

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan olahraga permainan bola tangan di Indonesia saat ini belum berkembang sebagaimana cabang olahraga permainan lainnya. Hal tersebut ditandai oleh masih jarangya kejuaraan atau pertandingan-pertandingan seperti halnya pertandingan sepak bola, bola voli, bola basket, softball, futsal, sepak takraw, tennis dan kejuaraan atau pertandingan cabang olahraga lainnya. Sementara di negara lain seperti Brasil, Argentina, Jerman, bahkan Jepang serta Korea permainan bola tangan sudah sangat berkembang pesat, hal tersebut dapat dibuktikan dengan keikutsertaan mereka dalam kejuaraan-kejuaraan internasional yang sudah berjalan dan terprogram seperti *World Men's Handball Championship*, *World Women Handball Championship*, *Asian Women's Handball Championship*, *Asian Men's Handball Championship*, *European Men's Handball Championship*, *European Men's Handball Championship*. (<http://www.ehfc1.com/>)

Sebenarnya di Indonesia permainan bola tangan telah ada sejak tahun 1897. Saat itu permainan dilakukan oleh 2 regu, masing-masing regu terdiri dari 11 pemain (*outdoor/field handball*), permainan banyak dilakukan di lingkungan perguruan tinggi yaitu pada kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Pada masa itu juga cukup banyak pertandingan diselenggarakan, baik oleh perguruan tinggi maupun oleh organisasi mahasiswa. (Haris, 1986: 9). Selanjutnya menurut Haris (1986: 9) di Indonesia, permainan bola tangan pernah mengisi acara pertandingan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) ke II yang diselenggarakan di Jakarta pada tahun 1951. Peserta pertandingan pada waktu PON II

tersebut, hanya terdiri dari 4 daerah yaitu: Jakarta Raya, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Selanjutnya dipaparkan juga bahwa permainan bola tangan pernah mengisi acara dalam Pekan Olahraga Mahasiswa (POM) yaitu pada POM ke V yang diselenggarakan di Medan pada tahun 1960. Dikatakan pula oleh Haris (1986: 10) bahwa perkembangan permainan bola tangan hanya bertahan sampai masa akhir orde lama (1965-1966) dan kemudian secara perlahan permainan bola tangan mengalami kemunduran dan akhirnya menjadi tidak populer lagi.

Saat ini, dikalangan mahasiswa muncul beberapa orang yang ingin bermain bola tangan, khususnya mahasiswa yang tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) bola tangan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (FPOK), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Meski UKM ini terbilang baru, akan tetapi antusias para mahasiswa, khususnya mahasiswa FPOK cukup tinggi. UKM bola tangan FPOK UPI pernah mengikuti kejuaraan nasional antar perguruan tinggi yang diselenggarakan di Jakarta pada tahun 2009, yang pesertanya diikuti oleh 10 tim dari tiga perguruan tinggi yaitu UPI (3 tim putra dan 1 tim putri), UNJ (2 tim putra dan 1 tim putri), dan UNESA (2 tim putra dan 1 tim putri). Pada pertandingan bola tangan putra, tim tuan rumah (UNJ A) keluar sebagai juara 1, *runner up* 1 untuk UNESA A, sedangkan *runner up* 2 diraih UPI B dan untuk pertandingan bola tangan putri, UPI keluar sebagai juara 1, *runner up* 1 UNJ dan *runner up* 2 didapat oleh UNESA.

Dalam konteks menyelenggarakan pertandingan, UKM bola tangan UPI sudah 2 kali mengadakan kejuaraan bola tangan se-Jawa Barat antar Kabupaten/Kota. Pesertanya terdiri atas, Kota Cimahi, Kota Cirebon, Kab. Indramayu, Kota Bogor, Kota Depok, Kota Bekasi, Kota Bandung, Kab. Sumedang, Kab. Karawang, Kab. Kuningan, Kec. Banjar, Kab. Tasik, Kab. Sukabumi, Kab. Cianjur dan Kab. Majalengka, Kab. Bandung Barat.

