MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

LAPORAN HASIL PENELITIAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TENIS MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN ALTERNATIF, TERSTRUKTUR DAN RANGKAIAN BERMAIN MELALUI METODE RESITASI MAHASISWA FIK UNP

MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG
DITERIMA TGL. : 22 April 2009
SUMBER/HARGA : Hd
KOLEKSI : FI
NO. INVENTARIS : 105/Hd/2009-P1(1)
KLASIFIKASI : 796.342 07 Pit P-1

Oleh :

PITNAWATI
NIP : 131 416 002

PENELITIAN INI DIBIAYAI OLEH
PROYEK INDONESIA- MANAGING HIGHER EDUCATION
FOR RELEVANCE AND EFFICIENCY (IMHERE)
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2008

Abstract

P i t n a w a t i. Improving Students' Learning Achievement on Lawn Tennis Subject Using Alternative Learning, Structural, and Game Series Strategies through Recitation Method (Giving Assignment) in Sports Science Faculty of State University of Padang.

This is an action research which aims at identifying students' learning achievement improvement differences by using alternative learning, structural learning, and game series through recitation method. The population of the research was the students enrolled in Lawn Tennis Subject in January-June Semester 2007 in Sport Science Faculty of State University of Padang. The number of the population was 90 students, divided into three classes. The first class consists of 29 students, the second was 25 students, and the last one was 36 students. Because the population was relatively small, all population members became the sample (total sampling).

The hypotheses of the research are: (1) There is the differences on students' learning achievement by using recitation method on alternative learning, structural, game series strategies, (2) there is an improvement of students' learning achievement on Lawn Tennis Subject by using recitation method on alternative learning strategy, (3) there is an improvement of students' learning achievement on Lawn Tennis Subject by using recitation method on structural learning strategy, (4) there is an improvement of students' learning achievement on Lawn Tennis Subject by using recitation method on game series learning strategy, and (5) there are improvements of students' learning achievement on Lawn Tennis Subject by using recitation method on all learning strategies.

The data were analyzed descriptively through frequency distribution and t-test to obtain the differences. The result of the study shows that there are the differences on students' learning achievement improvement by using alternative learning, structural, and game series strategies. These three learning strategies

give significant improvement to students' learning achievement on Lawn Tennis Subject. The most significant improvement occurred on alternative learning strategy, followed by structural learning strategy and game series strategy. This is because the learning processes and the assignment provided were thoroughly done by both the lecturer and students, so that all of them were responsible for the improvement of learning activities quantitatively and qualitatively.

It is expected that the findings can be considered by tennis lecturers or teachers in making tennis learning more effective so that all problems can be solved.

ABSTRAK

Pitnawati **Peningkatan Hasil Belajar Tenis Mahasiswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Alternatif, Terstruktur dan Rangkaian Bermain Melalui Metode Resitasi (Pemberian Tugas) di FIK UNP**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (Action Research) yang bertujuan untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan strategi Pembelajaran alternatif, terstruktur dan rangkaian bermain melalui metode resitasi. Populasi penelitiannya adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Tenis Lapangan Semester Genap tahun 2007 di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP. Jumlah mahasiswa 90 orang, terdiri dari 3 seksi, yaitu seksi pertama 29 mahasiswa, seksi kedua 25 mahasiswa dan seksi ketiga 36 mahasiswa. Karena populasinya relatif sedikit, maka semua populasi dijadikan sampel (total sampling).

Hipotesis yang diajukan adalah (1) Terdapat perbedaan hasil belajar tenis mahasiswa dengan menggunakan metode resitasi pada strategi Pembelajaran alternatif, struktural dan rangkaian bermain. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran alternatif. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran struktural. (4) Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran rangkaian bermain. (5) Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada semua strategi pembelajaran. Tehnik analisis yang digunakan adalah Tehnik Analisis data Diskriptif dalam bentuk distribusi Frekuensi (Frequency Distibution) dan uji t untuk mendapatkan perbedaan.

Hal yang menarik dari hasil penelitian ini adalah bahwa Terdapat perbedaan peningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan strategi pembelajaran alternatif, terstruktur dan rangkaian bermain melalui metode resitasi. Ketiga strategi pembelajaran ini memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar tenis mahasiswa. Peningkatan yang lebih berarti terdapat pada strategi pembelajaran Alternatif, kemudian disusul dengan strategi pembelajaran terstruktur dan rangkaian bermain. Namun jika dikaji secara mendalam peningkatan yang signifikan ini dimungkinkan disebabkan karena proses pembelajaran dan tugas yang diberikan, dilakukan secara seksama oleh mahasiswa dan dosen, sehingga semuanya ikut merasa bertanggung jawab untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, baik secara kualitas maupun kuantitas. Harapan penulis adalah bahwa penemuan ini dapat digunakan oleh dosen atau guru tenis dalam rangka mengefektifkan proses pembelajaran tenis, sehingga kendala-kendala pembelajaran tenis, dapat diatasi dengan baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas berkat rahmat dan hidayah dari Allah SWT. Karya Ilmiah ini telah dapat diselesaikan dengan judul "**Peningkatan Hasil Belajar Tenis Mahasiswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Alternatif, Terstruktur dan Rangkaian Bermain Melalui Metode Resitasi (Pemberian Tugas) di FIK UNP".**

Karya Ilmiah ini di danai oleh Proyek Indonesia- Managing Higher Education for Relevance and Effeciency (I-MHERE) tahun 2007, dalam bidang Pendidikan Jasmani dan kesehatan (Implementasi Kurikulum). Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi semua komponen dalam rangka meningkatkan proses pembinaan tenis di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. .

Selama penyelesaian dan penyusunan Karya Ilmiah ini, banyak sekali bantuan, bimbingan dan dorongan baik moril maupun materil yang peneliti peroleh. Untuk itu peneliti mengucapkan terima yang sebesar-besarnya kepada Yth:

1. Prof. Dr. Mawardi Effendi MPd. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang
2. Drs. Syahrial B. MPd. Selaku Dekan FIK Universitas Negeri Padang
3. Dr. Marjohan MPd. Ketua Proyek I-MHERE UNP.
4. Pengurus Besar Pelti dan Ketua Pengda Pelti Sumbar
5. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNP.

6. Tim I_MHERE Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNP

7. Rekan- rekan Dosen Tenis di lingkungan FIK UNP

8 Mahasiswa yang tergabung dalam penelitian ini dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah ikut membantu dalam penyelesaian karya ilmiah ini.

Semoga semua bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan akan menjadi amalan bagi Bapak-bapak/ Ibu- Ibu/Sdr. Amin..

Akhirnya penghargaan dan terima kasih yang sangat pribadi penulis sampaikan kepada suami tercinta Drs. Damrah MPd. Dan ananda M. Dhavid Muhsin, Dwi Rahayu Pitri dan M. Harris Muda dengan senantiasa penuh harapan memberikan kesempatan, semangat dan dorongan sehingga karya ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.

Padang, Februari 2008

PITNAWATI

DAFTAR ISI

ABSTRAK BAHASA INGGRIS i

ABSTRAK BAHASA INDONESIA ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 6

D. Perumusan Masalah 7

E. Manfaat Penelitian 7

BAB II. PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Diskripsi Teoritik 9

1. Hakikat Pembelajaran 9

2. Hakikat Metode Resitasi 13

3. Strategi Pembelajaran Alternatif 17

4. Strategi Pembelajaran Terstruktur 20

5. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain 23

6. Prestasi Belajar tenis 27

B. Penelitian Relevan 36

C. Kerangka Berpikir 38

D. Hipotesis 41

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan 42

B. Tempat dan Waktu Penelitian 42

C. Metode Penelitian 42

D. Populasi dan Sampel 43

E. Jenis dan Tehnik Pengumpulan Data 44

F. Definisi Operasional 47

G. Instrumen Penelitian 48

H. Teknik Analisis Data 51

BAB IV. DISKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Data Sebelum Tindakan 54

1. Kemampuan Awal 54

2. Kondisi Sarana Prasarana Pendukung 57

B. Diskripsi Data Setelah Tindakan 58

1. Siklus Pertama 58

a. Kesiapan Mahasiswa 58

b. Kegiatan Belajar Mengajar 60

c. Hasil Belajar 63

d. Refleksi 71

2. Siklus Kedua 73

C. Pemeriksaan Keabsahan Data 80

D. Uji Persyaratan 81

E. Uji Hipotesis 83

F. Analisis Data 86

G. Interpretasi Hasil analisis 91

H. Pembahasan 95

I. Keterbatasan Penelitian 103

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan 106

B. Saran 108

DAFTAR PUSTAKA 110

LAMPIRAN 112

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Populasi dan Sampel 44

2. Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Alternatif 63

3. Distribusi Frekuensi Siklus 1 Strategi Alternatif 64

4. Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Terstruktur 66

5. Distribusi Frekuensi Siklus 1 Strategi Terstruktur 67

6. Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Rangkaian Bermain 69

7. Distribusi Frekuensi Siklus 1 Strategi Rangkaian Bermain 70

8. Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Alternatif 73

9. Distribusi Frekuensi Siklus 2 Strategi Alternatif 74

10. Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Terstruktur 76

11. Distribusi Frekuensi Siklus 1 Strategi Terstruktur 76

12. Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Rangkaian Bermain 78

13. Distribusi Frekuensi Siklus 1 Strategi Rangkaian Bermain 79

14. One Sample Kolmogorov-Smirnov Test Siklus 1 81

15. Rangkuman Uji Normalitas Data Siklus 1 82

16. One Sample Kolmogorov-Smirnov Test siklus 2..... 82

17. Rangkuman Uji Normalitas Data Siklus 2 82

18. Rangkuman Uji Anova 83

19. Grup Statistik Strategi Alternatif..... 83

20. Independent Sampel Tes..... 83

21. Grup Statistik Strategi Terstruktur 84

22. Independent Sampel Tes 84

23. Grup Statistik Strategi Rangkaian Bermain 84

24. Independent Sampel Tes 85

25. Perhitungan Anava untuk semua Strategi 85

26. Perhitungan Statistik 85

27. Peningkatan Strategi Pembelajaran 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Disain Penelitian 43

2. Bagan Arus Pembelajaran 46

3 Grafik Strategi Pembelajaran Alternatif siklus 1 64

4, Grafik Strategi Pembelajaran Terstruktur siklus 1 67

5. Grafik Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain Siklus 1 70

6. Grafik Strategi Pembelajaran Alternatif siklus 2 74

7. Grafik Strategi Pembelajaran Terstruktur siklus 2 77

8. Grafik Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain Siklus 2 79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah untuk pengembangan kualitas sumber manusia. Wadah ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan Bangsa (Undang-Undang No.20 th.2003). Salah satu ciri dari dari fungsi pendidikan ini adalah manusia menyukai akan ilmu dan teknologi yang diwujudkan melalui tingginya minat belajar yang selalu terlihat dalam kehidupan nya sehari-hari.

Pada dunia pendidikan terutama lembaga pendidikan tinggi, mahasiswa merupakan salah satu unsur yang diharapkan dapat menjadi yang berilmu dan mampu mengaplikasikan ilmu tersebut pada orang lain. Untuk itu mahasiswa harus ditanamkan sikap dan budaya belajar yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan kualitasnya menjadi manusia yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Sehubungan dengan hal tersebut, dosen sebagai pendidik harus mampu membimbing dan mengarahkan mahasiswa kearah cara belajar yang baik. Dosen harus mampu memberikan materi ajar dengan menggunakan metode yang efektif, yaitu metode yang cocok dengan kondisi mahasiswa, sehingga kemampuan yang diharapkan dapat dicapai. Menurut Sayuti (2007) penggunaan metode

pembelajaran yang bervariasi akan dapat meningkatkan kegiatan belajar mahasiswa. Salah satu metode ini adalah pemberian tugas (resitasi) Pemberian tugas ini adalah salah satu cara penyajian bahan pelajaran dengan menugaskan mahasiswa untuk melakukan serangkaian kegiatan baik dalam jam tatap muka maupun diluar jam tatap muka. Tugas ini berupa Pekerjaan Rumah (PR) seperti, latihan kelompok, latihan individual, bermain, analisis teknik dan pengembangan pola latihan teknik. Jika metode ini dilaksanakan oleh mahasiswa dengan baik, maka pelajaran yang diterimanya akan dapat diserap dan dilaksanakan dengan baik pula. Namun sebaliknya jika metode ini tidak dijalankan dengan baik jelas akan menimbulkan hasil belajar yang kurang baik pula. Pada hal disadari bahwa sistim SKS sangat menuntut mahasiswa untuk belajar lebih aktif disamping pembelajaran yang diberikan secara tatap muka. Pemanfaatan sistem kredit semester (SKS) inilah yang perlu diefektifkan oleh dosen dalam memberikan pembelajaran di kelas.

Kondisi ini penulis alami pada pembelajaran tenis lapangan semester Januari-Juni dan Juli-Desember 2006 yang lalu. Bahwa tidak terdapat peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa dari semester Januari- Juni dengan Juli- Desember 2006. Setelah penulis telusuri berdasarkan analisis laporan hasil kegiatan belajar mahasiswa, ternyata beberapa prinsip pendidikan dan pembelajaran yang penulis pegang, tidak berjalan dalam praktek, yaitu banyak mahasiswa yang

tidak menerapkan SKS ini seperti tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dosen dan atau tugas tersebut hanya sekedar memenuhi syarat tanpa diiringi dengan pemahaman dari tugas tersebut, padahal dalam konsep tugas tersebut harus dilaksanakan dan dipahami. Di samping itu latihan terstruktur dan mandiri yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran, ternyata kurang berjalan dengan baik. Dari 70 mahasiswa yang mengambil tenis semester genap dan ganjil tahun 2006 yang lalu rata-rata hampir setengah dari jumlah tersebut tidak melaksanakan tugas dengan baik terutama dalam mengikuti latihan terstruktur dan mandiri. Ini dapat dilihat dari hasil pengamatan penulis terhadap jadwal terstruktur yang diberikan mahasiswa, banyak mahasiswa yang tidak menjalankan latihan tersebut sesuai dengan jadwal yang diberikan. Artinya mereka tidak dapat menjalankan tugas yang diberikan oleh dosen. Banyak alasan yang penulis terima dari mahasiswa antara lain adalah masalah waktu yang terlalu sempit, masalah ekonomi mereka yang sangat terbatas, masalah jadwal latihan yang selalu berubah dalam kelompok dan lain-lain. Dampak dari kondisi ini jelas pada hasil belajar mahasiswa, yang mencerminkan hasil yang kurang memuaskan, yaitu rata-rata mendapatkan nilai C (60). Apabila hal ini dibiarkan jelas akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa secara keseluruhan. Padahal mahasiswa yang tamatan FIK UNP ini terutama yang sudah mengambil tenis sangat diharapkan dapat membantu

pembinaan tenis di Sumatera Barat, sesuai harapan Pengda Pelti Sumbar bahwa FIK UNP merupakan gudang SDM yang berkualitas dibidang olahraga termasuk tenis lapangan, karena itu diharapkan tamatan lembaga perguruan ini dapat ikut membantu proses pembinaan tenis di Sumbar terutama berkaitan dengan pembinaan pemain, pelatih ataupun wasit

Beberapa penyebab timbulnya masalah tersebut dapat diperinci dari dua faktor, yaitu : 1. **Faktor Dosen**, antara lain : a) Dosen kurang menerapkan dan mengawasi SKS yang diberikan kepada mahasiswa, b) Dosen kurang memeriksa tugas-tugas yang diberikan mahasiswa, c) Dosen tidak memberikan sanksi kepada mahasiswa yang tidak menjalankan tugas dengan baik, d) Jadwal tugas yang diberikan dosen terlalu singkat sehingga sulit bagi mahasiswa menyelesaikan tugas tersebut, e) Dosen kurang memahami bahwa pelaksanaan tugas tersebut dapat dilakukan dalam strategi pembelajaran yang bervariasi (alternatif, terstruktur dan rangkaian bermain). 2. **Faktor Mahasiswa**, antara lain : a) Mahasiswa kurang memahami SKS yang ada di Perguruan Tinggi, b) Sikap malas mahasiswa terhadap tugas yang diberikan dosen, c) Motivasi mahasiswa yang kurang dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dosen, d) Faktor pengaturan waktu yang kurang efektif, e) Lingkungan yang kurang mendukung untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dosen.

Oleh sebab itu perlu dilakukan pengkajian dan penelitian bersama, bagaimana pemberian tugas yang diberikan kepada mahasiswa tersebut dapat lebih efektif dan efisien pada semua strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar tenis mahasiswa. Karena strategi pembelajaran tenis yang diterapkan kepada mahasiswa sangat bervariasi, maka perlu dilihat bagaimana peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa dengan pemberian tugas ini melalui strategi pembelajaran yang bervariasi tersebut, yaitu strategi pembelajaran alternatif, struktural dan rangkaian bermain, sehingga akan lebih terlihat pada strategi yang mana paling cocok metode resitasi ini diberikan kepada mahasiswa.

B. Identifikasi Masalah

Setelah dikaji latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah kurang meningkatnya hasil pembelajaran tenis mahasiswa disebabkan oleh faktor dosen yang kurang memperhatikan mahasiswa dalam belajar tenis?
2. Apakah kurang meningkatnya hasil pembelajaran tenis mahasiswa disebabkan oleh faktor mahasiswa yang memiliki kemampuan motorik yang rendah?
3. Apakah kurang meningkatnya hasil pembelajaran tenis mahasiswa disebabkan oleh faktor lingkungan belajar yang kurang kondusif?

4. Apakah faktor media dapat mempengaruhi hasil pembelajaran tenis mahasiswa?
5. Apakah strategi dan metode pembelajaran tenis yang diberikan dosen kurang efektif ?
6. Apakah kurang meningkatnya hasil pembelajaran tenis mahasiswa disebabkan oleh kebiasaan belajar mahasiswa yang kurang baik?

Inilah sejumlah pertanyaan yang dapat diidentifikasi, untuk dicarikan pemecahannya.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis, maka penelitian ini dibatasi pada faktor metode dan strategi pembelajaran tenis yang dalam hal ini adalah metode resitasi (pemberian tugas), dan strategi pembelajaran struktural, alternatif dan rangkaian bermain. Metode ini diambil karena memang penulis menganggap bahwa faktor inilah yang sangat urgen dalam meningkatkan hasil belajar tenis terutama dalam hal praktek. Pemberikan tugas ini perlu dikelola secara lebih baik. Sedangkan strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi yang biasa digunakan dalam pembelajaran tenis, yaitu strategi alternatif, strategi struktural dan strategi rangkatan bermain.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Sejauhmanakah Perbedaan hasil belajar tenis mahasiswa dengan menggunakan metode resitasi pada strategi alternatif, struktural dan rangkaian bermain ?
2. Sejauhmana peningkatan hasil belajar Tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran struktural?
3. Sejauhmana peningkatan hasil belajar tennis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran alternatif ?
4. Sejauhmana peningkatan hasil belajar tennis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran rangkaian?
1. Sejauhmana peningkatan hasil belajar tennis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran secara keseluruhan?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

a. Dosen tenis dalam memberikan tugas secara efektif kepada mahasiswa sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan.
b. Dosen dalam memilih strategi pembelajaran tenis yang efektif bagi mahasiswa

c. Dosen dalam melakukan evaluasi terhadap tugas yang diberikan kepada mahasiswa

d. Mahasiswa dapat meningkatkan gairah belajar, karena hasil kerja mereka dihargai dan dinilai dengan lebih objektif.

e. Mahasiswa akan lebih bertanggung jawab dalam belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan dosen.

f. Pengda Pelti Sumbar dalam memanfaatkan SDM yang memiliki Kualitas yang lebih baik.

6. FIK UNP dalam menghasilkan output yang berkualitas

BAB II

PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Diskripsi Teoritik

1. Hakikat Pembelajaran

Mutu pembelajaran di perguruan tinggi tidak akan terlepas dari masalah belajar mengajar. Belajar di perguruan tinggi merupakan proses komunikasi atau interaksi antara mahasiswa dengan dosen. Dosen bertugas untuk mengajar dan membimbing mahasiswa melaksanakan proses belajar dan mengajar. Agar hasil belajar mahasiswa memuaskan, dosen perlu merumuskan dengan jelas tujuan yang hendak dicapai mahasiswa.

Menurut Slameto (1995:12) dosen perlu memperhatikan 4 hal pokok dalam belajar, yaitu :

> (1) Mengusahakan agar setiap mahasiswa berpartisipasi aktif, minatnya perlu ditingkatkan, kemudian perlu dibimbing untuk mencapai tujuan tertentu. (2) Menganalisis struktur materi yang akan diajarkan, dan juga perlu disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti oleh mahasiswa. (3) Menganalisis sequence. Dosen mengajar, berarti membimbing mahasiswa melalui urutan pertanyaan-pertanyaan dari suatu masalah, sehingga mahasiswa memperoleh pengertian dan dapat mentransfer apa yang sedang dipelajari. (4).Memberi reinforcement dan umpan balik (feed-back).

Seiring dengan itu dalam belajar keterampilan motorik dibutuhkan persiapan dan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah

satunya menurut Bahri (2007:108) adalah dengan memanfaatkan metode latihan yang inovatif.

Sesuai dengan teori belajar tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat komplek yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait. Dosen dipandang sebagai komponen yang penting, sebab dosen yang merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar bersama mahasiswa.

Dalam proses belajar mengajar, dosen perlu menumbuhkan aktivitas mahasiswa dalam berfikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran melalui aktivitas mahasiswa sendiri kesannya tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda-beda. Atau mahasiswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan dosen. Dalam berbuat mahasiswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas praktek, membuat pola latihan dan bermain, diskusi kelompok, inti sari dari pelajaran yang disajikan dosen. Bila mahasiswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan serta keterampilan itu dengan baik. (Slameto, 1995:36). Waktu dosen mengajarkan teknik dalam tenis, dosen tersebut harus berusaha menunjukkan teknik-teknik tersebut secara ideal, jika mengalami kesukaran perlu menunjukkan model, gambar, benda tiruan, atau

menggunakan media lainnya seperti LCD, TV, OHP dan lain sebagainya.

Jika dosen menjelaskan materi pelajaran teori ataupun praktek yang kurang dimengerti oleh mahasiswa, perlu diulang dalam bentuk perbaikan atau latihan. Menurut Syaiful (2006 : 23) perbaikan merupakan kegiatan yang diberikan kepada mahasiswa yang belum menguasai bahan pelajaran dengan maksud mempertinggi tingkat penguasaan terhadap bahan pelajaran tersebut. Ingatan mahasiswa yang masih rendah, perlu dibantu dengan mengulang pelajaran yang sedang dijelaskan baik dalam bentuk teori maupun praktek. Pelajaran yang diulang dan dilatih tersebut akan memberikan pemahaman yang lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan. Ulangan dan latihan dapat diberikan secara teratur, pada waktu-waktu tertentu, atau setelah tiap unit diberikan, maupun secara insidentil dimana dianggap perlu.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka semua kegiatan mengajar perlu dievaluasi. Evaluasi dilaksanakan untuk meneliti hasil dan proses belajar mengajar. Dosen dapat melaksanakan penilaian secara efektif, dan menggunakan hasil penilaian tersebut untuk perbaikan belajar mengajar.

Evaluasi di samping dapat menggambarkan kemajuan mahasiswa tentang prestasinya, tetapi juga dapat menjadi bahan umpan balik bagi dosen sendiri. Dengan umpan balik, dosen dapat

meneliti dirinya, dan berusaha memperbaiki dalam perencanaan maupun teknik penyajiannya (Slameto, 1995:40).

Evaluasi sebagai alat untuk mendapatkan cara-cara melaporkan hasil-hasil pelajaran yang dicapai, dan dapat memberikan laporan tentang mahasiswa itu sendiri serta orang tuanya. Selain itu evaluasi dipakai untuk menilai metode mengajar yang digunakan. Dalam menjalankan evaluasi, mahasiswa sendiri harus turut mempunyai saham secara aktif, karena evaluasi bagi mahasiswa merupakan penyadaran mahasiswa itu sendiri tentang hasil pekerjaannya, sehingga dapat mengakibatkan perbaikan dalam proses belajar.

Dosen sebagai penilai hasil belajar hendaknya senantiasa secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa dari waktu ke waktu. Informasi yang diperoleh melalui evaluasi ini merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan senantiasa ditingkatkan terus menerus dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Slameto, 1995:99).

Test dan observasi seringkali digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengumpulkan keterangan-keterangan, kemudian dipakai membuat ramalan mengenai mahasiswa. Akan tetapi lebih dari itu test dan observasi merupakan alat penolong dalam memotivasi

mahasiswa. Untuk itu test dan observasi ini tidak hanya memiliki nilai produktif tetapi juga nilai edukatif. Nilai edukatif yang dimaksud disini adalah makna nilai bagi mahasiswa. Melalui nilai mahasiswa dapat mengetahui pelajaran yang diberikan dosen apakah memuaskan atau tidak. Jika mahasiswa memperoleh nilai yang memuaskan akibatnya mahasiswa mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, begitu juga kalau nilai itu tidak memuaskan maka mahasiswa berusaha agar lain kali tidak terulang lagi (Arikunto, 1986:5).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, akan lebih baik lagi kalau dosen memberiikan hasil evaluasi itu pada mahasiswa yang bersang kutan sebagus atau sejelek apapun hasilnya. Adakalanya mahasiswa mempunyai penilaian yang salah tentang dirinya sendiri hingga perlu orang lain menunjukkan kekurangannya dan segera memperbaikinya. Kesanggupan mahasiswa untuk menilai pekerjaan atau melihat hasil yang ditugaskan padanya membuka jalan baginya untuk maju dengan tenaga sendiri.

