



## Penerapan Pendekatan Taktis untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain dan *Physical Activity Enjoyment* pada Pembelajaran Permainan Bola Tangan

Serla Fransiska<sup>1\*</sup>, Suherman Slamet<sup>1</sup>, Dian Budiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2020

Disetujui April 2020

Dipublikasikan Mei 2020

*Keywords:*

*Keterampilan Bermain, Pendekatan Taktis, Physical Activity Enjoyment.*

### Abstrak

Kondisi Pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah dasar yang masih berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, membuat siswa terbatas untuk bereksplorasi, sehingga minat siswa dalam pembelajaran Penjas menurun. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* (PAE) melalui pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bola tangan. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan instrumen GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) dan skala *Enjoyment* (kuisisioner). Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah di Kota Bandung. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan taktis, keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* pada pembelajaran permainan bola tangan dapat meningkat.

### Abstract

*Learning Conditions Physical education in elementary schools which are still oriented towards mastering technical skills, makes students limited to explore, so that students' interest in Physical Education learning decreases. The purpose of this study is to improve playing skills and physical activity enjoyment (PAE) through tactical approaches in learning handball games. The method used is classroom action research (CAR), using the GPAI (Games Performance Assessment Instrument) instrument and the Enjoyment scale (questionnaire). This research was conducted at a school in the city of Bandung. The results of this study can be concluded that through the tactical approach, playing skills and physical activity enjoyment in learning handball games can be improved.*

\*Alamat korespondensi : Jl. Dr. Setiabudhi 229, Bandung, Indonesia  
E-mail : [sfransiska20@gmail.com](mailto:sfransiska20@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Persoalan pokok yang menjadi tantangan bagi guru pendidikan jasmani (Penjas) adalah kreatifitas guru yang masih rendah. Pada umumnya, pada saat proses pembelajaran penjas cenderung masih berpusat pada guru dan menekankan pada penguasaan teknik dasar keterampilan cabang olahraga (Mahendra, 2018), hal demikian mengakibatkan siswa kurang bereksplorasi dan membuat kesan awal bahwa apa yang mereka pelajari kurang menyenangkan. Sehingga minat siswa dalam pembelajaran penjas pun menurun. Atas dasar itulah, siswa tidak merasa nyaman, membosankan, dan siswa merasa terpaksa untuk mengikutinya atau hanya sekedar untuk memenuhi kehadiran saja dalam proses pembelajaran. Kadang kala siswa kesal dan jemu harus menunggu terlalu lama untuk mendapatkan giliran dalam melakukan aktivitas gerak yang diinstruksikan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dapat dikatakan bahwa metode tradisional cenderung berkonsentrasi pada respons motorik (teknik) dan gagal memperhitungkan sifat kontekstual permainan (Griffin, Brooker, & Patton, 2013).

Misi pendidikan jasmani (Penjas) adalah promosi partisipasi kegiatan fisik yang menyenangkan (Prochaska et al., 2003). Salah satu materi yang tertuang dalam pembelajaran Penjas adalah pembelajaran permainan bola besar (Bola Tangan). Dari pembelajaran permainan bola tangan, banyak nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalamnya. Dari aspek kognitif, bola tangan menekankan pada pengetahuan, pemahaman, aplikasi peraturan dalam permainan. Dari aspek afektif, bola tangan menuntut setiap pemainnya bermain *fair play*. Sedangkan dari aspek psikomotor, kemenangan bermain bola tangan syarat ditentukannya keterampilan yang baik dari para pemainnya. Dari aspek sosial, permainan bola tangan adalah permainan beregu, jadi setiap pemain dari satu regu harus bekerjasama, saling berusaha membantu baik dalam pertahanan maupun dalam penyerangan. Walaupun didalam permainan bola tangan banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, namun apabila pembelajaran tidak dirancang, diproses dan dievaluasi dengan baik, maka bisa saja pembelajaran bola tangan ku-

rang bermakna bagi siswa. Untuk itu pembelajaran bola tangan perlu dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, hingga pembelajaran bola tangan bermanfaat dan dapat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi anak.

Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menggunakan minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk penampilan permainan (Metzler, 2005). Pendekatan taktis tergolong yang mampu menumbuhkan kesadaran siswa untuk memahami lebih dahulu konsep permainan itu sendiri, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran pada aspek kemampuan berpikir kritis dan keterampilan bermain pada Sekolah Menengah Pertama (Stephani, 2014). Pendekatan taktis didasarkan pada urutan permainan yang sesuai dengan perkembangan dan kegiatan pembelajaran seperti game, yang pertama berfokus pada penyelesaian masalah taktis secara kognitif dan kemudian melalui pelaksanaan penampilan yang terampil (Metzler, 2005).

