

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga hoki masuk ke Indonesia dilakukan oleh orang-orang Inggris dan Belanda. Peminatnya memang masih terbatas di kalangan mahasiswa, orang-orang Inggris, Belanda dan keturunan bangsa India. Pelopor hoki di kalangan bangsa Indonesia ialah pelajar-pelajar sekolah Guru Lembang di Bandung Hollandsh Inlandche Kweekschool (HIK) sekitar tahun 1932 yang aktif mengadakan pertandingan-pertandingan di Jawa dan Sumatra.

Olahraga hoki merupakan salah satu cabang olahraga beregu, satu regu terdiri dari sebelas orang pemain masing-masing pemain harus menggunakan sebuah stik untuk memainkan bola. Seperti olahraga beregu lainnya, hoki juga mengandalkan kerja sama atau kekompakan para pemainnya untuk memenangkan permainan.

Olahraga hoki merupakan salah satu cabang olahraga beregu yang memiliki beberapa keterampilan teknik yang harus dikuasai diantaranya keterampilan *push* (mendorong bola), *hit* (memukul bola), *stop* (menahan bola), *dribble* (menggiring bola), *flick* (mencungkil bola), *jab* (menjangkau bola), *tackle* (merampas bola) dan *scoop* (menganangkat bola) yang merupakan sebagai keterampilan dasar dalam olahraga hoki. Untuk menjadi seorang pemain hoki yang baik harus menguasai teknik dasar tersebut. Karena kalau tidak menguasai teknik-teknik dasar tersebut tidak akan tercipta sebuah permainan hoki yang baik dan efektif.

Dalam setiap cabang olahraga baik perorangan maupun beregu, untuk mencapai prestasi dan hasil belajar dalam lingkup ekstrakurikuler yang optimal perlu didukung oleh berbagai faktor sebagai penunjang keberhasilan. Dalam cabang olahraga hoki, sasaran yang dituju akan diraih oleh seorang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki, atlet atau tim, apabila siswa, atlet atau tim tersebut

Willi Rustiana, 2013

Perbandingan Pembelajaran Pendekatan Taktis dan Pendekatan Teknis Terhadap Hasil Belajar Push dan Hit Siswa Dalam Permainan Hoki (Study Ekperimen Di SMA Negeri 26 Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ditunjang oleh faktor-faktor mempengaruhi raihan prestasi dan hasil belajar. Potensi dan pengembangan diri dalam suatu aktivitas tertentu merupakan faktor-faktor yang menentukan tingkat pencapaian suatu prestasi. Tentang hal ini Lutan (1988:13) menjelaskan:

Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi digolongkan menjadi dua kategori yaitu: 1) Faktor endogen dan 2) Faktor eksogen. Yang dimaksud faktor endogen ialah atribut atau cirri-ciri yang melekat pada aspek fisik dan psikis seseorang, sementara faktor eksogen diartikan semua faktor di luar diri individu baik yang terdapat di lingkungan tempat berlatih maupun di lingkungan yang lebih umum pengertiannya.

Faktor-faktor tersebut di atas sangat menunjang terhadap pencapaian prestasi dan hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan kedua faktor tersebut memberikan kontribusi yang relatif besar dalam pencapaian suatu prestasi olahraga. Faktor dari luar yang memadai tidak akan berarti bila tidak ditunjang oleh faktor dari dalam, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu dalam proses pembinaan atlet bagi suatu cabang olahraga perlu memperhatikan kondisi dari faktor dalam dan luarnya.

Selain faktor tersebut diatas ada invramental input meliputi faktor guru, materi, metode atau pendekatan, sarana dan prasarana. yaitu suatu dalam suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan baik itu di intrakulikuler maupun di ekstrakulikuler yang mana di setiap sekolah saat ini ada satu mata pelajaran yang digemari dan termasuk pelajaran yang diekstrakulikulerkan yaitu mata pelajaran hoki salah satu nya sesuai dengan pengamatan penulis yaitu di SMA Negeri 26 Bandung. Pada saat ini ekstra kulikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung sudah banyak membuat prestasi dalam setiap hasil belajar, namun dalam hal

pembelajarannya kurang lebih perlu ada suatu pendekatan yang digunakan untuk membuat dalam setiap pembelajaran menjadi efisien.

