

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang.

Meskipun terdapat berbagai pendapat para ahli tentang pengertian belajar, tetapi secara umum dalam beberapa hal tertentu yang mendasar mereka sepakat bahwa belajar setidaknya mencakup tiga masalah pokok, yakni: (1) belajar ditandai oleh adanya perubahan perilaku, (2) perubahan yang terjadi relatif permanen, dan (3) perubahan ditandai dengan proses latihan atau pengalaman. Definisi tentang belajar yang sampai saat ini dianggap memiliki deskripsi yang lengkap dan memiliki ketiga ciri pokok yang diungkapkan oleh Singer (1972), Good & Brophy (1990), Hergenhahn (1984), Hergenhahn dan Olson (1997), Schunk (2008), dan Slavin (2009), menurut mereka dari buku Psikologi Olahraga, 2010, hlm. 24 yang ditulis oleh Yusup Hidayat, M.Si (2010) menyatakan bahwa:

“Belajar adalah perubahan perilaku-perilaku yang relatif permanen sebagai hasil latihan atau pengalaman dan tidak dapat didistribusikan karena pengaruh kondisi tubuh yang temporer seperti karena sakit, lelah, atau obat-obatan.”

Selain tiga pokok hal di atas, definisi belajar menegaskan pula bahwa sesungguhnya tidak semua perubahan perilaku yang terjadi disebabkan proses belajar, misalnya perubahan-perubahan perilaku yang muncul sebagai akibat kondisi tubuh yang bersifat sementara. Dalam Hidayat (2010, hlm. 24), menyatakan bahwa :

“belajar pada dasarnya merupakan suatu proses yang merangkum tiga unsur pokok, yaitu: (1) unsur masukan (input) berupa tingkah laku sebelum belajar (2) unsur proses belajar dalam pengalaman dan latihan yang memproses masukan, dan (3) unsur keluaran (output) berupa perubahan-perubahan perilaku yang dihasilkan.”

Burden Byrd (1999) mengutip pandangan Bloom dalam Hidayat (2010, hlm.24) tentang domain tujuan belajar menyatakan bahwa perubahan perilaku belajar mencakup tiga kategori domain, yaitu : “(1) perilaku kognitif, (2) perilaku

afektif, dan (3) perilaku motorik.” Perubahan perilaku kognitif berupa keterampilan berpikir intelektual, perilaku afektif ditandai oleh respon sikap, perasaan, emosi, dan motivasi siswa atau atlet terhadap belajar, sementara perilaku motorik berupa gerak anggota tubuh dibawah kendali syaraf. Ketiga domain ini merupakan tujuan yang menjadi kriteria perubahan yang harus dicapai oleh siswa atau atlet, dan tingkat penguasaan siswa atau atlet tersebut dari hasil belajar atau hasil latihan. Menurut Hidayat (2010, hlm. 41) menyatakan bahwa:

Belajar keterampilan gerak adalah seperangkat proses internal yang mengantarkan kearah perubahan perilaku terutama perilaku gerak yang relatif permanen sebagai akibat dari proses latihan atau pengalaman dan bukan karena pengaruh kondisi tubuh yang berdifat sementara seperti keadaan sakit, lelah, jenuh, karena obat-obatan atau proses kematangan fisik.

Ada tiga ciri pokok dalam belajar keterampilan gerak, yaitu (1) merupakan seperangkat proses internal yang berhubungan dengan aktivitas pemberian latihan atau pengalaman ; (2) tidak secara langsung dapat diamati ; (3) perubahan perilaku yang terjadi relatif permanen. Berdasarkan perspektif kognitif, belajar keterampilan gerak merangkum tiga tahapan yaitu tahap kognisi, asosiasi, dan otomatisasi. Sedang menurut perspektif sosial kognisi terdiri dari empat tahap, yaitu tahap observasi, imitasi, kontrol diri, dan regulasi diri.

Belajar keterampilan gerak dipengaruhi dua variabel pokok yaitu variabel internal dan eksternal. Variabel internal melekat pada diri siswa atau atlet, terdiri dari sub variabel kemampuan gerak, pengalaman, kesiapan, dan motivasi, sedangkan variabel eksternal bersumber dari luar individu, terdiri dari sub variabel kondisi pembelajaran dan lingkungan. Sub variabel proses belajar meliputi indikator umpan balik, penguatan, dan kondisi latihan, sementara sub variabel lingkungan mencakup indikator lingkungan sosial, ekonomi, dan budaya. Belajar keterampilan gerak dapat diklasifikasikan kedalam empat sistem, yaitu (1) keterampilan terbuka dan tertutup, (2) keterampilan gerak diskrit, serial, sosial, dan kontinyu, dan (3) keterampilan gerak kasar dan halus; dan (4) keterampilan gerak kognitif dan keterampilan gerak.

Menurut James A. Baley dan David A. Field (dalam Bambang, 2013, hlm. 7) menekankan bahwa pendidikan fisik yang dimaksud adalah “Aktivitas jasmani

membutuhkan upaya yang sungguh-sungguh.” Lebih lanjut menurut kedua ahli ini adalah menyebutkan bahwa “Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, *neuromuscular*, intelektual sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani.”