Dalam struktur kurikulum program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) FPOK UPI, permainan bola tangan merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa PJKR. Dengan dimasukkannya permainan bola tangan dalam struktur program kurikulum PJKR ini sangat mendukung terhadap perkembangan permainan bola tangan khususnya dikalangan mahasiswa PJKR.

Meskipun berbagai usaha baik secara formal dan informal telah dilakukan, permainan bola tangan masih belum dapat diterima di kalangan orang banyak, khususnya masyarakat Indonesia. Hal tersebut mungkin dikarenakan belum banyaknya pengenalan permainan bola tangan secara langsung pada masyarakat luas secara terprogram. Masih sedikit orang yang memperkenalkan atau melakukan demonstrasi-demonstrasi permainan bola tangan, sehingga mengakibatkan kurang dikenalnya permainan bola tangan dikalangan masyarakat luas. Tidak sedikit masyarakat beranggapan bahwa permainan bola tangan adalah permainan bola basket atau bola voli, karena memang bentuk dan pola permainan serta peraturan permainan bola tangan merupakan modifikasi dari permainan sepak bola dan bola basket. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bola tangan belum memasyarakat dan jarang dimainkan oleh masyarakat. Selanjutnya, jika dilihat dari cara bermain dan peraturannya, permainan bola tangan merupakan permainan yang alamiah (*natural game*) dan mudah dilakukan. Permainan bola tangan hanya membutuhkan keterampilan alamiah, seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Semua ini merupakan keterampilan alamiah dan merupakan keterampilan motorik yang sangat mendasar.

Peraturan permainan bola tangan terbilang mudah, lapangan terbagi atas 2 bagian yang sama besar dan lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang 40 meter dan lebar 20 meter, gawang dengan ukuran lebar 3 meter dan tinggi 2

meter diletakkan tepat pada tengah-tengah masing-masing garis akhir, bola harus bulat dengan lingkaran bola antara 58-60 cm untuk putra dan sedangkan lingkaran 54-56 cm untuk putri, masing-masing regu terdiri dari 7 orang pemain (6 orang pemain lapangan dan 1 orang penjaga gawang), lama permainan adalah 2 x 30 menit untuk putra dan 2 x 25 menit untuk putri, dan cara memainkan bola tangan setiap pemain diperbolehkan untuk memantulkan, melempar, menangkap, menghentikan bola dengan menggunakan tangan, lengan, kepala, badan, paha, dan lutut. Meski demikian pemahaman permainan bola tangan belum memasyarakat seperti olahraga permainan bola basket, bola voli, futsal dan sepakbola.

Permainan bola tangan merupakan permainan yang menurut penulis memiliki keunikan dalam proses permainannya. Keunikannya terletak pada cara membuat angka/gol, yaitu dengan cara melempar bola masuk ke gawang lawan. Pada permainan bola tangan para pemain dapat melakukan lemparan bola ke gawang (*shooting*) dengan berbagai cara gerakan, seperti *the jump shot* (menembak pada saat melompat ke atas), *the dive shot* (menembak pada saat melompat kedepan), dan *the flying shot* (menembak pada saat melayang). Dengan beragamnya jenis *shooting*, pemain dapat mengkreasikan gerakannya pada saat melakukan *shooting*.

Permainan bola tangan yang dilakukan dengan visi yang jelas mengajarkan kepada para pemain nilai-nilai kemanusiaan yang mendasar dan *universal*, seperti nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, dan menghargai lawan. *Kerjasama* adalah pekerjaan yang dilakukan oleh beberapa pihak secara bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu yang telah disepakati bersama. Untuk dapat menciptakan angka dan meraih kemenangan dalam permainan bola tangan, para pemain harus bekerjasama, karena permainan bola tangan adalah permainan tim bukan individu. *Toleransi*: menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,