Keterkaitan langkah-langkah dengan strategi dalam pendekatan taktis dapat dijabarkan bahwa pada tahap pertama (games) anak disuguhkan bentuk permainan yang sederhana. Siswa selalu bersemangat untuk masuk kelas pendidikan jasmani dengan harapan bermain game dari awal. Memahami motivasi ini, setelah setiap kelas menerapkan pendekatan taktis dan memutuskan untuk menggunakannya mendapatkan keuntungan ketika menerapkannya. Akibatnya, para siswa mengembangkan apresiasi yang lebih baik untuk permainan dan yang paling penting mereka memiliki rasa senang sambil belajar (Collins & Olsen, 2010). Model pembelajaran taktis memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta didik, intensitas gerak yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran teknik (Stephani, dkk, 2019).

Sejauh ini belum banyak studi tentang pendekatan pembelajaran Penjas yang berdampak pada *Physical Activity Enjoyment* yang akan membangkitkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran Penjas.

Peneliti dalam penelitian ini ingin terfokus pada pengembangan wilayah psikomotor yaitu keterampilan bermain siswa dalam permainan bola tangan dan pengembangan wilayah afektif yaitu kesenangan siswa mengikuti pembelajaran penjas. Untuk itu penulis mencoba untuk mengangkat tema sentral dalam penelitian ini yaitu penerapan pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* pada pembelajaran permainan bola tangan di sekolah dasar.

## METODE

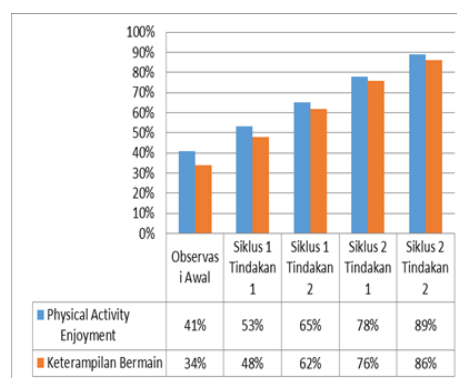
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Model McTaggart (Arikunto, 2015). Partisipan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Dasar di salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung. Dengan jumlah siswa 29 siswa dan dengan perincian 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk keterampilan bermain adalah GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) yang mengadaptasi dari Memmert (2008) dengan mengambil tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil *Decision Making*, Memberi Dukungan atau *Support* dan *Skill execution* atau pelaksanaan keterampilan. Sedangkan instrumen *physical activity enjoyment* menggunakan skala *Enjoyment*, mengadopsi dari Moore dkk (2009) *Measuring Enjoyment of Physical Activity in Children: Validation of The Physical Activity Enjoyment Scale* yang terdiri dari 16 item untuk anak sekolah dasar. Data dianalisis menggunakan teknik persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian observasi awal Pada Gambar 1, keterampilan bermain masih sangat rendah sebesar 34% belum mencapai KKM yaitu 75 dan *physical activity enjoyment* sebesar 41%. Siklus 1 tindakan 1 keterampilan bermain sebesar 48% dan *physical activity enjoyment* sebesar 53%. Siklus 1 tindakan 2 keterampilan bermain sebesar 62% dan *physical activity enjoyment* sebesar 65%. Siklus 2 tindakan 1 ket-

erampilan bermain sebesar 76% dan *physical activity enjoyment* sebesar 78%. Siklus 2 tindakan 2 keterampilan bermain sebesar 86% dan *physical activity enjoyment* sebesar 89%.

Pada Gambar 1, terlihat bahwa dari tahap observasi awal dan Siklus tindakan terjadi kenaikan persentase, baik keterampilan bermain maupun *physical activity enjoyment*.



Gambar 1. Hasil Keterampilan Bermain dan Physical Activity Enjoyment

Berdasarkan data di lapangan selama proses penelitian tentang penerapan pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* pada pembelajaran permainan bola tangan, maka dibawah ini dijelaskan hasil temuan dari seluruh proses penelitian, yaitu penerapan pendekatan taktis terbukti dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dan *physical activity enjoyment*. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase keterampilan bermain siswa di setiap siklusnya, pada saat observasi awal kemampuan siswa dalam penguasaan bola dan penampilan bermain sangat rendah, namun setelah peneliti mencoba menerapkan pendekatan taktis ternyata terbukti berhasil membantu siswa untuk memahami konsep bermain itu sendiri, sehingga siswa dapat mengaplikasikan keterampilan motoriknya pada situasi permainan.

Pendekatan taktis didasarkan pada urutan permainan yang sesuai dengan perkembangan dan kegiatan pembelajaran seperti game, yang pertama berfokus pada penyelesaian masalah taktis secara kognitif dan kemudian melalui pelaksanaan penampilan yang terampil (Metzler, 2005). Selain itu dengan menerapkan pendekatan taktis dapat membangkitkan minat

siswa dalam proses pembelajaran penjas, karena pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menggunakan minat siswa dalam struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk penampilan permainan yang baik (Metzler, 2005).