Permainan hoki pada saat ini dikenal oleh masyarakat, terutama dikalangan mahasiswa atau masyarakat sekolah (siswa), itupun di dalamnya termasuk mahasiswa atau siswa yang sudah memiliki aspek kognitif yang sudah matang dan psikomotorik yang sudah siap. Sepintas permainan hoki ini dianggap sangat berbahaya karena menggunakan alat yang sangat cenderung dekat dengan bahaya. Akan tetapi sebenarnya manakala siswa sudah mengenal dekat permainan tersebut maka sangat menyenangkan. Olahraga hoki di sekolah belum termasuk kedalam mata pelajaran intrakurikuler tetapi olahraga hoki sudah termasuk dalam ekstra kurikuler, siswa SMA Negeri 26 sangat berantusias dalam memilih permainan hoki untuk mendapatkan prestasi di bidang olahraga, sesuai dengan hasil survey bahwa siswa yang mengikuti ekstra kurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung cukup banyak.

Maka dari itu penulis ingin mengetahui pendekatan apa yang baik dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung. Meski banyak model pendekatan yang memiliki kelebihan dan kekurangan penulis memilih pendekatan teknis dan pendekatan taktis yang ingin dicobakan kepada setiap siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung untuk mengetahui hasil belajar push dan hit dalam permainan hoki menggunakan pendekatan yang disebutkan di atas yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis.

Tujuan permainan hoki adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antar pemain, unit dan tim. Hoki pada saat ini semakin dinamis dan dimainkan dalam tempo yang cepat. Pergerakan pemain, baik dengan bola maupun tanpa bola yang semakin rumit dan sulit diantisipasi, umpan atau *passing* yang akurat dan kemampuan *shooting* yang baik menjadikan hoki sebagai permainan atau olahraga yang menarik. Kondisi semacam ini menuntut tiap pemain memiliki kemampuan.

Untuk memperoleh kemampuan gerak dasar bermain hoki yang baik, seorang pemain harus melakukan aktifitas gerak yang sistematis dan terarah. Salah satu pelaksanaan dalam pembelajaran hoki menggunakan Model pembelajaran, ada banyak beberapa model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan atau hasil belajar yang ingin di capai. Banyak sekali model pembelajaran yang menunjang untuk menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal salah satunya menggunakan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis.

Pendekatan taktis (pembelajaran permainan taktikal) karena model pembelajaran taktis dapat mengembangkan minat siswa dalam menyusun struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan dalam keterampilan bermain. Dalam satu unit pembelajaran permainan yaitu membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penguasaan permainan secara utuh.

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997: dalam Metzler. 2000) menyatakan, bahwa “aktivitas simulasi atau bentuk-bentuk permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal”. Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah situasi yang realistic yang akan dihadapi dalam bentuk permainan yang sebenarnya.

Alternatif dalam upaya memberdayakan kemampuan bermain olahraga hoki yang baik dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran pendekatan taktis. Model mengajar dengan menggunakan pendekatan taktis merupakan model mengajar gerak olahraga yang memiliki karakteristik yang berbeda. Penerapan model pembelajaran tersebut di dasarkan pada jenis keterampilan yang dipelajari memiliki unsur gerakan yang sulit atau sederhana. Selain itu, keberadaan siswa juga merupakan faktor yang penting dan harus diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran, apakah siswa telah memiliki keterampilan yang baik ataukah belum.

Pendekatan taktis merupakan model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain olahraga hoki. Model pembelajaran tersebut memiliki ciri dan penekanan yang berbeda, sehingga belum diketahui tingkat efektifitasnya terhadap peningkatan kemampuan dan hasil belajar bermain olahraga hoki yang baik.

Beberapa alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar yang baik dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran teknis. Pendekatan teknis ini lebih menekankan pada penekanan dan pengulangan teknik-teknik dasar.

Model pendekatan teknis adalah model pembelajaran yang meningkatkan teknik-teknik gerakan yang diperlukan untuk mampu melakukan cabang olahraga yang dilakukan siswa, misalnya teknik menembak bola, melempar bola, menangkap bola dan sebagainya. Latihan teknik adalah latihan yang khusus dimaksudkan guna membentuk dan memperkembangkan kebiasaan-kebiasaan motorik atau perkembangan neuromuscular. Kesempurnaan teknik-teknik dasar dari setiap gerakan adalah penting untuk menentukan gerak keseluruhan. Oleh karena itu, gerak-gerak dasar setiap bentuk teknik yang diperlukan dalam setiap cabang olahraga, haruslah dilatih dan kuasai secara sempurna (Yunyun., 27 :36).

