

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu aspek penting dalam ranah pendidikan, karena dalam pendidikan jasmani pembelajaran yang disampaikan melalui aktivitas fisik dan berbagai bentuk permainan. Mahendra (2009, hlm.23) mengemukakan bahwa :

Pendidikan jasmani berarti program pendidikan melalui gerak, permainan, dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah sebagai alat untuk mendidik dan meningkatkan keterampilan: keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, termasuk keterampilan emosional dan sosial.

Seorang guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat memahami tugas gerak perlu adanya suatu pendekatan yang efektif dan efisien. Berbagai macam pendekatan belajar yang ada saat ini dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pendidikan jasmani pada saat pembelajaran berlangsung. Setiap guru cenderung mengembangkan satu macam pendekatan maupun gaya mengajar yang dianggap menyenangkan dalam proses belajar, namun seyogyanya guru dapat menguasai berbagai macam bentuk pendekatan agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

Menurut Wina (2006, hlm.125) menjelaskan bahwa, “pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap suatu pembelajaran”. Dengan pendekatan belajar, seorang guru dapat melihat pengorganisasian siswa, posisi guru-siswa dalam pengolahan pesan dan pemerolehan kemampuan dalam pembelajaran. Peran guru sangat berpengaruh dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang akan disampaikan.

Pada dasarnya manusia terutama anak-anak sangat suka dengan bermain, untuk itu seorang guru menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah agar membawa situasi bermain pada saat pembelajaran, namun tetap dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Menurut Wahjoedi yang dikutip dari <http://mari-berkawand.blogspot.com/2011/08/pengertian-pendekatan-bermain.html> (diakses pada 7 April 2014), ‘pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan’. Pendekatan bermain ini akan diuji coba pada siswa Sekolah Menengah Pertama, karena melihat siswa Sekolah Menengah Pertama yang masih senang bermain.

Mengenai pendekatan bermain, Abduljabar (2010, hlm.7) menyatakan bahwa, “bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian atau kebahagiaan”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari pendekatan bermain yaitu dapat memberikan kesenangan kepada siswa. Permainan yang diberikan kepada siswa merupakan proses pembelajaran penjas agar siswa dapat lebih aktif dan kreatif, selain itu dapat meningkatkan kerjasama siswa dengan siswa lainnya.

Adanya permasalahan di dalam pembelajaran penjas membuat proses kegiatan belajar mengajar terkesan kurang efektif. Permasalahan yang ada diantaranya seperti; kurangnya antusias dari para siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru, karena dalam menyampaikan materi, guru hanya menggunakan satu macam pendekatan belajar membuat para siswa bosan. Selain itu kurangnya aktivitas permainan dalam isi pembelajaran membuat para siswa enggan untuk melakukan aktivitas fisik dan cenderung untuk diam saja, karena pada setiap awal pembelajaran guru selalu melakukan pemanasan statis dan dinamis tanpa diselingi oleh permainan-permainan sebagai pengganti dari pemanasan. Adapun kurangnya pemahaman guru penjas dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk para siswa. Guru hanya menggunakan bola

Ricky Ismiawan, 2014

*Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Tenis Lapangan*

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

sebagai satu-satunya media pembelajaran, sehingga siswa cenderung untuk bermalas-malasan dalam mengikuti pelajaran penjas karena materi yang disampaikan oleh guru lebih banyak membuat siswa diam daripada bergerak. Untuk itu perlu adanya suatu pendekatan dalam pembelajaran penjas agar siswa selalu tertarik dengan materi-materi dalam penjas. Mengajarkan pembelajaran tenis lapangan pada siswa Sekolah Menengah Pertama perlu diuraikan secara jelas agar pemahaman siswa tentang tenis lapangan memberikan gambaran dan rencana gerak teknik dasar yang diajarkan. Oleh karena itu siswa dituntut untuk memiliki kemampuan kognitif yang baik dalam menyerap pembelajaran tenis lapangan.

Menurut Asyhar (2012, hlm.7) menyatakan bahwa, “pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”. Pembelajaran tenis lapangan merupakan salah satu bagian dari pendidikan jasmani, namun pembelajaran tenis lapangan belum menjadi mata pelajaran wajib di dalam kurikulum pendidikan jasmani karena pembelajaran tenis lapangan hanya menjadi mata pelajaran pengganti pada pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini disebabkan karena pembelajaran tenis lapangan belum begitu dipahami oleh para siswa, selain itu lebih populer jenis olahraga permainan yang lainnya seperti bulutangkis. Pendekatan bermain yang akan diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama akan berpengaruh pada suatu hasil belajar, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar bermain tenis lapangan.

