

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam hidup manusia. Pada saat ini terdapat kecenderungan bahwa masyarakat memandang pendidikan di sekolah sedemikian penting untuk memperoleh pengetahuan, pembentukan sikap, dan keterampilan. Bahkan lebih kongkrit lagi, masyarakat menganggap bahwa pendidikan di sekolah merupakan semacam investasi, sehingga kelak seseorang dapat memungut hasilnya, terutama berupa peningkatan hidup yang layak (Rusli Lutan, 1989:1). Pendidikan di sekolah itu sendiri berlangsung melalui proses yang cukup panjang yang diorganisasi sedemikian rupa melalui suatu jenjang seperti pendidikan yang dimulai dari Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi.

Sehubungan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah, pihak pemerintah telah cukup lama melakukan secara terencana seperti yang dijelaskan oleh Suderadjat (2003:1) sebagai berikut:

Upaya pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia secara terencana dimulai sejak tahun 1969 dalam Program Pengembangan Lima Tahun Pertama (Pelita I), melalui proyek-proyek pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi, baik dengan dana APBN maupun dana pinjaman luar negeri.

Melalui upaya pemerintah terhadap pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan secara kuantitatif hasilnya terlihat antara lain dari bertambahnya

jumlah Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Perguruan Tinggi (PT). Tetapi secara kualitatif tidak demikian, hal ini seperti seperti yang dikemukakan oleh Suderadjat (2003:2) sebagai berikut:

Penelitian Biazely dkk pada 1997 bahwa:

1. Pembelajaran di Indonesia cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan di mana siswa berada. Akibatnya peserta didik tidak mampu menerapkan apa yang dipelajarinya di sekolah, guna memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Survei *the Political and Economics Risk Consultation* melaporkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia berada pada peringkat ke-12 dari 12 negara yang disurvei, satu peringkat di bawah Vietnam.
3. Penelitian yang dilakukan oleh *Human Development Index (HDI)* menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-102 dari 106 negara yang disurvei, satu peringkat di bawah Vietnam.

Dari hasil penelitian tersebut, ternyata pendidikan di Indonesia secara kualitas belum mencapai tujuan seperti apa yang diharapkan. Selain itu khususnya pendidikan jasmani di sekolah pada akhir-akhir ini, dikalangan masyarakat timbul pendapat bahwa kelangsungan pendidikan jasmani relatif rendah mutunya. Umumnya tolok ukur yang melandasi pendapat itu bervariasi, bahkan sering tidak selalu jelas batas-batasnya. Misalnya ada yang menghubungkan mutu pendidikan jasmani dengan nilai-nilai moral remaja usia sekolah, kualitas fungsional fisik manusia Indonesia, dan prestasi keolahragaan di Indonesia. Ada pula pendapat yang menekankan secara terbatas kepada tingkat keberhasilan sekolah siswa pada institusi atau jenjang pendidikan tertentu. Misalnya mutu pendidikan jasmani dikaitkan dengan produk kelangsungan pendidikan jasmani di sekolah, seperti dengan taraf kebugaran jasmani,

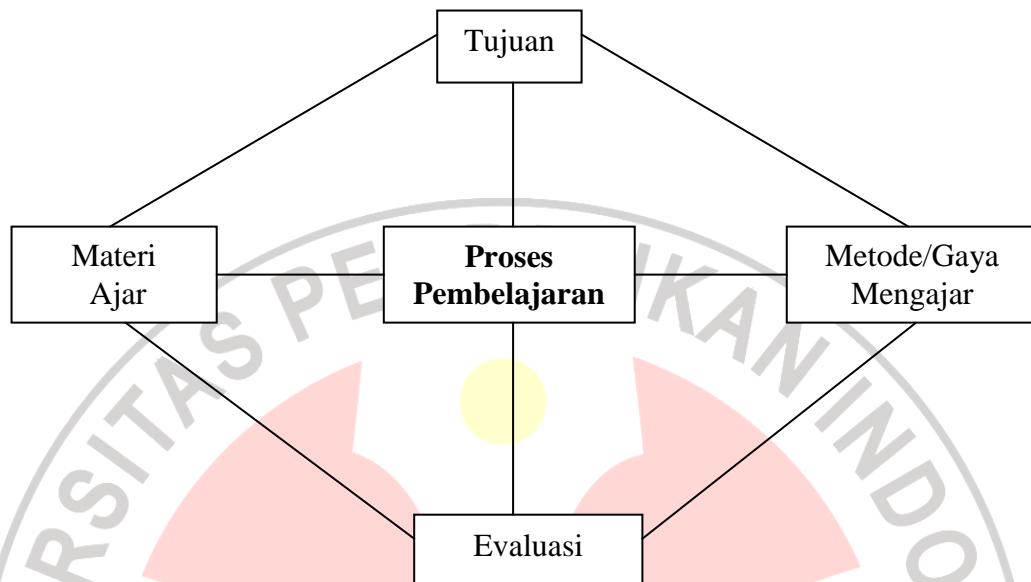
keterampilan berolahraga, nilai-nilai sportivitas yang dimiliki oleh siswa dan para lulusannya.