Keuntungan menggunakan model pembelajaran teknis adalah pendekatan ini lebih menekankan penekanan dan pengulangan teknik-teknik dasar, jadi siswa akan akan mahir melakukan teknik dasar karena semakin banyak pengulangan semakin mahir pula siswa melakukan teknik dasar tersebut. Sedangkan kekurangannya adalah penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga, dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran.

Untuk mengetahui hal tersebut, maka perlu dikaji dan diteliti secara lebih mendalam baik secara teori maupun praktek, maka peneliti mencoba membahas mengenai “ Perbandingan pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan teknis terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran permainan hoki.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung ?
2. Apakah pembelajaran pendekatan teknis memberikan pengaruh terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung ?
3. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan teknis terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya atau tidak penggunaan pendekatan taktis terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran hoki.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya atau tidak penggunaan pendekatan teknis terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran hoki.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan pembelajaran taktis dan pendekatan pembelajaran teknis terhadap hasil belajar push dan hit dalam pembelajaran hoki.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan informasi dan keilmuan yang berarti bagi lembaga atau organisasi keolahragaan dan perorangan yang terkait dengan pembinaan olahraga hoki mengenai pengaruh model

pembelajaran yaitu model dengan menggunakan pendekatan taktis dan pendekatan teknis terhadap hasil belajar push dan hit dalam permainan hoki dalam konteks pembelajaran.

2. Secara praktis dapat dijadikan acuan bagi para pelatih/ guru dalam menyusun program latihan dan pembelajaran.

E. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian sangat diperlukan agar masalah yang diteliti lebih terarah. Mengenai pembatasan penelitian dijelaskan oleh Surakhmad (1990:36) sebagai berikut:

“Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, kecekatan, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut”.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan teknis.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar push dan hit dalam permainan hoki.
3. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung sebanyak 30 orang.

F. Anggapan Dasar

Penelitian ilmiah membutuhkan suatu anggapan dasar, karena dengan anggapan dasar seorang peneliti memiliki landasan dan keyakinan dalam menetapkan dan melaksanakan kegiatannya. Surakhmad (1982:107) menjelaskan, bahwa “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak penelitian yang

kebenarannya diterima oleh penyelidik.” Kemudian Arikunto (1996:60) mengemukakan, bahwa “Setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda.”

Model Pendekatan taktis adalah model pembelajaran yang menitik beratkan kepada keutuhan permainan dari bahan pelajaran yang ingin disampaikan yaitu games-drill-game. Bunker dan Thorpe's (1986) yang dikutip oleh Metzler (2000:122) menyatakan, bahwa “Pengajaran permainan untuk pemahaman di dasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan yaitu Permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan, eksekusi keterampilan, penampilan.

Maksud dari penjelasan di atas adalah sebagai berikut :

1. Permainan

Siswa perlu diperkenalkan berbagai macam bentuk permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Untuk itu, seorang guru harus mempertimbangkan area permainan, jumlah siswa yang dilibatkan dan perlengkapan yang digunakan. Hal ini ditujukan untuk memperkenalkan siswa dengan masalah-masalah yang terdapat dalam permainan, intinya untuk menciptakan space (ruang) saat menyerang sasaran.

2. Apresiasi Permainan

Sebelum memulai permainan, sebaiknya siswa memahami peraturan yang dimainkannya, walaupun mudahnya permainan yang akan dimainkan. Hal ini penting karena peraturan memberikan bentuk untuk permainan itu sendiri. Perubahan peraturan permainan akan memberikan dampak terhadap taktik atau siasat yang akan diterapkan kepada siswa.

3. Kesadaran Taktikal

Setelah memahami peraturan permainan, guru perlu mempertimbangkan taktik yang akan diberikan kepada siswa selama permainan berlangsung. Guru perlu menjelaskan kepada siswa bahwa kesadaran taktis dapat diketahui dengan mengenali kelemahan lawan.

4. Pembuatan Keputusan

Siswa yang cerdas hanya membutuhkan beberapa detik dalam pengambilan keputusan dan tidak melihat adanya perbedaan antara “apa” dan “bagaimana”. Dalam pendekatan ini, ada perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang akan dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa sebaiknya mengenali dan menghubungkan kekurangan atau kelemahan dalam pengambilan keputusan.

1. Apa yang akan dilakukan

Sudah jelas bahwa kesadaran taktis diperlukan jika keputusan akan dibuat. Dalam memutuskan apa yang akan dilakukan, setiap situasi harus dinilai dan oleh karena itu, kemampuan untuk mengenali petunjuk dan memprediksi hasil merupakan hal yang paling penting.

