

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat yang bisa mempengaruhi pertumbuhan individu (Rasyidin, 2012). Pendidikan sangat penting bagi pertumbuhan anak karena akan membentuk karakter anak.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari Pendidikan keseluruhan karena Pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses pembelajaran (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani memiliki dampak dan pengaruh yang luas bagi proses pendidikan secara menyeluruh karena ternyata banyak pakar yang memahami dan memprediksi pengaruh pendidikan jasmani jika pembelajarannya telah berjalan dengan benar Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membantu anak didik menuju kearah kedewasaan yang dalam prosesnya syarat dengan nilai-nilai positif bagi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental, sosial, dan emosional.,

Permainan bolatangan merupakan permainan beregu dengan tujuan memasukan bola lebih banyak ke gawang lawan. Permainan bolatangan dimainkan dengan menggunakan bola yang dilempar dan ditangkap dengan kedua tangan yang dilakukan di atas lapangan indoor atau outdoor dengan ukuran tertentu. Bola tangan yaitu permainan regu yang dilakukan dengan cara melempar dan menangkap bola menggunakan tangan yang tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan (Mahendra, 2000). Dalam permainan bola tangan terdapat beberapa Teknik yang harus dikuasai oleh pemain.

Pendekatan Teknik merupakan model pembelajaran permainan yang dalam prosesnya lebih mengutamakan pembelajaran Teknik dasar terlebih dahulu dan selanjutnya permainan (Forrest, Webb & pearson, 2006). Pendekatan teknis yaitu salah satu bentuk pendekatan yang dapat diterapkan pelatih untuk keperluan tertentu misalnya, kebiasaan tertentu, ketangkasan, ketepatan dan lainnya. Tujuan pendekatan ini yaitu untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang

Shopia sri Ayumi, 2024

PERBANDINGAN PENERAPAN PENDEKATAN TEKNIK DAN HANDBALL LIKE GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sesuatu yang dipelajari anak dengan melakukannya secara praktis pengetahuan-pengetahuan yang telah dipelajari dan siap digunakan bila sewaktu-waktu diperlukan.

Selain itu, Abdul Rahman Saleh dalam (Supriyanto, 2017) menjabarkan bahwa ciri khas dari pendekatan teknik yaitu kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali supaya asosiasi stimulus dan respons menjadi sangat kuat dan tidak mudah untuk dilupakan. Sehingga terbentuklah sebuah keterampilan (pengetahuan) yang setiap saat siap untuk digunakan. Ciri khas dari pendekatan ini yaitu kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Pengulangan gerakan ini dimaksudkan agar terjadi otomatisasi gerak. Oleh karena itu, dalam pendekatan teknis perlu disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Permainan bola tangan di sekolah dasar biasanya di modifikasi menjadi permainan yang aturannya lebih singkat, yang dinamai dengan permainan *Handball like games*.

Hand ball like games adalah permainan-permainan yang menyerupai bola tangan, yang disajikan pada tataran lingkup pendidikan jasmani (Bahagia Y, 2010). Permainan *handball like games* termasuk kedalam permainan invasi karena di dalam permainan tersebut terdapat strategi menyerang dan bertahan.

Hakekat permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (passing) atau membawa (dribbling), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal (Bahagia Y, 2010). Dengan demikian maka setiap permainan yang memiliki karakteristik permainan atau memainkan obyek yang bertujuan untuk membuat atau mencegah terjadinya goal atau point, masuk kelompok permainan invasi.

Hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (wati A, 2021). Belajar dalam Pendidikan jasmani sangat berbeda dengan penampilan gerak seseorang. Bermain, olahraga (sport) dan pendidikan jasmani mengandung unsur "gerak insani". Ketiganya dapat dimanfaatkan untuk

proses kependidikan. Bermain dapat dimanfaatkan untuk kepentingan relaksasi dan hiburan.

Masalah taktis dalam permainan bola tangan (handball) meliputi beberapa aspek penting yang harus dikuasai oleh pemain untuk mengalahkan lawan. Berikut adalah beberapa masalah taktis utama Melempar dan Mengoper Bola Pemain harus mampu melempar dan mengoper bola dengan akurat untuk mengoptimalkan serangan dan menghindari pertahanan lawan Membuat Lawan Sulit.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh gita dewi mulyani dan gano sumarno tahun 2017 adalah untuk menguji pengaruh pengajaran handball like games terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran Penjas di sekolah dasar. Berdasarkan uraian penelitian terdahulu dan fenomena yang terjadi maka penulis ingin mengetahui perbandingan penerapan pendekatan Teknik dengan *handball like games* terhadap hasil belajar permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengidentifikasian dan analisa masalah yang sudah dipaparkan di atas maka, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan Teknik terhadap hasil belajar permainan?
2. Apakah terdapat pengaruh *handball like games* terhadap hasil belajar permainan?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan Teknik dan *handball like games* terhadap hasil belajar permainan?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas maka, tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan Teknik terhadap hasil belajar permainan.
2. Untuk mengetahui pengaruh *handball like games* terhadap hasil belajar permainan.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara pendekatan Teknik dan *handball like games* terhadap hasil belajar permainan

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini di harapkan memberikan manfaat dari berbagai aspek, Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia Pendidikan, khususnya bagi guru Pendidikan jasmani.

1.4.2 Manfaat dari segi kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan ilmu pada Pendidikan jasmani.

1.4.3 Manfaat praktis

Dapat dijadikan pegangan bagi guru Pendidikan jasmani, untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam Latihan dan peningkatan prestasi.