

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN  
PERMAINAN BOLA TANGAN  
PADA KELAS BESAR  
(Suatu Eksperimen pada Mahasiswa Prodi PJKR  
Angkatan 2008/2009 FPOK-UPI)**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh:**

**Didin Budiman, S.Pd., M.Pd  
Drs. Yunyun Yudiana, M.Pd.**

**NIP. 132297304  
NIP. 131873499**

**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
DESEMBER 2008**

## ABSTRAKSI

Didin Budiman, S.Pd., M.Pd dkk. Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan Pada Kelas Besar : Suatu Eksperimen Pada Mahasiswa Prodi PJKR Angkatan 2008/2009 FPOK UPI (2008). Laporan Penelitian. Bandung : Jurusan Pendidikan Olahraga, FPOK-UPI di Bandung, 2008.

Dilatarbelakangi oleh hasil belajar permainan bola tangan khususnya mahasiswa program studi PJKR dari tahun ke tahun masih belum memberikan peningkatan yang berarti kepada perolehan nilai mahasiswa secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang belum terkondisikan dan terpenuhi secara lengkap, seperti perbandingan jumlah mahasiswa (120 orang) dan pembagian tugas dosen (4 orang) yang belum seimbang sehingga menjadi terbatas kemampuan dalam pengajaran, sarana perlengkapan perkuliahan belum optimal, dan karakteristik kemampuan gerak mahasiswa (kira-kira 60 %) pada umumnya masih tergolong *sedang*, atau mungkin model pembelajaran yang belum mendukung secara kuat terhadap peningkatan pemahaman keterampilan bermain bola tangan. Maka dari itu, kondisi demikian jangan dibiarkan berlarut-larut, harus dicarikan jalan alternatif pemecahannya. Yaitu melalui model pembelajaran yang sekiranya dapat mengkondisikan dan menyeimbangkan kebutuhan-kebutuhan mahasiswa dan dosen secara interaktif. Untuk mendukung keterlaksanaan proses kegiatan perkuliahan yang lebih bermakna secara kondusif dan intensif, model pembelajaran melalui *pendekatan bermain dan pendekatan tugas* diharapkan mampu dijadikan sebagai pilihan yang cukup tepat untuk dijadikan sebagai alternatif pengembangan pemahaman keterampilan permainan bola tangan.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat *perbedaan yang berarti terhadap hasil belajar permainan bola tangan khususnya bagi mahasiswa Prodi PJKR angkatan tahun 2008/2009 antara yang diajar oleh model pembelajaran pendekatan bermain dengan model pembelajaran pendekatan tugas*. Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen dengan rancangan "*pasca -tes dengan subyek diacak dalam dua kelompok*", dengan jumlah sampel sebanyak 100 orang (mahasiswa) yang dibagi ke dalam dua kelompok, masing-masing kelompok A dan B berjumlah 50 mahasiswa, tergabung laki-laki dan wanita. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar permainan bola tangan adalah *Zinn Team Handball Skills Battery Test*. Teknik analisis yang digunakan adalah *tes t*, pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Penelitian menyimpulkan bahwa *tidak terdapat perbedaan* hasil belajar permainan bola tangan mahasiswa PJKR angkatan tahun 2008/2009 yang diajar antara model pembelajaran pendekatan bermain dengan model pembelajaran pendekatan tugas. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan *tes t* di dapat harga  $t_{hitung} = 1,16$  dan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 98$  pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 1,66. Sehingga kriteria pengujian menjadi  $-1,66 < 1,16 < 1,66$ . Ini menunjukkan bahwa perhitungan berada dalam daerah penerimaan. Jadi *Ho diterima*, dengan demikian model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan tugas memberikan hasil belajar permainan bola tangan yang *sama* pada mahasiswa Prodi PJKR angkatan tahun 2008/2009.

## **A. PERUMUSAN MASALAH**

*“Apakah terdapat perbedaan hasil belajar permainan bola tangan antara yang diajar menggunakan model pembelajaran pendekatan bermain dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran pendekatan tugas pada mahasiswa program studi PJKR angkatan tahun 2008/2009 FPOK-UPI ?”*

## **B. KAJIAN TEORETIS**

### **1. Hasil Belajar Permainan Bola Tangan**

Singer (1992) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang potensial sebagai akibat dari latihan dan pengalaman masa lalu terhadap tugas tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Hamalik (1980) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Sadiman, dkk (1990) menyatakan bahwa salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Dan perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), dan keterampilan psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang potensial sebagai akibat dari latihan dan pengalaman, serta dapat bersifat permanen dalam waktu tertentu. Mengacu kepada konsep tersebut, maka hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang tidak dapat dilihat dari luar, seseorang dapat dinyatakan berhasil dalam belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah lakunya. Sehubungan dengan proses belajar itu terdapat tiga ranah sasaran yang menyebabkan terjadinya perubahan tersebut yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dan ketiga ranah belajar tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan lainnya, termasuk di dalam proses belajar keterampilan gerak (olahraga).