Fakta-fakta tersebut di atas mencerminkan bahwa produk pendidikan jasmani di sekolah masih jauh di bawah harapan yang dirumuskan dalam tujuan kurikulum yang berlaku saat ini. Oleh karena itu, isu kritis yang mendesak untuk dipecahkan, yakni berkaitan dengan efektivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah atau lembaga pendidikan formal.

Pada umumnya guru pendidikan jasmani khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang penulis wawancarai, mengungkapkan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dikelolanya kurang efektif akibat faktor-faktor penghambat yang bersumber pada: (1) keterbatasan sarana dan prasarana olahraga, (2) keterbatasan alokasi dan distribusi waktu untuk pendidikan jasmani, (3) populasi siswa semakin banyak sehingga kelas tergolong besar dan menjadi padat, dan (4) pendidikan jasmani bukan merupakan mata pelajaran yang diujikan dalam tingkat nasional.

Keempat faktor penghambat di atas tampaknya berkaitan dengan masalah struktural kelembagaan, sehingga guru sulit untuk memecahkannya karena di luar batas kewenangannya. Namun demikian, dalam konteks peningkatan efektivitas pendidikan jasmani di sekolah, sumbangan yang paling mungkin atau nyata diberikan oleh guru ialah memperbaiki dan mengembangkan cara-cara mengajarnya yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang dikelolanya. Dalam proses pembelajaran, guru harus selalu memperhatikan dan melaksanakannya sesuai dengan tujuan dan kedudukan pendidikan jasmani dalam

pembelajaran berupa gambar yang penulis kutip dari Rusli Lutan (2001:9) berikut ini.



Gambar 1.1  
Unsur-unsur Proses Pembelajaran

Dari gambar 1 tersebut bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak terlepas dari beberapa unsur seperti tujuan, metode dan gaya mengajar, substansi tugas ajar (materi ajar) serta evaluasi. Dengan demikian dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak terlepas dari unsur-unsur yang saling terkait, yaitu:

Pertama adalah adanya rumusan tujuan pembelajaran yang mengandung harapan tentang perubahan perilaku siswa yang diharapkan. Tujuan pembelajaran merupakan titik awal dari keseluruhan proses.

Kedua adalah materi ajar atau substansi pembelajaran. Materi ini berisi tugas-tugas gerak yang berupa aktivitas jasmani yang direncanakan untuk dilaksanakan oleh siswa.

Ketiga, terdapat metode atau gaya mengajar yang disesuaikan dengan materi. Melalui metode atau gaya mengajar, materi disajikan dan siswa diharapkan mengalami perubahan perilaku yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.

Keempat adanya evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak perubahan yang terjadi pada siswa.

Selanjutnya, perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa harus melekat dan mantap, artinya perubahan perilaku itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan bulutangkis misalnya, siswa bertambah terampil dalam servis, melakukan lob, menerapkan taktik, dan kombinasi serangan, serta semakin sadar akan aturan yang berlaku. Semua perubahan perilaku itu tidak sekedar ditampilkan dalam proses pembelajaran, namun dapat digunakan oleh siswa dalam situasi pertandingan yang sebenarnya. Bahkan beberapa nilai positif, seperti kemampuan memecahkan masalah dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, acuan utama dalam memperbaiki dan mengembangkan gaya mengajar terutama ditekankan pada hasil belajar yang diakibatkannya dan teori yang melandasinya.