2. Hakikat Metode Resitasi (Pemberian Tugas)

Metode merupakan salah satu unsur yang penting dalam pembelajaran baik pembelajaran dalam bentuk teori maupun dalam bentuk praktek (motorik). Menurut Jamaris (2005 : 46) yang dimaksud dengan metode ini adalah suatu cara yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Seiring dengan itu menurut Arikunto dalam Syaiful (2006 : 24) metode ini

terdiri dari, metode pemberian tugas (resitasi), metode diskusi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, metode pendekatan proses, metode penemuan, metode eksperimen, metode demonstasi dan metode gabungan dari yang di atas. Metode yang bermacam-macam ini, penggunaannya di dalam pembelajaran yang efektif sangat tergantung kepada dosen yang akan mengajar. Menurut Syaiful (2006 : 24) dalam kegiatan belajar mengajar, dosen tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode saja, tetapi sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi, agar jalannya pembelajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian mahasiswa. Sebaliknya penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan bila penggunaannya tidak tepat dengan situasi yang mendukungnya dengan kondisi psikologis mahasiswa. Disinilah kompetensi dosen diperlukan dalam pemlihan metode yang tepat. Selama ini tugas di anggap sesuatu yang biasa dan kurang terperhatikan. Oleh karena itu metode resitasi (pemberian tugas) merupakan salah satu pilihan penulis untuk bergabung dengan metode pembelajaran lainya, yaitu metode demonstrasi, tanya jawab dan kerja kelompok. Ketiga metode ini sudah biasa dipakai dalam pembelajaran tenis. Karena itu tidak perlu dibahas lagi.

Khusus untuk metode resitasi pada hakikatnya bersumber dari teori kognitif, yaitu bahwa proses belajar merupakan proses kognitif, dimana proses belajar terlebih dahulu berusaha mencari hubungan-

hubungan yang relevan antara tugas yang diberikan dengan lingkungan yang ada melalui proses kognitif. Penerapan teori ini bukanlah suatu prestasi yang terjadi secara kebetulan, tetapi dilakukan secara sadar, terorganisir dan dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman individu yang belajar. Di samping itu menurut teori ini bila individu menemukan suatu masalah (misalnya memecahkan suatu tugas) maka dia berusaha meng kontruksikan hubungan yang ada antara elemen-elemen yang terdapat dalam situasi bermasalah tersebut untuk memungkinkan realisasi pemecahan masalah. Setelah itu baru individu yang bersangkutan akan melakukan tindakan untuk pemecahan masalah. Bila usaha ini gagal, maka ia akan berusaha menyusun hipotesis baru yang mungkin menemukan suatu alternatif yang baru pula untuk pemecahan masalah yang sama.

Dengan demikian metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana dosen memberikan tugas tertentu agar mahasiswa melakukan kegiatan belajar. Tugas yang dilaksanakan oleh mahasiswa dapat dilakukan di dalam kelas, di halaman kampus, di lapangan tenis, di perpustakaan, di rumah atau di mana saja asal tugas itu dapat dikerjakan. Khusus tugas praktek mereka jelas akan menggunakan lapangan tenis, yang dapat mereka pergunakan untuk latihan dan bermain sesuai dengan tugas yang diberikan dosen. Oleh karena itu lapangan tenis perlu disiapkan oleh dosen yang dapat

digunakan oleh mahasiswa sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Metode ini dapat merangsang mahasiswa untuk aktif belajar baik secara individual maupun secara kelompok, untuk itu pemberian tugas diberikan secara individu atau kelompok.

Dalam metode pemberian tugas pelajaran harus diorganisir sedemikian rupa sehingga mahasiswa mengetahui sepenuhnya hasil pekerjaannya. Ini dapat dilakukan dengan mengembalikan dan memperbincangkan serta mempraktekan hasil tugas yang telah dibuat mahasiswa atau memintanya untuk menilai sendiri pekerjaannya, jika dalam bentuk bermain, mereka diharuskan membuat laporan hasil bermain seperti laporan hasil pertandingan yang berisikan waktu, tempat dan pelaksanaan pertandingan dan sekaligus berupa bukti berupa skema dan *score sheet* pertandingan. Menurut Mursell (1955:103), cara yang paling buruk ialah kalau dosen merahasiakan hasil pekerjaan mahasiswa atau sekedar mengembalikan pekerjaan mahasiswa tanpa komentar, cara yang paling baik ialah kalau mahasiswa mengetahui dan mengenal hasil pekerjaannya, dengan menunjukan pekerjaan yang salah dan pekerjaan yang betul.

Menurut Bahri (1997:121-122), tingkat keberhasilan belajar dapat dibagi atas beberapa tingkat atau taraf yaitu:

105/Hdl/2009-P1(1) 796.342 07
Pit
P-1
MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

(1) Istimewa/maksimal: Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai mahasiswa. (2) Baik sekali/optimal : Apabila sebahagian besar (76% - 90%) pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh mahasiswa. (3) Baik : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 61% - 75% saja dikuasai mahasiswa. (4) Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai mahasiswa.

Di samping itu tingkat keberhasilan ini dapat juga dilakukan melalui sistem penilaian yang objektif, seperti yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu; A+ (96-100) A (90-95)dan A- (86- 89), B+ (80- 85), B (76-79), B- (70-75), C+ (66- 69), C (60- 65), C- (56- 59), D+ (50-55), D (46-49) D- (40- 45) dan E.(- 40). (Silabus mata kuliah Tenis : 2007)

Berdasarkan pemikiran-pemikiran di atas jelas sekali bahwa metode pemberian tugas menjelaskan pada mahasiswa tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, bagaimana tugas itu dilaksanakan serta bagaimana implikasi hasil pekerjaan mereka terhadap hasil belajar dalam bentuk angka-angka dan nilai, sehingga kemampuan mahasiswa dapat lebih terlihat dengan jelas.

3. Strategi Pembelajaran Alternatif

Strategi pembelajaran dalam bentuk alternatif atau diistilahkan dengan strategi alternatif, merupakan strategi yang direncanakan untuk dapat menawarkan berbagai bentuk dan kondisi pembelajaran dan latihan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan terlebih dahulu (Efendi, 1990 : 45) Strategi ini pada prinsipnya lebih menekankan pada keaktifan dan kebebasan mahasiswa dalam belajar. Keaktifan mahasiswa akan dapat muncul,

apabila mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan bakat masing-masing. Memberikan kesempatan ini bukan berarti membiarkan mahasiswa itu sendiri menempuh proses pembelajarannya untuk menemukan konsep, prosedur dan prinsip gerak yang dipelajari, tetapi mahasiswa dibimbing dan dibantu oleh dosen. Menurut Bruner dalam Sudjana (1990 : 34) dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa, pembelajaran yang paling tepat adalah menyiapkan pengalaman dalam bentuk *discovery learnning,* sehingga memungkinkan mahasiswa mengembangkan informasi dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Karena itu menurut Bruner dengan terlibatnya mahasiswa dalam berinisiatif, pembelajaran lebih bermakna dan berkualitas. Menurut Crespo (2002 : 31) menggunakan *discovery learning* akan dapat membuat mahasiswa dapat berpikir dan menemukan keterampilan dan kemamuan baru (*New skill or ability*), fokus utamanya dalam cara ini adalah kognitif dan pengembangan gerak (*motor development).*

Dengan demikian proses belajar mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan mahasiswa, yaitu dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna baginya. Dosen perlu memberikan bermacam-macam situasi belajar yang memadai untuk materi yang disajikan dan menyesuaikan dengan kemampuan karakteristik mahasiswa. Karena itu tidak salah Effendi (1990 : 46) menegaskan bahwa strategi alternatif yang lebih

menekankan pada aktivitas mahasiswa akan dapat menghasilkan belajar yang lebih baik dari pada strategi pengajaran tertutup, yaitu strategi pembelajaran yang menghasilkan bentuk pembelajaran yang seragam. Strategi pembelajaran alternatif, menggambarkan tiga urutan pembelajaran, yaitu 1. **pra pertemuan,** antara lain mempersiapkan rencana pembelajaran, penjelasan kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas. 2. **Pertemuan,** antara lain pelaksanaan tugas, pembelajaran, koreksi gerakan dan dilanjutkan dengan latihan. 3. **Pasca pertemuan** hal ini berhubungan dengan penilaian, umpan balik dan tindak lanjut.

Untuk lebih memudahkan proses belajar mengajar, penawaran ini diberikan lebih awal atau pra pertemuan (memanfaatkan *"Inderect Instruction")* sehingga waktu pertemuan *("Direct Instruction")* mahasiswa tinggal menjalankan sesuai dengan hasil yang telah diperoleh, walaupun hasil ini masih bersifat sementara. Oleh sebab itu menurut Borich dalam Depdikbud (1992 :6) untuk memanfaatkan "*Indirect Instruction"* ini ada beberapa aktivitas yang perlu dilakukan, yaitu:

> 1. Memberikan sarana kepada mahasiswa untuk mengor ganisasikan pembelajaran, 2. Memberikan aktivitas konseptual dengan menggunakan metode induktif dan deduktif, 3. Menggunakan contoh, 4. Menggunakan pertanyaan untuk membimbing proses pencarian dan penemuan, 5. Mendorong mahasiswa untuk menggunakan contoh dan rujukan pengalaman, 6. Mendorong mahasiswa untuk menilai kesesuaian tanggapan mereka dan memberikan bimbingan yang diperlukan, 7. Mengorganisasikan diskusi untuk mendorong proses berpikir kritis dan membantu mahasiswa untuk menguji alternatif, pemecahan dan membentuk prediksi lainnya.

Dilihat dari prosesnya keuntungan menggunakan strategi alternatif ini antara lain adalah :1. Melalui media (bahan kerja) yang diberikan lebih awal, mahasiswa akan dapat lebih mudah memilih, menyusun dan menetapkan bahan dan pola latihan yang akan dipelajari (dalam tenis disebut dengan *"form follow the function"*) 2. Melalui strategi ini mahasiswa akan dapat belajar secara perorangan ataupun kelompok. 3. Mahasiswa dapat mengatur kapan mulai dan kapan berbuat serta waktu yang dibutuhkan antar tugas tersebut. Sehingga akan diharapkan muncul inisiatif baru di dalam mengembangkan bahan pembelajaran dan latihan yang diberikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi alternatif merupakan suatu rencana pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan kebebasan mahasiswa dalam memilih dan menetapkan berbagai bentuk atau kondisi pembelajaran dan latihan, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

4. Strategi Pembelajaran Struktural

Pada dasarnya Strategi terstruktur bersumber dari strategi pembelajaran konvensional. Strategi ini lebih menekankan pada keaktifan dosen dalam memilih, menyusun dan menetapkan apa yang disajikan kepada mahasiswa. Dosen berfungsi sebagai sumber informasi, sehingga setiap bentuk komponen pembelajaran yang telah ditentukan, akan berlaku sama untuk semua mahasiswa. Di samping itu biasanya di dalam pembelajaran ini sering diberikan tinjauan ulang

dalam bentuk kunci-kunci gerakan dari proses gerak teknik yang dilakukan, baik secara tertulis maupun secara praktis. Melalui proses yang didukung secara kognitif ini, diharapkan mahasiswa akan lebih mudah menerapkan dan menguasai unsur-unsur perlakuan yang dibutuhkan. Karena itulah peneliti mengarahkan dan memberikan istilah dengan strategi terstruktur, sehingga melalui strategi ini pembelajaran yang diberikan akan lebih bermakna. Menurut Merrill (1981) strategi terstruktur, meliputi pemilihan materi, penentuan urutan, sintetis, dan tinjauan ulang (dalam belajar gerak diterjemahkan dengan kunci-kunci gerakan). Semua komponen ini sudah tersusun, sehingga dosen dan mahasiswa memungkinkan giat belajar.

Secara kognitif strategi terstruktur ini mempunyai kesamaan dengan strategi makro yang dikembangkan oleh Degeng sebagai bagian dari strategi pengorganisasian (*Organizational Strategy*). Menurut Degeng (1989) Strategi makro ini mengacu pada cara untuk mengatur isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep, prosedur atau prinsip. Hal ini berarti bahwa strategi makro berurusan dengan bagaimana memilih, menata urutan, membuat sintesis dan tinjauan ulang isi pembelajaran yang saling berkaitan.

Pemilihan isi menurut Degeng, didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengacu pada penetapan konsep, prosedur dan prinsip yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Untuk penataan urutan isi mengacu pada keputusan tentang

bagaimana cara menunjukan keterkaitan antara konsep, prosedur dan prinsip yang telah dibuat. Keterkaitan ini akhirnya akan dapat mengacu pada keputusan tentang bagaimana melakukan tinjauan ulang dari konsep, prosedur dan prinsip yang telah dipelajari. Menurut Reigeluth dan Merrill dalam Lusiana (1992) strategi ini disebut dengan "*Structural Strategy*", yaitu strategi yang mengacu pada cara menata urutan dan sintesis antara sejumlah fakta, konsep atau prinsip, di samping pemilihan isi dan tinjauan ulang. Karena itu tinjauan ulang terutama dalam bentuk pemberian kunci-kunci gerakan perlu diberikan. Hal ini mengingat proses pendidikan Olahraga di FIK UNP dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tenis tidak terlepas dengan aspek kognitif dan motorik.

Langkah-langkah dalam menerapkan strategi ini adalah 1. Memberikan informasi, 2. Memberikan contoh, 3. Diskusi dan penjelasan ulang, 4) Memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan dan 5. Memberikan koreksi. Pengembangan langkah-langkah ini dikontrol dan ditentukan oleh dosen, dengan arti bahwa proses belajar mengajar diarahkan pada gambaran yang sudah ditetapkan dosen, sehingga diharapkan terbentuk pemahaman dan keterampilan yang dituju. Langkah- langkah ini tidak jauh berbeda dengan konsep yang diberikan Romiszowki (1981), yaitu 1. memberikan informasi, 2. menguji pema haman materi dan penjelasannya, dan 3. memberikan

kesempatan untuk mengaplikasikan pada situasi yang sesungguhnya.dalam bentuk berlatih.

Keuntungan strategi terstruktur ini antara lain adalah :

1. Pengelolaan pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan, karena mahasiswa mendapat kesempatan yang sama selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Suasana kelas dan akan tenang dan teratur, karena bahan yang akan dipelajari telah disiapkan secara sistematis dan teratur.
3. Mempermudah penyajian informasi, menurunkan proposisi baru dan menambah fleksibelitas tugas sehingga dapat dimanipulasi.

Dengan demikian yang dimaksud dengan strategi terstruktur ini merupakan suatu rencana pembelajaran, dimana beberapa alternatif pembelajaran dan latihan telah disusun dan ditetapkan oleh dosen, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga mahasiswa tidak perlu mencari alternatif lain.

5. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain

Dalam sistem pembelajaran (Instructional) dosen sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar hendaknya memikirkan dan mengupayakan terjadinya interaksi mahasiswa dengan komponen lainnya secara optimal. Menurut Mudjiono (1992 : 63) berinteraksinya mahasiswa dengan komponen pembelajaran secara optimal akan dapat mengaktifkan kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu menurutnya dosen (pengajar) harus membuat setiap aspek dari komponen pembelajaran yang membentuk sistem pembelajaran

dengan berbagai strategi. Salah satu strategi pembelajaran yang sedang berkembang adalah strategi rangkaian bermain. Menurut Tilmanis (1999 : 143) Strategi rangkaian bermain atau dalam istilahnya disebut dengan "*Play some fun*" sangat bagus diberikan pada olahraga permainan tenis, baik dalam bentuk grup atau individual, sehingga ia menegaskan bahwa dalam belajar tenis pada awalnya mereka tidak perlu memikirkan sesuatu tentang tehnik bermain, tetapi bagaimana mereka senang dan suka dengan permainan yang diberikan oleh dosen.

Namun yang perlu diingat, karena kemampuan awalnya sangat bervariasi, maka dalam merancang rangkaian bermain ini harus diorientasikan pada tujuan bermain yang sebenarnya. Untuk itu penetapan materi rangkaian bermain harus dimuat dari bentuk permainan yang mudah atau sederhana ke bentuk permainan yang lebih sukar dan kompleks, sifatnya sesuai dengan bentuk permainan yang sesungguhnya. Menurut Pelti (2002 :10)) rangkaian bermain ini dapat diawali dengan mini tenis (modifikasi) sampai pada bentuk permainan yang sebenarnya. Atau dengan istilah lain urutan permainan pertama dikembangkan keurutan permainan kedua dengan memberikan dengan memberikan variasi tertentu sehingga semakin sempurna. Demikian selanjutnya pada urutan ketiga dan seterusnya sampai keurutan permainan sebenarnya.

Dengan melakukan rangkaian bermain ini mahasiswa memperoleh pengalaman bermain yang berjenjang sesuai dengan kemampuan mereka, sampai kepada tujuan bermain yang diinginkan. Menurut Dietrich dalam Chairuddin (1993 : 11) bahwa strategi rangkaian bermain ini digunakan dalam usaha mencapai suatu tujuan permainan yang dilaksanakan dalam beberapa bentuk permainan yang diurutkan dan dirangkaikan sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah.

Secara mendasar strategi rangkaian bermain berangkat dari teori belajar meniru (*Immitasions learning*) atau istilah Kiram (1994 : 8) disebut dengan belajar melalui model. Teori ini menekankan bahwa belajar merupakan proses dari hasil pengamatan terhadap figur, model atau objek tertentu, termasuk gambar baik dalam bentuk cetak atau visual. Prilaku model ini diamati, kemudian diserap dan akhirnya ditampilkan kembali dalam bentuk prilaku individu. Walaupun tidak seluruh prilaku yang diamati dan diserap tersebut ditampilkan secara utuh, tetapi prinsip-prinsip dasar yang diamati dapat direproduksi melalui penampilan dalam bentuk prilaku. Di dalam belajar keterampilan motorik olahraga, juga dapat diterapkan dengan teori ini sebagai contoh dalam mengajar tenis, mahasiswa yang belajar tidak saja mengamati bagaimana dosen atau pelatihnya bermain tenis, tetapi juga diminta mengamati tehnik-tehnik tertentu yang akan dipelajari misalnya tehnik *forehand, backhand service* dan sebagainya,

sehingga dalam proses ini terjadi interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar. Menurut Hamzah (2007 : 195) terdapat tiga ciri dalam mempelajari objek tertentu, yaitu 1. Adanya objek (keterampilan/ pengetahuan) yang menjadi tujuan untuk dikuasai. 2. Terjadinya proses berupa interaksi antara seseorang dengan lingkungan/sumber belajar (orang, media dsb) baik melalui pengalaman langsung/belajar berpartisipasi. 3. Terjadinya perubahan prilaku baru akibat mempelajari suatu objek.

Namun teori ini tidak mungkin bisa berdiri sendiri, perlu didukung dengan teori belajar lainnya, yaitu teori Asosiasi yang dikemukakan oleh Thorndike, bahwa pemberian penerapan model secara berulang-ulang tanpa diiringi dengan suatu isyarat terhadap respon yang ditampilkan, bukanlah cukup mengefektifkan proses belajar. Oleh karena itu Thorndike memodifikasi kekuatan hukum latihan yaitu efektifitas proses belajar akan dapat diraih, bila penampilan tingkah laku yang diinginkan diberikan isyarat dalam bentuk pujian.

Dengan demikian yang dimaksud dengan strategi rangkaian bermain dalam penelitian ini adalah suatu rencana pembelajaran tenis dengan menggunakan pendekatan bermain mulai dari mudah atau sederhana sampai kebentuk yang sebenarnya. Mulai penggunaan alat yang sederhana sampai pada alat atau perlengkapan yang sesungguhnya.

6. Prestasi Belajar Tenis

Belajar tenis merupakan salah satu mata perkuliahan yang terdapat di FIK UNP. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang tehnik-tehnik yang dibutuhkan dalam permainan tenis. Sehingga dengan pengetahuan dan keterampilan ini mereka setelah tamat nanti akan dapat memperoleh lebih banyak kesempatan di samping sebagai guru Pendidikan Jasmani juga dapat terlibat langsung dengan organisasi masyarakat seperti sebagai pelatih, wasit, atlet dan pengurus pelti baik di Sumbar khususnya maupun di daerah-daerah lain di Indonesia. Peluang ini sangat besar, jika mahasiswa memiliki prestasi dan kemampuan mengaplikasikan prestasi tersebut di masyarakat. Oleh sebab itu prestasi belajar sangat perlu dicapai, terutama prestasi selama perkuliahan berlangsung. Menurut Gagne dan Briggs (1979) Prestasi belajar ini dapat diklasifikasikan pada lima kategori, yaitu prestasi belajar bidang keterampilan intelektual, kognitif, keterampilan motorik dan prestasi belajar di bidang Sikap atau prilaku. Untuk mempermudah pencapaian prestasi belajar terutama dalam keterampilan gerak, menurut Ateng (1992) memerlukan beberapa syarat, yaitu kekuatan otot, kelentukan, pandangan sekitar, pemahaman tentang mekanika dari aktivitas dan faktor rintangannya. Semua faktor ini memberikan suatu gambaran bahwa perlunya mengkaji, apabila keterampilan gerak atau olahraga seseorang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Sejalan dengan itu menurut Fitt dalam Soekamto (1993) tahap-tahap keterampilan gerak ini adalah 1. **Tahap kognitif** dengan tekanan kepada belajar mengenal petunjuk-petunjuk. Dalam fase ini mahasiswa menerima informasi verbal tentang keterampilan tersebut. Melihat dan mengetahui respons apa yang perlu diberikan pada suatu stimulus tertentu. Meskipun ia belum melaksanakan sendiri respons tersebut. 2. **Fiksasi,** dimana mahasiswa mulai mempelajari pola-pola tingkah laku yang dikehendaki. Mahasiswa mulai terikat dengan stimulus yang ada. Ditahap ini kesalahan- kesalahan atau kebiasaan yang kurang relevan harus dihilangkan. Tahap ini dapat berlangsung singkat atau lama, tergantung pada bakat dan minat mahasiswa. 3**. Otomatisasi**, di mana kegiatan mahasiswa dilakukan secara otomatis dan ditandai dengan peningkatan kecepatan, daya tahan terhadap ketegangan, kecemasan atau gangguan dan kegiatan- kegiatan lain. Untuk penguasaan suatu keterampilan dalam rangka pencapaian prestasi belajar gerak, menurut Bucher dalam Lutan (2002) dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu 1. Dengan cara mencoba (*trial dan error Theory*). 2. Memberikan rangsangan atau kondisi (*Conditioning Theory)* dan 3. Memberikan reaksi secara keseluruhan (*Whole method theory*).

Pada cara pertama, keterampilan suatu gerakan dapat dikuasai dengan cara mencoba melakukan tehnik gerak secara berulang-ulang dan membuang gerakan yang salah. Akhirnya melalui latihan yang teratur akan terbentuk kecakapan yang benar. Cara ini memang

membutuhkan ketekunan, kesempatan dan waktu yang relatif banyak, namun sifat aktif yang dimiliki oleh seseorang akan memberikan arti tersendiri dalam mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu prinsip coba-coba dan salah akan menghasilkan dua hukum, yaitu hukum efek dan hukum latihan (Thorndike dalam Singer, 1984). Pada hukum efek intensitas hubungan antara stimulus dan respons akan meningkat apabila hubungan itu diikuti oleh keadaan yang menyenangkan. Sebaliknya hubungan itu akan berkurang kalau diikuti oleh keadaan yang tidak menyenangkan. Pada hukum latihan, hubungan stimulus dan respon dapat ditimbulkan atau didorong melalui latihan berulang-ulang, maka hubungan stimulus dan respon akan melemah jika latihan dilakukan secara singkat dan terputus-putus.

Pada cara kedua, penguasaan suatu keterampilan diperoleh karena pengaruh rangsangan atau situasi yang diadakan untuk suatu lingkungan belajar, misalnya memberikan bahan-bahan kerja yang lebih menarik kepada mahasiswa, sehingga bahan kerja yang disediakan dosen akan dapat menggiatkan belajar dan akhirnya hasil belajar akan lebih baik. Memberikan rangsangan yang menarik kepada mahasiswa akan memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Cara ketiga adalah melakukan reaksi melalui metode keseluruhan terhadap situasi tertentu. Di dalam konsep ini orang tidak perlu terlalu banyak mempelajari bagian-bagian tertentu, tetapi

langsung melakukan apa yang dipelajari seperti dalam belajar tenis, mahasiswa diberikan rangkaian bermain yang mengarah pada permainan tenis yang sebenarnya. Dalam melakukan apa yang hendak dipelajarinya, dengan sendirinya ia akan dapat menguasai gerakan-gerakan atau perbuatan yang diharapkan. Namun yang penting diperhatikan adalah pengertian dan pemahaman dari obyek yang dipelajari, karena itu obyek harus jelas, sehingga akan didapat pemecahan masalah yang dihadapi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar gerak merupakan hasil keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Fitts dalam Hamzah (2007 : 199) mengidentifikasikan tahap belajar keterampilan : 1. Tahap *kognitif,* yang biasa berlangsung singkat, pada tahap ini peserta didik mengkaji dan memikirkan bagaimana melakukan keterampilan, sebagai program gerak yang ada dalam pedoman/ petjunjuk yang dipelajari. 2. Tahap *intermediet* (tahap pengorganisasian). Pada tahap ini operasi reseptor dan umpan balik semakin terorganisir, semakin sedikit perhatian diberikan kepada gerakan tertentu. 3. Tahap penyempurnaan. Gerak spesifikasi menjadi semakin lancar dan kurang mendapatkan perhatian. Kontrol diberikan pada gerakan keseluruhan, bukan gerakan spesifik. Artinya keterampilan semakin menjadi automatisasi.