Konsep di atas menunjukkan bahwa hasil belajar permainan bola tangan merupakan keberhasilan seseorang dalam penguasaan keterampilan permainan bola tangan secara internal yang diakibatkan oleh adanya rangsangan melalui suatu pendekatan latihan yang dikondisikan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman geraknya. Hal ini secara khusus dijelaskan oleh Bempa (1994) bahwa hasil belajar keterampilan suatu cabang olahraga ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku melalui gerak atau berubahnya tingkat keterampilan sebagai hasil dari perlakuan yang berulang-ulang, dan kemampuan hasil belajar keterampilan ini tergantung pada banyak faktor, salah satunya adalah tingkat kesulitan dalam pemahaman suatu keterampilan. Menurut Cratty (Bempa, 1994) faktor pengalaman gerak atau kemampuan gerak awal nampaknya tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

### **2. Permainan Bola Tangan**

Menurut Rowland (1979) permainan bola tangan adalah suatu permainan beregu yang dimainkan dengan cara melempar dan menangkap bola, serta menembakan bola ke gawang. Dapat dimainkan oleh putra maupun putri, oleh semua orang dari segala usia.

Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan *gabungan permainan sepakbola dan bola basket* (Haris, 1991). Peralatan utama yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah satu buah bola dan dua buah gawang. Sehingga pada dasarnya permainan bola tangan adalah permainan yang sangat sederhana dan dapat dimainkan dan disenangi oleh semua tingkatan keterampilan semua orang.

Karakteristik permainan bola tangan seperti halnya gerakan dalam kehidupan keseharian seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, menghindar dan sebagainya. Sehingga dalam mengajarkan keterampilan teknik memainkan bola sangat tergantung pada tingkat perkembangan anak didik.

### ***Peraturan Umum Permainan Bola Tangan***

Bentuk permainan bola tangan yang umum dimainkan ada dua yaitu : bola tangan dengan 11 pemain dilakukan di lapangan terbuka (outdoor) dan bola tangan dengan 7 orang pemain (biasanya indoor bahkan outdoor). Yang lebih berkembang (dan yang diajarkan dalam perkuliahan di FPOK) dan dominan dipertandingkan adalah permainan dengan 7 orang pemain. Area lapangan bola tangan indoor berkisar memiliki panjang 38-44 meter dan lebar 18 – 22 meter dengan ukuran gawang : lebar 3 meter dan tinggi 2 meter.

Dalam permainannya, setiap regu harus berusaha memasukan bola ke gawang lawan yang dijaga oleh seorang penjaga gawang. Bila regu tersebut berhasil memasukan bola ke gawang maka regunya memperoleh 1 angka. Regu yang memperoleh angka lebih banyak pada akhir pertandingan dinyatakan sebagai pemenang.

### ***Teknik Dasar Permainan Bola Tangan***

Dalam garis besarnya, keterampilan dasar permainan bola tangan menurut Haris (1991) terdiri dari :

#### ***a) Berlari dan melompat***

- berlari : lurus dengan cepat; cepat dan mengubah arah lari tanpa kehilangan keseimbangan; menyamping dan mundur.
- Melompat : tinggi ke atas; jauh ke depan; ke samping.

#### ***b) Menangkap bola***

- bola setinggi dada
- bola tinggi
- bola di samping kiri/kanan
- bola rendah (setinggi lutut)
- bola yang menggelundung.

#### ***c) Mengoper bola (passing)***

(1) Dengan dua tangan :

- chest pass
- overhead pass
- underhand pass

(2) Dengan satu tangan :

- javeline pass/baseball pass
- side pass
- reverse pass

*d) Mendribble bola (menggiring bola)*

*e) Menembak (shooting) :*

- The standing shoot
- The jump shoot
- The dive shoot
- The fall shoot
- The side shoot
- The flying shoot
- Reverse shoot.

### **3. Model Pembelajaran Pendekatan Bermain**

Dalam buku “*Homo Ludens*” yang ditulis oleh Huizinga (Soekidjo dan Sitoemorang, 1952) menyatakan bahwa bermain adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas, tempat dan waktu yang telah ditentukan, diiringi oleh perasaan senang dan merentangkan kesadaran berbuat lain dari kehidupan yang biasanya. Kemudian Werner (1979) menyatakan bahwa aktivitas permainan adalah aktivitas kompetitif yang dilakukan secara individual atau kelompok dengan menerapkan aturan dan penilaian yang obyektif terhadap penampilan kemampuan keterampilan gerak yang memiliki strategi dengan maksud untuk mencapai kemenangan. Begitu juga yang dinyatakan oleh Saunders (1969) dan Stanley (1977) yang dikutip oleh Wall dan Murray (1994) bahwa permainan adalah aktivitas kompetitif secara individual atau kelompok dengan maksud untuk menang, dengan menggunakan strategi dan keterampilan untuk menjaga lawan secara individu atau kelompok dari kemenangan.