2. Bagaimana melakukannya

Pertanyaan seperti ini berkaitan erat dengan pengambilan keputusan untuk mencari cara terbaik. Sebagai contohnya, ketika memiliki waktu yang sangat terbatas, reaksi cepat sangat dibutuhkan untuk mengatasi kondisi seperti ini sedangkan saat memiliki ketersediaan waktu yang lebih banyak ketepatan menjadi elemen pengontrol yang penting.

5. Eksekusi Permainan

Penerapan skil digunakan untuk melihat konteks siswa dan mengenali keterbatasan siswa. Oleh karena itu, penerapan skil harus dibedakan dengan “performance/hasil/prestasi” dan mungkin mencakup beberapa aspek baik dari efisiensi mekanika pergerakan dan hubungannya dengan situasi permainan tertentu.

6. Penampilan

Pada tahap ini siswa mengembangkan penampilan yang diperlukan, berdasarkan dari kombinasi kesadaran taktis dan skil yang sudah dipelajari sebelumnya. Penampilan merupakan hasil dari pengamatan dari proses

permainan yang di ukur berdasarkan kriteria tertentu. Dengan cara inilah, guru akan mengklasifikasikan siswa ke dalam katagori baik atau buruk.

Contoh: tugas melakukan permainan hoki dengan tugas gerak bermain tanpa sebelumnya ada drill secara utuh tanpa tahapan-tahapan.

Tugas gerak yang dilakukan oleh siswa dengan melakukan banyak permainan memungkinkan siswa untuk cepat menguasai tugas gerak yang diberikan, motivasi untuk lebih baik dari sebelumnya semakin baik, dan otomasi gerak akan semakin baik.

Beberapa alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar yang baik dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran teknis. Pendekatan teknis ini lebih menekankan pada penekanan dan pengulangan teknik-teknik dasar.

Model pendekatan teknis adalah model pembelajaran yang meningkatkan teknik-teknik gerakan yang diperlukan untuk mampu melakukan cabang olahraga yang dilakukan siswa, misalnya teknik menembak bola, melempar bola, menangkap bola dan sebagainya. Latihan teknik adalah latihan yang khusus dimaksudkan guna membentuk dan memperkembangkan kebiasaan-kebiasaan motorik atau perkembangan neuromuscular. Kesempurnaan teknik-teknik dasar dari setiap gerakan adalah penting untuk menentukan gerak keseluruhan. Oleh karena itu, gerak-gerak dasar setiap bentuk teknik yang diperlukan dalam setiap cabang olahraga, haruslah dilatih dan kuasai secara sempurna (Yunyun., 27 :36).

Keuntungan menggunakan model pembelajaran teknis adalah pendekatan ini lebih menekankan penekanan dan pengulangan teknik-teknik dasar, jadi siswa akan akan mahir melakukan teknik dasar karena semakin banyak pengulangan semakin mahir pula siswa melakukan teknik dasar tersebut. Sedangkan kekurangannya adalah penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga, dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan bahwa model pembelajaran sangat penting untuk siswa atau peserta didik. Dengan adanya pendekatan taktis dan teknis dalam permainan hoki diharapkan siswa bisa mendapatkan hasil belajar

yang baik atau turut aktif dalam pembelajaran hoki, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang pendekatan taktis dan teknik yang diterapkan dalam permainan hoki khususnya keterkaitannya dengan hasil belajar push dan hit dalam permainan hoki.

G. Batasan Istilah

Dalam bagian ini dikemukakan batasan dan definisi istilah yang digunakan atau yang menjadi kerangka acuan peristilahan dalam penelitian ini. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

Model menurut Fred Percipal(t.t,dalam hamalik) adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu obyek atau sistem yang mengkombinasikan bagian bagian khusus tertentu dari obyek aslinya.

Model pendekatan taktis adalah model yang menitikberatkan kepada game-drill-game dari bahan pelajaran yang ingin disampaikan.

Model pendekatan teknis adalah model yang menitikberatkan kepada drill-game-drill

Permainan Hoki adalah olahraga permainan menggunakan alat berupa stik dan bola yang dimainkan menggunakan teknik-teknik tertentu untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan.

Push adalah suatu teknik dasar dalam permainan hoki yaitu mendorong bola dengan stik tujuannya untuk memberi umpan.

Hit adalah suatu teknik dasar dalam permainan hoki yaitu memukul bola dengan stik tujuannya yaitu untuk mengumpan atau memasukan bola ke gawang.

Hasil Belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif,afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terseleksi bahan pelajaran.(Dimiyati dan Mudjiono 1999:250)