*Enjoyment* merupakan emosi utama untuk diteliti dalam psikologi positif karena mengacu pada perasaan yang melekat pada pengalaman individu untuk mencapai pertumbuhan dan kebahagiaan pribadi yang berkelanjutan (Garn, 2015). Dalam permainan anak-anak akan menyadari bahwa permainan bisa menarik dan menyenangkan karena mereka dibantu dan didorong untuk membuat keputusan yang benar berdasarkan kesadaran taktis. Pada titik ini anak-anak harus mulai melihat kebutuhan dan relevansi, teknik-teknik khusus sebagaimana yang diperlukan dalam situasi permainan. Sedangkan reaksi terhadap pelajaran berdasarkan pengajaran teknik adalah "kapan kita bisa bermain game?" sedangkan pendekatan taktis ini harus memperoleh respons "bagaimana kita bisa melakukannya?". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berhasilnya penerapan pendekatan taktis tergantung dari seberapa besar minat siswa berpartisipasi dalam permainan. Sedangkan dari hasil penelitian yang sudah didapat terbukti bahwa adanya peningkatan persentase keterampilan bermain siswa, artinya penerapan pendekatan taktis ini berhasil menumbuhkan minat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain membantu siswa mengembangkan tingkat keterampilan yang cukup pendekatan taktis ternyata juga dapat memberikan kesenangan bagi siswa untuk mempelajari permainan bola tangan di berikan guru. Dilihat dari hasil penelitian yang didapat, terdapat peningkatan *physical activity enjoyment* dalam proses pembelajaran.

Melalui permainan dapat membantu siswa mengembangkan tingkat keterampilan yang memadai, sehingga mereka akan mengalami kesenangan dan kegembiraan yang mungkin akan memberi mereka motivasi yang berkelanjutan dan peningkatan kompetensi untuk terus bermain di kemudian hari (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004).

Penerapan pendekatan pembelajaran

taktis, siswa dapat mempelajari keterampilan-keterampilan dasar olahraga permainan yang ingin dicapai melalui simulasi permainan yang sesungguhnya, dan melalui aktivitas permainan akan memberikan kesenangan dan kegembiraan kemudian akan menumbuhkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam penampilan bermain. pendekatan taktis dapat memberikan kesenangan atau kegembiraan, dan kegairahan dalam melakukan aktivitas pembelajaran permainan, selain itu pendekatan taktis juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep bermain, sehingga penampilan bermainnya pun dapat meningkat. Hasil analisis tersebut menguatkan teori dan hasil-hasil penelitian sebelumnya, bertujuan untuk menguji penerapan pendekatan taktis dalam pengembangan kesenangan bermain sepak bola siswa SMP. Kelompok taktis terbukti berpengaruh lebih tinggi dan signifikan dari pada kelompok teknis terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola. Dengan kata lain penerapan pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola (Sucipto, dkk, 2019).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada pembahasan sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* siswa di setiap tindakan yang diberikan. Hal tersebut berarti penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bola tangan terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Collins, G. K., & Olsen, B. E. (2010). Implementing a Tactical Games Approach

- with Sport Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 36-42.
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2012). Theoretical and Pedagogical Considerations. *Sport Education, Tactical Games, and Cooperative Learning*, 226-240.
- Garn, A. C., Centeio, E., Martin, J., & McCaughtry, N. (2015). A moderated mediation analysis of children's physical activity enjoyment. *The Journal of Positive Psychology*, 1-10.
- Griffin, L., Brooker, R., & Patton, K. (2013). Working Towards Legitimacy: Two Decades of Teaching Games For Understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 213-223.
- Mahendra, A. (2018). Program PDS UPI dalam Pendidikan Jasmani: Membumikan Penjas Bernuansa Mendidik. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 1-10.
- Memmert, D. (2008). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 220-240.
- Metzler, M. (2005). *Instructional Models For Physical Education*. Holcomb Hatha-wat:Georgia State University.
- Moore, J. B., Yin, Z., Hanes, J., Duda, J., Gutin, B., & Barbeau, P. (2009). Measuring Enjoyment of Physical Activity in Children: Validation of the Physical Activity Enjoyment Scale. *Journal of Applied Sport Psychology*, 116-129.
- Prochaska, J. J., Sallis, J. F., Slymen, D. J., & McKenzie, T. L. (2003). A longitudinal study of children's enjoyment of physical education. *Pediatric ...*, 15, 170. <https://doi.org/10.1123/pes.15.2.170>.
- Stephani, M. R., Suherman, A., & Mulyana, R. B. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Bermain Bola Basket. *Edusentris*, 1(2), 156-170.
- Stephani, M. R., Nur, L., Hambali, B., Suherman, A., & Subarjah, H. (2019). Comparative Analysis of Student Learning Motivation and Motion Intensity in Tactical and Technical Learning Models in Invasion Games. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(2), 225-230.
- Sucipto, Tarigan, B., Mamun, A., Yudiana, Y. (2019) The Implementation of Tactical Approach on Students' Enjoyment in Playing Football in Junior High School. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 14-20.