

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Squash merupakan salah satu olahraga permainan yang menggunakan raket, bola dan tembok. Permainan yang dimainkan oleh dua orang di dalam satu ruangan ini bergantian memukul bola ke dinding samping, belakang dan depan. Setiap pemain bergantian menunggu hasil pantulan dari dinding yang dipantulkan oleh lawan. Squash merupakan salah satu olahraga yang cukup populer dikalangan masyarakat Jawa barat jika dibandingkan dengan olahraga bulutangkis. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya perkumpulan-perkumpulan squash di berbagai daerah yang daerah yang telah mengenal permainan squash. Olahraga squash juga telah dikenal oleh sebagian pelajar dan mahasiswa. Selain itu juga, pertandingan-pertandingan squash sering diadakan di beberapa sekolah pembinaan squash. Ini menjadi bukti bahwa olahraga squash mulai disukai dan berkembang di Jawa Barat.

Olahraga ini sudah memunculkan beberapa sekolah squash yang berada di Indonesia, salah satu yaitu Sekolah Squash Lodaya yang berdiri sekitar tahun 2006/2007 dan sampai saat ini sekolah tersebut masih aktif dibawah pimpinan H. Amar Maryana, SH,M.Si. Sekolah ini berada di jalan Lodaya No.23 Bandung, rata-rata pemain unggulan Indonesia di cetak oleh sekolah ini, karena pembibitan dan pembinaan yang secara terus-menerus, didukung pula oleh orang tuanya dan dibantu oleh beberapa kalangan pemerintah maupun masyarakat sekitar dari saat sekolah squash muncul hingga sekarang. Berdasarkan pengamatan dari peneliti dari saat sekolah squash itu berdiri sampai tahun 2015 peminat olahraga ini cukup banyak sekitar kurang lebih 45 orang dari berbagai kelas-kelas seperti kelas pemula hingga kelas mahir dan rata-rata siswa yang mengikutinya adalah siswa yang sekarang sudah mempunyai prestasi ditingkat nasional hingga internasional, yang tentunya mereka mempunyai potensi yang baik.

**Minarni, 2017**

**HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR DRIVE PADA PERMAINAN  
SQUASH DI SEKOLAH SQUASH LODAYA**

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

Tetapi untuk mencari bibit baru yang meneruskan dan mengembangkan squash di Jawa barat khususnya di Kota Bandung cukup kesulitan, karena anggapan masyarakat bahwa permainan squash kurang menarik bagi anak-anak usia dini, dan merasa kesulitan untuk mengenal dan menguasai permainan squash, permainan yang hanya memukul mukul bola ketembok saja. Maka dari itu, harus menciptakan pembelajaran yang membuat siswa menarik dan memudahkan siswa untuk mengenal dan menguasai keterampilan squash.

Squash yang dimainkan oleh dua orang pemain dalam satu ruangan tanpa pembatas net atau jarring. Lapangan squash memiliki ukuran panjang 32 *feet*, lebar 21 *feet*, tinggi dinding depan dan belakang adalah 15 dan 7 *feet*. Kedua pemain saling bergantian memainkan atau memukul bola ke dinding, baik dinding samping, belakang atau langsung ke dinding depan. Tidak seperti dalam permainan bulutangkis dan tenis, pemain memukul bola atau *shuttlecock* ke wilayah lawan, tetapi squash memanfaatkan dinding *wall* sebagai media untuk bermain. Setiap pemain bergiliran menunggu hasil pantulan dari dinding yang dipukul oleh pihak lawan. Untuk itu, pemain harus selalu siaga untuk menerima pukulan dari lawan, pemain harus bergerak maju mundur, melompat, lari, dan mengontrol diri, agar tidak terjadi benturan dengan lawan.

Dalam olahraga squash terdapat beberapa macam pukulan dasar, dan mengenai pukulan dasar Sumantri (dalam Arisma, 2011, hlm. 24 ) mengungkapkan bahwa:

“Dalam permainan squash dikenal lima macam pukulan dasar, yaitu : *drive, volley, drop shot, lob, dan boast.*” Sementara itu, Beddington (dalam Arisma, 2011, hlm. 24) “*Apart from the serve there are four basic strokes in squash: the drive, the lob, the drop, and the angle/boast*”.

Teknik dasar ini perlu dikuasai oleh seorang pemain squash untuk bisa terampil dalam bermain. Namun, dalam kenyataan di lapangan, proses untuk menguasai keterampilan squash mengalami beberapa hambatan seperti, minimnya pengetahuan pengajar mengenai squash, dan kurangnya sarana prasarana yang tersedia. Faktor penunjang yang sangat mempengaruhi keberhasilan dalam suatu

Minarni, 2017

**HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR DRIVE PADA PERMAINAN SQUASH DI SEKOLAH SQUASH LODAYA**

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

proses itu sarana prasarana. Sarana prasarana merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan tidak lengkapnya sarana prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Begitu sebaliknya, sarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya terdapat berbagai macam media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tentunya media disini disesuaikan dengan tujuan dalam penyampaian materi tersebut. Dalam menyampaikan keterampilan gerak, khususnya materi tentang keterampilan squash di dalam aktivitas pembelajaran untuk mengenali permainan squash khususnya pada siswa pemula, modifikasi alat bola ini mempermudah menyampaikan materi, karena alat yang digunakan pun lebih ringan dan lebih besar ukurannya dibandingkan dengan bentuk bola yang sesungguhnya.

Modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan. Yoyo Bahagia, (2010, hlm. 13 ) mengemukakan bahwa “Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode gaya, pendekatan, aturan serta penilaian)”. Sementara menurut Yoyo Bahagia, (2010, hlm. 31-32) mengatakan bahwa “modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya : ukuran lapangan, bentuk ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, aturan, jumlah pemain, organisasi permainan dan tujuan permainan. Jadi dapat disimpulkan dengan adanya modifikasi untuk menyederhanakan peralatan yang tersedia di sekolah dan dapat mengembangkan kreatifitas guru sebagai tenaga pengajar mengajar agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan alat yang terbatas dan tujuan pembelajaran pun sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Keterbatasan tempat dan alat bukan menjadi alasan utama untuk tidak mengajarkan suatu cabang olahraga tertentu pada peserta didik. Dengan ini guru dituntut untuk kreatif dalam penyampaian materi hingga pembelajaran bisa berjalan

**Minarni, 2017**

**HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR DRIVE PADA PERMAINAN  
SQUASH DI SEKOLAH SQUASH LODAYA**

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

dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Lutan (1988) tujuan modifikasi, “Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Terbatasnya sarana dan prasarana akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran, maka dari itu untuk bisa mencapai tujuan yang diharapkan dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Menurut Yoyo Bahagia (2009, hlm. 27) “Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Halaman sekolah, taman, ruang kosong, dan sebagainya yang ada di lingkungan sekolah dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan melakukan modifikasi fasilitas maupun perlengkapan tersebut sebenarnya tidak mengurangi aktifitas peserta didik dalam melaksanakan pelajaran penjas melainkan sebaliknya peserta didik lebih aktif karena peserta didik difasilitasi untuk lebih banyak bergerak.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penerapan modifikasi peralatan sangat dibutuhkan untuk mengatasi problematika proses pembelajaran yang berdampak pada efektif dan efisien pada saat pembelajaran berlangsung. Sejauh ini penulis mengetahui, bahwa dalam pengajaran khususnya di Sekolah Squash Lodaya, modifikasi alat untuk pembelajaran tersebut jarang digunakan, apalagi terhitung olahraga squash merupakan olahraga yang cukup berkembang dimasyarakat.

Pembelajaran squash dengan menggunakan bola modifikasi ini, merupakan media alternatif untuk mengganti bola yang sesungguhnya bagi siswa pemula, bola dibuat seperti bola aslinya tetapi terbuat dari busa dan berukuran besar. Dan juga bola ini mudah ditemukan, harganya pun lebih ekonomis dibandingkan dengan bola sesungguhnya. Sehingga siswa akan lebih mudah mengikuti pembelajaran squash ,

merasa senang saat pembelajaran berlangsung, cepat menguasai keterampilan squash dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran squash.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Hasil Belajar Keterampilan Dasar *Drive* Pada Permainan Squash di Sekolah Squash Lodaya”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka terdapat permasalahan yang terjadi diantaranya.

1. Belum adanya penggunaan modifikasi bola sebagai alat bantu untuk mempermudah pengajaran di dunia pendidikan olahraga khususnya di cabang olahraga squash.

## **C. Batasan Penelitian**

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang terlalu luas dan agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya, maka penulis membatasi sebagai berikut:

1. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu hanya membahas tentang hasil belajar keterampilan dasar *drive* pada permainan squash dalam ranah psikomotor siswa sekolah squash lodaya.
2. Modifikasi alat bantu yang digunakan yaitu berupa bola busa yang berukuran lebih besar dari bola yang sesungguhnya dalam pembelajaran.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh dari modifikasi bola terhadap hasil belajar keterampilan dasar *drive* pada permainan squash di sekolah squash lodaya ?

Minarni, 2017

**HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR *DRIVE* PADA PERMAINAN  
SQUASH DI SEKOLAH SQUASH LODAYA**

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

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam setiap penelitian, tentunya harus didasari kepada tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini, tujuan peneliti yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar keterampilan dasar *drive* pada permainan squash di sekolah squash lodaya.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempuntai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapaun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat secara teoritis

Secara teori hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ilmu pengetahuan baik bagi atlet, mahasiswa, dosen dan pelatih terutama untuk mengembangkan cabang olahraga squash di setiap sekolah.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi penulis khususnya, para dosen, para pelatih, atlet dan di setiap sekolah umumnya untuk meningkatkan prestasi didalam olahraga squash.

### **G. Struktur Organisasi Skripsi**

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

- 1) Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

- 2) Bab II kajian teori, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian

- 3) Bab III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, target penelitian, subjek penelitian, variabel, dan definisi operasional variabel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian,

teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data serta langkah-langkah penelitian.

4) Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai melalui pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5) Bab V simpulan dan saran.

Penelitian ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Minarni, 2017

*HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR DRIVE PADA PERMAINAN  
SQUASH DI SEKOLAH SQUASH LODAYA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)