Dengan menerapkan berbagai gaya mengajar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan pemahaman, sikap, dan keterampilan gerak siswa mencapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penerapan berbagai gaya mengajar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak ada yang paling baik, tetapi kesesuaian dengan situasi dan kondisi dalam penerapannya yang penting, semakin tepat penerapan gaya mengajar dalam proses pembelajaran, semakin efektif pula

tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Surakhmad (1996:96-97) sebagai berikut:

Dengan memiliki pengertian secara umum mengenai sifat berbagai metode, baik mengenai kebaikan-kebaikan maupun kelemahan-kelemahannya, seseorang akan lebih mudah menetapkan metode yang paling serasi untuk situasi dan kondisi yang khusus dihadapinya.

Dengan menguasai berbagai gaya mengajar untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, seorang guru akan lebih mudah menetapkan gaya mengajar apa yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa yang menjadi tanggung jawabnya.

Berkaitan dengan gaya mengajar dijelaskan oleh Muska Moston (1966) yang dikutip Supandi (1986:3.1) sebagai berikut: "... pada dasarnya gaya mengajar guru terentang dua gaya yang ekstrim. Gaya yang berpusat kepada guru atau *teacher-centered style* dan yang lain adalah gaya yang berpusat pada siswa atau *student-centered style*". Selanjutnya mengenai gaya mengajar pendidikan jasmani menurut Supandi (1986:3.2 - 3.33) , yaitu :

1. Gaya mengajar komando, 2. Gaya mengajar Tugas, 3. Gaya mengajar resiprokal, 4. Gaya mengajar kelompok kecil, 5. Gaya mengajar individualistik, 6. Gaya mengajar penemuan terpimpin. Mengenai beberapa gaya mengajar tersebut sebagai berikut:
  - a. Gaya mengajar komando, yaitu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru paling menonjol atau dominan dalam membuat seluruh kegiatan pembelajaran. Siswa harus mentaati semua instruksi guru dan siswa selalui mengikuti atau meniru contoh dari gurunya.
  - b. Gaya mengajar tugas, yaitu dalam kegiatan pembelajaran siswa diberikan wewenang untuk mengambil beberapa keputusan seperti dalam hal penentuan waktu untuk memulai tugas gerak, kecepatan, dan irama dalam melakukan tugas gerak. Guru mengadakan umpan balik dari siswa setelah selesai melakukan tugas gerak yang dilakukannya.

- c. Gaya mengajar resiprokal, yaitu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa melakukan secara berpasangan, setiap siswa memiliki peran masing-masing. Seorang siswa berperan sebagai pelaku dan siswa yang lainnya berperan sebagai pengamat untuk memberikan umpan balik berdasarkan aturan yang telah diinformasikan oleh gurunya.
- d. Gaya mengajar kelompok kecil, yaitu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibentuk sekelompok siswa sesuai dengan tugas yang telah ditetapkan oleh gurunya. Seorang siswa berperan sebagai pelaku, seorang siswa berperan sebagai pengamat terhadap pelaku, seorang sebagai membantu kelancaran pelaksanaan tugas pelaku, dan seorang siswa sebagai pencatat skor.
- e. Gaya mengajar individualistik, yaitu setiap siswa melakukan tugas masing-masing sesuai dengan instruksi guru dan setelah selesai atau pada akhir kegiatan setiap siswa membuat keputusan bagi dirinya sendiri. Guru tetap membuat seluruh materi ajar sebelum siswa melakukan tugas gerak.
- f. Gaya mengajar penemuan terpimpin, yaitu dalam pelaksanaannya siswa diberikan kebebasan secara mandiri setelah diberikan informasi dari gurunya. Mereka diharapkan mencari dan menemukan jawaban yang tepat sesuai dengan pola atau konsep gerak yang benar. Guru telah menyiapkan beberapa informasi sebagai kunci dalam memecahkan masalah sesuai dengan konsep gerak yang tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis dilapangan, para guru pendidikan jasmani lebih banyak menerapkan gaya mengajar komando dan tugas, kedua gaya mengajar tersebut sangat bergantung pada guru sehingga terlalu didominasi oleh pendekatan *teacher-centered* dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh siswa sesuai dengan inisiatif sendiri *student-centered*. Hal ini dapat menyebabkan kreatifitas siswa terhambat. Selain itu, sebagian siswa kurang fokus terhadap materi yang dipelajari sehingga pemahaman tentang kegiatan, latihan, tindakan belajar yang dilakukan tidak merata keseluruh siswa.

Salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama adalah permainan bulutangkis. Melalui permainan bulutangkis siswa dapat menyalurkan bakat, hobi dan mengekspresikan

kegembiraannya. Subarjah, dkk (2007:1) menjelaskan definisi bulutangkis sebagai berikut :

Permainan bulutangkis adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan atau dua orang lawan, dengan menggunakan raket dan satelkok sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup atau terbuka dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk mencoba membandingkan dua gaya mengajar yang berbeda dominasinya yaitu gaya komando dan gaya resiprokal dalam permainan bulutangkis, khususnya dalam teknik *lob* di Sekolah Menengah Pertama. Mengapa tertarik untuk diperbandingkan, karena dalam gaya mengajar komando proses pembelajaran pendidikan jasmani guru paling menonjol atau dominan dalam membuat seluruh kegiatan pembelajaran. Siswa harus mentaati semua instruksi guru dan siswa selalu mengikuti atau meniru contoh dari gurunya. Sedangkan dalam gaya mengajar resiprokal, tindakan guru adalah sebagai mediator dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membentuk kelompok secara berpasangan dalam proses pembelajaran.

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan terampil, maka siswa perlu mempelajari teknik dasar permainan ini, diantaranya teknik dasar *lob* dalam permainan bulutangkis. Teknik *lob* dalam permainan bulutangkis melibatkan gerak koordinatif yang memerlukan ketajaman dan persepsi dari seorang pemain. Keakuratan hasil *lob* sangat ditentukan oleh keakuratan daya melambungkan



*shuttlecock* diatas kepala lawan, sehingga persis jatuh di daerah belakang lapangan permainan lawan. Keakuratan pukulan lob sangat bergantung pada pemain itu sendiri dan bukan ditentukan oleh orang lain, sehingga membutuhkan keputusan pemain itu sendiri. Hal ini terkait dengan gaya mengajar komando yang mewakili proses pengajarannya didominasi oleh keputusan guru, sedangkan dalam gaya resiprokal dalam proses pembelajarannya melibatkan keputusan siswa didalamnya.

Dari penjelasan diatas terlihat perbedaan kedua gaya mengajar, yaitu antara gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis tertarik mengungkap kedua gaya mengajar tersebut yang selanjutnya akan dilihat bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fakta yang penulis temukan langsung di lapangan mengenai lebih banyaknya penerapan gaya komando maupun tugas pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang menyebabkan ketegangan pada siswa dan kreatif siswa terhambat sehingga berdampak langsung pada hasil yang diperoleh. Sedangkan pada gaya resiprokal siswa lebih diberikan kebebasan untuk mengaktualisasikan kreatifitasnya dalam pembelajaran bulutangkis khususnya pada materi teknik lob.

Pembelajaran gerak dengan menggunakan gaya komando dan resiprokal akan menggambarkan hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis. Indikator keberhasilan belajar teknik lob dapat terlihat dari kemampuan hasil

pukulannya yang melambung tinggi dan diarahkan ke bagian belakang lapangan permainan lawan.

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah gaya mengajar komando memberikan pengaruh terhadap hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis?
2. Apakah gaya mengajar resiprokal memberikan pengaruh terhadap hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis?
3. Gaya mengajar manakah yang memberikan pengaruh lebih signifikan terhadap hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengungkap:

1. Untuk menguji pengaruh gaya mengajar komando terhadap hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis.
2. Untuk menguji pengaruh gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis.
3. Untuk menguji gaya mengajar manakah yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pembinaan dan pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di SMP.