Disinilah pentingnya pendidikan jasmani, karena menyediakan ruang untuk belajar menjelajahi lingkungan kemudian mencoba kegiatan yang sesuai minat anak menggali potensi dirinya. Melalui pendidikan jasmani anak-anak menemukan saluran yang tepat untuk memenuhi kebutuhannya akan gerak, menyalurkan energi yang berlebihan agar tidak mengganggu keseimbangan perilaku dan mental anak, menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna dan merangsang perkembangan yang bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial dan moral.

Pentingnya penggunaan alat bantu dalam aktivitas pendidikan jasmani di sekolah tentunya akan menambah keinginan siswa untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Alat bantu yang dimaksudkan adalah dengan menggunakan modifikasi alat yang digunakan pada saat aktivitas pembelajaran sedang berlangsung, yaitu dengan menggunakan raket kayu. Di dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah tentunya sangat memiliki keterbatasan alat sebagai media pembelajaran. Untuk itulah, penulis membuat cara agar pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik melalui media penggunaan alat bantu yang dimodifikasi, dan juga dengan peraturan maupun lapangan yang dimodifikasi.

Menurut Bahagia dan Suherman (2000, hlm.1) Modifikasi adalah “Menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dan dapat memperlancar dalam pembelajaran.”

Perlunya modifikasi menurut Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 1) adalah “Untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dan dapat memperlancar peserta didik dalam belajar”. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan peserta didik dari yang tidak bisa

menjadi bisa, dari tingkat keterampilan yang lebih rendah menjadi tingkat keterampilan yang lebih tinggi.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2003, hlm. 24-25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab aktivitasnya mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Modifikasi adalah penyesuaian alat atau perlengkapan pada suatu kegiatan yang akan di laksanakan, modifikasi biasanya digunakan bila suatu lembaga, misalnya sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang lengkap maka di buatlah modifikasi alat, agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Lebih lanjut pengertian modifikasi yang dinyatakan dalam Bahagia, (2009. hlm. 38) adalah “upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyasuaian baik dalam segi fisik material(fasilitas dan perlengkapan) maupun dengan tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian.” Menurut Lutan ( dalam Bahagia, hlm. 29) menerangkan modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dan mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Keuntungan alat modifikasi pada beberapa tahap dalam penelitian adalah, hemat biaya, praktis, serta memudahkan guru untuk mengevaluasi gerakan pukulan *forehand groundstroke* dalam pembelajaran tenis lapangan. Diharapkan dengan pemakaian alat modifikasi raket berupa kayu/triplek, bola tenis berupa bola karet yang berukuran kecil, net yang tingginya 910 mm, dan lapangan berukuran panjang 18 m dan lebar 9 m siswa akan termotivasi untuk melakukan pukulan *forehand grounstroke* dan mempraktikkan teknik dasar gerakan yang sedang

diajarkan dengan benar. Pengorganisasian pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah, menurut Bambang (2013, hlm. 117) adalah:

1. Pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menekankan pada pembelajaran psikomotor, kognitif, afektif, dan spiritual, yang mengutamakan pada pengembangan sikap, perilaku, dan budi pekerti yang baik.
2. Pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga harus memiliki potensi untuk meningkatkan penampilan gerak para siswa.
3. Pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga harus menyuguhkan aktivitas atau waktu maksimal untuk semua siswa pada tingkatan kemampuan yang sesuai.
4. Pengajaran olahraga harus sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman gerak siswa.
5. Pengajaran olahraga harus memiliki potensi mengintegrasikan tujuan-tujuan pendidikan dalam aspek psikomotor, afektif, dan kognitif.
6. Pengajaran olahraga harus mengandung tugas-tugas gerak alternatif.
7. Pengajaran olahraga harus mengandung tugas-tugas gerak dengan berbagai respon yang tepat.
8. Pengajaran olahraga harus mengandung permasalahan verbal yang dapat dipecahkan hanya dengan melalui respon-respon gerak.

Telah dikemukakan dengan pendapat di atas, bahwa pengajaran pendidikan jasmani harus menyuguhkan aktivitas atau waktu yang maksimal, ini berarti mengacu kepada penyuguhan pembelajaran juga harus menggunakan model yang tepat untuk mencapai pembelajaran yang baik. Pentingnya model pembelajaran dalam pendidikan jasmani adalah untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani sendiri, dengan pemilihan beberapa materi yang sesuai untuk pengajaran. Model pembelajaran langsung dianggap tepat untuk mencapai hasil belajar terhadap keterampilan tertentu dalam cabang olahraga tenis lapangan. Secara umum, pengertian model menurut Fred Percival dalam Juliantine, dkk (2013, hlm. 4) adalah, "Model is a physical or conceptual representation of an object or system, incorporating certain specific featur of the original". Maksud dari pernyataan tersebut, model adalah suatu penyajian fisik atau conceptual dari suatu obyek atau sistem yang mengkombinasikan/ menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari obyek aslinya.