Khusus dalam belajar tenis, keterampilan yang dimaksud disini adalah keterampilan-keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam

bermain tenis, antara lain adalah *Groundstrokes (forehand dan backhand drive), service* dan *volley.* Dasar- dasar tennik ini merupakan jenis pukulan dasar yang sudah memadai untuk bisa bermain tenis dan tehnik inilah yang menjadi penentu dalam mencapai prestasi sampai ke tingkat *Advance* (Crespo : 2002 : 100).

a. *Groundstrokes*

Groundstrokes merupakan suatu jenis pukulan setelah bola jatuh di atas tanah atau lapangan. Jenis pukulan ini bermacam-macam antara lain adalah *forehand dan backhand drive. Forehand drive* adalah pukulan yang dilakukan setelah bola jatuh di lapangan dari samping kanan bagi pemain yang dominan memegang raket dengan tangan kanan, dan samping kiri bagi pemain yang dominan memegang raket dengan tangan kidal. Sedangkan *Backhand drive* adalah pukulan yang dilakukan setelah bola jatuh di lapangan dari samping kiri bagi pemain yang dominan memegang raket dengan tangan kanan dan samping kanan bagi yang dominan memegang raket dengan tangan kidal.

Dalam permainan tenis kedua pukulan ini sering digunakan dan merupakan senjata bagi seseorang untuk memenangkan pertandingan. Pemain yang tidak memiliki pukulan ini dengan baik, jelas akan mengalami kesulitan dan prestasi yang diharapkan sulit untuk diperoleh. Untuk itu jenis pukulan ini perlu dipelajari dan dikuasai dan merupakan bahan pokok dalam silabus tenis di FIK UNP.

Secara mendasar, kedua jenis pukulan ini memiliki beberapa hal pokok, yaitu: 1. *Grip*, 2. *Ready Position*, 3. *Preparation*, 4. *Hitting Phase Swing and Contact point dan 5.Stance* (ITF : 2002 : 37). Kelima unsur di atas sama- sama dimiliki oleh kedua jenis pukulan ini. Untuk itu secara bersamaan akan dijelaskan pada bagian berikut :

1) Pegangan (*The Grip)*

Pegangan (*The Grip*) *forehand* dan *backhand* merupakan salah satu aspek yang penting dalam menentukan hasil pukulan. Jenis pegangan ini perlu dipelajari, mulai dalam bentuk yang sederhana sampai dalam bentuk yang komplit. Untuk belajar tenis dasar dianjurkan menggunakan pegangan yang praktis atau dikenal dengan pegangan jabat tangan (*eastern grip*) karena dapat memudahkan penguasaan pukulan seseorang. Pegangan jabat tangan ini menurut Mottram (1990) sangat sesuai untuk pemain pemula, karena dapat menyederhanakan pukulan seseorang. Di samping itu pegangan ini juga dapat dipakai dan digunakan untuk pemain lanjutan atau *advance* (King, 1991)

Analisis gripnya dapat dilihat melalui penjelasan berikut :

- *Eastern forehand grip*, posisi pangkal empu jari berada di atas panel 3
- *Eastern backhand grip*, posisi pangkal empu jari berada di atas panel 1
- *Continental grip*, posisi pangkal empu jari berada di atas panel 2.

- *Western forehand grip*, posisi pangkal empu jari di atas panel 4

Untuk lebih jelasnya sikap dan pegangan ini dapat dilihat pada Lampiran 1.

2) *Sikap Awal (Ready Position)*

Sikap awal adalah sikap dimana pemain berdiri sebelum mengembalikan bola yang dipukul oleh lawan Crespo (2002 :67). Sikap ini penting untuk mulai dan kembali pada posisi yang dinamis dan stabil, sehingga akan dapat membendung serangan lawan dan sekaligus membentuk serangan yang konsisten dan akurat. Sikap awal ini dapat dilihat pada Lampiran 2.

3) *Ayunan (Swing)*

Ayunan (*swing)* merupakan salah satu unsur yang penting dalam suatu pukulan (Crespo, 2002 : 68). Ayunan ini terdiri dari dua bentuk, yaitu ayunan belakang (*backswing*) dan ayunan ke depan (*forward swing*). Semua jenis pukulan rata-rata menggunakan ayunan. Pukulan tanpa ayunan akan memberikan suatu dorongan yang kurang efektif, yaitu bola akan mudah diambil lawan atau bola akan menyentuh net dan masuk kelapangan sendiri. Bentuk ayunan *forehand* dan *backhand* ini dapat dilihat pada lampiran 3 dan 4.

4) *Kontak bola (Ball Contact)*

Kontak bola merupakan proses utama dalam bermain, yaitu pertemuan antara permukaan raket dengan bola. Kontak bola ini

sangat menentukan terhadap hasil pukulan yang diinginkan. Untuk penentuan bola lurus dan silang, pendek dan panjang, kuat atau lambat, rendah dan tinggi sangat banyak ditentukan oleh kontak bola. Oleh karena itu tehnik kontak bola ini perlu dimiliki melalui latihan yang kontinu dan terarah. Secara jelas titik poin (perkenaan bola dengan raket) dapat dilihat pada lampiran 5b.

5) *Gerak Lanjutan (follow Through)*

Gerakan lanjutan merupakan gerakan setelah terjadinya kontak bola dengan raket. Gerakan ini sangat penting dilakukan untuk memberikan kontrol dan sekaligus menghindari cedera otot. Kontrol ini sangat berkaitan dengan keseimbangan (*balance)* badan. Artinya kontrol yang baik akan dapat membantu efektifitas pukulan. Oleh sebab itu gerak lanjutan ini perlu diperhatikan bagi setiap pemain agar secara tehnik pukulan dapat dilakukan secara baik. Untuk lebih jelasnya gerak lanjutan ini dapat dilihat pada lampiran 6.

b. *Servis*

Dalam suatu permainan tenis, servis merupakan tehnik awal untuk memulai suatu permainan. Servis yang baik akan dapat menghasilkan angka atau kemenangan. Oleh sebab itu servis perlu dipelajari dan dilatih sedemikian rupa, agar servis lebih efektif dan efisien. Servis yang baik adalah servis yang dilakukan dengan benar

lewat net dan masuk ke dalam daerah servis lawan, jika mumungkinkan bagi lawan sulit untuk mengembalikannya (ace).

Secara tehnik servis ini ada tiga macam, yaitu *flat service, slice service dan twis service.* Perbedaan dari ketiga jenis tersebut dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, yaitu :

1) Penempatan bola (place ball up)

Pada *flat* servis penempatan bolanya sedikit kekanan dari bahu depan, lebih kurang 30 cm dan 15 cm ke kanan dari posisi kepala secara vertikal. *Slice* servis penempatan bolanya lebih ke kanan dari *flat servis*, lebih kurang 10 cm di depan dan 30 cm ke kanan dari posisi kepala. Untuk *twis* servis, penempatan bolanya tepat di atas kepala, sehingga apabila bola tidak dipukul maka bola akan jatuh di atas kepala. Secara jelas gambarannya dapat dilihat pada lampiran 7.

2) Perkenaan bola (throw racket hard at ball/ the Impact)

Pada *flat* servis perkenaan terjadi di belakang bola lurus ke depan. Sehingga perputaran bolanya nyaris sangat kecil. *Grip* pada tehnik ini biasanya digunakan dengan *western grip*. Untuk *slice servis* perkenaan bolanya terjadi dari arah kiri ke kanan bola, sehingga bola tersebut berputar arah ke luar sebagai efek dari sayatan yang dilakukan. Grip yang efektif digunakan untuk tehnik ini adalah *continental grip*. Sedangkan untuk *twis* servis, perkenaan bolanya dilakukan dari bawah ke atas, sehingga bola berputar ke atas. Perkenaan raket diwaktu pemukulan bola lebih ke bawah. Agar

perkenaan bolanya dapat dilakukan lebih efektif. *Grip* yang digunakan untuk jenis ini adalah *continental grip*

Oleh karena itu jenis pukulan servis yang digunakan sangat tergantung dari ambungan bola yang dilakukan (*toss up*). Untuk lebih jelasnya secara jelas dapat dilihat pada lampiran 8.

3) Posisi kaki diwaktu servis (The Stance)

Alternatif posisi kaki dalam melakukan servis telah diberikan oleh beberapa ahli antara lain oleh Opa L'esgay (1987) dan ITF (2002). Opa L'esgay memberikan tiga macam posisi servis, yaitu 1. posisi kaki di waktu *flat* servis, 2. posisi kaki di waktu *slice* servis, 3. posisi kaki diwaktu *twis* servis (lihat gambar pada lampiran 9). Sedangkan ITF memberikan gambaran untuk menentukan sendiri posisi yang ideal untuk masing-masing pemain karena situasi ini sangat individualis, sehingga ITF hanya memberikan gambaran dan tehnik yang fundamental dalam tenis, yaitu ujung kedua posisi kaki mengarah ke titik tengah net (lihat lampiran 9). Namun untuk pembelajaran tenis kedua ide ini tetap diberikan dan penerapannya diserahkan kepada pemain bersangkutan. Karena mahasiswa di samping memiliki keterampilan bermain, juga mampu memberikan kepada orang lain (peran sebagai guru atau pelatih)

B. Penelitian Relevan

Penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain dikemukakan oleh :

1. Soekamto (1989) melalui meta analisisnya memberikan suatu jawaban bahwa secara keseluruhan rata-rata pengaruh strategi pembelajaran terhadap proses belajar cukup tinggi, yaitu lebih dari satu setengah kali simpangan baku kelompok kontrol. Pengaruh ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan.
2. Syafril (1990) menyimpulkan bahwa secara keseluruhan strategi pembelajaran yang diberikan melalui paket belajar memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan strategi pembelajaran dengan menggunakan tinjauan ulang.
3. Effendi (1990) membukttikan melalui hasil penelitiannya bahwa strategi pembelajaran alternatif yang lebih berorientasi pada keaktifan siswa menghasilkan belajar yang lebih tinggi dari pada strategi pembelajaran tertutup, yaitu strategi pembelajaran yang menghasilkan bentuk pembelajaran yang seragam.
4. Lusiana (1992) memberikan batasan bahwa strategi penataan mata kuliah secara bertahap dengan komponen epitom, sistesis dan tinjauan ulang antara pokok bahasan, lebih membantu meningkatkan jumlah dan memudahkan penelusuran serta pemunculan kembali informasi, dengan arti penataan isi mata kuliah akan dicapai perolehan belajar yang lebih baik.
5. Suparno (1993) Pendekatan Struktural yang cendrung berorientasi pada dosen ternyata mempunyai keefektifan yang rendah dari pada

pendekatan konseptual yang cendrung berorientasi pada mahasiswa.

6. Widjaya (1993) dalam disertasinya menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran eksploratori yang diterapkan dengan memberikan generalisasai pada akhir suatu tahap pembelajaran setelah mahasiswa mencari dan menemukan sendiri memberikan hasil belajar anatomi medik yang sama baik dengan strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang diterapkan dengan memberikan generalisasi pada awal dari suatu tahap dengan menunjukan apa yang akan dipelajari.
7. Budiningsih (2005) Penggunaan strategi pembelajaran yang seragam akan memberikan dampak kurangnya menghargai perbedaan, padahal perbedaan sangat penting dalam mengenal realitas diri seseorang.
8. Zaini (2002) melalui penelitiannya menemukan bahwa memberikan pertanyaan kepada mahasiswa atau menyerahkan mereka untuk mendiskusikan materi yang baru saja diberikan mampu meningkatkan nilai evaluasi dengan kenaikan yang signifikan.

C. Kerangka Berpikir

Peningkatan prestasi belajar tenis merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pengajar atau dosen dalam mengupayakan terjadinya perubahan dan peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa,

terutama dalam kaitannya dengan hasil belajar praktek. Peningkatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan secara efektif strategi pembelajaran yang dalam hal ini adalah strategi pembelajaran alternatif, strategi pembelajaran struktural dan strategi rangkaian bermain.

Strategi Pembelajaran Alternatif adalah suatu siasat pembelajaran yang menekankan pada kebebasan dan keaktifan mahasiswa untuk memilih dan menentukan berbagai bentuk dan kondisi pembelajaran dan latihan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Strategi Pembelajaran Terstruktur, yaitu suatu siasat pembe lajaran yang menekankan pada pembelajaran yang telah disusun dan diorganisir oleh dosen, sehingga mahasiswa tidak perlu lagi mencari alternatif lain, karena semuanya telah disiapkan oleh dosen. Sedangkan Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain adalah suatu strategi pembe lajaran dengan menggunakan pendekatan bermain mulai dari permainan yang sederhana sampai pada permainan yang sebenarnya. Namun secara praktis penggunaan strategi ini belumlah cukup tanpa diiringi dengan pemberian tugas yang dikenal dengan Metode Resitasi.

Metode Resitasi (pemberian tugas) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran, dimana dosen memberikan tugas tertentu, agar mahasiswa melakukan kegiatan belajar. Tugas ini dapat dilakukan di

dalam proses belajar mengajar atau setelah proses berlangsung. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar kearah yang lebih baik. Pemberian tugas yang disusun secara baik dan dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab, baik dalam bentuk teori dan praktek, akan dapat membantu proses peningkatan hasil pembelajaran mahasiswa.

Dari kajian ini dapat penulis kemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan metode pemberikan tugas pada strategi alternatif, struktural dan rangkaian bermain, walaupun ketiga strategi ini memiliki peningkatan hasil belajar yang cendrung signifikan. Strategi Pembelajaran Alternatif akan lebih baik dari pada Strategi Pembelajaran Struktural dan Strategi Pembelajaran Struktural akan lebih baik dari Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain. Secara prinsip ketiga strategi ini dapat dipakai untuk pembelajaran tenis, namun untuk mahasiswa yang memiliki karakter yang aktif sebaiknya menggunakan strategi Pembelajaran alternatif, karena pembelajaran yang memiliki tantangan akan lebih mudah diselesaikan oleh orang-orang yang memiliki kemauan belajar yang tinggi. Sedangkan mahasiswa yang kurang aktif cendrung pembelajaran diberikan melalui terstruktur, karena melalui strategi pembelajaran ini, mahasiswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran dan tugas yang diberikan dosen. Untuk strategi rangkaian bermain kedua karakter mahasiswa di atas dapat diberikan,

namun peningkatan hasil belajar tidak secepat dari dua strategi di atas, kemungkinan hal ini disebabkan karena olahraga tenis tidak hanya berpikir secara kuantitas (bagaimana bola bisa masuk) tetapi juga berpikir secara kualitas (bagaimana caranya agar bola masuk tersebut lebih efektif).

D. Hipotesis Penelitian

Sehubungan dengan ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian serta studi pustaka yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini dapat dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar tenis mahasiswa dengan menggunakan metode resitasi pada strategi Pembelajaran alternatif, struktural dan rangkaian bermain.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran alternatif.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran struktural.
4. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran rangkaian bermain..
5. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada semua strategi pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti hanya menguji hipotesa yang diajukan saja dan mengabaikan kemungkinan-kemungkinan lain meskipun dapat dideteksi.

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitan

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui Perbedaan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran alternatif, struktural dan rangkaian bermain.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran struktural.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran alternatif.
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar tennis menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran rangkaian bermain.
5. Mengetahui peningkatan hasil belajar tenis melalui metode resitasi pada semua strategi pembelajaran yang diberikan .

B. Tempat dan Waktu Penelitian

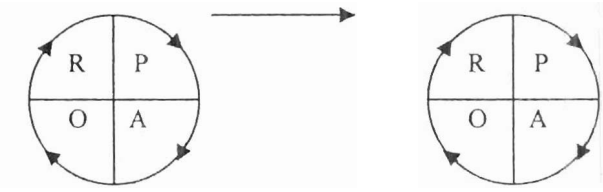
Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, yaitu pada semester Juli - Desember 2007, bertempat di Lapangan Tenis Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berusaha mengkaji, merefleksi secara

kritis dan kolaboratif suatu rencana pembelajaran terhadap kinerja (performance) dosen, interaksi dosen dan mahasiswa, serta interaksi antara mahasiswa di dalam kelas. Metode penelitian tindakan kelas ini menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari situasi alamiah di kelas yang akan diteliti.

Disain penelitian ini dikembangkan dari model tindakan Lewin dalam Maryunis (2000:2) yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Siklus I Siklus II

Keterangan

R = Reflection
P = Plan
A = Action
O = Observation

Gambar 1. Disain Penelitian

D. Populasi dan Sampel

Jumlah mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini adalah 90 mahasiswa yang terdiri dari 3 seksi, yaitu seksi 0124 sebanyak 36 orang, seksi 0125 sebanyak 25 mahasiswa dan seksi 0126 sebanyak 29 mahasiswa. Berhubung jumlah populasi tidak terlalu banyak, maka teknik sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu semua populasi dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga diharapkan

hasil penelitian ini akan lebih efektif. Perincian populasi dan sampel adalah sebagai berikut :

TABEL 1
POPULASI DAN SAMPEL

SEKSI	JUMLAH POPULASI			JUMLAH SAMPEL		
	L	P	JML	L	P	JML
1. 0124	30	6	36 orang	30	6	36 orang
2. 0125	20	5	25 orang	20	5	25 orang
3. 0126	21	8	29 orang	21	8	29 orang
	71	19	90 orang	71	19	90 orang

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti membagi data atas dua jenis yaitu:

a. Data sekunder, berupa data hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan kolabotator dan data hasil pengamatan terhadap mahasiswa.
b. Data primer, berupa data hasil belajar mahasiswa yang terdiri dari, tes siklus pertama dan tes siklus kedua yang juga sebagai tes akhir, diperkuat dengan nilai penugasan yang diberikan setiap pertemuan.

Sedangkan Tehnik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa langkah yang terdiri dari :

1. Tahap persiapan
    a. Menyusun jadwal penelitian, penelitian dilaksanakan pada awal Juli dan berakhir bulan Desember 2007

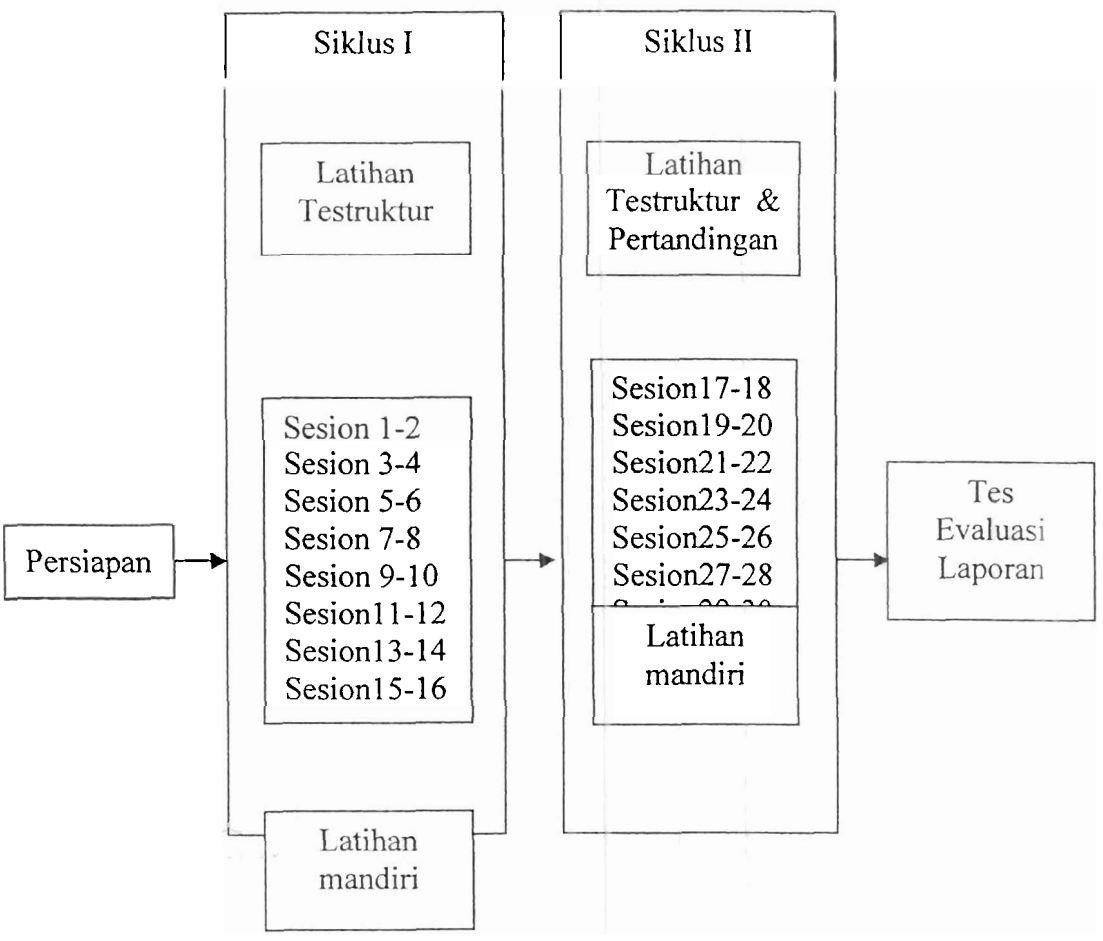
b. Membuat perangkat KBM yang sesuai dengan langkah-langkah dalam penggunaan metode penugasan untuk masing masing strategi pembelajaran.

b. Menyusun lembar observasi dan tes kegiatan belajar mengajar.

c. Merancang lembaran tugas dalam bentuk teori dan praktek.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan lama tindakan setiap siklus 8 minggu (16 kali pertemuan) yang diamati oleh seorang kolaborator secara bergantian. Setelah itu dilakukan pertemuan sekali dua minggu untuk mendiskusikan hal-hal yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan dan yang akan direfleksikan. Hasil temuan-temuan pada siklus I dan hasil penelitian proses serta hasil observasi kolaborator maka dirancang tindakan untuk siklus berikutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat langkah-langkah penelitian pada gambar berikut:



Gambar 2. Bagan Arus Pembelajaran

Pada setiap sesion dikunjungi oleh seorang kolaborator yang ditetapkan secara bergantian untuk membantu pemantauan proses belajar mengajar dan mengisi lembar observasi yang disediakan sebagai bahan masukan yang direfleksikan.

Pada akhir pembelajaran hal-hal yang penting ditulis dalam buku catatan lapangan bagi kolaborator, dan dalam jurnal harian dosen yang bersangkutan. Hasilnya kemudian didiskusikan antara kolaborator dengan dosen yang diamati. Untuk permasalahan-

permasalahan kecil yang timbul dalam setiap pertemuan langsung diadakan perubahan atau perbaikan pada pertemuan berikutnya, misalnya mahasiswa tidak siap untuk belajar, dan latihan, bentuk tugas yang kurang komunikatif, tugas atau PR yang terlalu banyak dan pertandingan yang belum jalan.

Dari hasil catatan lapangan, lembar observasi dari jurnal harian yang telah didiskusikan bersama-sama, diadakan evaluasi dan direfleksikan, kemudian baru direncanakan tindakan untuk siklus berikutnya.

F. Definisi Operasional

1. Strategi Pembelajaran merupakan siasat pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar Mengajar yang akan digunakan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.
2. Strategi Pembelajaran Alternatif adalah suatu siasat pembelajaran yang menekankan pada kebebasan dan keaktifan mahasiswa untuk memilih dan menentukan berbagai bentuk dan kondisi pembelajaran dan latihan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
3. Strategi Pembelajaran Terstruktur, yaitu suatu siasat pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang telah disusun dan diorganisir oleh dosen, sehingga mahasiswa tidak perlu lagi

mencari alternatif lain, karena semuanya telah disiapkan oleh dosen

4. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain adalah suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain mulai dari permainan yang sederhana sampai pada permainan yang sebenarnya
4. Metode Resitasi (pemberian tugas) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran, dimana dosen memberikan tugas tertentu, agar mahasiswa melakukan kegiatan belajar. Tugas ini dapat dilakukan di dalam proses belajar mengajar atau setelah proses berlangsung.
5. Hasil belajar tenis adalah hasil keterampilan yang diperoleh mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran, yang terdiri dari *forehand drive*, *backhand drive*, *service dan volley*. Hasil keterampilan ini diperoleh melalui tes keterampilan bermain tenis yang telah dimodifikasi dan diuji kesahihannya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini terdiri dari :

1. Lembaran observasi

Lembar observasi terdiri dari observasi terstruktur untuk mengungkapkan aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran. Sedangkan untuk mengungkap aktivitas dosen digunakan lembar supervisi klinis.

2. Lembaran tes praktek

Lembaran tes praktek dalam penelitian ini, berupa tes keterampilan tenis yang dikeluarkan oleh ITF melalui Internasional Tennis Number (ITN) Tahun 2004. Tes ini terdiri dari lima macam, yaitu Groundstroke Depth, Groundstroke Accuracy, Volley Depth, Serve, tes ini dapat digunakan untuk semua tingkatan, mulai dari tingkat pemula sampai pada tingkat tertinggi (advance), sehingga dari hasil tes ini akan dapat diperoleh level pemain mulai dari level satu sampai pada level 10 (10.1, 10.2, dan 10,3). Tes ini telah dilakukan uji coba, hasilnya memiliki validasi yang cukup baik, dan dapat digunakan di tingkat mahasiswa. Tes bertujuan untuk memperoleh gambaran hasil belajar dan latihan mahasiswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Tes dilaksanakan di akhir siklus pembelajaran. Dalam penelitian ini tes hanya diambil dua kali yaitu **pertama di akhir siklus I dan yang kedua** di akhir siklus II.. Sedangkan di awal perkuliahan tidak dilakukan tes, karena setelah diobservasi ternyata mereka berada pada level yang sama yaitu tingkat pemula (level 10.3). Hal ini sesuai dengan penjelasan yang dikeluarkan oleh ITN bahwa pemain yang belum pernah mengikuti kejuaraan dan latihan khusus tenis, termasuk kedalam level 10,3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pedoman pelaksanaan tes yang terdapat pada lampiran.