toleransi adalah sifat atau sikap menenggang, mau menenggang terhadap perbuatan orang lain yang masih dalam batas diterima. Dalam pertandingan permainan bola tangan pasti ada pemain yang melakukan kesalahan sendiri yang mungkin dapat merugikan tim, akan tetapi pemain lain tidak bisa semena-mena menyalahkan pemain tersebut, *Percaya diri* adalah sebuah cara meningkatkan kepercayaan diri untuk kesuksesan dengan cara mengatasi minder. Dalam pertandingan setiap pemain harus mempunyai mental yang bagus agar pada saat pertandingan pemain merasa percaya diri untuk bermain dan menciptakan gol/angka pada tim lawan, *Keberanian* adalah sikap atau sifat tidak takut menghadapi sesuatu. Pada saat pertandingan tidak semua pemain memiliki keberanian untuk melakukan tembakan ke gawang tim lawan karena tim lawan memiliki badan yang besar-besar sehingga membuat mental jatuh, akan tetapi dalam pertandingan setiap pemain harus berani untuk menghadapi kondisi apapun, *Menghargai lawan* adalah sikap toleransi sesama umat manusia, menerima perbedaan antara setiap manusia sebagai hal yang wajar. Dalam setiap pertandingan, setiap pemain harus saling menghargai lawannya agar pada saat pertandingan tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Memperhatikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya maka permainan bola tangan perlu dikembangkan ke berbagai lapisan masyarakat luas sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peluang yang paling mudah untuk memasyarakatkan permainan bola tangan adalah melalui persekolahan, karena ciri masyarakat sekolah, adalah: (1) terdiri atas remaja yang memiliki karakter senang bermain dan masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dari seluruh dimensi fisik dan kepribadiannya, sehingga permainan bola tangan dapat melengkapi dalam membantu menumbuhkan dan mengembangkan seluruh dimensi tersebut, (2) dalam pelaksanaan pembelajaran lebih

terorganisir karena di sekolah siswa dituntut untuk mengikuti dan mentaati aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan jasmani dipaparkan sebagai berikut,

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Permainan dan olahraga, (2) Aktivitas pengembangan, (3) Aktivitas senam, (4) aktivitas ritmik, (5) Aktivitas air (*aquatik*), (6) Pendidikan luar kelas, dan (7) Kesehatan.

Mangacu pada Peraturan Pemerintah di atas, maka sangat jelas bahwa olahraga permainan merupakan salah satu ruang lingkup materi yang harus diajarkan. Namun tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana pembelajaran permainan olahraga yang lengkap untuk melaksanakan kurikulum seperti tersebut diatas, terutama di sekolah-sekolah yang berada di pelosok-pelosok Desa. Untuk itu, permainan bola tangan yang merupakan salah satu olahraga permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk melengkapi aktivitas belajar siswa, terutama di sekolah yang sarana dan prasarananya kurang mendukung terhadap pelaksanaan Peraturan Pemerintah tentang standar isi tersebut di atas.

Jika dilihat dari karakteristiknya permainan bola tangan masuk ke dalam kelompok permainan bola besar dan *invasi game*, sama seperti halnya permainan bola basket, bola voli dan sepak bola. Untuk itu jika permainan bola tangan diajarkan dipersekolahan maka harus merujuk kepada kompetensi dasar sebagaimana yang dirumuskan untuk pembelajaran sepakbola, voli dan basket. Yaitu, Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Permainan bola tangan termasuk olahraga permainan yang dapat diajarkan di lingkungan persekolahan. Selanjutnya dalam kurikulum dipaparkan pula bahwa standar

kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah pembelajaran permainan dan olahraga sebagai berikut,

Mempraktikkan gerakan dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang terdiri dari tiga kompetensi dasar, yaitu (1) Mempraktikkan permainan bala kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran.