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah mengkaji substansi batang tubuh pedagogi tentang teori pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan gaya mengajar pendidikan jasmani dan olahraga.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Terhadap para guru atau pengajar pendidikan jasmani dan olahraga sebagai bahan masukan dan perbandingan dalam mengembangkan program pembelajaran pendidikan jasmani di SMP khususnya permainan bulutangkis. Melalui penerapan gaya mengajar yang efektif menjadi salah satu pilihan untuk siswa SMP yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan teknik *lob* dalam permainan bulutangkis.
- b. Terhadap para pembina olahraga, diharapkan menjadi bahan masukan untuk mengembangkan permainan bulutangkis di kalangan siswa SMP, sehingga tidak menutup kemungkinan akan memandu potensi atau bakat siswa dalam bermain bulutangkis.

## E. Batasan Penelitian

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan yang diharapkan sudah tentu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Terdapat dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain seperti kemampuan fisik, minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan latar belakang pengalaman siswa. Faktor eksternal antara lain seperti sarana dan prasarana, lingkungan pembelajaran, latar belakang guru, dan gaya mengajar yang diterapkan oleh guru.

Materi ajar atau substansi ajar yang diberikan adalah teknik dasar *lob* permainan bulutangkis.

Hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran *lob* permainan bulutangkis dilakukan tes *lob*, yaitu *clear test* (Nurhasan, 2001:182).

Terdapat dua variabel utama yang tercakup dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variabel*).

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang dapat memberikan pengaruh langsung terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar teknik *lob* dalam permainan bulutangkis.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SMP N 1 Plumbon dengan sampel penelitian sebanyak 40 orang siswa dan siswi.

### F. Anggapan dasar

Anggapan dasar merupakan titik tolak dalam meneruskan langkah penyelesaian penelitian. Menurut Winarno Surakhmad yang dikutip oleh Arikunto (1993:55) sebagai berikut: “Anggapan dasar atau postulat adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”.

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, penulis mempunyai anggapan dasar sebagai berikut:

Menurut Rusli Lutan (2003:5.21) mengenai gaya mengajar sebagai berikut: “Tidak ada satu ketentuan yang menandakan bahwa hanya satu strategi yang paling efektif untuk pengajaran pendidikan jasmani. Penerapannya sesuai dengan situasi”. Dalam proses pembelajaran lob tidak ada ketentuan untuk menerapkan satu gaya mengajar, tetapi guru diharapkan menerapkan beberapa gaya mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Menurut Supandi (1986:3.2) melalui penerapan gaya mengajar komando dalam proses pembelajaran sebagai berikut: “... perkembangan atau belajar itu berhasil apabila siswa ikut aktif dalam kegiatan yang terencanakan dan terkendalikan. Peranan guru adalah mengendalikan dan mengontrol semua variabel dalam tahap persiapan, pelaksanaan, penilaian”.

Keunggulan dari gaya mengajar komando ini adalah membina keseragaman siswa dalam berpenampilan dan ketrampilan sesuai dengan pola-pola yang direka guru, penampilan suatu kegiatan oleh sejumlah orang serentak dan seragam memberikan kesan yang menarik, bila waktu yang tersedia itu pendek, gaya komando memberikan hasil kesegaran jasmani dan perkembangan motorik yang lebih besar dari pada gaya yang lain, untuk kemungkinan berhasil tidak memerlukan pengetahuan yang mendalam, guru dapat sepenuhnya mengontrol proses belajar. Sedangkan kerugiannya adalah: tidak peka terhadap keperluan dan perbedaan perorangan, menghambat perkembangan kreativitas dan

individualitas, tidak membangkitkan gairah untuk berlatih atau belajar diluar jam-jam pelajaran.

Melalui gaya mengajar komando yang diterapkan dalam proses pembelajaran lob belajar siswa akan berhasil karena guru dapat mengendalikan dan mengontrol siswa secara seksama.

Menurut Supandi (1986:3.19) mengenai gaya mengajar resiprokal adalah “... pemahaman tentang kegiatan dan tindakan belajar. Pengetahuan dan pemahaman ini akan memperjelas gambaran kegiatan, latihan, dan tindakannya yang akhirnya akan memantapkan atau memperbaiki pemahaman siswa menjadi lebih baik”. Keuntungannya dari gaya mengajar resiprokal ini adalah: prinsip umpan Balik yaitu Penilaian oleh rekan pasangannya, siswa memperoleh pemahaman tentang hubungan perilaku dengan patokan. Dan kerugiannya yaitu: emosi siswa dalam menilai rekannya atau pasangannya kurang terkendali, kemungkinan guru sendiri ada kekeliruan dalam menentukan tugas – tugas gerak.