3. **Dokumen mahasiswa**

Dokumen mahasiswa yang dimaksud disini adalah catatan mahasiswa saat proses pembelajaran dan tugas yang diberikan. Dokumen mahasiswa dilihat dan dinilai pada saat dosen memberikan penugasan untuk materi tertentu, dan mengikuti latihan terstruktur yang telah ditentukan, pencatatan dilakukan setiap awal pertemuan. Ini diperlukan peneliti dengan asumsi bahwa dokumen mahasiswa yang baik dan lengkap serta nilai yang bagus akan memotivasi mahasiswa untuk lebih berminat belajar, dan bagi yang melakukan secara asal-asalan dan kurang serius dipanggil dan diberikan penjelasan akan pentingnya proses tersebut, sehingga akhirnya berpengaruh pada hasil belajarnya.

4. **Kesiapan belajar mahasiswa**

Kesiapan belajar mahasiswa menjadi satu dengan lembar observasi. Observasi kesiapan mahasiswa difokuskan pada ada tidaknya buku ajar atau penunjang saat proses pembelajaran dengan asumsi mereka yang membawa buku serta perlengkapan perkuliahan praktek tenis berarti siap untuk belajar.

5. **Catatan lapangan atau jurnal harian**

Jurnal harian diperlukan untuk mencatat kejadian-kejadian proses pembelajaran berlangsung dari masing-masing dosen peneliti. Jurnal harian dapat berisi rencana (*planning*), tindakan (*acting*), dilakukan observasi (*observing*) dan ditindak lanjuti (*reflecting*).

Berdasarkan dari hasil refleksi maka peneliti dapat melakukan langkah-langkah perbaikan terhadap rencana awal.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kualitatif deskriptif. Analisis data dilakukan pada berbagai kesempatan seperti pada akhir proses pembelajaran, pertemuan mingguan atau bulanan. Dalam pertemuan antar siklus dapat dihasilkan alternatif solusi untuk menentukan rencana tindakan pada siklus penelitian selanjutnya.

Proses analisa data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

1. **Pengelompokan data**

   Data yang diperoleh dari dosen penelitian disusun, kemudian dikelompokkan untuk memudahkan analisis. Kelompok-kelompok tersebut adalah aktivitas, dokumen mahasiswa, hasil tes dan catatan lapangan atau jurnal harian dosen. Data yang sudah dikelompokkan tersebut digunakan sebagai pertimbangan untuk menjawab hipotesa.

2. **Validitas data**

   Agar data yang diperoleh valid dalam arti objektif, sahih dan dipercaya, maka dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi dan saturasi (kecukupan informasi).

   a. Menggali data dari sumber yang sama dengan menggunakan cara yang berbeda, seperti untuk memperoleh data tentang

aktivitas mahasiswa dilakukan dengan mengobervasi mahasiswa dan memeriksa catatan mahasiswa

b. Menggali data dari sumber yang berbeda untuk memperoleh informasi tentang hal yang sama, seperti untuk memperoleh informasi tentang pemahaman mahasiswa tentang materi pelajaran yang dilakukan dengan memeriksa tes mahasiswa dan melihat hasil observasi dosen mitra.

c. Memperhatikan pendapat ahli seperti instruktur pengawas ataupun konsultan pendidikan.

3. **Interpretasi**

Data yang telah terkumpul dalam penelitian diinterpretasi berdasarkan teori-teori yang ada (kajian pustaka).

4. **Tindakan**

Hasil interpretasi data digunakan sebagai landasan dalam menyusun rencana tindakan yang lebih baik untuk diimplementasikannya dalam pembelajaran selanjutnya.

5. **Perhitungan**

Penghitungan rata-rata diperlukan untuk menghitung kecendrungan dari kelompok subjek dengan rumus :

$$M = \frac{X}{N}$$

Dimana M = Rata-rata
X = Jumlah Nilai X
N = Jumlah Subjek

Untuk menghitung besarnya simpangan setiap data terhadap rata-rata digunakan dengan rumus standar deviasi, yaitu :

$$SD = \frac{X^2}{N} - \frac{X}{N}$$

Dimana :

SD = Standar Deviasi
X = Jumlah Nilai X
X^2 = Jumlah kuadrat nilai X
N = Jumlah subjek

Untuk perbedaan rata-rata atau uji t untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan cara membandingkan tes siklus pertama dengan tes siklus kedua yaitu dengan rumus :

$$T = \frac{MD}{D2}$$

BAB IV

DESKRIPSI ANALISIS DATA INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Sebelum Dilakukan Tindakan

Sebelum dilakukan penelitian tindakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Tim melakukan observasi terhadap mahasiswa yang mengambil mata kuliah tenis. Observasi yang dilakukan adalah 1). Mengenai kemampuan awal mahasiswa (keterampilan dan pengetahuan tenis). 2) Kondisi Sarana dan Prasarana yang dimiliki, antara lain adalah lapangan, raket, bola, dan bahan bacaan. Kedua hal yang diobservasi ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Kemampuan Awal Mahasiswa

Dari ketiga kelompok mahasiswa yang mengambil mata kuliah tenis, yaitu kelompok yang diberikan dengan Strategi Pembelajaran Alternatif, Strategi Pembelajaran Struktural dan Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain, terlebih dahulu dilakukan beberapa kegiatan awal sebelum mengetahui kemampuan awal mahasiswa yaitu :

a. Menjelaskan kepada mahasiswa aturan-aturan atau tata tertib yang dibutuhkan dalam mengikuti perkuliahan, yaitu tentang waktu perkuliahan, tujuan dan manfaat perkuliahan, materi perkuliahan, tugas-tugas perkuliahan (mandiri dan terstruktur), perlengkapan

perkuliahan, metode perkuliahan, media yang digunakan dalam perkulihan, dosen yang akan memberikan perkuliahan, pembagian kelompok latihan dan sistem evaluasi yang akan digunakan Semua ini dijelaskan secara rinci kepada mahasiswa dan diiringi dengan penyerahan silabus sesuai dengan komponen-komponen yang dibutuhkan seperti di atas. Hal-hal yang belum dipahami diberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan langsung kepada Dosen. Sehingga Dosen dan mahasiswa lebih mudah memahami dan melaksanakan aturan- aturan tersebut sebelum, selama dan sesudah perkuliahan berlangsung.

b. Melakukan observasi kemampuan awal mahasiswa dengan cara 1) mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa yang berkaitan dengan pernah tidaknya mereka bermain dan belajar tenis. 2) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memukul bola, sebagian di tembok pantul dan sebagian lagi dilapangan standar dan ini dilakukan secara bergantian. Tujuannya adalah untuk menyakinkan informasi yang telah mereka berikan kepada dosen bahwa mereka berada pada kelompok yang sebenarnya. Dengan ukuran menggunakan jenjang kemampuan yang dikeluarkan oleh International Tennis Number (ITN), yaitu Kelompok 1 (satu) adalah pemain yang memiliki status sebagai pemain yang memiliki performan tinggi (ITN 1), Kelompok 2 (dua) adalah pemain yang memiliki status sebagai pemain tingkat atas (ITN 2,3,4). Kelompok

3 (tiga) adalah pemain yang memiliki status pemain tingkat menengah (ITN 5,6,7). Kelompok 4 (empat) adalah pemain yang memiliki status sebagai pemain tingkat rekreasi (ITN 8,9,10) dan kelompok 5 (lima) adalah pemain yang memiliki tingkat pemula (ITN 10.1,10.2 dan 10.3). Pada tingkat pemula oleh ITN dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu ITN 10.1 adalah pemain yang dapat melakukan reli atau pukulan dalam keadaan bergerak dan terkontrol. ITN 10.2. adalah Pemain pemula yang telah dapat melakukan beberapa kemampuan tehnik secara sederhana. ITN 10.3 adalah Pemain yang masih berada pada tahap pemula, yaitu baru memulai belajar bermain tenis yang pada dasarnya membutuhkan banyak latihan kordinasi dan pengenalan.

Peran dosen dalam observasi ini adalah mengamati, mengumpulkan data dan mengevaluasi mahasiswa, sehingga mahasiswa betul-betul dapat teramati kemampuan awalnya. Hasil yang diperoleh adalah :

1) Semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah tenis berada pada tingkat pemula, yaitu pemain yang masih berada pada tahap baru memulai belajar bermain (dapat dikelompok pada ITN 10.3). Ini dapat dilihat dan diamati dari ciri-ciri diwaktu mahasiswa memukul bola, yaitu bola tidak dapat dipukul dengan baik, bola dipukul tidak terarah, cara memukul bola bermacam-macam, sikap memukul bola kurang efektif dan kurang efisien, lebih banyak mengambil

bola dari pada memukul bola. Dengan ciri-ciri seperti ini menurut ITN dapat dikelompokkan ke dalam tingkatan yang kelima (ITN 10.3). dengan demikian kondisi seperti ini tidak perlu lagi dilakukan tes awal dengan menggunakan tes keterampilan tenis yang sebenarnya, karena mereka betul-betul baru mengenal tenis dengan arti mahasiswa yang mengambil tenis memiliki kamampuan tenis yang sama, yaitu sama-sama belum pernah bermain tenis.

2). Dilihat dari pengetahuan yang dimiliki mahasiswa, rata-rata pengetahuan mahasiswa tentang tenis masih sangat minim. Hal ini dapat dilihat dari beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan tenis belum dapat mereka jawab. Sehingga dari diskusi dan tanya jawwab yang dilakukan di awal perkuliahan tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mengambil tenis lapangan pada semester tersebut belum memiliki pengetahuan tenis.

2. Kondisi Sarana Prasarana Perkuliahan

Untuk mendukung perkuliahan tenis, telah disediakan beberapa fasilitas untuk mahasiswa yang cukup memadai, yaitu 6 buah lapangan tenis yang dapat digunakan untuk belajar dan latihan. Kemudian pengadaan raket dan bola untuk masing-masing mahasiswa yang dapat dipakai selama perkuliahan berlangsung, terutama yang belum memiliki raket. Dan untuk menambah pengetahuan mahasiswa, dosen menyediakan bahan ajar dan bahan tambahan yang dapat dimiliki

mahasiswa untuk dipelajari, sehingga diharapkan dengan fasilitas ini akan dapat memudahkan mahasiswa untuk latihan dan belajar, baik secara tatap muka, terstruktur maupun mandiri. Di samping itu mahasiswa juga telah disiapkan dengan tugas praktek dan teori, yang harus mereka selesaikan diluar jam perkuliahan dan kemudian mereka tampilkan pada pertemuan berikutnya. Tugas ini diberikan dalam bentuk individu dan kelompok. Dengan fasilitas yang cukup memadai ini, diharapkan mahasiswa akan dapat mengikuti pelajaran dan latihan dengan baik.

B. Deskripsi Data Setelah Dilakukan Tindakan

Data yang didiskripsikan adalah data hasil pengukuran hasil belajar praktek tenis mahasiswa sebagai hasil pembelajaran yang dilakukan dengan Strategi Pembelajaran Alternatif, Terstruktur dan Rangkaian Bermain melalui metode Pemberian Tugas. Hasil pengukuran ini diawali dengan siklus pertama dan kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua.

1. Siklus Pertama

a. Kesiapan Mahasiswa Menerima Pelajaran

Selama siklus pertama diperoleh gambaran kesiapan mahasiswa menerima pelajaran selama 8 minggu cukup baik. Ini terlihat dari pengamatan penulis selama siklus pertama berlangsung. Dimana beberapa fasilitas telah dimiliki mahasiswa, yaitu buku catatan dan bahan ajar mahasiswa yang selalu dibawa sesuai dengan

instruksi yang diberikan dosen. Dan kemudian mahasiswa telah memiliki masing-masing sebuah raket baik atas nama diniam maupun milik sendiri. Berikutnya mereka juga telah memiliki jadwal latihan individu dan kelompok yang telah tersusun sesuai dengan jumlah lapangan yang tersedia. Namun khusus untuk jadwal latihan terjadi beberapa perubahan baik waktu dan tempat latihan. Karena ada diantara mereka memiliki waktu latihan yang berbeda-beda, sehingga untuk beberapa kelompok terpaksa mereka melakukan perubahan jadwal latihan, tetapi hal ini tidak mengganggu kalompok lain. Dan setiap perubahan selalu diinformasikan kepada dosen bersangkutan. Di samping itu hal lain yang masih terlihat sangat kurang adalah pakaian mereka masih menggunakan pakaian olahraga (training) dan belum satupun menggunakan pakaian olahraga tenis. Namun yang paling menonjol adalah semangat belajar mahasiswa yang cukup tinggi. Ini dapat terlihat dari kerajinan mahasiswa untuk selalu datang tepat waktu, keseriusan menerima dan melaksanakan proses belajar dan latihan yang diberikan oleh dosen. Kerja sama mahasiswa terlihat cukup baik terutama kerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dosen. Gambaran secara secara jelas tentang buku catatan, fasilitas dan jadwal latihan serta kemampuan masing-masing tingkat dapat dilihat pada lampiran.

b. Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar tenis dapat dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian inti dan bagian penutup. Pembagian ini diterapkan pada semua strategi pembelajaran. Pada **Strategi Pembelajaran Alternatif**, bagian pendahuluan diberikan dalam bentuk Pemanasan Umum dan Khusus yang diberikan oleh mahasiswa di bawah pengamatan dan bimbingan dosen. Proses ini dilakukan antara 10 -15 menit. Pada bagian inti Dosen menjelaskan dan memberikan beberapa alternatif tehnik dan pola latihan baik secara lisan maupun tulisan. Mahasiswa mengamati dan mencoba melakukan sesuai dengan alternatif yang telah mereka tentukan. Kesalahan-kesalahan selama proses pembelajaran berlangsung, diperbaiki secara bertahap dengan menggunakan tehnik dan terapi yang memudahkan mahasiswa dapat melaksanakannya seperti contoh memukul bola dengan cara hamer (seperti memukul dengan palu), terapi ini digunakan untuk melatih pegangan. Jika membutuhkan koreksi bersama, maka dilakukan diskusi dan penjelasan di dalam kelompok, sesuai dengan alternatif- alternatif dan kemampuan yang dimiliki mahasiswa. Sehingga dengan prinsip "*learning to do*", mahasiswa akan lebih mudah memahami dan melakukan proses pembelajaran dan latihan. Di samping itu pada bagian inti dilakukan pembahasan terhadap tugas yang telah diberikan kepada mahasiswa. Tugas ini dipraktekan di dalam kelompok dan kemudian dilakukan

perbaikan terhadap kesalahan, sehingga mahasiswa dapat melakukan gerakan dengan efektif dan efisien. Proses inti ini diberikan selama 70- 80 menit. Untuk bagian penutupnya antara 10-15 menit dilakukan pendinginan dan sekaligus penjelasan dan penyerahan tugas untuk pertemuan berikutnya.

Untuk **Strategi Pembelajaran Terstruktur**, bagian pendahuluan diberikan dalam bentuk pemanasan Umum dan Khusus yang disusun oleh dosen, dan mahasiswa tinggal melaksanakan sesuai dengan konsep yang diberikan dosen. Waktu pemanasan 10 – 15 menit. Pada bagian inti dosen memberikan penjelasan tentang tehnik yang akan dipelajari dan dilanjutkan dengan contoh. Kemudian mahasiswa mendemonstrasikan secara individu ataupun kelompok Hal-hal yang tidak sesuai dengan konsep, langsung diberikan pengarahan dan perbaikan. Selama proses berlangsung (70- 80 menit), mahasiswa tidak dibenarkan melakukan kegiatan diluar dari ketentuan-ketentuan yang telah diberikan dosen. Sehingga mahasiwa betul-betul terfokus pada konsep pembelajaran yang sedang dipelajari. Di samping itu pada bagian inti ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menampilkan tugas yang diberikan.Tugas ini ditampilkan dalam bentuk kelompok, dan apabila terjadi kesalahan diberikan perbaikan dan umpan balik, sehingga tugas tersebut dapat lebih bermanfaat dan bermakna. Pada akhir pertemuan 10-15 menit, dilakukan pendinginan

(*Colling Down*), sekaligus penjelasan dan penyerahan tugas untuk pertemuan berikutnya

Pada **Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain**, bagian pendahuluan berupa pemanasan umum diberikan dalam bentuk permainan-permainan (games). Permainan ini bersifat menyenangkan dan menggembirakan, sehingga menimbulkan daya tarik dan membangkitkan motivasi mahasiswa untuk mengikuti proses Pembelajaran. Setelah pemanasan umum dilanjutkan dengan pemanasan khusus, sesuai dengan materi yang dipelajari. Pada bagian inti pembelajaran, semua materi pelajaran diberikan dalam bentuk games, mulai dalam bentuk games yang mudah sampai pada bentuk game yang sulit, mulai dalam bentuk perorangan sampai dalam bentuk grup. Termasuk penampilan dari tugas yang diberikan dosen. Prinsip yang digunakan dalam strategi ini adalah belajar tehnik sambil bermain. Dalam strategi ini Proses bimbingan tetap diberikan, namun lebih banyak difokuskan pada kuantitas. Ide dari strategi ini adalah dapat memukul bola dari daerah sendiri ke daerah lawan sebanyak-banyaknya.

Walaupun sebetulnya secara teknis mahasiswa belum memiliki kemampuan, namun karena mahasiswa rata-rata hobi berolahraga dan telah memiliki dasar-dasar gerak yang relatif bagus, maka terlihat mahasiswa tidak mengalami kesulitan yang berarti di dalam belajar. Semua tugas yang diberikan telah dapat dilaksanakan, walaupun

dalam bentuk yang kurang bagus. Tugas- tugas yang masuk selalu diberikan umpan balik setelah dilakukan revisi oleh dosen.

c. Hasil Belajar Siklus Pertama

1). Strategi Pembelajaran Alternatif.

Dari data siklus pertama menginformasikan bahwa rentangan skor mahasiswa yang terendah adalah 57 dan yang tertinggi adalah 116, dengan median 85.00, rata- rata 87.83, mode 83 standar Deviasi 13.090, varian 171.343 Untuk lebih jelasnya rincian tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 2
Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Pembelajaran Alternatif

	Siklus 1 Strategi Alternatif	Siklus 2 Strategi Alternatif
N Valid	36	36
Missing	54	54
Mean	87.83	104.52
Median	85.00	107.00
Mode	83	106(a)
Std. Deviation	13.090	11.550
Variance	171.343	133.399
Range	59	53
Minimum	57	71
Maximum	116	124
Sum	3162	3763

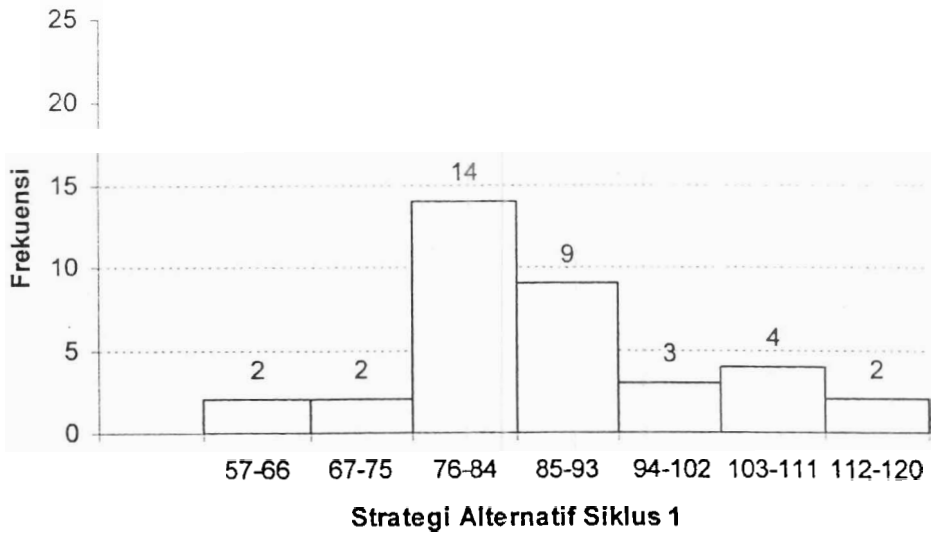
a Multiple modes exist. The smallest value is shown

Penyebaran skor mahasiswa ini dapat dibagi ke dalam tujuh kelompok. Pengelompokan dapat dilihat pada Tabel dan Grafik berikut :

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Stratategi Alternatif siklus 1

Kelas Interval	Fa	fr
57-66	2	5,56 %
67-75	2	5,56 %
76-84	14	38,89 %
85-93	9	25 %
94-102	3	8,33 %
103-111	4	11,11 %
112-120	2	5,56 %
	36	100,00 %

Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =frekuensi relatif dalam bentek persen



Gambar 3. Grafik Strategi Alternatif Siklus 1

Dari gambaran di atas terlihat dengan jumlah mahasiswa 36 orang, ternyata 14 orang (38.89%) mahasiswa berada pada rentangan skor yang terbesar yaitu 76- 84, , sedangkan rentangan skor 85-93 sebanyak 9 orang (25%). 4 orang (11.11%) berada pada

rentangan skor 103-111. 3 orang (8.33%) berada pada rentangan skor 94-102 dan masing-masing 2 orang (5.56%) berada pada rentangan skor 57-66, 67-75 dan skor 112-120. Gambaran ini menandakan bahwa kemampuan tenis mahasiswa meningkat secara rata-rata.

Proses Strategi Alternatif ini di awali dengan penjelasan alternatif materi, yang terdiri dari pengenalan grip, posisi kaki, ayunan, kontak bola sampai pada bentuk atau pola latihan teknik dan taktik. Mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran ini sesuai dengan keinginan, karakter dan kemampuan masing-masing, dengan arti mereka dapat memilih materi dan bentuk latihan .yang diinginkan. Peran dosen dalam hal ini adalah membimbing dan mengarahkan potensi yang dimiliki dan sekaligus memberikan terapi agar proses yang dilakukannya dapat efektif dan efisien. Setelah proses ini dilakukan secara berulang- ulang sesuai dengan keinginan dan pilihan mahasiswa akhirnya diberikan tugas sesuai dengan materi yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok. Tugas ini dibuat secara tertulis dan dipraktekan pada pertemuan berikutnya di dalam kelompok masing-masing. Tugas yang diberikan dan ditampilkan mahasiswa diperiksa dan diperbaiki baik secara kuantitas maupun kualitas, sehingga tugas yang diberikan dapat bermanfaat bagi mahasiswa.

Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi alternatif ini, maka terdapat peningkatan kemampuan hasil

belajar mahasiswa baik secara keseluruhan maupun bagian-bagian, Peningkatan ini cukup signifikan, yaitu dari mahasiswa belum bisa bermain akhirnya melalui proses 16 kali pertemuan, mahasiswa dapat bermain dengan baik, walaupun dalam bentuk gerakan- gerakan yang masih kasar, Dari data yang diperoleh mahasiswa sudah dapat menempatkan posisi dari ITN 10.3 manjadi ITN 10.

2) Strategi Pembelajaran Terstruktur.

Data siklus pertama dari pembelajaran ini menginformasikan bahwa rentangan skor mahasiswa yang terendah adalah 52 dan yang tertinggi adalah 116, dengan rata-rata 86.7, mode 70 median.88.00., standar deviasi 14.539, variannya 211.384. Untuk lebih jelasnya rincian tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 4
Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Pembelajaran Terstruktur

		Siklus 1 Strategi terstruktur	Siklus 2 Strategi terstruktur
N	Valid	29	29
	Missing	61	61
Mean		86.79	101.69
Median		88.00	105.00
Mode		70(a)	105
Std. Deviation		14.539	14.353
Variance		211.384	206.007
Range		64	54
Minimum		52	77
Maximum		116	131
Sum		2517	2949

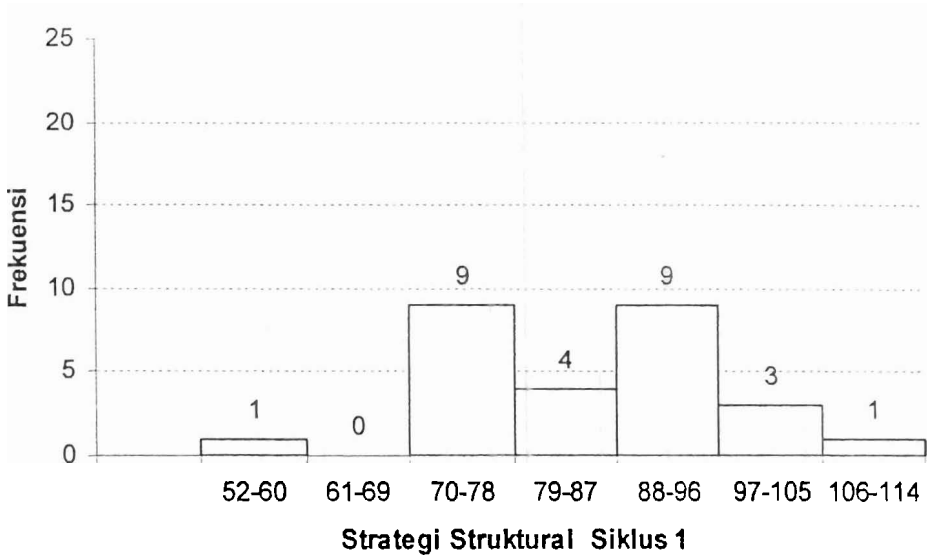
a Multiple modes exist. The smallest value is shown

Untuk penyebaran skor mahasiswa dapat dibagi ke dalam tujuh kelompok. Masing-masing kelompok memiliki interval yang dapat dilihat pada Tabel dan Gambar berikut:

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Stratategi Struktural siklus 1

Kelas Interval	Fa	fr
52-60	1	3,45 %
61-69	0	0 %
70-78	9	31,03 %
79-87	4	13,79 %
88-96	9	31,03 %
97-105	3	10,34 %
106-114	1	3,45 %
115-123	2	6,90 %
	29	100,00 %

Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =frekuensi relatif dalam bentuk persen



Gambar 4. Grafik Strategi Struktural Siklus 1

Dari data di atas diperoleh gambaran bahwa 9 orang (31,03) berada pada rentangan skor 70-78 dan 9 orang lagi (31.03%) berada di skor 88-96. Namun untuk lebih mengarah pada level yang lebih tinggi, ternyata jumlahnya semakin sedikit yaitu sebanyak 3 orang.(10.34%) untuk rentangan skor 97-105 dan 1 orang (3.45%) untuk rentangan 106-114, Begitu juga untuk rentangan skor yang terendah, hanya 1 orang (3.45%) berada pada rentangan skor 52-60, sedangkan rentangan skor yang kosong berada pada skor 61-69.

