usulan guru pengamat harus berbasis data hasil pengamatan dan diarahkan untuk perbaikan pembelajaran, bukan penghakiman terhadap guru praktikkan. Hasil akhir konferensi berupa rekomendasi yang dirumuskan secara kolaborasi untuk memperbaiki pembelajaran.

Proses konferensi berlangsung dengan meriah. Masing-masing subjek menjalankan tugasnya sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Mereka sangat

senang menjalankan konferensi karena manfaatnya sangat dirasakan baik, dan prosesnya berlangsung secara objektif, semua diberi kesempatan menyampaikan gagasan, dan format konferensi seperti ini merupakan pengalaman baru bagi guru PJOK SD.

Simpulan konferensi antara lain: (1) model pelatihan sangat tepat diterapkan untuk guru PJOK SD, (2) dengan lesson study, peserta tidak saja memperoleh pengetahuan yang bermanfaat untuk meningkatkan kinerjanya, tetap juga memperoleh pengalaman dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan sejawat secara kolaboratif, (3) penerapan TGfU sangat membantu peserta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditandai dengan semakin senang dan aktifnya siswa dalam menjalankan tugas gerak, (4) penerapan dan sosialisasi TGfU perlu dilakukan secara sistematis dan sistemik, agar kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Simpulan di atas sejalan dengan temuan Renshaw, Araújo, Button, Chow, Davids, & Moy (2016); Harvey, Song, Baek, & Van Der Mars (2016); dan Fairclough, & Stratton (2006) yang menyatakan bahwa TGfU dapat meningkatkan *academic learning time* (ALT) siswa. Fakta itu dibuktikan dengan semakin meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan TGfU akan semakin efektif jika dilakukan dengan pentahapan secara sistematis, yaitu dimulai dari permainan yang mudah/ sederhana secara bertahap ditingkatkan pada permainan yang sulit/rumit. TGfU didasarkan atas pembelajaran berbasis dari permainan menuju ke permainan berikutnya dengan tetap mempertimbangkan pentahapan secara sistematis (Butler, Oslin, Mitchell, and Griffin. 2008).

4. KESIMPULAN

Pembelajaran PJOK pada dasarnya bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi siswa, bukan hanya potensi jasmaniah saja. Mengingat kesalahan persepsi dan kompleksitas konten yang ada, pembelajaran PJOK masih belum terselenggara untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu masalah yang dihadapi guru PJOK adalah kurang mampu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan menyibukkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam menjalankan tugas gerak.

Solusi atas masalah tersebut adalah diperlukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan permainan yang digunakan dalam pembelajaran PJOK. Model TGfU dikenalkan dan dipraktikkan dalam pelatihan ini, dan berhasil menarik minat guru untuk mempelajari dan mengimplementasikan dalam praktik pembelajaran.