Bahkan menurut Lutan (1988) aktivitas permainan lebih mengarah kepada kegiatan bermain. Dan karakteristik kegiatan bermainnya dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peragaan ketangkasan fisik, yang bentuknya meliputi aktivitas keterampilan, kesegaran jasmani, atau kombinasi dari keduanya.

Menurut para ahli (sutoto, Mukholid, dan Aminah, 1991) bahwa permainan merupakan aktivitas yang sangat digemari oleh anak-anak, para remaja, dan bahkan para orang tua. Ada yang berpendapat bahwa permainan atau bermain berguna bagi perkembangan pribadi, yang positif dan menyenangkan. Ada pula yang berpendapat bahwa permainan bermanfaat bagi perkembangan biologis dan juga pendidikan. Melalui permainan dapat dikembangkan kestabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental. Melalui permainan juga dapat dikembangkan kecepatan proses hubungan hidup antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, bahkan antara negara dan bangsa sedunia.

Gambaran umum proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran permainan bola tangan melalui pendekatan bermain pada mahasiswa program studi PJKR angkatan tahun 2002/2003 diuraikan sebagai berikut :

*a. Penekanan pada bermain dan hanya sebagian kecil waktu dipergunakan untuk latihan teknik secara khusus.*

Mahasiswa hanya mendapatkan pengarahan dalam bentuk intruksi informasi untuk melaksanakan tugas gerak. Mahasiswa mengembangkan sendiri keterampilan geraknya melalui bermain bola tangan yang sesungguhnya dan atau bentuk permainan yang dimodifikasi.

*b. Mampu Mengambil keputusan secara efektif dan efisien saat bermain.*

Karena dikondisikan untuk selalu bermain, maka pembiasaan ini berdampak pada meningkatnya kemampuan untuk bereaksi dalam mengambil keputusan dari berbagai stimulus yang beraneka ragam dan sering dihadapi dalam permainan. Ada kemungkinan pula, siswa memiliki kemampuan untuk merekayasa dan memodifikasi bentuk-bentuk tugas gerak yang diperintahkan guru karena selalu dihadapkan pada tantangan yang berbeda dan relatif cepat datangnya.

- c. *Tujuannya* adalah untuk menyempurnakan penampilan mahasiswa dalam bermain melalui kombinasi kesadaran taktis dan gerakan tanpa bola, serta memilih dan menggunakan kemahiran.

*Cara yang ditempuh dalam pendekatan bermain ini adalah :*

- a. Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok (diutamakan kelompok yang heterogen keterampilan motoriknya).
- b. Dosen menyampaikan tugas gerak, baik berupa konsep tugas gerak berupa teknik dasar maupun pengembangan keterampilan yang mencakup seluruh bentuk permainan bola tangan, serta persoalan berupa masalah yang harus dicarikan solusinya.
- c. Pelaksanaan pembelajarannya, mahasiswa diberikan kebebasan dan kesempatan bermain untuk mencari solusi dan proses pengembangan keterampilan, secara individu dan kelompok mereka memerankan peran sebagai pemain atau apapun bentuknya guna mengembangkan keterampilan lebih lanjut.
- d. Dosen lebih bersifat sebagai fasilitator dan mediator.

Kelemahan yang dapat diamati diantaranya adalah mahasiswa sering kurang bersungguh-sungguh *bermain* untuk mengembangkan keterampilan dan cenderung “asal bermain”, tidak sesuai dengan peraturan permainan dan pembelajaran (juga bukan harapan dosen).

#### **4. Model Pembelajaran Pendekatan Tugas**

Menurut Mosston (1981) menyatakan bahwa model pembelajaran dengan pendekatan tugas salah satu perubahan yang paling menonjol adalah adanya proses baru berupa pendelegasian wewenang kepada siswa untuk mengambil beberapa keputusan khusus. Kemudian Surakhmad (1986) menyatakan bahwa pendekatan tugas adalah pembelajaran dalam bentuk pemberian tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, serta harus mempertanggungjawabkan kepada guru apa yang telah mereka pelajari. Sedangkan menurut pernyataan Supandi (1986) bahwa pendekatan tugas ini merupakan satu langkah maju dari pendekatan komando, dimana dalam pendekatan komando keputusan bertindak sangat ditentukan guru sedangkan dalam pendekatan tugas sebagian keputusan bertindak itu diserahkan kepada siswa.