Proses penerapan strategi struktural diawali dengan memberikan penjelasan terhadap materi yang diberikan, kemudian dilanjutkan dengan memberikan contoh, dan kemudian mahasiswa mencoba melakukannya baik secara individu ataupun kelompok.. Proses ini dapat dilakukan mulai dari yang mudah sampai pada bentuk yang sulit. Selama proses pembelajaran berlangsung tugas dosen menyusun dan mengatur kegiatan pembelajaran mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat merasakan proses pembelajaran . Di samping itu dosen juga memberikan pengayaan terhadap mahasiswa yang belum memahami materi tertentu, sehingga perbedaan kemampuan mahasiswa tidak terlalu jauh, terutama bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan yang rendah.

Dengan bimbingan dosen serta melalui perbaikan dan terapi yang diberikan terjadi peningkatan hasil belajar. Peningkatan ini terlihat setelah dilakukan proses pembelajaran selama 16 kali pertemuan

dengan menggunakan Strategi Struktural dan pemberian tugas. walaupun dalam bentuk gerakan yang kasar, dengan kata lain setelah dilakukan proses 16 kali dan diakhiri dengan memberikan tes, maka hasil kemampuan mahasiswa meningkat dari tingkat pemula (ITN 10.3) menjadi bisa bermain (ITN 10).

3). Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain.

Dari siklus pertama pada pembelajaran rangkaian bermain ini diperoleh data sebagai berikut, yaitu rentangan skor mahasiswa yang terendah adalah 70 dan yang tertinggi 103, dengan rata- rata 88.40, median 90.00, mode 90.00, standar deviasi 9.083 dan variansi 82.500. Untuk lebih jelasnya rincian tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 6
Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain

	Siklus 1 Strategi rangkaian Bermain	Siklus 2 Strategi rangkaian Bermain
N Valid	25	25
Missing	65	65
Mean	88.40	104.36
Median	90.00	107.00
Mode		110
Std. Deviation	9.083	8.878
Variance	82.500	78.823
Range	33	36
Minimum	70	84
Maximum	103	120

Gambar. 5 Grafik Strategi Rangkaian Bermain siklus 1

Untuk penyebaran skor mahasiswa dapat dibagi ke dalam tujuh kelompok. Masing-masing kelompok memiliki interval yang dapat dilihat pada Tabel dan Grafik berikut.

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Stratategi Rangkaian Bermain siklus 1

Kelas Interval	fa	Fr
70-74	2	8 %
75-79	3	12 %
80-84	3	12 %
85-89	3	12 %
90-94	6	24 %
95-99	6	24 %
100-104	2	8 %
	25	100 %

Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =frekuensi relatif dalam bentek persen

Dari gambaran di atas dapat dijelaskan bahwa 6 orang (24 %) mahasiswa berada pada rentangan skor yang tertinggi yaitu 95-99, sedangkan rentangan skor 90-94 sebanyak 6 orang (24%). Untuk rentangan skor 75-79, 80-84 dan 85-89, masing-masing sebanyak 3 orang (12%) serta 2 orang (8%) mahasiswa berada pada rentangan skor yang terendah 70-74.

Dengan demikian jika dibandingkan dengan kondisi awal, maka terdapat peningkatan skor kemampuan belajar tenis mahasiswa Dari mahasiswa yang belum bisa bermain (ITN 10.3), setelah dilakukan proses selama 16 kali pertemuan dengan menggunakan Strategi Rangkaian Bermain dan pemberian tugas secara teori dan praktek, akhirnya mereka bisa bermain walaupun dalam bentuk gerakan yang masih kasar, dengan kata lain setelah dilakukan tes keterampilan, kemampuan mahasiswa meningkat menjadi ITN 10

d. Refleksi.

Istilah refleksi dapat diartikan sebagai suatu pantulan dari kegiatan yang telah dilakukan dosen. Pantulan ini dapat diberikan pada setiap siklus, sehingga dengan pantulan ini akan dapat dilakukan perbaikan dan perencanaan untuk siklus berikutnya. Pada penelitian ini setelah siklus pertama dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan persiapan rancangan untuk siklus kedua. Persiapan ini berkaitan dengan berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu yang bertujuan untuk memperbaiki berbagai hambatan dan kesulitan yang

ditemukan pada siklus pertama. Karena penelitian ini merupakan penelitian kolaborasi, maka pihak yang melakukan tindakan adalah dosen yang mengajar tenis, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan dan pembelajaran adalah peneliti dan dosen yang tidak melakukan tindakan. Dari proses inilah dilakukan perbaikan, sehingga dosen dan mahasiswa memberikan masukan untuk siklus kedua. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Arikunto (2007. hal 18) bahwa dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara seksama agar sinkron dengan tujuan. Perencanaan ini berkaitan dengan perencanaan materi, pendalaman tugas, pengefektifkan Sistem Kredit Semester dan penggunaan waktu belajar yang efektif. Setelah dilakukan perencanaan yang matang, dilanjutkan dengan tindakan (Action), tindakan ini dilakukan dengan beberapa perubahan, terutama perubahan terhadap tugas mahasiswa dari bentuk teori dan praktek yang bersifat tehnik ke dalam bentuk kompetitif (pertandingan) yang bersifat taktis dan telah disusun sebelumnya oleh dosen dan mahasiswa dalam bentuk kelompok-kelompok pertandingan. Inilah yang menjadi bagian dari tugas dosen untuk melakukan tindakan dan pengamatan serta evaluasi, sebagai salah satu cara untuk mendapatkan peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa. Kontrol yang dapat dilakukan oleh peneliti terhadap tugas yang diberikan dosen adalah dengan melakukan pengamatan

terhadap kegiatan mahasiswa dan melihat hasil laporan yang diberikan mahasiswa kepada dosen.

2. Siklus kedua

a. Strategi Pembelajaran Alternatif

Pada siklus kedua dalam strategi pembelajaran alternatif diperoleh data skor mahasiswa yang terendah 71 dan yang tertinggi adalah 124, dengan rata- rata 104.52, median 107.00, mode 106, standar deviasi 11.550, variansi 133.399. Untuk lebih jelasnya rincian tersebut dapat ilihat pada Tabel berikut:

Tabel 8
Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Pembelajaran Alternatif

	Siklus 1 Strategi Alternatif	Siklus 2 Strategi Alternatif
N Valid	36	36
Missing	54	54
Mean	87.83	104.52
Median	85.00	107.00
Mode	83	106(a)
Std. Deviation	13.090	11.550
Variance	171.343	133.399
Range	59	53
Minimum	57	71
Maximum	116	124
Sum	3162	3763

a Multiple modes exist. The smallest value is shown

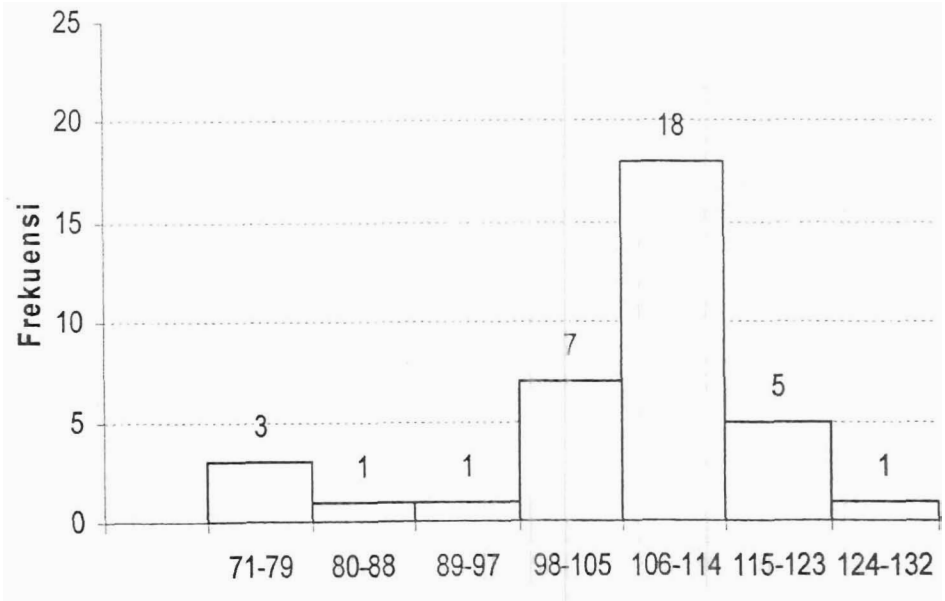
Untuk penyebaran skor mahasiswa dapat dibagi ke dalam tujuh kelompok. Masing-masing kelompok memiliki interval yang dapat dilihat pada Tabel dan Grafik berikut:

Tabel 9

Distribusi Frekuensi Strategi Alternatif siklus2

Kelas Interval	Fa	Fr
71-79	3	8,33 %
80-88	1	2,78 %
89-97	1	2,78 %
98-105	7	19,44 %
106-114	18	50 %
115-123	5	13,89 %
124-132	1	2,78 %
	36	100 %

Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =frekuensi relatif dalam bentek persen



Gambar 6. Grafik Strategi Alternatif Siklus 2

Gambaran data di atas dapat dijelaskan bahwa dari 36 orang mahasiswa, setengah diantaranya yaitu, 18 orang (50%) berada pada rentangan skor 106-114. Sementara 7 orang (19.44%) memperoleh

rentangan skor 98-105. 5 orang (13.89%) memperoleh rentangan skor 115-123. 3 orang (8.33%) memperoleh 71-79. sedangkan rentangan skor 80-88, 89-97 dan 124-132 masing-masing satu orang. Dengan perbedaan skor terendah dan skor tertinggi antara siklus 1 dan siklus 2, maka otomatis rentangannya akan berubah. Perubahannya adalah terjadi peningkatan jumlah rata-rata masing-masing rentangan dan peningkatan terhadap jumlah rentangan skor tertinggi.

Dengan demikian terdapat peningkatan skor kemampuan belajar tenis mahasiswa dari siklus pertama ke siklus kedua setelah dilakukan proses selama 16 kali pertemuan dengan menggunakan Strategi Alternatif melalui pemberikan tugas dengan cara kompetitif. (pertandingan), akhirnya mahasiswa dapat bermain dengan gerakan yang lebih halus dari yang pertama, dengan kata lain setelah dilakukan tes, kemampuan mahasiswa meningkat menjadi ITN 9.

b. Strategi Pembelajaran Terstruktur.

Data siklus kedua dari pembelajaran ini menginformasikan bahwa rentangan skor mahasiswa yang terendah adalah 77 dan yang tertinggi adalah 131, Dari rentangan tersebut diperoleh median 105.00, rata-rata (mean) 101.69, mode 105, standar deviasi 14.353 dan variansinya 206.007. Untuk lebih jelasnya rincian tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 10
Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Pembelajaran Terstruktur

		Siklus 1 Strategi Struktural	Siklus 2 Strategi Struktural
N	Valid	29	29
	Missing	61	61
Mean		86.79	101.69
Median		88.00	105.00
Mode		70(a)	105
Std. Deviation		14.539	14.353
Variance		211.384	206.007
Range		64	54
Minimum		52	77
Maximum		116	131
Sum		2517	2949

a Multiple modes exist. The smallest value is shown

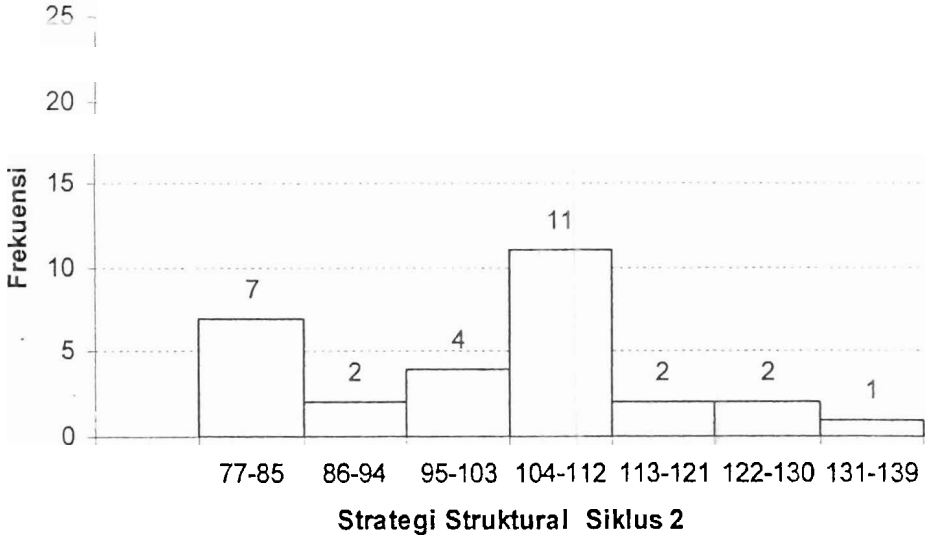
Untuk penyebaran skor mahasiswa dapat dibagi ke dalam lima kelompok. Masing- masing kelompok memiliki interval yang dapat dilihat pada Tabel dan Grafik berikut:

Tabel 11
Distribusi Frekuensi Stratategi Struktural siklus 2

Kelas Interval	fa	Fr
77-85	7	24,14 %
86-94	2	6,90 %
95-103	4	13,79 %
104-112	11	37,93 %
113-121	2	6,90 %
122-130	2	6,90 %
131-139	1	3,45 %
	29	100 %

Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =frekuensi relatif dalam bentek persen

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG



Gambar 7. Grafik Strategi Struktural Siklus 2

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa 11 orang (37.93%) mendapatkan nilai skor 104-112. 7 orang (24.14%) memperoleh nilai 77-85, 4 orang (13.79%) memperoleh rentangan skor 95-103, nilai 86-94, 113-121 dan 122- 130 masing-masing 2 orang (5.90%) sedangkan 1 orang (3.45%) memperoleh skor 131-139.

Dengan demikian terdapat peningkatan skor kemampuan belajar tenis mahasiswa, setelah dilakukan proses 16 kali pertemuan dengan menggunakan Strategi Struktural dan pemberikan tugas yang bersifat kompetitif (pertandingan), akhirnya mereka bisa bermain dengan gerakan yang lebih halus dari yang pertama, dengan kata lain setelah dilakukan tes, kemampuan mahasiswa meningkat menjadi ITN 9.

c. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain.

Dari siklus kedua pada pembelajaran rangkaian bermain ini diperoleh data sebagai berikut, yaitu rentangan skor mahasiswa yang terendah adalah 84 dan tertinggi 120. Dari rentangan tersebut diporeh median 107.00, rata-rata (mean) 104.36, mode 110, Standar deviasi 8.878 dan variansinya 78.823. Untuk lebih jelasnya rincian tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 12
Statistik Siklus 1 dan 2 Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain

		Siklus 1 Strategi rangkaian bermain	Siklus 2 Strategi rangkaian bermain
N	Valid	25	25
	Missing	65	65
Mean		88.40	104.36
Median		90.00	107.00
Mode		90(a)	110
Std. Deviation		9.083	8.878
Variance		82.500	78.823
Range		33	36
Minimum		70	84
Maximum		103	120
Sum		2210	2609

a Multiple modes exist. The smallest value is shown

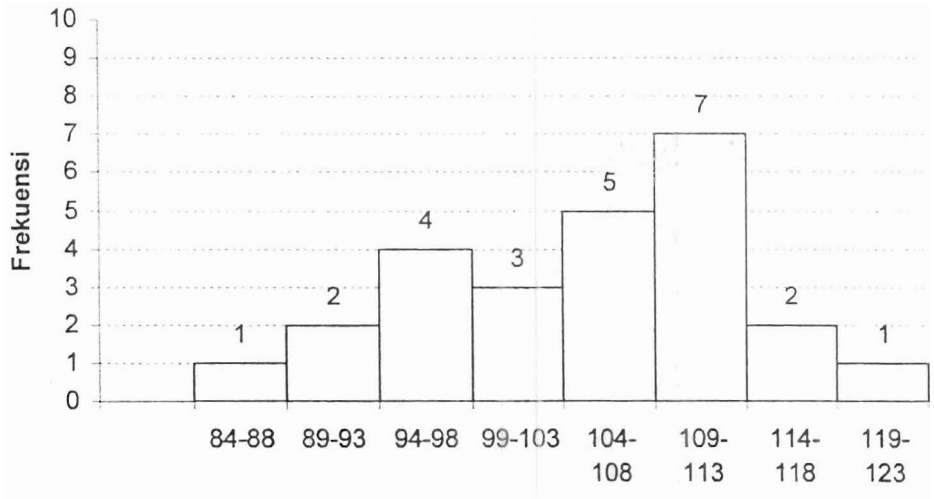
Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =**frekuensi relatif** dalam bentek persen

Untuk penyebaran skor mahasiswa dapat dibagi ke dalam lima kelompok. Masing-masing kelompok memiliki interval yang dapat dilihat pada Tabel dan Gambar berikut:

Tabel 13
Distribusi Frekuensi Strategi Rangkaian Bermain siklus 2

Kelas Interval	fa	Fr
84-88	1	4 %
89-93	2	8%
94-98	4	16%
99-103	3	12%
104-108	5	20%
109-113	7	28%
114-118	2	8%
119-123	1	4%
	25	100 %

Keterangan
fa =frekuensi relatif
fr =frekuensi relatif dalam bentek persen



Gambar 8. Grafik Strategi Rangkaian Bermain Siklus 2

Pada siklus kedua ini dapat dijelaskan bahwa masing-masing rentangan terisi secara bervariasi, dengan perincian 1 orang (4%) berada pada rentangan skor 84-88, 2 orang (8%) berada pada rentangan skor 89-93, 4 orang (16%) memiliki skor rentangan 94-98. 3 orang (12%) memperoleh rentangan skor 99-103, 5 orang (20%)

memperoleh skor rentangan 104-108, 7 orang (28%) memiliki rentangan skor 109-113, 2 orang (8%) memperoleh nilai 114-118. dan 1 orang (4%) memperoleh rentangan skor 119-123.

Dengan demikian terdapat peningkatan skor kemampuan belajar tenis mahasiswa, setelah dilakukan proses selama 16 kali pertemuan dengan menggunakan Strategi Rangkaian Bermain dan pemberikan tugas secara kompetitif (pertandingan), akhirnya mahasiswa bisa bermain dengan gerakan yang lebih halus dari siklus yang pertama, dengan kata lain kemampuan mahasiswa meningkat menjadi ITN 9

C. Pemeriksaan Keabsahan Data

Sesuai dengan pola *Action Research* bahwa hasil tindakan yang dilakukan ini dapat digeneralisasikan kepada populasi yang lebih luas. Maka perlu dilakukan pemeriksanaan keabsahan data sebelum data tersebut di analisis. Syarat-syarat yang perlu dipenuhi untuk analisis data adalah 1) Data bersumber dari sampel yang dipilih secara acak, yaitu melalui tehnik penarikan sampling dalam hal ini dengan menggunakan total sampling 2) Sampel yang digunakan harus mewakili populasi yang berdistribusi normal.dan 3) Kelompok data mempunyai variansi yang tidak berbeda secara nyata (homogen). 4) tes yang digunakan adalah tes yang telah didiskusikan dan disyahkan oleh PB.Pelti untuk mengukur kemampuan seseorang dalam bermain tenis.

Untuk syarat yang pertama pengujiannya tidak perlu dilakukan karena sudah menggunakan penarikan sampel secara total sampling. Di samping itu jika ada sampel yang memiliki keterampilan yang ekstrim, tidak dimasukkan ke dalam sampel, namun tetap ikut di dalam proses belajar mengajar tenis. Sehingga dengan cara ini diperkirakan sampel yang terpilih telah memenuhi syarat untuk di analisis. Selanjutnya untuk pengujian normalitas digunakan dengan Kolmogorov-Smitnov Test. Sedangkan untuk tes yang dipakai, karena ini telah disetujui oleh Pelti dan telah dilakukan diuji coba serta sudah sering digunakan dalam mengevaluasi mahasiswa dan atlet, maka tes ini telah dapat digunakan sebagai alat evaluasi kemampuan seseorang dalam bermain tenis.

D. Uji Persyaratan Analisis

1. Awal Siklus

Tabel 14
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Siklus 1 strategi Alternatif	Siklus 1 Strategi Struktural	Siklus 1 Strategi rangkaian bermain
N		36	29	25
Normal Parameters(a,b)	Mean	87.83	86.79	88.40
	Std. Deviation	13.090	14.539	9.083
Most Extreme Differences	Absolute	.116	.093	.130
	Positive	.116	.093	.074
	Negative	-.087	-.090	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.697	.503	.650
Asymp. Sig. (2-tailed)		.715	.962	.793

a Test distribution is Normal.
b Calculated from data.

Tabel 15
Rangkuman Uji Normalitas Data siklus 1

Variabel	Sig	Alpa	Keterangan
Strategi Alternatif	0,715	0,05	Normal
Strategi Struktural	0,967	0,05	Normal
Strategi Rangkaian Permaianan	0.793	0,05	Normal

2. Akhir Siklus

Tabel 16
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Siklus 2 starategi Alternatif	Siklus 2 strategiStruktural	Siklus 2 strategi rangkaian bermain
N		36	29	25
Normal Parameters(a,b)	Mean	104.53	101.69	104.36
	Std. Deviation	11.550	14.353	8.878
Most Extreme Differences	Absolute	.219	.123	.139
	Positive	.123	.119	.075
	Negative	-.219	-.123	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		1.314	.660	.695
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063	.776	.719

a Test distribution is Normal.
b Calculated from data.

Tabel 17
Rangkuman Uji Normalitas Data Siklus 2

Variabel	Sig	Alpa	Keterangan
Strategi Alternatif	0,063	0,05	Normal
Strategi Struktural	0,776	0,05	Normal
Strategi Rangkaian Bermain	0.719	0,05	Normal

E. Uji Hipotesis

1. Terdapat perbedaan hasil belajar tenis mahasiswa dengan menggunakan metode resitasi pada strategi Pembelajaran alternatif, struktural dan rangkaian bermain

Tabel 18
Rangkuman uji anova

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	151.161	2	75.580	.533	.589
Within Groups	12328.939	87	141.712		
Total	12480.100	89			

2. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan strategi pembelajaran alternatif melalui metode Pemberian tugas

Tabel 19
Group Statistics

Alternatif	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1.00	36	87.8333	13.08980	2.18163
2.00	36	104.5278	11.54986	1.92498
Peningkatan		16.69444		

Tabel 20
Independent Samples Test

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
5.738	70	.000	-16.69444	2.90948	-22.49721	-10.89168
5.738	68.931	.000	-16.69444	2.90948	-22.49880	-10.89009

3. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran struktural.

Tabel 21
Group Statistics

Struktural	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1.00	29	86.7931	14.53906	2.69984
2.00	29	101.6897	14.35296	2.66528
Peningkatan		14.89655		

Tabel 22
Independent Samples Test

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
3.927	56	.000	-14.89655	3.79379	-22.49642	-7.29668
-3.927	55.991	.000	-14.89655	3.79379	-22.49645	-7.29666

4 Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran rangkaian bermain.

Tabel 23
Group Statistics

Rangkaian Permaian	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1.00	25	88.4000	9.08295	1.81659
2.00	25	104.3600	8.87825	1.77565
Peningkatan		15.96000		

Tabel 24
Independent Samples Test

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
-6.283	48	.000	-15.96000	2.54026	-21.06754	-10.85246
-6.283	47.975	.000	-15.96000	2.54026	-21.06761	-10.85239

5 Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada semua strategi pembelajaran.

Tabel 25
PERHITUNGAN ANAVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	151.161	2	75.580	.533	.589
Within Groups	12328.939	87	141.712		
Total	12480.100	89			

Tabel 26
Perhitungan Statistics

	Siklus 1 Strategi Alternatif	Siklus 1 Strategi Struktural	Siklus 1 Strategi rangkaian bermain	Siklus 2 Strategi Alternatif	Siklus 2 Strategi Struktural	Siklus 2 Strategi rangkaian bermain
N Valid	36	29	25	36	29	25
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	87.83	86.79	88.40	104.53	101.69	104.36

Tabel 27
Peningkatan Strategi Pembelajaran
Alternatif,Struktural dan Rangkaian Bermain

Strategi Pembelajaran	Siklus 2 Mean	Sikllus 1 Mean	Peningkatan
Alternatif	104.53	87,83	16.69444
Struktural	101.69	86,79	14.89655
Rangkaian Bermain	104.36	88.40	15.96000

F. Analisis Data

1. Strategi Pembelajaran Alternatif

Dari hasil pengolahan data di atas, dapat dianalisis bahwa Strategi Pembelajaran Alternatif dapat memberikan peningkatan secara signifikan, apabila di berikan dengan menggunakan tugas yang dapat yang bersifat kompetitif. Strategi Pembelajaran Alternatif yang menitik beratkan pada keaktifan mahasiswa untuk memilih dan menentukan kegiatan belajar mengajar, akan dapat meningkatkan hasil belajar tenis mahasiswa, terutama dengan memberikan tugas yang menarik dan menyenangkan, yaitu berupa pertandingan. Pertandingan merupakan salah satu alat yang dapat memotivasi mahasiswa dan sekaligus dapat mengangkat kemampuan bermain mahasiswa. Hal ini disebabkan karena di dalam pertandingan, semua unsur (tehnik, phisik, taktik dan mental) dapat diterapkan secara keseluruhan sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya. Di samping itu dengan melaksanakan pertandingan mahasiswa akan dapat memiliki pengetahuan tentang sistem perwasitan, peraturan dan organisasi pertandingan. Dengan memberikan pengalaman yang

banyak kepada mahasiswa untuk bermain melalui pertandingan, akan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dan sekaligus hasil belajar keterampilan tenisnya juga meningkat.