Melalui penerapan gaya mengajar resiprokal dalam proses pembelajaran lob permainan bulutangkis, siswa akan memahami tentang tugas gerak lob permainan bulutangkis, sehingga tugas gerak lob cepat dikuasai oleh siswa.

Dari kedua gaya mengajar tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Namun gaya resiprokal memungkinkan hadirnya frekuensi umpan balik yang lebih tinggi dapat memberikan pengaruh lebih baik dari gaya komando, baik dalam hal pencapaian hasil belajar dalam wilayah penguasaan gerak keterampilan, maupun dalam aspek pemahamannya.

## **G. Hipotesis**

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih memerlukan pembuktian secara empirik oleh peneliti. Bertitik tolak dari anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Gaya mengajar komando memberikan pengaruh terhadap hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis.
2. Gaya mengajar resiprokal memberikan pengaruh terhadap hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis.
3. Gaya mengajar resiprokal memberikan pengaruh lebih baik dibanding gaya mengajar komando terhadap hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis.

## **H. Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan data berupa hasil perolehan yang menunjukkan tingkat hasil belajar berupa keterampilan teknik lob dalam permainan bulutangkis. Prosedur ini digunakan dengan alasan bahwa hasil pembelajaran keterampilan teknik lob dalam permainan bulutangkis dapat diobservasi dan dianalisis berdasarkan perubahan antara kemampuan sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan (treatment). Untuk merealisasikannya diperlukan suatu metode penelitian.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka metode yang cocok untuk digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sudjana dan Ibrahim (1989:19) bahwa, “Metode eksperimen adalah mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel tertentu”. Dalam penelitian ini, penulis akan diungkap dua variabel bebas, yaitu penerapan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal dan pengaruhnya terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar teknik lob dalam permainan bulutangkis. Dengan menggunakan metode eksperimen, penulis dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai hubungan dan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Untuk dapat memperoleh hasil penelitian yang akurat diperlukan instrumen yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, penulis menentukan satu macam alat ukur atau instrumen untuk mengukur penguasaan keterampilan teknik lob dalam permainan bulutangkis, yaitu *clear test* yang penulis ambil dari Nurhasan, 2001:182. Kegunaan utama dari tes ini adalah untuk mengukur kekuatan memukul satelkok

### **I. Penjelasan Istilah**

Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa istilah penting sehubungan dengan penelitian agar tidak terdapat penafsiran yang keliru antara lain sebagai berikut:

1. Gaya mengajar, menurut Supandi (1986:3.1) adalah “... keputusan yang diambil yang berkaitan dengan tindak-tanduk, perilaku, atau perbuatan mengajar”. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan gaya mengajar adalah



keputusan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Gaya mengajar komando, menurut Supandi (1986:3.2) yaitu proses pembelajaran yang paling bergantung kepada instruksi guru seperti tentang teknik, contoh, dan latihan, dan kemudian siswa meniru secara berulang-ulang.
3. Gaya mengajar resiprokal, menurut Supandi (1986:3.3) yaitu strategi pembelajaran melalui pemberian tugas gerak dalam suatu kelompok dengan berbagai peran seperti ada pelaku, pengamat, dan pembantu dalam kelancaran pelaksanaan tugas gerak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru.
4. Hasil belajar, menurut menurut Aswan Zain (1996:11) adalah hasil kegiatan belajar mengajar yang tercermin dalam perubahan perilaku, baik secara material, struktural-fungsional, maupun secara behavior, dan prestasi yang dicapai siswa mulai dari proses pembelajaran berlangsung sampai selesai dan bagaimana tingkat karakteristik perilaku anak didik.
5. *Lob* yaitu pukulan dari atas kepala yang hasil pukulannya melambung tinggi dan diarahkan kebagian belakang lapangan permainan. Gerakan memukul overhead lob dapat menghasilkan pukulan lob serang dan lob bertahan.
6. Permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan seorang lawan seorang dan dua orang lawan dua orang dalam lapangan yang dibatasi oleh net atau jaring melalui teknik pukulan oleh raket pada satelkok.