Menurut Supandi (1986), aba-aba dan perintah diganti dengan tugas-tugas, dan tugas ini bersifat fleksibel dalam penetapan keputusan bertindak pada saat-saat atau tahap-tahap pelaksanaan. Dalam konteks ini yang penting adalah menyadarkan siswa bahwa mereka diperkenankan untuk mengambil beberapa keputusan terbatas. Namun dalam pelaksanaan pembelajarannya, pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa harus tetap dalam rangka kegiatan yang telah digariskan oleh guru. Gurulah yang memegang kendali selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menghindari aktivitas-aktivitas yang tidak dikehendaki oleh guru.

Menurut Mosston (1981), pendekatan tugas merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani (penjas). Dengan menggunakan pendekatan ini, guru memiliki peluang untuk mengajar siswa dalam jumlah banyak (kelas besar) sekaligus pada saat yang bersamaan. Contoh dalam pemberian tugas latihan untuk belajar menembak bola ke gawang, cara pemberian latihannya di desain untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan cara menugaskannya untuk melakukan banyak latihan secara berulang-ulang dengan formasi yang di buat oleh siswa.

Pada dasarnya pendekatan tugas ini akan mengurangi dominasi pengajar (dosen), melimpahkan beberapa tanggung jawab, dan mahasiswa diberikan sedikit kebebasan untuk membuat beberapa keputusan sehubungan dengan pelaksanaan kegiatan proses belajar – mengajarnya. Bila tugas-tugas yang diberikan itu lebih kompleks, tugas yang bersifat lisan akan sukar diingat mahasiswa. Pemberian tugas yang berbentuk lisan harus memperhatikan tingkat perkembangan (karakter) mahasiswa. Beberapa tugas, mahasiswa melakukannya atas prakarsa sendiri, sedangkan beberapa aspek lain dibatasi umpamanya untuk gerakan, frekuensi ulangan dan tempat latihan.

Kebebasannya adalah menentukan kapan mulai dan akhir latihan, tempo dan intensitas gerakan. Kalau mahasiswa memang telah matang, kebebasan dapat ditambah sehubungan dengan frekuensi dan tempat latihan. Hal ini dapat diatur dalam uraian tugas latihan gerakannya. Tugas itu ditulis pada lembaran tugas yang mempunyai keuntungan. Secara garis besarnya keuntungan itu dapat dirinci sebagai berikut : (a) Membantu mahasiswa mengingat-ingat apa yang harus dilakukan, (b) Merupakan catatan bagi dosen dan mahasiswa tentang apa yang telah dilakukan selama jangka waktu tertentu, (c) Menjadi bahan acuan visual bagi dosen pada saat dosen mengadakan pemantauan individual dengan mahasiswanya.

Untuk mengurangi kuasa atau kontrol dosen maka stimulus berupa aba-aba/perintah dialihkan kepada pihak lain berupa lembaran tugas atau kaset audio. Ini mendorong guru memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam membuat keputusan pelaksanaan beberapa kegiatan belajar-mengajar. Mengambil keputusan berarti pula bertanggung jawab pada perbuatan dan hasilnya. Akibat dari pemberian kebebasan dan pelimpahan tanggung jawab kepada mahasiswa, dosen memiliki kesempatan luas untuk melakukan pendekatan individual guna meningkatkan kesempatan koreksi pada kegiatan mahasiswa yang mungkin salah tangkap atau tafsir.

Secara garis besarnya langkah-langkah metode ini adalah sebagai berikut :

- a. Dosen mengadakan persiapan sehubungan dengan pokok bahasan, bahan ajar atau tugas gerak yang akan dilakukan mahasiswa.
- b. Dosen menyiapkan lembar tugas yang akan dibagikan kepada mahasiswa, unturnya terdiri dari : identitas mahasiswa, waktu pelaksanaan, bentuk tugas gerak, dan frekuensi pelaksanaan tugas serta perintah-perintah yang harus dilakukan mahasiswa.
- c. Pada saatnya dosen memberikan penjelasan-penjelasan tugas secara klasikal, membagikan tugas untuk disimak, menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- d. Dosen berkeliling memonitor pelaksanaan kegiatan belajar mahasiswa mengadakan koreksi secara individual.

e. Mahasiswa yang telah menguasai isi perintah/tugas dapat meneruskan tugas kedua dan melakukannya seperti proses tugas yang pertama.

Keuntungan pendekatan tugas adalah sebagai berikut : (a) Mahasiswa memperoleh kebebasannya untuk melaksanakan kegiatan belajarnya sesuai karakteristik pribadinya sendiri, (b) Dosen lebih bebas melaksanakan koreksi serta reinforcement, sehingga hubungan terjalin lebih produktif, (c) Penggunaan alat pelajaran menjadi lebih efisien, (d) Menghindarkan gejala pemujaan pada bintang kelas dan pengasingan anak bawang oleh teman sekelas, (e) Dapat diterapkan pada berbagai jenis kelompok besar atau kecil, mahasiswa atau mahasiswi atau campuran.