Setelah dilakukan proses pembelajaran pada siklus kedua dengan menggunakan strategi alternatif ini, maka terlihat peningkatan kemampuan hasil belajar mahasiswa baik secara keseluruhan maupun bagian-bagian, Peningkatan ini cukup signifikan, ini dapat terlihat dari skor terendah 57 menjadi 71 dan skor tertinggi 116 menjadi 124 di samping itu secara kualitas mahasiswa sudah dapat bermain lebih bagus dari siklus pertama setelah dilakukan proses 16 kali pertemuan, Di samping itu dilihat dari tehnik pukulan, terlihat lebih halus dari siklus pertama, sehingga pukulan dapat diarahkan sesuai dengan target yang diinginkan dan tekanannya telah dapat diatur sesuai dengan irama pukulan. Dilihat dari hasil tes mahasiswa sudah banyak yang mampu menempatkan bola pada target yang memiliki angka tinggi. Sehingga hasilnyapun terlihat lebih baik dibandingkan dengan tes yang pertama. Dari data yang diperoleh, mahasiswa sudah dapat menempatkan posisi dari ITN 10 manjadi ITN 9. Artinya terdapat perubahan antara siklus pertama dengan siklus kedua. Perubahannya adalah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua.

2. Strategi Pembelajaran Terstruktur

Hasil pengolahan data yang diperoleh telah menggambarkan, bahwa strategi Pembelajaran Terstruktur dengan menggunakan

metode tugas, dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Artinya mahasiswa yang diberikan proses pembelajaran tenis secara tersusun, mulai dari yang mudah sampai pada bentuk yang sulit (kompleks) akan dapat memudahkan mahasiswa dalam memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam bermain tenis. Peningkatan ini akan lebih berarti dan bermakna, jika diiringi dengan tugas- tugas terbimbing, yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi tertentu. Tugas ini diberikan dan diselesaikan oleh mahasiswa secara teori dan praktek. Dengan bimbingan dosen serta melalui perbaikan dan terapi yang diberikan terjadi peningkatan hasil belajar. Peningkatan ini terlihat dari awal pertemuan ke siklus pertama, namun peningkatan ini belum sesuai dengan target dan tujuan yang akan dicapai. Oleh sebab itu dengan beberapa perbaikan dan perubahan dilakukan refleksi. Refleksi ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Perubahan ini tidak terjadi pada strategi pembelajarannya, tetapi perubahan terhadap tugas yang diberikan kepada mahasiswa, dari bentuk tugas teori dan praktek yang bersifat tehnis, kepada bentuk tugas yang bersifat kompetitif (pertandingan) Di samping itu, kedalaman terhadap materi yang dipelajari merupakan bagian yang menjadi fokus pada pembelajaran ini, sehingga perbaikan dan terapi yang diberikan akan lebih efektif dan efisien. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan proses selama 16 kali pertemuan dengan menggunakan Strategi

Struktural dan pemberian tugas, terdapat peningkatan, yaitu dari skor terendah 52 meningkat menjadi 77, skor tertinggi 116 meningkat menjadi 131. kemudian mahasiswa telah dapat mengarahkan dan mengontrol bola sesuai dengan yang diinginkan. Kekuatan, ketepatan dan keseimbangan sudah mulai terbentuk, tehnik sudah terlihat lebih halus dari siklus pertama. Sehingga setelah dilakukan tes, maka terlihat kemampuan mahasiswa terlihat meningkat dari tingkat ITN 10 menjadi ITN 9.

3. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain.

Pada Strategi Rangkaian Bermain ini telah diperoleh data mulai dari awal pembelajaran, sampai pada proses siklus pertama dan proses siklus kedua. Pada siklus pertama terlihat beberapa perubahan, baik secara tehnik ataupun secara taktis. Penggunaan strategi rangkaian bermain dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar tenis lebih aktif dan penuh tanggung jawab. Mahasiswa merasa senang belajar dan berlatih dengan penuh semangat. Dari semangat yang tinggi inilah proses tehnik dan taktik tenis diberikan, sehingga mahasiswa lebih mudah mempelajari materi dan sekaligus tujuan yang diharapkan akan lebih mudah dicapai. Perubahan tehnik yang terlihat adalah pada grip, ayunan, kontak bola dan posisi kaki sewaktu memukul bola. Tehnik yang dilakukan mahasiswa lebih simpel dan tidak kaku. Arah bola terlihat lebih efektif, terutama pada siklus kedua. Ide bermain tenis sudah terlihat secara jelas, yaitu mampu memukul

bola dari daerah sendiri ke daerah lawan secara berulang-ulang di dalam lapangan permainan. Dari hasil tes yang diperoleh terdapat perubahan dari awal perkuliahan ke siklus pertama secara positif. Perubahan tersebut dapat terlihat secara jelas dari belum bisa memukul sampai mahasiswa bisa memukul bola, walaupun masih belum konsisten. Dari hasil tes siklus pertama dengan menggunakan ITN tes diperoleh hasil rata-rata ITNnya 10. Artinya mahasiswa sudah dapat menguasai ide bermain tenis, namun masih taraf tenis rekreasi. Pada siklus kedua terjadi perubahan yang signifikan, di mana dari hasil tes yang diberikan, ternyata memberikan peningkatan yang berarti terhadap hasil belajar tenis mahasiswa. Perubahan ini diperoleh berkat refleksi yang dilakukan dari siklus pertama, yaitu perbaikan dan revisi terhadap segala kekurangan yang terlihat dalam pembelajaran. Dari hasil revisi ini disusunlah perencanaan ulang yang akan diterapkan pada siklus kedua. Hasilnya sangat memuaskan, di mana peningkatan yang diperoleh memberikan manfaat yang besar kepada mahasiswa, skor terendah 70 meningkat menjadi 84. kemudian skor tertinggi 103 meningkat menjadi 112, di samping itu hasil observasi yang dilakukan, banyak terjadi perubahan-perubahan tehnik, seperti pada forehand, backhand , servis dan voli. Hal ini sebagai salah satu akibat dari sistem tugas yang diberikan, yaitu melalui sistem pertandingan (kompetisi) dalam dan antar kelompok.

G. INTERPRETASI HASIL ANALISIS

1. Strategi Pembelajaran Alternatif

Dengan hasil analisis di atas dapat diperoleh informasi bahwa peningkatan hasil belajar tenis dapat dilakukan lebih efektif, jika diberikan dengan tugas-tugas terstruktur kepada mahasiswa, dan tugas tersebut diberikan umpan balik, sehingga mahasiswa dapat lebih memahami segala kekurangan dan dapat melakukan proses belajar dengan baik. Di samping itu perlu diikuti dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yaitu melalui pertandingan. Pertandingan ini perlu disusun dari awal mulai dari sistim pertandingan yang digunakan, pembagian kelompok yang seimbang, waktu pelaksanaan yang sesuai dan disusun oleh mahasiswa, pengaturan sarana prasarana yang akan digunakan, persiapan peraturan pertandingan dan perwasitan serta hal-hal lain yang berkaitan dengan pertandingan. Sistem ini tidak dapat diserahkan langsung kepada mahasiswa, tetapi perlu dibimbing dan diarahkan dengan tidak menyimpang dari prinsip strategi alternatif. Prinsip strategi alternatif lebih menekankan akan keaktifan mahasiswa untuk menentukan sendiri waktu, sistem dan pola yang akan dilakukan. Peran dosen hanya membimbing dan mengarahkan sekiranya ada yang menyimpang dari konsep pembelajaran strategi alternatif. Dalam konsep ini perlu diberikan tanggung jawab dalam kelompok masing-masing. Tanggung jawab berkaitan dengan kelancaran kegiatan

pertandingan, pengaturan pertandingan, administrasi pertandingan dan laporan pertandingan yang diberikan secara berkala kepada dosen. Sehingga kegiatan mehasiswa dapat lebih mudah terpantau dan dapat dievaluasi secara objektif. Untuk mengontrol kegiatan dilakukan dengan cara kolaborasi dengan mahasiswa, untuk mengamati proses tugas yang diberikan, dan sekaligus tugas tersebut disosialisasikan dan diserahkan kepada dosen untuk dinilai dan diberikan masukan.

2. Strategi Pembelajaran Terstruktur

Dengan diperolehnya peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa dengan menggunakan strategi pembelajaran terstruktur dan metode pemberian tugas. Maka jelaslah bahwa strategi dan metode ini dapat digunakan dalam mengajarkan tenis kepada mahasiswa. Makin jeli seorang dosen dalam menyusun materi yang akan diberikan dan diikuti dengan metode pemberian tugas yang relevan, akan semakin efektif proses pembelajaran tenis yang dilakukan. Penyusunan materi perlu dilakukan dengan menggunakan prinsip dari yang mudah kepada bentuk yang lebih komplit. Diiringi dengan pemberian tugas yang dapat bermakna bagi mahasiswa. Pemberian tugas ini dapat diberikan dalam bentuk teori dan praktek. Dan setiap tugas perlu diberikan umpan balik, sehingga mahasiswa dapat lebih memahami kekurangan yang telah dilakukan, untuk perbaikan pada tahap berikutnya. Tugas dalam bentuk pertandingan merupakan salah satu tugas yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar tenis mahasiswa. Proses ini dapat

dilakukan setelah berlangsungnya siklus pertama. Karena pada siklus pertama mahasiswa baru mengenal teknik-teknik dasar yang menunjang kegiatan tersebut. Untuk memberikan pengalaman dan memperhalus gerakan secara langsung, dapat dilakukan dengan memperbanyak mahasiswa mengikuti kegiatan pertandingan. Kegiatan ini perlu disusun sedemikian rupa, mulai dari sistem pertandingan yang digunakan, pengaturan waktu dan tempat pertandingan, administrasi pertandingan dan peraturan pertandingan dan perwasitan, serta laporan pertandingan, sehingga betul-betul mahasiswa dapat merasakan bahwa pertandingan dapat dijadikan alat bantu dan jembatan untuk meningkatkan keterampilan bermain tenis mahasiswa dan sekaligus dapat membantu proses pembelajaran tenis yang diberikan dosen. Hal-hal lain yang perlu dilakukan adalah memberikan tanggung jawab kepada mahasiswa untuk melakukan secara baik dengan penuh rasa tanggung jawab. Sehingga semua mahasiswa dapat aktif mengikuti kegiatan tersebut. Peran dosen dan kolaborator dalam strategi ini adalah membimbing dan membantu serta mengamati proses yang dilakukan mahasiswa termasuk dalam pemberian tugas. Dan peran ini dilanjutkan dengan memberikan umpan balik dan evaluasi yang dilakukan setiap pertemuan.

3. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain.

Peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa yang dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran rangkaian bermain dan

metode pemberikan tugas, merupakan hasil penelitian yang dapat digunakan oleh dosen atau guru tenis dalam memberikan pelajaran tenis kepada mahasiswa. Strategi ini diberikan atas dasar belajar yang menyenangkan, di mana mahasiswa belajar tenis melalui permainan. Permainan yang diberikan adalah permainan yang mengarah pada unsur-unsur yang dibutuhkan dalam tenis. Dari cara ini mahasiswa akan dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar tenis. Dosen dapat memberikan pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap tehnik yang digunakan. Fokus utama dalam strategi ini adalah kuantitas dan setelah itu baru kualitas atau istilah lain disebut dengan" *form follow the funtion"* atau istilah tenis disebut dengan fungsi mengiringi bentuk. Artinya mahasiswa belajar tenis melalui fungsi, dari fungsi ini baru muncul tehnik. Konsep inilah yang perlu dikembangkan oleh seorang guru atau dosen tenis untuk mencari alternatif- alternatif game yang dapat mendukung tehnik. Namun pemberian strategi ini perlu diikuti dengan bimbingan dan arahan dosen, sehingga mahasiswa tidak menganggap proses yang dilakukan dalam bentuk bermain-main. Tetapi dengan bermain mereka dapat belajar dan berlatih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diberikan. Seiring dengan itu peningkatan pembelajaran tenis tidak mungkin dapat ditingkatkan secara efektif, tanpa diikuti dengan latihan dalam bentuk pertandingan. Metode ini merupakan salah alat untuk memantapkan dan sekaligus memperhalus gerakan yang sudah dimiliki sebelumnya,

sehingga mahasiswa dapat memiliki keterampilan yang lebih lengkap. Pada metode ini perlu disiapkan dan disusun sistem pertandingan yang digunakan, sarana prasarana yang dibutuhkan, peraturan pertandingan dan perwasitan, serta waktu yang digunakan untuk pertandingan, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Di samping itu kepada mahasiswa perlu diberikan tanggung jawab, sehingga masing-masing mahasiswa dapat memahami bahwa tugas ini merupakan bagian dari proses pembelajaran tenis. Setiap tugas yang telah dilaksanakan perlu disosialisasikan dan dilaporkan secara berkala kepada dosen. Dosen mempelajari dan mengamati setiap tugas yang diberikan. Hal-hal yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, perlu diberikan perbaikan, pengarahan dan bimbingan serta teguran, agar mahasiswa dapat menjalankan kegiatan sesuai dengan tujuan.

H. Pembahasan

1. Strategi Pembelajaran Alternatif

Strategi Pembelajaran Alternatif merupakan salah satu siasat pembelajaran yang dilakukan dosen, dimana proses ini lebih menekankan pada keaktifan mahasiswa di dalam pembelajaran. Keaktifan mahasiswa dalam hal ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk ikut serta dalam menentukan proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara, mahasiswa memilih dan

menentukan secara sendiri atau kelompok, terhadap konsep dan pola yang telah direncanakan dosen. Memilih berarti tidak semua kemungkinan atau alternatif yang diberikan dosen harus dilaksanakan mahasiswa. Mahasiswa dapat menentukan sendiri atau secara kelompok sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Menurut Sutikno (2007 : 104) model pembelajaran yang memberikan peluang yang lebih luas kepada mahasiswa untuk terlibat aktif dalam mengonstruksikan pengetahuan, keterampilan dan pemahamannya dalam proses pemanusiaannya mutlak ditumbuh kembangkan, karena dapat memberikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Strategi Alternatif ini menggunakan pendekatan "Enquiry-discovery Learning" yaitu belajar mencari dan menemukan sendiri. Menurut Syaiful (2006 : 19) dalam sistim strategi ini dosen menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan tehnik pendekatan pemecahan masalah. Di samping itu mahasiswa dapat menambah kemungkinan lain dari konsep dan pola yang telah diberikan dosen untuk dapat dikembangkan, sehingga dengan sistem ini diharapkan mahasiswa dapat menambah wawasan, pengalaman serta keterampilan dalam rangka meningkatkan kreatifitas mahasiswa. Meningkatkan kreatifitas mahasiswa berarti memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan potensi dirinya, yang rata-rata secara motorik mahasiswa FIK UNP khususnya telah memiliki

gerak-gerak dasar yang dibutuhkan di dalam kehidupan sehari-hari. Potensi dasar inilah yang diharapkan dapat membantu memperkaya proses pembelajaran dan sekaligus dapat mempermudah pencapaian tujuan yang diharapkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif ini, menurut Kacludang dalam Sutikno (2007 : 106) dimulai dari 1) kasih sayang, 2) belajar dengan melakukan, 3) Bergerak dari yang mudah ke yang sulit, 4) mengajar satu persatu, 5) Dosen sebagai teman baik mahasiswa dan 6) membuat belajar menyenangkan. Karena itu peran dosen dalam hal ini adalah memberikan pancingan dan gagasan yang membuka pikiran dan kreatifitas mahasiswa untuk melakukan sesuatu yang lebih bermanfaat. Namun proses ini tidak semuanya dapat berkembang secara baik, perlu bimbingan dan arahan, agar tercipta proses pembelajaran, dimana mahasiswa selalu mencari dan mencoba untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari sudut materi pembelajaran, kemungkinan mahasiswa belum dapat menentukan sendiri tehnik-tehnik yang akan dipelajari, tetapi secara proses dan waktu mahasiswa dapat mengembangkan baik secara sendiri ataupun kelompok. Hal ini didasari bahwa mahasiswa memiliki keinginan dan kemampuan motorik yang berbeda. Proses inilah yang penulis lakukan dalam proses pembelajaran tenis.

Untuk membantu proses pembelajaran, dosen memberikan tugas-tugas setiap setelah pembelajaran diberikan. Tugas ini berfungsi untuk membantu mahasiswa agar lebih memahami dan memudahkan

penguasaan materi yang diberikan dosen. Tugas diberikan dalam bentuk teori dan praktek. Tugas ini ditampilkan, diperbaiki dan dinilai agar lebih terlihat kekurangan dan kelebihan yang telah dibuat mahasiswa. Dari sinilah mahasiswa mendapatkan umpan balik dan melakukan perbaikan, sehingga hasil tatap muka akan lebih bermakna. Untuk memperhalus dan meningkatkan proses pembelajaran secara efektif, maka diawal tengah semester perlu ditindak lanjuti dengan tugas praktek yang bersifat kompetitif, yaitu berupa pertandingan yang dilaksanakan dari dan untuk mahasiswa. Dengan mempersiapkan instrumen pertandingan, seperti peraturan pertandingan dan perwasitan, pembagian kelompok, penyiapan jadwal, biaya dan tempat pertandingan, akan lebih mempermudah proses tugas yang akan dilaksanakan mahasiswa.

Dari proses dan evaluasi yang telah dilaksanakan, ternyata hipotesis dapat dibuktikan, bahwa dengan strategi pembelajaran alternatif dan pemberikan tugas dapat meningkatkan hasil belajar tenis lapangan mahasiswa FIK UNP. Peningkatannya cukup signifikan. Artinya untuk meningkatkan hasil belajar tenis lapangan, dapat dilakukan dengan cara melaksanakan strategi Alternatif dan pemberian tugas.

2. Strategi Pembelajaran Terstruktur

Strategi Pembelajaran Terstruktur merupakan suatu siasat pembelajaran yang menekankan pada bentuk pembelajaran yang telah

disiapkan oleh dosen, baik dalam bentuk materi, konsep, pola dan waktu yang akan dilaksanakan mahasiswa. Konsep ini didasari pada tingkat kemampuan awal mahasiswa yang rata-rata belum pernah mengikuti proses belajar tenis. Di samping itu, tenis merupakan cabang olahraga yang memiliki tingkat keterampilan yang relatif komplit, sehingga diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang lebih mudah mahasiswa menguasai materi yang diberikan dosen, yaitu melalui materi yang dibuat dan disusun sedemikian rupa dengan menggunakan prinsip pembelajaran dari mudah sampai tingkat yang sulit. Dengan persiapan pembelajaran yang dibuat dosen, mahasiswa tidak perlu lagi mencari alternatif lain, mahasiswa cukup melaksanakan dan mengikuti proses yang diberikan dosen. Penjelasan dan revisi merupakan tugas dosen untuk memperhalus tehnik, dan kesalahan mahasiswa. Dilihat dari prosesnya strategi terstruktur termasuk pendekatan ekspository (Expository Approach), yaitu penyajian yang disajikan dosen dalam bentuk yang telah disiapkan secara rapi, sistematis dan lengkap, sehingga anak didik tinggal melakukan secara tertib dan teratur (Syaiful, 2006 : 20). Oleh karena itu, kalau dosen menghendaki anak didik mencapai penguasaan bahan pelajaran tertentu, maka bahan harus disusun secara sempurna, bagitu juga instrumen evaluasi dan pengukuran hasil belajarnya, Bahan pelajaran harus diperinci dan diorganisir ke dalam satuan-satuan tertentu sampai kesatuan terkecil yang bermakna. Untuk itu menurut Arikunto (1988 :

35), ada dua kegiatan yang harus dilakukan dosen, yaitu pengayaan dan Perbaikan. Pengayaan merupakan kegiatan yang diberikan kepada mahasiswa kelompok cepat, sehingga mahasiswa tersebut lebih kaya pengetahuan dan keterampilan, sedangkan perbaikan merupakan kegiatan yang diberikan kepada mahasiswa yang belum menguasai bahan pelajaran dengan maksud mempertinggi tingkat penguasaan terhadap bahan pelajaran yang diberikan. Untuk mempermudah dan memperlancar pembelajaran ini, dosen memberikan tugas secara teori dan praktek. Tugas teori berkaitan dengan pengetahuan tenis, sedangkan tugas praktek berkaitan dengan pemahaman dan pemantapan tehnik yang sudah dipelajari. Tugas ini dilakukan secara individu dan kelompok dan diserahkan pada pertemuan berikutnya, untuk didiskusikan dan ditampilkan, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Untuk lebih mempercepat pencapaian tujuan, model tugas yang pertama belum dapat memberikan makna, jika tidak diiringi dengan metode tugas yang lain, yaitu metode bermain yang bersifat kempetitif yang dikenal dengan pertandingan. Pertandingan merupakan salah satu alat untuk memotivasi dan sekaligus alat untuk membantu kemudahan mahasiswa dalam menguasai tehnik dan taktik bermain. Pada pertandingan ini terdapat unsur-unsur yang lebih lengkap dari metode yang lain. Di dalamnya sudah tergambar dengan tehnik, pisik, taktik dan mental seseorang, yang dikelola secara menyatu kedalam bentuk

keterampilan. Sehingga kekurangan yang dimiliki mahasiswa akan lebih mudah untuk diamati. Oleh karena itu, menggunakan strategi pembelajaran terstruktur dan pemberian tugas akan dapat meningkatkan hasil belajar tenis mahasiswa. Peningkatan ini akan lebih signifikan, jika diiringi dengan pertandingan yang disusun secara baik dan terarah.

3. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain

Rangkaian bermain merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada pola-pola latihan bermain yang bersifat menggembirakan dan menyenangkan, yang dilakukan secara sistematis, terarah dan teratur. Konsep ini bertitik tolak dari 2 teori, yaitu apabila seseorang belajar dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan, maka akan diperoleh hasil belajar yang cukup signifikan (76%) dari pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang lain. Di samping itu konsep teori Humanistik yang cendrung mengarahkan mahasiswa untuk berpikir induktif, yang mementingkan pengalaman serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Salah satunya adalah dalam bentuk Rangkaian bermain sebagai aplikasi konsep-konsep baru kesituasi yang sebenarnya (Budiningsih, 2005:8). Rangkaian bermain bukan berarti bahwa mahasiswa belajar tenis bermain-main, tetapi dengan bermain mahasiswa dapat lebih mendalami segala bentuk pembelajaran yang dibutuhkan di dalam olahraga tenis, karena di dalam bermain

mahasiswa tidak merasa terjadinya proses pembelajaran, yang terasa adalah mahasiswa melakukan permainan yang diberikan dosen. Dosen secara pelan dan pasti melakukan revisi dan pengayaan terhadap kesalahan yang dilakukan mahasiswa. Fokus utama dalam rangkaian bermain ini adalah ide dan kemudian baru dilanjutkan dengan bentuk (tehnik) atau istilah lain dikenal dengan ("form follow the function) Dari penguasaan ide inilah mahasiswa dapat melanjutkan kejenjang lebih tinggi, yaitu bentuk permainan yang mengarah pada tehnik tenis yang sebenarnya. Tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tugas bermain ini harus didorong untuk dikembangkan sendiri oleh mahasiswa sesuai dengan pola awal dari mahasiswa tersebut. Menurut Hamzah (2007 :45) Apabila seseorang sudah tertarik dengan tugas yang diberikan, maka orang tersebut akan lebih tertarik untuk mengerjakan tugas tersebut sekalipun tidak ada pihak lain yang mengevaluasinya. Namun tujuan ini tidak akan mungkin dapat dicapai selama semester, tanpa didukung dengan tugas yang disusun sedemikian rupa baik secara teori maupun praktek. Tugas teori diberikan dalam bentuk pemahaman terhadap teori tenis yang dibutuhkan dalam belajar, dan diiringi dengan tugas praktek sebagai aplikasi dari tugas teori. Tugas praktek diberikan dalam bentuk didaktik dan metodik pembelajaran tenis. Semua tugas ini diserahkan dan ditampilkan untuk diperbaiki, sehingga terjadi pemahaman yang lebih bermakna. Perubahan yang diperoleh masih dapat ditingkatkan

dengan cara memberikan tugas-tugas yang lebih realistik, yaitu melalui pertandingan. Pertandingan ini dilaksanakan dari dari untuk mahasiswa dan dilakukan setelah mahasiswa belajar tehnik-tehnik dasar yang diberikan dosen. Dengan persiapan yang diatur sedemikian rupa, mulai dari peraturan pertandingan dan perwasitan, pengaturuan kelompok dan waktu pertandingan sampai pertandingan selesai. Setiap pertandingan dikontrol dan dilaporkan secara tertulis oleh panitia yang dibentuk oleh dosen. Hal-hal yang kurang sesuai dengan ketentuan, diberikan pengarahan dan diperbaiki untuk pertandingan berikutnya. Setelah dilakukan tes diakhir semester ternyata, bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus pertama dengan siklus kedua. Peningkatan ini terjadi sebagai akibat dari perlakuan dari proses pembelajaran dan tugas yang diberikan oleh dosen selama siklus pertama dan kedua.