Merujuk pada Peraturan Pemerintah tentang standar isi, keterbatasan sarana prasarana pelaksanaan penjas, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola tangan, maka tidak salah jika permainan bola tangan, yang tidak memerlukan biaya pengadaan dan pemeliharaan sarana yang banyak, diajarkan di lingkungan persekolahan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka siswa diharapkan dapat menerapkan nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran, selain itu siswa juga diharapkan dapat mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kompetensi dasar “mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran” diharapkan dapat tercapai melalui materi pembelajaran pilihan, seperti permainan sepak bola, bola basket, futsal, bola voli mini, bola tangan, dll. Dijelaskan dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan 2006 pada kompetensi dasar tingkat Sekolah Menengah Atas bahwa sebagai berikut,

Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan

Permainan bola tangan dapat menjadi materi yang dapat dipilih untuk diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani terutama di Sekolah Menengah Atas.

Pembelajaran permainan ini diyakini memiliki tujuan sebagai salah satu alat atau sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, seperti yang tersurat dalam <http://artikel-olahraga.blogspot.com/2008/02/pendidikan-jasmani.html> sebagai berikut: (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, dan (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran bola tangan, sebagai bagian dari keberhasilan pembelajaran Pendidikan Jasmani, adalah tingkat pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih model, pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran permainan bola tangan. Tidak sedikit guru pendidikan jasmani yang masih kurang memahami tentang pendekatan, strategi dan metode yang baik dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Hal ini minimal dapat diamati dari dua sudut pandang yaitu, (1) dari struktur kurikulum pendidikan guru (PJKR) sebelum tahun 1994, dan (2) dari praktik pembelajaran. Dalam struktur kurikulum PJKR, sebelum tahun 1994 belum secara eksplisit dan tersurat model atau pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani dijadikan mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa PJKR. Kondisi ini dapat ditafsirkan bahwa guru penjas yang

lulus sebelum tahun 1994, mereka belum banyak memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang konsep dan praktek model atau pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani. Begitu juga dalam praktik pembelajaran, dapat diduga atau diprediksi mereka kurang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam praktek pembelajaran.

Pendekatan/model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran merupakan pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan terhadap proses pembelajaran. Pendekatan/model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran sangatlah berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau bergabung dari pendekatan tertentu. Menurut Killen (1998) yang dikutip oleh Sanjaya (2006: 125), bahwa “Ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa.”

Dalam pembelajaran terdapat beberapa pendekatan, diantaranya yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis. Pendekatan teknis lebih menekankan pembelajaran teknik dari suatu permainan, sedangkan pendekatan taktis menekankan pada taktik dari suatu permainan dalam cabang olahraga. Pada proses pembelajaran secara tradisional yang dilakukan oleh guru belum memberikan sumbangan yang berarti terhadap penampilan siswa dalam permainan. Hal ini menjadikan landasan untuk menerapkan pendekatan taktis dalam setiap proses pendekatan.

Melalui pendekatan ini, diharapkan adanya peningkatan motivasi dan minat siswa atau atlet untuk belajar. Pendekatan taktis memberikan suatu alternatif yang memberikan

kepada siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain, seperti yang dikemukakan Subroto (2001: 4), menjelaskan bahwa: “Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan.” Lebih lanjut Huedaya (2001: 17), menjelaskan bahwa sasaran dari pengajaran melalui pendekatan taktis adalah: “Meningkatkan tampilan bermain siswa, dengan melibatkan kombinasi dari kesadaran taktis dan penerapan keterampilan teknik dasar ke dalam bentuk permainan yang sebenarnya.”

Selain dari pendekatan, ada istilah lain yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran. Sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran diartikan sebagai model pembelajaran. Dijelaskan oleh Husdarta dan Saputra (1999: 35) bahwa “Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional.

Berdasarkan beberapa hasil penjelasan di atas yang menjelaskan tentang pendekatan dan model pembelajaran, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat banyak kesamaan antara pendekatan dan model pembelajaran diantaranya, yaitu di dalam pendekatan dan model terdapat sebuah strategi pembelajaran, terdapat dua pengelompokan pendekatan belajar (berpusat pada guru dan berpusat pada siswa), dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran menjelaskan tentang keterkaitan yang erat antara pendekatan dan model.