Sedangkan kerugiannya adalah sebagai berikut : (a) Mahasiswa dapat menyembunyikan diri dan menghindari hubungan dengan dosen, sehingga dosen kehilangan kontrol proses belajar mengajar, (b) Mahasiswa kurang mendapat umpan balik berupa pujian atau koreksi dari dosen dan atau teman kelasnya, (c) Kurang mengembangkan aspek-aspek sosialnya disebabkan proses belajar secara individual.

##### **5. Karakteristik Mahasiswa Program Studi PJKR Angkatan Tahun 2002/2003.**

Mahasiswa PJKR angkatan tahun 2002/2003 FPOK UPI adalah mahasiswa tingkat dua yang sedang menjalani perkuliahan semester empat. Berjumlah 100 orang yang selalu hadir dalam setiap pertemuan mata kuliah permainan bola tangan khususnya. Dari pengamatan dilapangan, ternyata hampir 75 % tingkat keterampilan awal permainan bola tangannya termasuk dalam klasifikasi kategori menengah, dan yang 25 % nya termasuk ke dalam kategori gabungan antara rendah dan tinggi.

Keterampilan awal mahasiswa program studi PJKR angkatan tahun 2002/2003 kalau diamati lebih jauh, memiliki kategori gerak yang heterogen. Kemungkinan hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal saat mereka belajar penjas semasa SMTA-nya, seperti kurang intensifnya latihan dalam kegiatan pembelajarannya, keterbatasan kemampuan pengajarnya, kesempatan dalam mempelajari permainan bola tangan terbatas karena kurangnya sarana dan jumlah jam pelajarannya, serta motivasi belajar penjas semasa di SMTA relatif kurang karena situasi pembelajar yang kurang mendukung.

Karakteristik tingkat keterampilan awal tersebut merupakan salah satu bahan kajian yang perlu dipikirkan dan dikembangkan, melalui pemilihan dalam mensiasati kegiatan pembelajaran yang sekiranya dapat membantu untuk mengembangkan keterampilan permainan bola tangannya secara keseluruhan, dan homogen dengan hasil belajar yang memuaskan.

Jika dilihat usia rata-rata mahasiswa PJKR berkisar antara 18 – 20 tahun. Ini artinya mereka digolongkan kedalam kelompok remaja akhir dan atau dewasa awal. Masa remaja dikatakan sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentangi semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya ( Albery, 1957).

Makna masa remaja mengundang banyak tafsiran. Spranger menafsirkan masa remaja sebagai sesuatu masa pertumbuhan dengan perubahan struktur kejiwaan yang fundamental ialah kesadaran akan aku, berangsur-angsur menjadi jelasnya tujuan hidup, pertumbuhan ke arah dan dalam berbagai lapangan hidup.

Indikasinya adalah bahwa remaja akhir memiliki keinginan untuk menemukan siapa dirinya. Ini berdampak pada cara belajarnya yang sudah mengurangi ketergantungan kepada seseorang, dapat dikatakan sebagai guru, dan



cenderung berusaha mencari kebenaran yang dianggap layak oleh dirinya sendiri sebagai bekal di kehidupannya mendatang. Terkadang model pembelajaran yang membuat remaja terlalu banyak diperintah akan menimbulkan frustrasi dan mengalami perasaan cepat jenuh, bosan dan tidak menarik minatnya.

### **Gambaran Umum Profil dan Pribadi Remaja Akhir.**

#### **a. Fisik dan Perilaku Psikomotorik**

- Laju perkembangan secara umum kembali menurun, sangat lambat
- Gerak-geriknya mulaimantap
- Jenis dan jumlah cabang permainan lebih selektif dan terbatas pada keterampilan yang menunjang kepada persiapan kerja.

#### **b. Perilaku Kognitif**

- Lebih bersifat rasionalisme idealis
- Sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal disertai kemampuannya membuat generalisasi yang lebih bersifat konklusif dan komprehensif
- Kecenderungan bakat tertentu mencapai titik puncak dan kemantapannya.

### **Gambaran Umum Karakteristik Mahasiswa PJKR angkatan 2001/2002.**

Seperti halnya gambaran umum profil remaja akhir, karakter mahasiswa PJKR angkatan 2001/2002 tidak jauh berbeda. Indikasinya bahwa mahasiswa PJKR dalam proses pembelajaran lebih proaktif dan mencari kebebasan untuk memecahkan masalah dalam mencari solusi. Didominasi oleh pola pikir rasional yang idealis yang ditunjukkan oleh keinginan untuk lebih mengembangkan keterampilan dari apa yang diajarkan oleh dosennya.