Hasil belajar yang akan dicapai adalah *forehand groundstroke* dalam pembelajaran tenis lapangan. Tantangan pukulan *forehand groundstroke* terletak

pada tingkat kekuatan otot, kelentukan lengan untuk menghasilkan momentum yang baik, pukulan *forehandgroundstroke* adalah posisi kaki bertumpu pada kaki depan, dan memukul bola pada titik tertinggi bola dengan pegangan *forehand groundstroke*. Nilai dari pada gerakan pukulan *forehand groundstroke* yaitu dengan memukul bola tepat pada titik tertinggi dengan pegangan *forehandgroundstroke*. Manfaat dari gerakan pukulan *forehandgroundstroke* adalah untuk meningkatkan kekuatan otot lengan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas bahwa modifikasi pembelajaran adalah salah satu cara yang bisa meningkatkan hasil belajar pukulan *forehandgroundstroke* pada siswa SMPN 14 Bandung dengan model tertentu. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran langsung dengan menggunakan raket kayu terhadap hasil belajar *forehand groundstroke* dalam pembelajaran tenis lapangan.

#### **B. Identifikasi Masalah:**

1. Keterbatasan alat raket tenis dalam pembelajaran tenis lapangan.
2. Pertimbangan tujuan dan materi pembelajaran.

#### **C. Rumusan Masalah:**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis mengajukan rumusan masalah yaitu: “Apakah penggunaan model pembelajaran langsung dengan menggunakan raket kayu berpengaruh terhadap hasil belajar *forehand groundstroke* dalam pembelajaran tenis lapangan?”

#### **D. Tujuan Penelitian.**

Dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran langsung dengan menggunakan raket kayu terhadap hasil belajar *forehand groundstroke* dalam pembelajaran tenis pada siswa kelas VIII SMPN Bandung.

#### **E. Batasan Masalah:**

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka penulis membatasi masalah, yaitu:

1. Variabel bebas (indenpenden) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan raket kayu.
2. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar *forehand groundstroke* tenis lapangan.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 14 Bandung yang berjumlah 320 orang.
4. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D di SMPN 14 Bandung yang berjumlah 15 orang dengan teknik *purposive sampling* dalam pembelajaran tenis.
5. Instrumen dalam penelitian ini berdasarkan tahapan melakukan menurut Nurhasan dan Hasanudin didalam buku Tes dan Pengukuran dengan cara tes.

#### **F. Manfaat Penelitian.**

Manfaat penelitian terkait dengan tujuan penelitian diatas adalah:

1. Bagi peneliti sebagai penambah wawasan dan pengetahuan bagaimana tentang modifikasi alat dalam pembelajarandan dapat meningkatkan hasil belajardengan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran langsung dengan latihan pukulan *forehandgroundstroke* di SMPN 14 Bandung.
2. Secara teoritis dapat memberikan pernyataan tentang teori penggunaan media modifikasi kepada SMPN 14 Bandung dalam permainan tenis lapangan yang dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand groundstroke*.
3. Secara teoritis dapat memberikan referensi tentang penggunaan model pembelajaran yang sesuai kepada SMPN 14 Bandung dalam permainan tenis lapangan yang dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand groundstroke*.
4. Secara praktis dapat dijadikan sebagai referensi dalam menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran tenis lapangan.

5. Sebagai referensi bahwa pengaruh model pembelajaran dengan latihan menggunakan raket kayu dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *forehand groundstroke* dalam pembelajaran tenis lapangan.

### **G. Definisi Operasional.**

Berikut ini merupakan definisi operasional untuk menunjang teori dalam penelitian ini:

1. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan tertentu untuk fungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, menurut Winataputra (1994) dalam Juliantine (2013, hlm. 9)
2. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. Dalam Juliantine (2013, hlm. 37)
3. Belajar adalah upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan perilaku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan. Suryabrata (1974), dalam Mahendra (2012, hlm. 161)
4. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan para guru penjas agar proses pembelajaran penjas dapat mencerminkan DAP (Development Appropriate Practice). Dalam Bahagia dan Mujianto (2009, hlm. 25).
5. Tenis lapangan merupakan permainan yang menggunakan raket untuk memukul bola melewati net dan memantul sampai lawan tidak dapat mengembalikan bola tersebut.  
<http://mastugino.blogspot.co.id/2014/03/permainan-tenis-lapangan.html>
6. Pengertian *groundstroke* dalam Wikipedia adalah sebuah pukulan forehand atau backhand yang dilakukan setelah bola memantul sekali di lapangan. <https://id.wikipedia.org/wiki/Tenis>.

7. *Forehand groundstroke* adalah pukulan yang dilakukan setelah bola memantul dari lapangan dengan cara posisi telapak tangan menghadap ke arah bola yang akan dipukul (menggunakan otot-otot lengan bagian depan).

Menurut Sudiro (2008, hlm.18) (dalam Untung, hlm. 52).