Tenis lapangan pada dasarnya adalah permainan net, karena dipisahkan oleh sebuah net dan para pemain berusaha memukul bola ke daerah lawan. Menurut Lucas Loman (2008) mengemukakan bahwa, “pengertian tenis lapang adalah permainan olahraga yang menggunakan raket dan bola dan dimainkan di sebuah lapangan yang dibagi menjadi dua oleh sebuah jaring”. Dalam memainkan tenis lapangan, mata sangat berpengaruh di dalam permainan, karena pergerakan bola dan pemain yang selalu berubah-ubah sehingga mata harus jeli dalam melihat

Ricky Ismiawan, 2014

*Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Tenis Lapangan*

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

serta mengkoordinasikannya dengan gerakan lengan saat memukul bola, sehingga pukulan yang dihasilkan lebih efektif tanpa mengeluarkan tenaga besar. Selain itu adanya rally dalam tenis akan memperlihatkan bahwa permainan berjalan dengan baik. Siswa dituntut berfikir dalam mengembalikan bola dari lawan sehingga pergerakan bola yang dihasilkan nantinya dapat merepotkan pergerakan lawan.

Tenis lapangan merupakan cabang olahraga yang memerlukan kemampuan yang kompleks, karena pada saat melakukan *groundstroke* terdiri dari sikap siap dari pemain, adanya gerakan mengayunkan raket ke belakang (*backswing*), mengayunkan raket ke depan dan gerak lanjutan (*follow through*). Kemampuan koordinasi terutama mata dan lengan sangat berpengaruh terhadap pukulan *groundstroke* siswa, sehingga sejak awal siswa dituntut untuk dapat menganalisis setiap gerakan yang diajarkan oleh guru. Pendekatan bermain akan mempermudah dan mempercepat siswa dalam belajar tenis khususnya keterampilan teknik *groundstroke*, karena dengan pendekatan bermain siswa diajarkan keterampilan gerak melalui berbagai permainan tetapi siswa tersebut tidak sadar bahwa dengan melakukan permainan, sebuah keterampilan teknik *groundstroke* sedang mereka lakukan.

Prinsip dasar bermain tenis lapangan adalah memukul bola melewati net dan harus jatuh di dalam daerah permainan lawan. Pukulan bola yang dihasilkan sedapat mungkin jauh dari jangkauan lawan dan mempersulit pergerakan lawan dalam mengembalikan bola. Agar permainan tenis dapat berjalan dengan baik setiap pemain dituntut untuk menguasai teknik-teknik dasar bermain tenis lapangan.

Menurut Rich (1991, hlm.17-28) dalam Awan (2008) “teknik dasar pukulan dalam tenis lapangan meliputi *groundstroke (forehand dan backhand)*, *service*, *volley (forehand-backhand)*, *overhead smash* dan *lob*. teknik dasar yang diajarkan pada siswa pemula adalah teknik *groundstroke*, *service* dan *volley*. Teknik dasar

yang paling dominan diajarkan pada siswa dalam pembelajaran tenis yaitu *groundstroke*. Hal itu sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Hom & Klavora (1987, hlm.19) dalam Awan (2008) mengemukakan bahwa :

Dari teknik-teknik dasar pukulan tenis yang telah dikemukakan, bagi petenis pemula yang pertama kali diajarkan adalah *groundstrokes*, *serve* dan *volley*. Ketiga teknik tersebut kira-kira 95% dari seluruh teknik yang digunakan selama permainan. Dari ketiga teknik tersebut 47% teknik *groundstrokes* dilakukan selama dalam permainan.

Pada siswa Sekolah Menengah Pertama atau pemula untuk teknik *groundstrokes*, *serve* dan *volley* tidak mungkin ketiga teknik tersebut dapat diajarkan secara bersama-sama, akan tetapi diajarkan secara berurutan berdasarkan apa yang menjadi prioritas dalam teknik tersebut. Pukulan *groundstroke* (*forehand* dan *backhand*) merupakan pukulan yang dominan selama permainan tenis, maka teknik inilah yang pertama kali diajarkan pada siswa pemula. Hal ini disebabkan karena permainan tenis dapat berlangsung dengan baik apabila terdapat rally-rally panjang. Adanya rally panjang dalam tenis tidak terlepas dari teknik *groundstroke* yang baik pada setiap pemain.

Penelitian ini ditujukan kepada siswa yang belum dapat bermain tenis lapangan atau masih sering disebut dengan pemula. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sukadiyanto (2003, hlm.28) bahwa :

Pemula berdasarkan pada tingkat keterampilan adalah seseorang yang belum pernah belajar atau memiliki keterampilan cabang olahraga tertentu sedangkan pemula berdasarkan usia pada umumnya adalah orang yang masih berusia muda. Pada permainan tenis lapangan, penggolongan berdasarkan usia adalah para petenis yang masih berusia muda.

Walaupun penggolongan usia para petenis untuk tingkat pemula berkisar 7-12 tahun, namun tidak menutup kemungkinan dapat dilakukan pada anak usia 12-14 tahun yaitu untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Menurut Bomp (2000, hlm.8) “khusus untuk usia pemula berlatih cabang olahraga tenis lapangan baik anak putera maupun puteri adalah pada usia 7-8 tahun, sedangkan untuk mulai

Ricky Ismiawan, 2014

***Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Tenis Lapangan***

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

masuk ke spesialisasi pada cabang tenis lapangan adalah pada usia 11-13 tahun untuk puteri dan usia 12-14 tahun untuk putera.