Karakter seperti ini berdampak pada penggunaan model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk belajar mandiri. Menemukan solusi masalah baik secara individu maupun kelompok, serta mengembangkan keterampilan dasar yang diajarkan sesuai dengan tingkat kematangan dan kesempatan yang dimiliki mahasiswa selama proses belajar mengajar dilaksanakan.

Beberapa mahasiswa menunjukkan kecepatan bertindak ketika intruksi diberikan dosen dan beberapa lagi memerlukan bantuan dari kawannya. Secara umum mahasiswa PJKR memiliki kemampuan yang relatif sama dalam mencapai tingkat keterampilan gerak seperti yang diajarkan dan diharapkan dosen. Meski sebagian kecil saja yang masih sering menunjukkan ke"aku"annya atau show over sebagai ajang menunjukkan jati diri kepada kawan sekelompoknya.

## **C. KERANGKA BERPIKIR**

Perbedaan antara model pembelajaran pendekatan bermain dengan model pembelajaran pendekatan tugas terhadap hasil belajar permainan bola tangan khususnya bagi mahasiswa Prodi PJKR angkatan tahun 2008/2009 FPOK UPI adalah sebagai berikut :

Pendekatan Bermain	Pendekatan Tugas
1. Penekanan pada bermain dan hanya sebagian kecil waktu dipergunakan untuk latihan teknik secara khusus	1. Mahasiswa memperoleh kebebasannya untuk melaksanakan kegiatan belajarnya sesuai karakteristik

<p>2. Mampu Mengambil keputusan secara efektif dan efisien saat bermain</p> <p>3. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan penampilan mahasiswa dalam bermain melalui kombinasi kesadaran taktis dan gerakan tanpa bola, serta memilih dan menggunakan kemahiran</p> <p>4. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, mahasiswa diberikan kebebasan dan kesempatan bermain untuk mencari solusi dan proses pengembangan keterampilan, secara individu dan kelompok mereka</p> <p>5. Dosen lebih bersifat sebagai fasilitator dan mediator</p>	<p>pribadinya sendiri</p> <p>2. Dosen lebih bebas melaksanakan koreksi serta reinforcement, sehingga hubungan terjalin lebih produktif</p> <p>3. Penggunaan alat pelajaran menjadi lebih efisien</p> <p>4. Menghindarkan gejala pemujaan pada bintang kelas dan pengasingan anak bawang oleh teman sekelas</p> <p>5. Dapat diterapkan pada berbagai jenis kelompok besar atau kecil, mahasiswa atau mahasiswi atau campuran.</p>
--	--

### C. HIPOTESIS PENELITIAN

*“Hasil belajar permainan bola tangan khususnya bagi mahasiswa Prodi PJKR angkatan tahun 2008/2009 yang diajar melalui model pembelajaran pendekatan bermain lebih besar pengaruhnya dari pada yang diajar dengan model pembelajaran pendekatan tugas.”*

### D. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.

Tempat Penelitian : FPOK UPI di BANDUNG  
 Lama Penelitian : 5 Bulan (Pebruari s/d Juni 2008)  
 Jumlah Pertemuan : 30 kali (2 kali dalam seminggu)  
 Lamanya Waktu Setiap Pertemuan : 100 Menit.

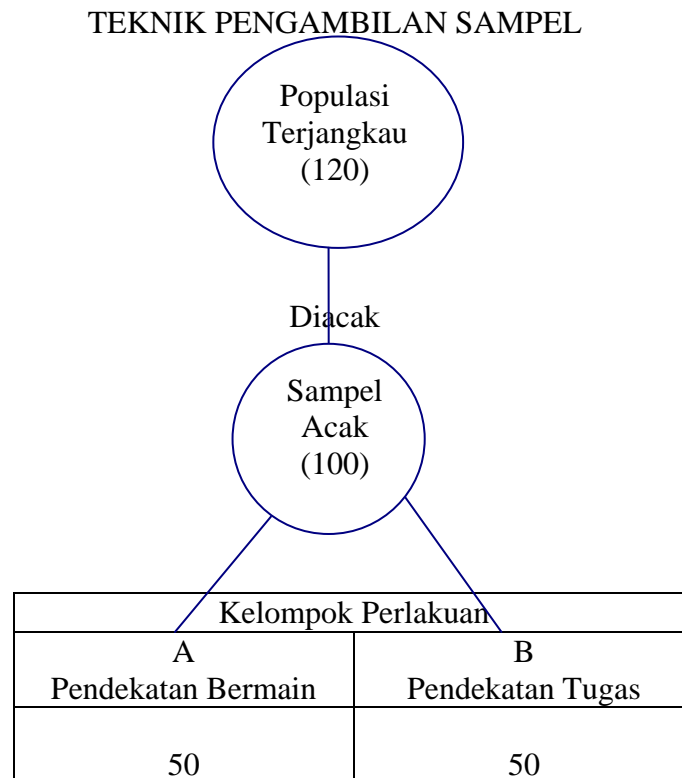
### E. METODE, DESAIN, DAN TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan menggunakan desain *“pasca -tes dengan subyek diacak dalam dua kelompok”* (Ary, Jacobs, dan Razavieh, 1982). Variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi dua variabel bebas yang menjadi ruang lingkup subyek penelitian, yaitu (1) model pembelajaran pendekatan bermain, dan (2) model pembelajaran pendekatan tugas. Selanjutnya yang dijadikan variabel terikat, yaitu hasil belajar permainan bola tangan mahasiswa PJKR 2008/2009 FPOK - UPI.