I. Keterbatasan Penelitian

Peningkatan hasil pembelajaran tenis, merupakan suatu dampak dari proses yang dilakukan oleh dosen. Proses ini berupa perlakuan teknik dan non teknik yang disusun dosen sesuai dengan strategi yang digunakan. Perlakuan ini hanya dapat terjangkau dari pelaksanaan strategi dan metode pemberian tugas yang diberikan kepada mahasiswa. Hal-hal lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar tenis, seperti lingkungan, makanan dan gizi, tingkat kesegaran

jasmani, kemampuan ekonomi dan lain sebagainya, adalah faktor-faktor diluar jangkauan peneliti. Secara internalpun strategi dan metode yang digunakan hanya dapat terjangkau pada lingkup mahasiswa, dimana generalisasinya diperlakukan kepada mahasiswa yang belum pernah bermain tenis atau istilah lainnya disebut dengan pemain pemula. Untuk lingkup lain perlu dilakukan kajian lagi, terutama untuk pemula anak-anak dan remaja. Sehingga diharapkan diperoleh suatu model pembelajaran untuk semua tingkatan usia, yang dapat digunakan oleh pelaku-pelaku tenis seperti pelatih, guru atau dosen tenis. Dengan demikian hasil belajar tenis yang diperoleh adalah akibat dari perlakuan atau tindakan yang diberikan oleh peneliti dan kolaborator.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar tenis mahasiswa dengan menggunakan metode resitasi pada strategi Pembelajaran alternatif, struktural dan rangkaian bermain.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran alternatif.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran struktural.
4. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada strategi pembelajaran rangkaian bermain..
5. Terdapat peningkatan hasil belajar tenis dengan menggunakan metode resitasi pada semua strategi pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti hanya menguji hipotesa yang diajukan saja dan mengabaikan kemungkinan-kemungkinan lain meskipun dapat dideteksi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan dan hasil pengujian hipotesis, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Secara keseluruhan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar tenis antara Strategi Pembelajaran Alternatif, Terstruktur dan Rangkaian Bermain, dengan menggunakan metode Pemberian Tugas Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Perbedaannya cukup signifikan di mana Strategi Pembelajaran Alternatif memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingan dengan Strategi pembelajaran yang lain. Sementara itu Strategi Pembelajaran Terstruktur memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dari Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain.
2. Strategi Pembelajaran Alternatif dengan menggunakan metode Pemberian Tugas dapat digunakan dalam pembelajaran tenis mahasiswa FIK UNP. Pemberian tugasnya diupayakan sejelas mungkin, dengan memberikan tantangan yang dapat memotivasi dan membelajarkan mahasiswa. Lembaran informasi harus mudah dicerna, dan dosen harus ikut membantu jika mahasiswa mengalami kendala di dalam proses pembelajaran. Artinya

alternatif bukan berarti memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada mahasiswa, namun kebebasan yang terbimbing dengan tidak mengabaikan potensi-potensi yang dimiliki mahasiswa.

3. Strategi Pembelajaran Terstruktur dengan menggunakan metode Pemberikan Tugas dapat digunakan dalam proses pembelajaran tenis mhasiswa FIK UNP. Pembelajaran Terstruktur memberikan arti bahwa dosen dapat memilih dan menyusun bahan ajar sedemikian rupa, mulai dari bentuk yang mudah sampai pada bentuk yang lebih kompleks, dan diiringi dengan tugas teori dan praktek. Tugas-tugas ini diserahkan dan ditampilkan untuk diperbaiki dan dinilai, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan melaksanakan proses pembelajaran tenis yang diberikan. Strategi Pembelajaran Terstruktur ini terlihat lebih berat, karena semua bahan dipilih dan disiapkan oleh dosen, kreatifitas mahasiswa kurang berkembang karena mahasiswa tidak ikut bersama dalam menentukan proses pembelajaran, sehingga akan diperkirakan akan mengganggu perkembangan potensi yang dimiliki mahasiswa.
4. Strategi Pembelajaran Rangkaian Bermain dengan menggunakan metode Pemberian tugas dapat digunakan dalam pembelajaran tenis, karena Strategi ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar tenis mahasiswa, Rangkaian bermain yang dimaksud disini adalah memberikan materi pembelajaran dalam bentuk

"games". Games ini dapat disusun oleh dosen atau mahasiswa dengan menggunakan prinsip dari yang mudah ketingkat yang lebih sulit. Dengan melalui games ini mahasiswa diharapkan kaya dengan permainan (games) dan dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran. Peran dosen di samping sebagai fasilitator, juga sebagai motivator bagi mahasiswa. Hal-hal yang belum dipahami baik secara teknis maupun non teknis, dosen dapat memberikan penjelasan atau contoh. Untuk lebih mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi, mahasiswa diberikan tugas-tugas teori dan praktek. Tugas-tugas ini diserahkan dan ditampilkan untuk diperbaiki dan dinilai.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah :

1. Karena ketiga Strategi Pembelajaran ini memberikan peningkatan hasil belajar tenis mahasiswa, maka kepada dosen atau guru tenis terutama yang berpangkalan di Perguruan tinggi, dapat menggunakan salah satu dari ketiga Strategi Pem belajaran ini sesuai dengan tujuan yang akan ingin dicapai. Jika proses pem belajaran yang menginginkan pengembangan potensi dan keaktifan mahasiswa, maka dapat menggunakan strategi Pembelajaran alternatif. Namun jika pem belajaran lebih teratur dan tersusun dan tidak menyusahkan mahasiswa dan dosen, maka dapat

menggunakan strategi pembelajaran Terstruktur. Tetapi jika menginginkan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, maka dapat menggunakan strategi pembelajaran bermain. Agar lebih efektif dan bermakna ketiga strategi ini dapat diiringi dengan metode pemberian tugas, yang diberikan dalam bentuk teori dan praktek.

2. Kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah tenis diharapkan dapat mengikuti salah satu dari ketiga strategi pembelajaran tenis ini, dan sekaligus mengikuti tugas yang diberikan dosen. Sehingga dengan kerja sama yang baik ini pembelajaran akan lebih bermakna.
3. Kepada lembaga terkait, yaitu FIK UNP dapat memberikan motivasi dan fasilitas yang memadai untuk proses pembelajaran tenis, seperti penggunaan dan pengaturan lapangan, penyediaan raket dan bola, dan pengaturan jam perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*, Pustaka Setia : Bandung

Arikunto, Suharsimi. (1988). *Pengelolaan Kelas – Pendekatan Evaluatif* , Rajawali Pres. Jakarta.

Brown, Jim. (1996). *Tenis Tingkat Pemula*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Bahri, Syaiful. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. (Edisi Revisi) PT. Asdi Mahasatya. Jakarta

Budiningsih, Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. PN. Rineka Cipta. Jakarta.

Cholik, Toho. (2000). *Penelitian Aksi Dalam Proses Pelatihan Olahraga* Koni Pusat dan UNS Surabaya.

Crespo, Miguel dan Miley. (2002). *Advanced Coaches Manual*. ITF Ltd. Bank Lane, Roehampton, London.

Depdiknas (2002). *Pola Induk Pengembangan Silabus Berbasis kemampuan Dasar,* Depdiknas. Jakarta.

Dirjen Dikti Depdiknas. (2003). *Pedoman Usulan Penelitian Tindakan Kelas*, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat. Jakarta

Effendi, Z. Mawardi. (1990). *Pengaruh Strategi Pengajaran, Tingkat Kecerdasan dan Sikap Terhadap Hasil Belajar IPS di SD*. Jakarta : PPS IKIP Jakarta

Hardjodipuro, Siswoyo (1997). *Action Research, Sintesis Teoritik*, IKIP. Jakarta.

ITF. (2004). *Internasional Tennis Number*, On Court Assessment. ITF. London.

Jamaris, Martini. (2004/2005). *Data, Sumber Data Pengembangan Catatan Lapangan dan Analisis data Penelitian Kualitatif*. Jakarta.

Lusiana. (1902). *Pengaruh Interaktif antara Penggunaan Strategi Penataan Isi Mata Kuliah dan Gaya Kognitif Mahasiswa Terhadap Perolehan Belajar Jurnal tehnologi Pendidikan*. Malang: PPS IKIP Malang

Maryunis, Aleks. (2000). *Pengantar Action Research.* FMIPA UNP Padang.

Rohani, Ahmad .(1991). *Pengelolaan Pengajaran*, Rineka Cipta , Jakarta

Sabri, Ahmad . (2007). *Strategi Belajar Mengajar –Micro Teaching* .PN. Quantum Teaching.Jakarta.

Slameto. (1995). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Bina Aksara Jakarta

Soekamto, Toeti. (1993). *Teori Belajar, Teori Instruksional dan Faktor-faktor yang mempengaruhi Proses Belajar.* Jakarta : Ditjen Dikti Depdikbud.

Suparno. (1993). *Keefektifan Pendekatan konseptual dan struktural di dalam Pelajaran membaca bahasa Inggris ditinjau dari kemampuan awal Bahasa Inggris.* Jakarta : PPS IKIP Jakarta.

Universitas Negeri Padang, (2004). *Buku Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi.* Program Pasca Sarjana UNP Padang.

Usman, Basyiruddin. (1997). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Pn. Ciputat Press Jakarta

Usman, Uzer. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Sudjana, Nana. (1991). *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru, Bandung

Semiawan, Conny R. (2007). *Catatan kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan.* Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Semiawan, Conny R.(2007). *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia. Center for Human Capacity Development*, Jakarta.

Sevilla, Consuelo. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*, Pn. UI Jakarta.

Suparno, Suhainah (2004/2005). *Kumpulan Makalah Pelatihan Penelitian Ilmiah Tingkat mahir PPs. UNJ.* Program Pascasarjana UNJ Jakarta.

O'Neil, Harold (1978). *Learning Strategies.* Academic Press. Virginia AS.

Zaini, Hisyam dkk. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi.* PN. CTSD, Yogyakarta.

Lampiran 1

SILABUS MATAKULIAH TENIS MAHASISWA FIK UNP

NAMA MATA KULIAH : TENIS LAPANGAN
KODE MATA KULIAH : KOR 228
JUMLAH SKS : 3 sks
SEMESTER : JANUARI – JUNI 2007
DOSEN : Drs. Damrah MPd. /Drs. Masrun Mkes./ Drs. Hendri Irawadi MPd./ Dra. Pitnawati

PERT	POKOK BAHASAN	INDIKATOR	SASARAN	STRATEGI TEKNIKAL	STRATEGI TAKTIKAL	MEDIA	TUGAS	METODE
1.2	**Pengenalan Umum**	1. Aturan perkuliahan 2. Penjelasan teknis 3. Pemakaian alat 4. Pembagian kelompok belajar 5. Pengenalan dengan mahasiswa dan dosen	**1. Mengetahui aturan dan tata tertib perkuliahan** **2. Mengetahui sistem perkuliahan**	Penjelasan teknik masing-masing strategi	Penjelasan taktis Dari masing-masing strategi	1. Gambar **2. Lembaran** silabus 3. Daftar Presensi 4. Pengenalan secara verbal.	1. Mencatat ke dalam buku catatan khusus 2. Menjelaskan dalam kelom pok 3. Penerapan	1. Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
3.4	**Assesment Global dan Individual**	1. Bermain tenis Berpasangan (taktikal) 2. Tes awal teknik a. tes Forehand b. tes Backhand c. tes Servis d. tes voli	1. Melihat kemampuan Taktikal awal Mhs. 2. Melihat kemampuan Teknikal awal Mhs.	**1. Alternatif :** a. Forehand b Backhand c. Servis d. Voli Pilih urutan yang akan di nilai	**1. Alternatif** *Bermain tenis secara sederhana* sesuai dengan alternatif yang diberikan	**1. Alternatif.** ***@Taktikal*** .Lembaran pola bermain dalam bentuk alternatif **@Teknikal** Lembaran tes Teknik dan lembaran observasi	**1. Alternatif** **@ Taktikal** Memilih salah satu bentuk bermain tenis sederhana. dan diterapkan dalam bermain. **@ Teknikal** Memilih teknik yang dibutuhkan dalam bermain tsb.	1. Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2. Struktural a. Forehand b Backhand c. Servis d. Voli Tes sesuai dengan urutan	**2. Struktural** Bermain tenis secara sederhana sesuai dengan aturan yang dibuat dosen.	**2. Struktural** **@ Taktikal** Lembaran pola bermain tunggal **@Teknik** Lembaran tes teknik dan obser vasi	**2. Struktural** **@Taktikal** Membuat bentuk bermain tenis sederhan dan diterapkan dikelompok masing-masing **@ Teknikal** Menerapkan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam bermain.	1. Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian Tugas

				3. Rangkaian bermain Tes teknik secara kualitatif melalui bermain	**3. Rangkaian bermain** Bermain tenis secara sederhana tunggal	**3. rangkaian bermain.** a. lapangan terbuka tanpa net b. lapangan mini tenis c. lapangan standar d. Lembaran tes teknik dan obser vasi	**3. Rangkaian bermain.** **@. Taktikal** Mempraktekan bentuk **bermain tenis ederhana** **@Teknikal** Menerapkan teknik-**teknik yang dibutuhka** dalam bermain.	1 Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian **tugas**
5-6	**Forehand drive 1**	1.The Grip FH 1. Ready Position 2. The Swing 3. The Stance	1. Merasakan perkenaan bola dengan FH. 2. Mengontrol perkenaan bola FH ke arah tertentu. 3. Mengenal sifat dan fungsi bola dan raket 4. Dapat memecahkan masalah terhadap bola yang sulit dipukul 5. Meningkatkan kordinasi	**1. Alternatif** **A. GRIP** a. Single Handed forehand b. Double handed forehand c. Eastern forehand grip d. Semi western Forehand grip e. Western grip f. Continental grip. Pilih grip yang sesuai menurut anda **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart 4. Closed	**1. Alternatif** ***Menggunakan bola** a. Memantulkan bola ke bawah b. Melempar bola dari bawah, samping dan atas berpasangan c. Melakukan forehand tanpa raket berpasangan c. Alternatif lain ..... ***Menggunakan bola dan raket** a. Memantulkan bola ke bawah, ke atas dan kombinasi b. Mengangkat bola dan jatuh ke sasaran yang ditentukan. c. Memukul bola dengan FH berpasangan. c. Alternatif lain ..... ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** a. Memukul bola berpasangan b. Alternatif lain ..... ***Gerakan tanpa bola, tembok pantul dan lapangan standar.** a. Shadow FH b. Memukul bola dengan FH ke tembok pantul c. memukul FH dilapangan standar. d. Alternatif lain	**1. Alternatif** a. Gambar b. Lembaran alternatif c. Lembaran Obser vasi d. tembok pantul	**1 Alternatif** **a. Pilih bentuk latihan FH secara individual, berpa sangan atau grup.** **b. dapat dilakukan tanpa net dan pakai net** **c. Pilih grip dan stand yang cocok.** **d. Jelaskan secara tertulis cara melakukan** FH	1. Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2.Terstrukrtur **A. GRIP** Single handed forehand **B. STAND** Open dan Semi Open.	**2. Terstruktur** ***Menggunakan bola** a. Memantulkan bola ke bawah. b. Melempar bola dari bawah, samping dan atas berpasangan c. Melakukan forehand tanpa raket berpasangan. ***Menggunakan bola dan raket**	**2. Terstruktur** a.Lembaran obser vasi b. Lembaran kerja yang telah tersusun c. tembok pantul	**2. Terstruktur** a. Buat latihan FH dari jarak dekat sampai jar k jauh dengan menggu nakan target b. Pukulan dapat dilakukan secara silan dan lurus dengan mengguna kan target	1. Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

					a. Memantulkan bola ke bawah, ke atas dan kombinasi b. Mengangkat bola dan jatuh ke sasaran yang ditentukan. c. Memukul bola dengan FH berpasangan. ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola berpasangan ***Gerakan tanpa bola, tembok pantul dan lapangan standar.** a. Shadow FH b. Pukulan FH ke tembol pantul c. Memukul FH di lapangan standar.		c. Berdasarkan grip dan stand yang telah ditentukan. d. Jelaskan secara tertulis cara melakukan FH	
				3. Rangkaian bermain. **A. GRIP** Single handed forehand **B. STAND** Open dan Semi Open.	**3. Rangkaian bermain** ***Menggunakan bola** a. Memantulkan bola ke bawah, ke atas dan kombinasi dalam bentuk game b. Memukul bola dengan FH berpasangan tanpa raket. (1 lawan 1, 1 lawan 2 dst) dalam bentuk game. ***Menggunakan bola dan raket** a. Memantulkan bola ke bawah, ke atas dan kombinasi dalam bentuk game. b. Memasukan bola ke keranjang bola bergantian dalam bentuk game. c. Memukul bola berpasangan dalam bentuk game. ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Bermain 2 lawan 2 atau 3 lawan 3 di dalam lapangan yang telah ditentukan. ***Gerakan FH, tembol pantul dan lapangan standar.** a. Shadow FH dalam bentuk game b. FH ke tembok pantul dengan poin c bermain game di lapangan standar	**3. Rangkaian bermain.** a. Lapangan terbuka tanpa net b. Lapangan mini tenis c. Lapangan standar d. Lembaran obser vasi dan lembaran kerja.	**3. Rangkaian bermai** a. Buat permainan FH pakai bola tanpa raket b. Buat permainan FH pakai bola dan pakai raket. c. Berdasarkan grip da stand yang telah ditentukan. d Jelaskan secara tertulis cara melakuka FH	1. Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

7-8	**Backhand drive 1**	1. The grip BH 1. The ready position 2. Swing BH 3. The Stance	1. Merasakan perkenaan bola dengan BH. 2. Mengontrlol perkenaan bola BH ke arah tertentu. 3. Mengenal sifat dan fungsi bola dan raket 4. Dapat memecahkan masalah terhadap bola yang sulit dipukul 5. Meningkatkan kordinasi	**1. Alternatif** **A. GRIP** a. Single Handed Backhand b. Double handed Backhand c. Eastern Backhand grip d. Continental grip. Pilih grip yang cocok bagi mhs. **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart 4. Closed **2. Terstruktur** **A. GRIP** a. Eastern Backhand grip b. Two handed backhand grip **B. STAND** a. Semi stand b. Squart	**1. Alternatif** ***Menggunakan bola** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan tangan BH b.Melempar bola dari bawah dan samping dengan cara BH ***Menggunakan bola dan raket** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan BH. b. Memasukan bola dengan BH ke target dengan dilambungkan sendiri atau dengan teman. c. Memukul bola berpasangan ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola berpasangan ***Gerakan BH, tembok pantul dan lapangan standar,** Alternatif lain. ..... **2. Terstruktur** ***Menggunakan bola** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan tangan BH. b. Melempar bola dari bawah dan samping dengan cara BH. ***Menggunakan bola dan raket** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan BH. c. Memasukan bola ke target dengan BH yang dilambungkan sendiri atau dengan teman d. Memukul bola berpasangan melewati net yang telah dimodifikasi. ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola berpasangan. ***Menggunakan gerakan BH, tembok pantul dan lapangan standar.**	**1. Alternatif** a. Lembaran obser vasi b. Lembaran alternatif teknik dan taktik. c. Gambar **2. Terstruktur** a. Lembaran Obser vasi b. Lembaran kerja teknik dan taktik yang telah tersusun .	**1 Alternatif** **a. Pilih macam latiha BH secara individual, berpa sangan dan gru .** **b. dapat dilakukan tan a net dan pakai net.** **c. Pilihlah teknik yang cocok untuk itu** **d. Jelaskan cara melakukan BH secara tertulis** **2. Terstruktur** **a. Buat latihan BH da jarak dekat sampai ja k jauh dengan menggu nakan target** **b. Pukulan dapat dilakukan secara silan dan lurus.sesuai deng n target.** **c. Gunakan teknik ya g telah diberi kan** **d. Jelaskan cara melakukan BH sec a a tertulis**	1. Ceramah 2. Demonstrasi 3. Diskusi 4. Pemberian Tugas. 1 Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

				3. Rangkaian bermain. **A. GRIP** Single handed forehand Two handed backhand grip **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart 4. Closed	**3. Rangkaian bermain** ***Menggunakan bola** a. Memukul bola ke atas, ke bawah dan kombinasi dalam bentuk game. b. Melempar bola dalam bentuk game. ***Menggunakan bola dan raket** Memukul bola dengan BH berpasangan tanpa raket. (1 lawan 1, 1 lawan 2, 2 lawan 2 dst) dalam bentuk game. ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola dengan BH berpasangan pakai raket (1 lawan 1, 1 lawan 2, 2 lawan 2 dst). Dalam bentuk game. *Gerakan BH, tembok pantul dan lapangan standar dalam bentuk game	**3. Rangkaian bermain.** a. Lapangan terbuka tanpa net b. Lapangan mini tenis c. Lapangan standar d. Lembaran obser vasi dan lembaran kerja. **3.**	**3. Rangkaian bermain** a. Buat permainan BH pakai bola tanpa raket b. Buat permainan BH pakai bola dan pakai raket. c. Terapkan teknik tersebut dalam bermai .. d. Jelaskan cara melakukan BH secara tertulis	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
9.10	**Kombinasi FH dan BH**	1. The grip BH dan FH 2. The rady Position 3. Swing BH dan FH 4. The stand FH dan BH.	1. Merasakan perkenaan bola dengan BH dan FH 2. Mengontrlol perkenaan bola BH dan FH ke arah tertentu. 3. Mengenal sifat dan fungsi bola dan raket 4. Dapat memecahkan masalah terhadap bola yang sulit dipukul 5. Meningkatkan kordinasi	**1. Alternatif** **A. GRIP** a. Single Handed BH dan FH b. Double handed BH dan FH c. Eastern BH dan FH grip d. Continental grip. Pilih grip yang cocok bagi mhs. **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart 4. Closed	**1. Alternatif** ***Menggunakan bola** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan tangan BH b.Melempar bola dari bawah dan samping dengan cara BH ***Menggunakan bola dan raket** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan BH. b. Memasukan bola dengan BH ke target dengan dilambungkan sendiri atau dengan teman. c. Memukul bola berpasangan ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola berpasangan ***Gerakan BH, tembok pantul dan lapangan standar,** Alternatif lain. ……	**1. Alternatif** a. Lembaran obser vasi b. Lembaran alternatif teknik dan taktik. c. Gambar	**1 Alternatif** a. Pilih macam latihan BH dan FH secara individual, berpasangan dan grup. b. dapat dilakukan tanpa net dan pakai net. c. Pilihlah teknik yang cocok untuk itu d. Jelaskan cara melakukan BH dan FH secara tertulis	
				2. Terstruktur **A. GRIP** a. Eastern BH dan BH grip b. Two handed BH dan FH grip	**2. Terstruktur** ***Menggunakan bola** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan tangan BH.	**2. Terstruktur** a. Lembaran Obser vasi b. Lembaran kerja teknik dan taktik yang telah tersusun.	**2. Terstruktur** a. Buat latihan BH dan FH dari jarak dekat sampai jarak jauh dengan menggu nakan target	

				B. STAND a. Semi stand b. Squart	b. Melempar bola dari bawah dan samping dengan cara BH. ***Menggunakan bola dan raket** a. Memukul bola ke atas setelah memantul dengan BH. c. Memasukan bola ke target dengan BH yang dilambungkan sendiri atau dengan teman d. Memukul bola berpasangan melewati net yang telah dimodifikasi. ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola berpasangan. ***Menggunakan gerakan BH, tembok pantul dan lapangan standar.**		b. Pukulan dapat dilakukan secara silang dan lurus.sesuai dengan target. c. Gunakan teknik yang telah diberi kan d. Jelaskan cara melakukan BH dan FH secara tertulis	
				3. Rangkaian bermain **A. GRIP** Two handed backhand B. **STAND** Semi stand 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart 4. Closed	**3. Rangkaian bermain** ***Menggunakan bola** a. Memukul bola ke atas, ke bawah dan kombinasi dalam bentuk game. b. Melempar bola dalam bentuk game. ***Menggunakan bola dan raket** Memukul bola dengan BH berpasangan tanpa raket. (1 lawan 1, 1 lawan 2, 2 lawan 2 dst) dalam bentuk game. ***Menggunakan bola, raket dan net yang dimodifikasi.** Memukul bola dengan BH berpasangan pakai raket (1 lawan 1, 1 lawan 2, 2 lawan 2 dst). Dalam bentuk game. *Gerakan BH, tembok pantul dan lapangan standar dalam bentuk game.	**3. Rangkaian bermain.** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi	**3. Rangkaian bermain** a. Buat permainan BH dan FH pakai bola tanpa raket b. Buat permainan BH dan FH pakai bola dan pakai raket. c. Terapkan teknik tersebut dalam bermain.. d. Jelaskan cara melakukan BH dan FH secara tertulis	