Strategi merupakan sebuah upaya untuk mencari alternatif perubahan dari sebuah tatanan yang ada. Penentuan strategi adalah pilihan terbaik yang telah dirumuskan sesuai dengan pembelajaran apa yang akan diajarkan kepada siswa. Engkoswara (1981) memaparkan bahwa “strategi adalah sesuatu ketentuan yang ditetapkan secara lebih rinci dan berlandaskan kepada tujuan.”

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya di atas, pendekatan merupakan sebuah pandangan yang menjadi titik tolak dari penggunaan sebuah strategi pembelajaran. Maka dari itu strategi merupakan bagian dari pendekatan yang digunakan guru kepada siswanya. Dijelaskan oleh Sanjaya (2006: 125) sebagai berikut,

Pendekatan yang berpusat pada guru, seperti strategi pembelajaran langsung, deduktif, dan ekspositori. Sedangkan pendekatan pembelajaran discovery dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif.

Penjelasan lebih lanjut tentang strategi pembelajaran, Killen diikuti oleh Sanjaya (2006: 126) mengungkapkan sebagai berikut,

Strategi pembelajaran langsung, yaitu materi pelajaran disajikan begitu saja kepada siswa dan siswa tidak dituntut untuk mengolahnya. Sedangkan strategi yang bahan pelajaran dicari dan ditemukan oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya.

Senada dengan penjelasan di atas bahwa pembelajaran langsung dan tidak langsung lebih diartikan sebagai sebuah gaya mengajar. Seperti yang telah diungkapkan oleh Mosston dan Ashworth (1994) yang dikutip oleh Suherman (1998: 130) “mengemukakan beberapa kemungkinan cara mengajar Penjas secara garis besarnya dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu *direct teaching styles* (gaya mengajar langsung), dan *indirect teaching styles* (gaya mengajar tidak langsung).” Cara mengajar yang dijelaskan di atas mempunyai karakteristik gaya mengajar yang sangat berbeda satu sama lainnya. Selanjutnya dijelaskan pula oleh Mosston dan Ashworth yang dikutip oleh Adang Suherman terdapat beberapa contoh dari setiap gaya mengajar tersebut, adalah sebagai berikut,

Beberapa contoh *direct teaching*, misalnya: komando, penugasan, resiprokal, *self check*, dan *inclusion style*. Sementara contoh *indirect teaching* misalnya: *problem solving (guided, convergent, dan divergent discovery)*, *learner's design*, *learner-initiated*, dan *self-teaching style*.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai gaya mengajar, bahwa dapat diartikan *direct teaching* sebagai sebuah gaya pembelajaran yang dalam pengambilan keputusan semua didominasi guru, sedangkan dalam *indirect teaching* pengendalian pembelajaran berada pada siswanya.

Perlu diingat kembali tujuan utama dalam proses pembelajaran penjas bukan saja penguasaan keterampilan gerak, akan tetapi pembelajaran yang mengarah kepada aspek perkembangan kognitif anak dan perkembangan sosial dan emosi anak. Itu diakibatkan penggunaan metode pembelajaran yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadikan pelaku bebas mengeksplorasi segala bentuk potensi dalam dirinya. Guru berfungsi penuh sebagai pemerintah dan pengambil keputusan mutlak kepada siswa. Senada dengan penjelasan di atas, menurut Subroto dan Yudiana (2010: 26), sebagai berikut,

Guru mengambil penuh sebagai pengambil keputusan, permainan sepenuhnya ditentukan oleh peraturan guru yang “memerintah” anak untuk ikut serta banyak metode latihan yang kurang memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak, dan kelayakan bentuk latihan dengan perkembangan pola pergerakan atau perkembangan sosial dan emosi anak.