Desain Pasca-Tes dengan Subyek Diacak dalam Dua Kelompok

KELOMPOK	VARIABEL BEBAS (PERLAKUAN)	PASCA-TES
A (n = 50)	Model Pembelajaran Pendekatan Bermain ( $X_1$ )	Hasil Belajar Permainan Bola Tangan ( $\mu_1$ )

B (n = 50)	Model Pembelajaran Pendekatan Tugas (X <sub>2</sub> )	Hasil Belajar Permainan Bola Tangan (μ <sub>2</sub> )
---------------	--	--



## F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan permainan bola tangan dari model *Zinn Team Handball Skills Battery Test* (Strand dan Wilson, 1993), yang bentuk itemnya terdiri dari : (1) tes kemampuan menpasing bola dari atas kepala ke sasaran, dan (2) tes kemampuan melempar bola dari atas kepala ke sasaran.

## G. Teknik Analisis Data

1. Pengujian Persyaratan Analisis (Normalitas dan Homogenitas Populasi)
2. Pengujian Hipotesis Statistik (Tes t)

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik Uji t pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sehingga hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$$

$\mu A_1$  = Rata-rata Kelompok Model Pembelajaran Pendekatan Bermain

$\mu A_2$  = Rata-rata Kelompok Model Pembelajaran Pendekatan Tugas

## H. HASIL PENELITIAN

### 1. Deskripsi Data

. Data Hasil Belajar Permainan Bola Tangan Secara Keseluruhan

KELOMPOK A MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN BERMAIN					KELOMPOK B MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN TUGAS				
82	94	95	102	47	136	90	105	123	131
63	114	125	127	97	97	63	99	88	89
92	126	101	88	61	89	99	114	126	120
63	95	120	89	80	93	124	111	118	105
91	105	101	118	117	127	80	85	123	118
104	131	108	78	86	99	139	87	111	102
107	96	121	83	87	120	131	84	123	53
109	116	130	114	109	68	83	71	102	111
75	101	162	133	84	85	76	66	69	107
116	67	116	82	86	74	89	90	71	76
n = 50 X = 99,88 S = 21,99					n = 50 X = 98,80 S = 21,56				

### 2. Pengujian Persyaratan Analisis

#### □ Uji Normalitas

Rangkuman Hasil Uji Normalitas

KELOMPOK	n	$\chi^2_h$	$\chi^2_t$	KESIMPULAN ( $\chi^2_h < \chi^2_t$ )
A	50	6,02	9,49	Normal
B	50	7,94	9,49	Normal

#### Keterangan

Kelompok A = Kelompok hasil belajar permainan bola tangan dengan model pembelajaran pendekatan bermain.

Kelompok B = Kelompok hasil belajar permainan bola tangan dengan model pembelajaran pendekatan tugas.

#### □ Uji Homogenitas

Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Variansi	Nilai F <sub>Hitung</sub> ( $V_b^2/V_k^2$ )	Nilai F <sub>Tabel</sub> ( $\alpha = 0,05$ )	Kesimpulan ( $F_h < F_t$ )
A	21,99	1,04	1,60	Homogen
B	21,56			

Kelompok A = Kelompok hasil belajar permainan bola tangan dengan model

pembelajaran pendekatan bermain.  
 Kelompok B = Kelompok hasil belajar permainan bola tangan dengan model pembelajaran pendekatan tugas.

### 3. Pengujian Hipotesis

Hasil Pengujian Hipotesis Statistik dengan Teknik *Tes t*

$\frac{\sqrt{(n_1 - 1) V_1 + (n_2 - 1) V_2}}{n_1 + n_2 - 2}$	$\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{1/n_1 + 1/n_2}}$	$n_1 + n_2 - 2$	$t_{Tabel} (\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
4,67	1,16	98	1,66	Ho diterima

#### Keterangan

dsg = deviasi standar gabungan

dk = derajat kebebasan

Berdasarkan perhitungan *tes t* di dapat harga  $t_{hitung} = 1,16$  dan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 98$  pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 1,66. Sehingga kriteria pengujian menjadi  $-1,66 < 1,16 < 1,66$ . Ini menunjukkan bahwa perhitungan berada dalam daerah penerimaan. Jadi *Ho diterima*, dengan demikian model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan tugas memberikan hasil belajar permainan bola tangan yang *sama* pada mahasiswa Prodi PJKR angkatan tahun 2008/2009.