Penelitian ini berkaitan dengan cabang olahraga tenis lapangan yang diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama, sehingga diutamakan menggunakan pengelompokan atas dasar tingkat keterampilan tingkat individu. Usia siswa Sekolah Menengah Pertama yang berkisar antara 12-14 memudahkan untuk dilakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan cabang olahraga tenis lapangan yang belum memiliki keterampilan pada cabang olahraga tersebut.

Bermain tenis lapangan tidak semudah dengan apa yang dilihat. Bermain tenis lapangan yang menyenangkan harus adanya sebuah permainan antara pemukul dengan penerima bola, oleh karena itu pukulan dalam tenis lapangan sangat berpengaruh terhadap jalannya permainan tersebut. Pemain yang bermain tenis lapang tidak terlepas dari pukulan *groundstroke*, baik itu *groundstroke forehand* maupun *groundstroke backhand*. Banyak faktor yang menunjang agar pukulan *groundstroke* mendapatkan hasil yang baik seperti : pegangan raket/grip, posisi tubuh dan akurasi pukulan. Pada siswa Sekolah Menengah Pertama yang baru mencoba pukulan *groundstroke* akan merasa kesulitan, hal ini terlihat dari pukulan yang dihasilkan. Tidak sedikit siswa yang baru pertama belajar tenis merasa bosan dan frustrasi karena hasil diperoleh tidak maksimal dan cenderung kapok untuk belajar tenis lagi.

Pada proses pembelajaran tenis untuk siswa pemula, siswa dapat langsung mengembangkan pola teknik yang diajarkan sesuai dengan lingkungan permainan yang sebenarnya. Proses pembelajaran dengan pendekatan bermain akan mempermudah anak dalam proses pengembangan keterampilan, karena hasil belajar yang diperoleh berupa ilmu dan prestasi yang dapat menimbulkan perubahan perilaku dalam individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar yang didapatkan dari suatu pembelajaran bermacam-macam, sebagaimana

Ricky Ismiawan, 2014

***Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Tenis Lapangan***  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembagian hasil belajar menurut Bloom dalam buku Toto dkk (2009, hlm.125) “(1) ranah kognitif yang mencakup tentang pengetahuan, (2) ranah afektif yang mencakup tentang sikap dan penerimaan, dan (3) ranah psikomotorik tentang kesiapan dan persepsi. Ketiga ranah tersebut dapat diraih oleh siswa dengan baik apabila proses belajar yang dilakukan berjalan dengan baik pula.

Dari uraian di atas, peneliti akan melakukan suatu penelitian pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Majenang dengan judul : *Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Tennis Lapangan Pada Siswa SMP Negeri 1 Majenang.*

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Adanya pemberian pendekatan pembelajaran yang bervariasi oleh guru kepada siswa dapat menimbulkan masalah yang beragam.

Adapun permasalahan yang muncul di lapangan adalah sebagai berikut :

- a. Sulitnya menarik siswa untuk belajar tennis lapangan agar menyenangkan olahraga tersebut.
- b. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa kurang variatif.
- c. Kurangnya unsur-unsur permainan yang diberikan oleh guru kepada siswa pada saat pembelajaran tennis lapangan.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan “Apakah penerapan pendekatan bermain berpengaruh terhadap hasil belajar aspek afektif, kognitif dan psikomotorik dalam tennis lapangan?”

#### **D. BATASAN MASALAH**

Agar ruang lingkup masalah yang akan dibahas tidak terlalu luas maka diperlukan suatu batasan masalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (independen) pada penelitian ini adalah pendekatan bermain
2. Variabel terikat (dependen) pada penelitian ini adalah hasil belajar tenis lapangan
3. Hasil belajar dalam ranah psikomotorik hanya membahas tentang *groundstroke forehand*.
4. Pendekatan bermain yang diterapkan pada kelas eksperimen hanya siswa laki-laki di SMP Negeri 1 Majenang.
5. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki SMP Negeri 1 Majenang, sedangkan sampel berjumlah 30 orang yang diambil dengan teknik *purposive sampling*.
6. Instrumen untuk mengukur hasil belajar tenis lapangan yaitu menggunakan lembar observasi untuk aspek kognitif dan afektif, sedangkan untuk aspek psikomotorik menggunakan tes observasi berupa tahapan-tahapan melakukan *groundstroke* menurut Brown (2007, hlm.32-35).

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, dapat ditentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain terhadap peningkatan hasil belajar bermain tenis lapangan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa SMP Negeri 1 Majenang.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya :

Ricky Ismiawan, 2014

*Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Tenis Lapangan*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya penyempurnaan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran penjas.
2. Bagi guru dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi guru penjas dalam mengajarkan materi tenis lapangan agar tidak terpusat pada satu pendekatan mengajar saja.
3. Bagi siswa diharapkan memperoleh pembelajaran yang berarti guna meningkatkan perkembangan motorik siswa tersebut.