Pemahaman guru penjas terhadap penerapan metode pilihan sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran permainan bola tangan di sekolah dapat berpengaruh besar terhadap motivasi siswa untuk belajar aktif dan tingkat pemahaman serta motorik dasar yang berbeda-beda dimiliki siswa yang begitu banyak dapat menuntut sampai sejauh mana tingkat kompetensi guru penjas tersebut, dijelaskan oleh Sanjaya (2006: 126), sebagai berikut:

Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggapnya relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lainnya.

Penjelasan tersebut memberikan arahan, seperti misalkan bagaimana teknik dan taktik menjalankan metode bagian agar berjalan efektif dan efisien. Penjelasan lebih lanjut tentang pengertian teknik, menurut Morris dalam Sudjana (2000:13) menjelaskan bahwa “Teknik adalah prosedur yang sistematis seperti penunjuk untuk melaksanakan tugas pekerjaan yang kompleks atau ilmiah, merupakan tingkat keterampilan atau perintah untuk melakukan patokan-patokan dasar suatu penampilan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran bola tangan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Berdasarkan perkembangan kurikulum PJKR, guru-guru sebelum tahun 1994 belum memiliki pengalaman belajar tentang berbagai pendekatan, model dan strategi pembelajaran.
2. Belum dimilikinya pengalaman belajar tentang berbagai pendekatan, model dan strategi pembelajaran tersebut maka diduga dalam prakteknya pun mereka belum menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan berbagai pendekatan tersebut.
3. Secara spesifik guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan bagaimana menerapkan gaya-gaya mengajar terutama gaya mengajar komando dan gaya *discovery* didalam hal pembelajaran aktivitas bola tangan.

C. Batasan Masalah

Jadi berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran aktifitas bola tangan di sekolah sangat banyak, khususnya yang terjadi di SMA Negeri 13 Bandung untuk itu dalam keterbatasan peneliti maka pengkajian dalam penelitian ini dibatasi disekitar:

1. Kemampuan peneliti untuk meneliti
2. Keterbatasan waktu yang tersedia di luar dari kegiatan perkuliahan
3. Keterbatasan psikologi peneliti dengan sekolah
4. Keterbatasan biaya yang juga mempengaruhi terhadap proses pengamatan

Dalam penelitian ini, penulis membatasi pada masalah penelitian tentang “*pengaruh gaya mengajar komando dan gaya mengajar discovery terhadap hasil belajar shooting pada permainan bola tangan.*”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara gaya mengajar komando dengan gaya mengajar *discovery* terhadap hasil belajar *shooting* dalam pembelajaran bola tangan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *shooting* dalam aktivitas permainan bola tangan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepada dua hal sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada terutama yang terkait pembelajaran *shooting* dalam permainan bola tangan.
- b. Menambah khazanah keilmuan dibidang olahraga, khususnya pengembangan landasan-landasan keilmuan dalam praktik aktivitas dalam pembelajaran aktivitas permainan bola tangan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang sangat besar bagi semua pihak terkait masalah pengaruh gaya mengajar komando dan gaya *discovery* terhadap hasil belajar *shooting* pada permainan bola tangan di SMA Negeri 13 Bandung, diantaranya:

- a) Bagi Guru. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk merangsang lebih berkreasi dan berinovasi lagi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi *feedback* bagi guru Pendidikan Jasmani dalam menyusun strategi pendekatan pembelajaran yang lebih variatif yang diharapkan memberikan manfaat dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan bola tangan di sekolah.
- b) Bagi Siswa. Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik serta siswa menjadi lebih antusias terhadap pembelajaran permainan bola tangan pada mata pelajaran Pendidikan jasmani di sekolah.

- c) Bagi Peneliti. Peneliti secara tidak langsung telah ikut andil bagian dalam memberikan pemahaman dan memperkuat pelaksanaan proses pembelajaran permainan bola tangan yang lebih kreatif dan inovatif yang selama ini kurang terealisasi dengan baik.
- d) Bagi SMA Negeri 13 Bandung. Hasil penelitian akan memberikan sumbangan praktis untuk sekolah tersebut dalam rangka perbaikan proses pembelajaran permainan bola tangan.