Memperhatikan hasil pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa *tidak terdapat perbedaan* hasil belajar permainan bola tangan mahasiswa PJKR angkatan tahun 2008/2009 antara model pembelajaran pendekatan bermain dengan model pembelajaran pendekatan tugas.

### 4. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *tidak terdapat perbedaan* hasil belajar permainan bola tangan mahasiswa Prodi PJKR angkatan tahun 2008/2009 antara model pembelajaran pendekatan bermain dengan model pembelajaran pendekatan tugas. Berarti model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan tugas memberikan hasil belajar permainan bola tangan yang *sama* pada prodi mahasiswa PJKR angkatan tahun 2008/2009.

Ketidakterujian hipotesis ini, barangkali dipengaruhi oleh beberapa variabel yang kerekatannya tidak terkontrol oleh penulis, seperti keterbatasan dari alokasi waktu penelitian, tenaga lapangan untuk mengawasi kegiatan latihan para mahasiswa kurang memadai, motivasi belajar dari mahasiswa relatif tidak stabil, dan beberapa faktor validitas internal serta validitas eksternal lainnya yang tidak terkontrol oleh penulis.

Disamping variabel-variabel di atas yang tidak terkontrol selama proses penelitian berlangsung, ada lagi yang barangkali juga hal ini menjadi salah satu faktor yang kurang mendukung kepada hasil pengujian hipotesis yaitu ketidaktepatan cara-cara penerapan model-model pembelajaran ini.

## I. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis diperoleh kesimpulan sebagai berikut : *tidak terdapat perbedaan* hasil belajar permainan bola tangan mahasiswa PJKR angkatan tahun 2008/2009 yang diajar antara model pembelajaran pendekatan bermain dengan model pembelajaran pendekatan tugas. Dari Perhitungan *tes t* di dapat harga  $t_{hitung} = 1,16$  dan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 98$  pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 1,66. Sehingga kriteria pengujian menjadi  $-1,66 < 1,16 < 1,66$ . Ini menunjukkan bahwa perhitungan berada dalam daerah penerimaan. Jadi *H<sub>0</sub> diterima*, dengan demikian model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan tugas memberikan hasil belajar permainan bola tangan yang *sama* pada mahasiswa PJKR angkatan tahun 2008/2009.

## J. DAFTAR PUSTAKA

- Ary D., Jacobs L. C., dan Razavieh A., *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan Arief Furchan. Surabaya : Usaha Nasional, 1982.
- Bompa, Tudor O., (Third Edition), *Theory and Methodology of Training*. Iowa : Kendall/ Hunt Publishing Company, 1994.
- Good, Thomas L., dan Brophy, Jere E., (Fourth Edition), *Educational Psychology*. New York : Longman, 1990.
- Hamalik, Oemar, *Metoda Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito, 1980.
- Haris, Ridwan, *Permainan Bola Tangan*. Bandung : FPOK-IKIP, 1988
- Lutan, Rusli, *Belajar Keterampilan Motorik : Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta : Depdikbud, Dikti, 1988.
- Mosston, Muska, (edisi Kedua), *Teaching Physical Education*. Ohio : Clarks E. Merrill Publishing Company, 1981.
- Oxendine, Joseph B., *Psychology of Motor Learning*, New York : Appleton Century Crofts, 1968.
- Sadiman, Arief S., Dkk., (Edisi Kedua), *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekom. Jakarta : C.V. Rajawali, 1990.
- Schmidt, Richard A., *Motor Learning and Performance*. Illinois : Human Kinetics Book, 1991.
- Singer, Robert N., *Motor Learning and Human Performance*, Second Edition. (New York: Macmillan Publishing Co, Inc, 1968).
- Soekidjo, dan Sitoemorang D., *Bermain*. Djakarta : Jajasan Pembangunan, 1952.
- Strand, Bradford N., dan Wilson Rolayne, *Assessing Sport Skills*. Utah State University Human Kinetics Publishers, 1993.
- Sudjana, (Edisi Kelima), *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito, 1992.
- Supandi, *Gaya Mengajar Gerak Mutakhir*. Jakarta : Depdikbud, Universitas Terbuka, 1986.
- Surakhmad, Winarno, *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung : Jemmars, 1986.
- Sutoto P., Mukholid, Agus, dan Aminah, Siti, *Pendidikan Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta : Depdikbud, Proyek Penataran Guru SD setara D-II, 1991.
- Wall, Jennifer, dan Murray, Nancy, *Children & Movement*. Iowa : WCB. Brown & Benchmark, 1994.
- Werner, Peter H., *A Movement Approach to Games for Children*. St. Louis : CV.

Mosby Company, 1979.