Sisi positive kegiatan ini tidak saja dari segi hasil, tetapi juga dari sisi proses pelatihan. Hasil pelatihan ini sangat membantu guru untuk meningkatkan wawasan dan kemampuan dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna, sedangkan dari sisi proses, pelatihan ini menggunakan pendekatan kesejawatan-kolaboratif yang dapat meningkatkan keaktifan/ partisipasi guru untuk mengikutinya. Pelatihan dilakukan dengan menerapkan model workshop dan lesson study sangat efektif proses dan hasilnya. Pelatihan dilakukan dengan proporsi lebih pada kegiatan praktik. Kajian teoritis tetap diperlukan, tetapi proporsi tidak terlalu banyak. Dengan pendekatan seperti ini, masalah yang diangkat adalah masalah keseharian yang dijumpai guru, dan proses pemecahannya menempatkan guru sebagai actor utamanya, sehingga tingkat keterlibatannya sangat intensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Armour, K. M., & Yelling, M. (2007). Effective professional development for Physical Education Teachers: The role of informal, collaborative learning. *Journal of Teaching in Physical Education*, 26, 177-200.
- Bell, B. (2005). *Teacher development a model from science education*. London -Washington, D.C.: Falmer Press the Taylor & Francis e-Library.
- Boyle, B., Lamprianou, I., & Boyle, T. (2005). A longitudinal study of teacher change: What makes professional development effective? Report of the second year of study. *School Effectiveness and school improvement*, 16, 1.
- Butler, J., Oslin, J., Mitchell, S., & Griffin, L. (2008). The way forward for TGfU: Filling the Chasm between Theory and Practice. *Physical & Health Education Journal*, 74(1).
- Chen, W., Stephen, L. C., & Theresa, P. C. (2007). A collaborative approach to developing an interdisciplinary unit. *Journal of Teaching in Physical Education: Gale Economic Education Humanities Social-Science Arts*, 1(2), 26.
- Creemers, B., Kyriakides, L., & Antoniou, P. (2013). *Teacher professional development for improving quality of teaching*. New York London: Springer Dordrecht Heidelberg
- Fairclough, S. J., & Stratton, G. (2006). A review of physical activity levels during elementary school Physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25(2), 240-258.
- Harvey, S., Song, Y., Baek, J. H., & Van Der Mars, H. (2016). Two sides of the same coin: Student physical activity levels during a game-centred soccer unit. *European Physical Education Review*, 22(4), 411-429.
- Holt, N.L., Streat, William B., Bengoecha, E. G. (2002). Expanding the teaching games for understanding model : New avenues for future research and practise. Canada : University of Alberta.
- James, A. R. (2011). The marginalization of physical education: Problems and solutions, Part 1— Introduction. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance (JOPERD)*. 82(6), 15-16.
- Kaur, B., Kwon, O. N., & Leong, Y. H. (2017). *Professional development of mathematics teachers, An Asian Perspective*. Singapore: Springer Science.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner. Doing Critical Participatory Action Research*. London: Springer.
- La Vine., Mary, E., & Bechtel, P. (2015). All for one and one for all: A Collaborative Approach to Professional Development. *Journal of Physical Education and Sports Management*, 2(1), 71-89.
- Leonard, H. S., & Marquardt, M. J. (2010). The evidence for the effectiveness of action learning. *Action Learning, Research and Practice*, 2(7), 121-136.
- Levine, T. H., & Marcus, A. S. (2010). How the structure and focus of teachers' collaborative activities facilitate and constrain teacher learning. *International Journal of Teachers' Professional Development*, 26(3), 389-398.
- Light, R. (2003). The joy of learning: Emotion and learning in games through TGfU. *Journal of Physical Education New Zealand*, 36(1), 93-108.
- McKeen, K., Webb, P. I., & Pearson, P. J. (2007). Promoting physical activity through teaching games for understanding in undergraduate teacher education. In J. A. Diniz (Eds.), AIESEP 2005 World Congress.
- Merlen. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Moolenaar, N. M., Slegers, P. J. C., & Daly, A. J. (2012). Teaming up: Linking collaboration networks, collective efficacy, and student achievement. *International Journal of Teachers' Professional Development*, 28(2), 251-262.
- Mu'arifin. (2017). Pengembangan model pembinaan profesionalitas guru PJOK dalam Menyelenggarakan Pembelajaran. Disertasi tidak diterbitkan. Pascasarjana Unesa.
- National Research Council. (2007). *Enhancing professional development for teachers: potential uses of information technology*. Report of a Workshop. Washington, DC: The National Academies Press.

- Neil, R. (2006). Current models and approaches to in-service teacher education. *British Journal of In-Service Education*, 2(12), 58-67.
- Reimers, E. V. (2003). *Teacher professional development: an international review of the literature*. International Institute for Educational Planning. UNESCO.
- Renshaw, I., Araújo, D., Button, C., Chow, J. Y., Davids, K., & Moy, B. (2016). Why the constraints-led approach is not teaching games for understanding: A clarification. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(5), 459-480.
- Runhaar, P., Sanders, K., & Yang, H (2010). Stimulating teachers' reflection and feedback asking: An interplay of self-efficacy, learning goal orientation, and transformational leadership. *International Journal of Teachers' Professional Development*, 26(5), 1154-1161.