11-12	Servis 1	1. The grip 2. The ready position 3. Swing 4. The Stance 5. The toss	Dapat memukul bola servis lewat net ke daerah servis dari daerah belakang dengan teknik yang benar.	**1. Alternatif** **GRIp** a. Eastern grip b. Continental grip. Pilih grip yang cocok bagi mhs.	**1. Alternatif** ***Menggunakan bola dan raket.** a. Melemparkan bola berpasangan. b. Memukul bola dengan frame raket c. Memukul bola dari atas mulai di daerah 4, 3, 2 dan 1 ke daerah 1.2.3.dan 4. d. Memukul bola dengan ayunan e. Gerakan shadow servis f. Melempar bola kedinding ***Menggunakan bola, raket dan net yang standar.** **Alternatif lain .....**	**1. Alternatif** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi	a. Diskusikan dan tentukan bentuk latihan servis. b. Jelaskan dengan kalimat sendiri servis yang baik	1. Ceramah 2. Demonstrasi 3. Diskusi 4. Pemberian Tugas.
				2.Terstrukrtur **GRIP** Continental.	**2. Terstruktur** ***Menggunakan bola dan raket** a. Melemparkan bola ke dinding b. Melemparkan bola berpasangan c. Memukul bola dari atas mulai di daerah 4,3,2,1 ke daerah 1,2,3,4 d. Memukul bola dengan ayunan e. Gerakan shadow ***Menggunakan bola, raket dan net yang standar.**	**2. Terstruktur** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi	a. Diskusikan bentuk latihan servis mulai dari yang mudah ke yang sulit b. Jelaskan cara melakukan servis yang baik.	1 Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian bermain. **GRIP** Continental	**3. Rangkaian bermain** a. Bermain game pakai raket dan bola.. b. Bermain game pakai raket. c. Play point serve	**3.Rangkaian bermain** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi	Diskusikan bentuk latihan bermain, fokus utamanya servis. Jelaskan cara melakukan servis yang baik.	1.Ceramah 2. Tanya jawab **3. Diskusi** 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
13-14	Volley 1	1. The grip voli 2. The ready position 3. Swing voli BH/BH 4. The Stance 5. Balance	Dapat melakukan voli FH dan BH dengan teknik yang benar.	**1. Alternatif** **GRIP** a. Single Handed forehand b. Double handed forehand c. Eastern forehand grip f. Eastern Backhand grip g. Continental grip.	1. **Alternatif** a. voli individual b. voli berpasangan c. voli grup d. voli ke dinding	**1. Alternatif** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi	a.Diskusikan dan tentukan bentuk latihan voli b. Jelaskan dengan kalimat sendiri pelaksanaan voli yang baik.	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

				Gunakan grip yang cocok bagi mhs.			Diskusikan bentul latihan voli mulai dari yang mudah ke yang sulit. Jelaskan cara melakukan voli yang baik.	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2.Terstrukrtur **GRIP** Single handed forhand dan Backhand	**2. Terstruktur** a. Voli individual b. voli ke dinding c. voli berpasangan dengan target yang disusun oleh dosen	**2. Terstruktur** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi.		
				3. Rangkaian bermain. **GRIP** Single handed forehand dan backhand.	**3. Rangkaian bermain** a. Bermain voli secara : individual, ke dinding dan berpasangan. dalam bentuk game a. Semua teknik Dirangkaikan da lam bentuk game Untuk semua strategi	**3. Rangkaian bermain** a. Lembaran kerja b. Lembaran obser vasi.	Diskusikan bentuk latihan bermain, fokus utamanya voli FH dan BH. Jelaskan dengan kalimat sendiri cara melakukan voli FH dan BH.	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
15-16	Evaluasi	1. The grip BH/FH/VOLI/SERV 2. The ready position 3. Swing 4. The Stance	Untuk melihat kemam puan FH, BH, Serve dan voli . mahasiswa baik seca ra teknis maupun taktis.	**1. Alternatif** Tentukan teknik masing-masing tes fokus utama nilai kualitas 40% kuantitas 60%.	**1. Alternatif** Game tie-breaks dalam kelompok fokus utama 2 x 7 point.	Lembaran tes dan lembaran observasi	Mengamati dan membantu jalannya tes.	1.Ceramah 2. Tanyajawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2. Terstruktur Tes teknik yang telah diberikan dan dipelajari Kualitas 40% Kuantitas 60%	**2. Terstruktur** Game tie- breaks dalam kelompok fokus utama point	Lembaran tes dan lembaran observasi	sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian ber main Tes teknik yang telah dipelajari Kualitas 40% Kuantitas 60%	**3. Rangkaian bermain** Game tie-breaks dalam kelompok fokus utama point	Lembaran tes dan observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
17-18	Forehand 2	1. The grip FH 2. The ready position 3. Swing FH 4. The Stance 5. Balance	1. Dapat melakukan posi si siap sebelum memukul (ready position) 2. Menggunakan grip yang cocok untuk memukul FH.. 3. Menggunakan ayunan yang efisien dan efektif 4. Dapat memukul bola	**1. Alternatif** **A. GRIP** a. Single Handed Forehand b. Double handed Forehand c. Eastern forehand grip d. Semi western Forehand grip	**1. Alternatif** a. Memukul bola dengan forehand ke target (Street/cross) yang dilambungkan sendiri b. Memukul bola dengan Forehand ke target (street/cross) yang dilambungkan oleh teman.	**1. Alternatif** a. Lembaran obser vasi b. Lembaran alter natif c. Lembaran kompetisi mhs.	Mempersiapkan dan melaksanakan pertandingan tenis Pertandingan menggunakan sistem perwaitan. Setiap kelompok memberikan	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

			dengan raket secara tepat 5. Meningkatkan kordinasi dan balance	c. Western grip g. Continental grip. Permanenkan grip yang telah dipilih atau ditetapkan. **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open stand 3. Squart stand 4. Closed stand Gunakan stand yang telah dipilih	c. Play point d. Alternatif lain ..... Gunakan dengan teknik yang telah di tentukan.		laporan. Pertandingan menggunakan sistem Round robin.	
				2.Terstrukrtur **A. GRIP** Single handed Forehand atau double handed Forehand **B. STAND** Open dan Semi Open. Pemantapan teknik yang sudah dipelajari.	**2. Terstruktur** a. Memukul bola dengan FH yang dilambungkan sendiri kearah lurus pendek dan panjang. b. Memukul bola dengan FH yang dilambungkan sendiri kearah silang pendek dan panjang. c. Memukul bola dengan FH yang dilambungkan oleh teman kearah street pendek dan panjang d. Memukul bola dengan FH yang dilambungkan oleh teman kearah cross pendek dan panjang e. Play point FH	**2. Terstruktur** a. Lembaran obser vasi b. Lembaran kerja yang telah tersusun c. Lembaran kompetisi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian bermain Single handed forehand dengan open atau semi open	**3. Rangkaian bermain** a. Memukul bola dengan FH street berpasangan . (1 lawan 1, 1 lawan 2, 2 lawan 2 dst) b. Memukul bola dengan FH cross berpasangan c. Play point FH.	**3. Rangkaian bermain** a. Lapangan standar b. lembaran kerja dan observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
19-20	**Backhand 2**	1. The grip BH 2. The ready position 3. Swing BH 4. The Stance 5. Balance	1. Dapat mengambil posi si siap sebelum memukul (ready position) 2. Menggunakan grip yang cocok untuk memukul BH.. 3. Menggunakan ayunan yang efisien dan efektif 4. Dapat memukul bola dengan raket secara tepat	**1. Alternatif** **A. GRIP** a. Single Handed B b. Double handed BH c. Eastern BH e. Continental grip. Pemantapan grip yang telah diguna kan **B. STAND** 1. Open stand	**1. Alternatif** a. Memukul bola dengan backhand ke target (Street/ ross) yang dilambungkan sendiri b. Memukul bola dengan backhand ke target (street/cross) yang dilambungkan oleh teman c. Play point d. Alternatif lain	**1. Alternatif** a. Lembaran obser vasi b. Lembaran alter natif	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

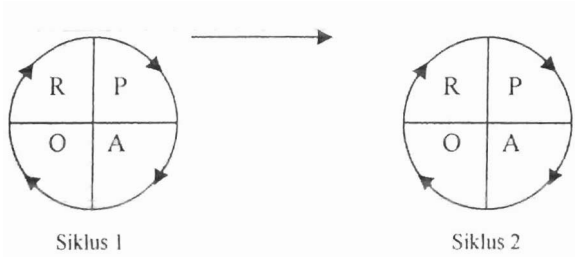
			5. Meningkatkan kordinasi dan balance	2. Semi Open 3. Squart	Gunakan dengan teknik yang telah di tentukan .			
				2. Terstruktur **A. GRIP** a. Eastern Backhand grip b. Two handed backhand grip **B. STAND** a. Semi stand b. Squart	**2. Terstruktur** a. Memukul bola dengan BH yang dilambungkan sendiri kearah street pendek dan panjang. b. Memukul bola dengan BH yang dilambungkan sendiri kearah cross pendek dan panjang	**2. Terstruktur** a. Lembaran obser vasi b. Lembaran kerja yang telah tersusun	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian Bermain **A GRIP** One or Two handed BH **B. STAND** a. Semi dan b. Squart	**3. Rangkaian bermain.** 1. Ralley BH lurus dan silang pendek 2. Ralley BH lurus dan silang panjang. 3. Game 1 lawan 1 dan 1 lawan 2	**3. Rangkaian bermain** Lembaran observasi dan lembaran kerja.	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
21-22	**Kombinasi FH dan BH 2**	1. The grip BH/FH 2. The ready position 3. Swing BH/FH 4. The Stance 5. Balance	1. Dapat melakukan Kombinasi FH & BH dengan ayunan yang sesuai dengan jenis pukulan yang digunakan 2. Dapat melakukan kombinasi FH & BH dengan kontak bola yang sesuai dengan sasaran yang dituju. 3. Dapat melakukan kombinasi FH & BH dengan gerak lanjutan yang sesuai dengan jenis pukulan yang digunakan. 4. Dapat melakukan kombinasi FH & BH dengan menggunakan grip yang benar. 5. Dapat melakukan FH & BH dengan foot work yang ben	**Alternatif** **A. GRIP** a. Single Handed FH & BH b. Double handed FH & BH c. Eastern FH & BH c. Continental grip. Permantap grip yang telah diguna kan **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart	**Alternatif** a. Drop fed FH & BH ..... b. Basket fed FH & BH ..... c. Racket fed FH & BH..... d. Ralley Fed e. Play point FH & BH ..... e. Alternatif lain ..... Gunakan dengan teknik yang telah ditetapkan.	**1. Alternatif** a. Lembaran kerja b. Lembaran Obser vasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2. Terstruktur **A. GRIP** a. Single Handed FH & BH b. Double handed FH & BH c. Continental grip. Permantap grip yang telah dipelajari **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart	**2. Terstruktur** a. Drop fed FH & BH, cross and down the line b. Basket fed FH & BH, cross and down the line c. Racket fed FH & BH, cross and down the line d. Ralley fed FH & BH, cross and down the line e. Play point tie-breaks.	**2. Terstruktur** a. Lembaran kerja b. Lembaran Obser vasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

				3. Rangkaian Bermain **A. GRIP** a. Single Handed BH b. Double handed BH c. Eastern BH e. Continental grip. Permantap grip yang telah diguna kan **B. STAND** 1. Open stand 2. Semi Open 3. Squart	3. Rangkaian Bermain a. Konsistensi FH dan BH lapangan mini b. Konsistensi FH dan BH lapangan besar. c. Play point single	**3. Rangkaian bermain.** a. Lembaran kerja b. Lembaran Obser vasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
23-24	**Servis 2**	1. The grip SERV 2. The ready position 3. Swing 4. The Stance	Dapat memukul bola servis lewat net ke daerah servis dari daerah belakang dengan teknik Slice, twis dan plat.	**1. Alternatif** a. Slice service b. Topspin service c. Plat service. Pilih salah satu dari jenis servis di atas.	**1. Alternatif** a. Game menggu nakan servis slice b. Game menggu nakan servis top spin c. Game menggu nakan servis plat Pilih salah satu dari servis tsb.	**1. Alternatif** a. Lembaran kerja b. Lembaran Ob servasi .	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2. Terstruktur. a. Slice service b. Topspin service c. Plat service	**2. Terstruktur** Di awali dari : a. Plat servis untuk servis pertama dan untuk servis kedua salah satu dari twis/slice servis dilakukan dengan pola servis dan return. b. Proses ini dilakukan dari kanan dan dari kiri daerah servis.	**2. Terstruktur** a. Lembaran kerja b. Lembaran Ob servasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian bermain. a. Slice service b. Topspin service c. Plat service in service c. Plat service	**3. Rangkaian bermain.** Plat servis untuk servis pertama dan untuk servis kedua salah satu dari twis/ slice servis dengan menggunakan 5 point.	**3. Rangkaian Bermain** a. Lembaran kerja b. Lembaran Ob servasi .	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
25-26	**Voli 2**	1. The grip Voli 2. The ready position 3. Swing BH 4. The Stance 5. Balance	Dapat melakukan bermacam-macam voli dengan baik.	**1. Alternatif** a. Low volley b. High volley c. Stop volley d. Drive volley Pertajam salah satu atau lebih jenis volley di atas seca ra teknis	**1. Alternatif** a. Low volley berpasangan b. High volley berpasangan. c. Stop volley berpasangan d. Drive volley berpasangan Pertajam salah satu atau lebih voli di atas secara taktis.	**1.Alternatif** Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5 Pembagian tugas

				2. Terstruktur a. Drill low volley b. Drill high volley c. Drill stop volley d. Drill drive volley	**2. Terstruktur** a. Low volley berpasangan b. High volley berpasangan. c. Stop volley berpasangan d. Drive volley berpasangan	**2. Terstruktur** Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian Bermain a. Drill low volley b. Drill high volley c. Drill stop volley d. Drill drive volley	**3. Rangkaian Bermain** a. Low volley berpasangan dalam bentuk game b. High volley berpasangan dalam bentuk game. c. Stop volley berpasangan dalam bentuk game d. Drive volley berpasangan dalam bentuk game	**Rangkaian bermain** Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
27-28	**Servis dan return servis**	1 The grip 2. The ready position 3. Swing 4. The Stance 5. Balance	Dapat mengkombinasi kan servis dan return servis secara konsisten	**1.Alternatif** a. Drill service slice dan return FH b. Drill service slice dan return BH c. Drill service flat dan return FH. d. Drill service flat dan renturn BH. e. Alternatif lain	**1. Alternatif** a. Servis Slice dan return FH berpasangan b. Servis Slice dan return BH. Berpasangan c. Servis Flat dan return FH d. Servis Flat dan return BH e. Alternatif lain	Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				2. Terstruktur a. Drill service slice dan return FH b. Drill service slice dan return BH c. Drill service flat dan return FH. d. Drill service flat dan return BH.	**2. Terstruktur** a. Servis Slice dan return FH berpasangan b. Servis Slice dan return BH. Berpasangan c. Servis Flat dan return FH d. Servis Flat dan return BH	Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
				3. Rangkaian bermain a. Drill service slice dan return FH b. Drill service slice dan return BH c. Drill service flat dan return FH. d. Drill service flat dan return BH	**3. Rangkaian bermain** a. Servis Slice dan return FH berpa sangan dalam bentuk game b. Servis Slice dan return BH. Berpa sangan dalam bentuk game c. Servis Flat dan renturn FH dalam bentuk game d. Servis Flat dan return BH dalam bentuk game.	Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas

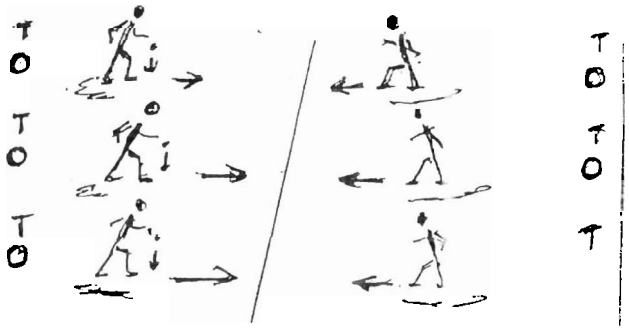
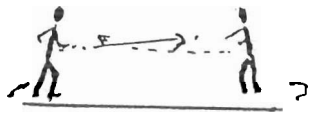
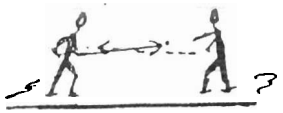
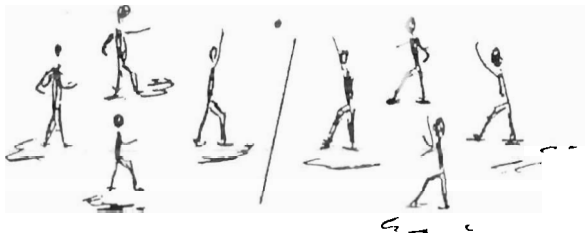
29-30	**Servis, return dan voli**	1. The grip 2. The ready position 3. Swing 4. The Stance 5. Balance	Dapat mengkombinasi kan servis, return servis dan voli secara konsisten	**1.Alternatif** a. Drill service slice dan return FH + voli b. Drill service slice dan return BH + voli c. Drill service flat dan return FH + voli. d. Drill service flat dan return BH +voli e. Alternatif lain ..... **2. Terstruktur** a. Drill service slice dan return FH + voli b. Drill service slice dan return BH + voli c. Drill service flat dan return FH.+ voli **3. Rangkaian bermain** a. Drill service slice dan return FH + voli b. Drill service slice dan return BH + voli c. Drill service flat dan return FH.+ voli d. Drill service flat dan return BH + voli	**1. Alternatif** a. Servis Slice, return FH + Voli berpasangan b. Servis Slice, return BH+ voli Berpasangan c. Servis Flat, return FH + voli berpasangan d. Servis Flat dan return BH + voli e. Alternatif lain ..... **2. Terstruktur** **a. Servis Slice** dan return FH **+ voli berpasangan** **b. Servis Slice** dan return BH **+ voli. Berpasangan** **3. Rangkaian bermain** a. Servis Slice dan return FH + voli berpa sangan dalam bentuk game b. Servis Slice dan return BH +voli . Berpa sangan dalam bentuk game c. Servis Flat dan renturn FH + Voli dalam bentuk game d. Servis Flat dan return BH + voli dalam bentuk game.	Lembaran kerja dan lembaran observasi Lembaran kerja dan lembaran observasi Lembaran kerja dan lembaran observasi	Sda Sda Sda	1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas 1.Ceramah 2. Tanyajawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. **Pembagian** tugas 1.Ceramah 2. Tanya jawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. Pembagian tugas
31-32	**Evaluasi**	1. The grip BH 2. The ready position 3. Swing BH 4. The Stance 5 Balaance	a. Untuk melihat perubahan hasil belajar tenis mahasiswa b. Untuk melihat hasil tindakan kelas yang dilakukan	a. Tes Forehand b. Tes Backhand c. Tes servis d. Tes voli	Tes Bermain	a. Lembaran tes b. Lembaran obser vasi	Laporan dan evaluasi hasil Pertandingan.	1.Ceramah 2. Tanyajawab 3. Diskusi 4. Demonstrasi 5. **Pembagian** tugas

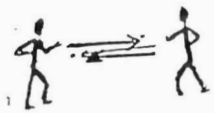
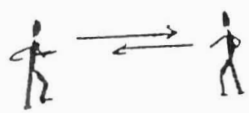
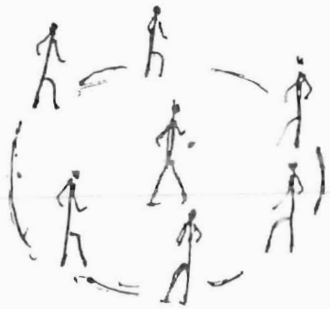
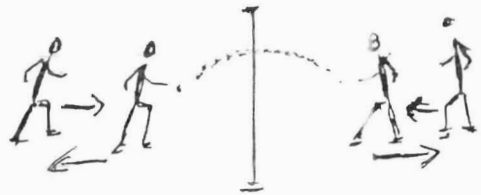
Keterangan :
Pertemuan 1 – 16 siklus pertama
Pertemuan 17 – 32 siklus kedua
Modelnya dapat dilihat pada gambar berikut :
Lokal A menggunakan strategi alternatif
Lokal B menggunakan strategi struktural
Lokal C menggunakan strategi rangkaian bermain
Pelaksanaan berkolaborasi dengan 3 orang mahasiswa
Yaitu:Reza R, Akmal dan Novianti

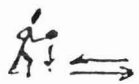
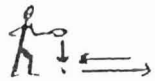
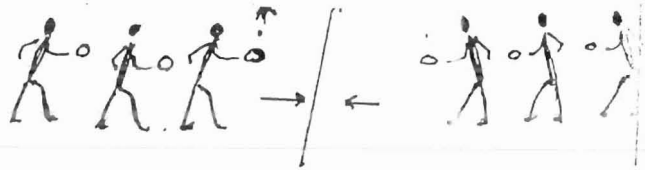
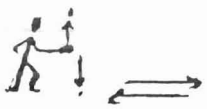
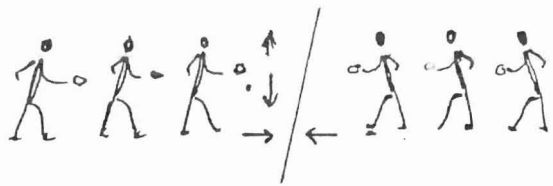


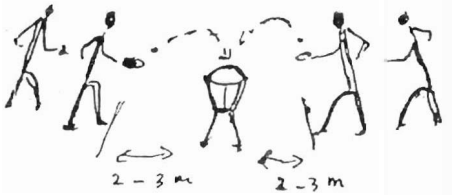
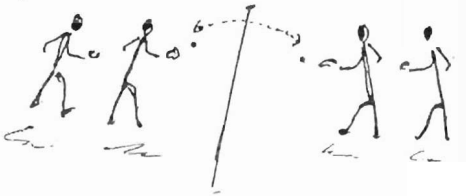
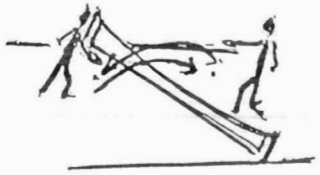
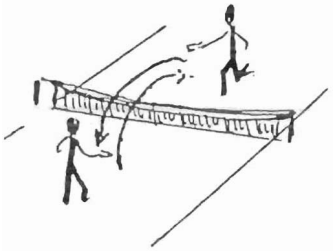
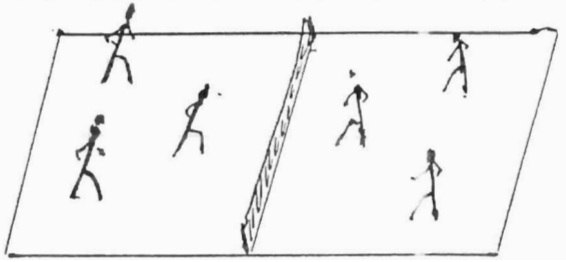
Siklus 1 Siklus 2

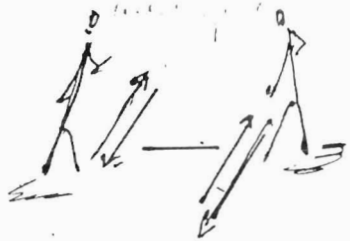
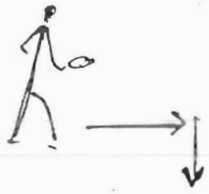
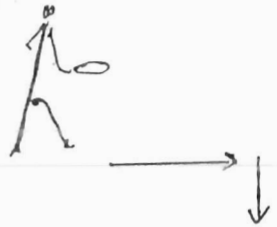
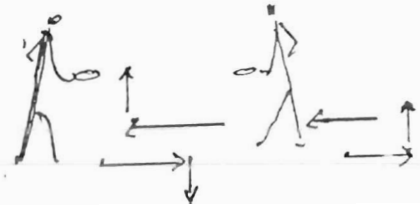
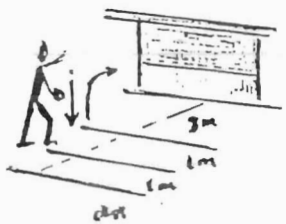
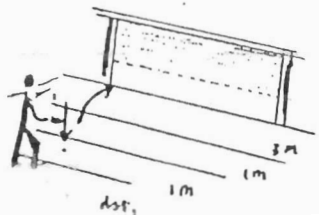
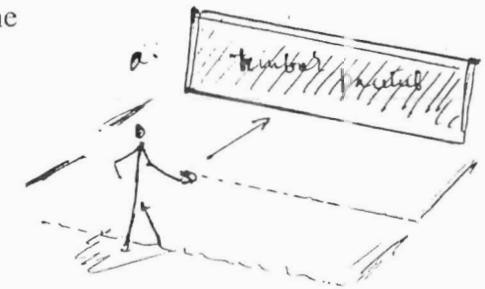
ORGANSASI PEMBELAJARAN TENIS FIK UNP

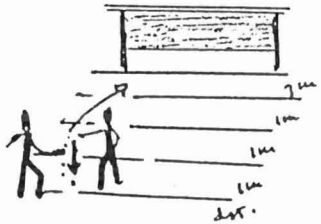
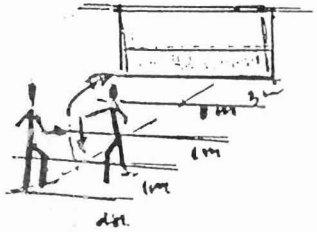
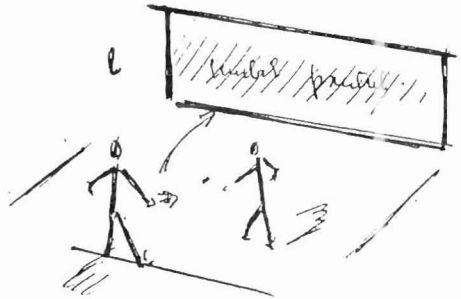
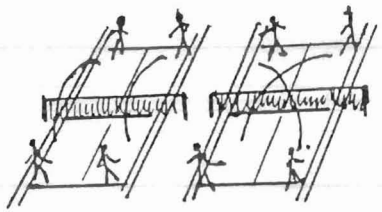
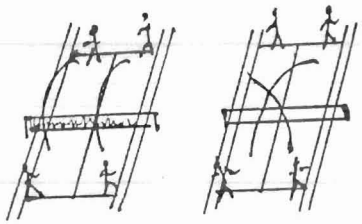
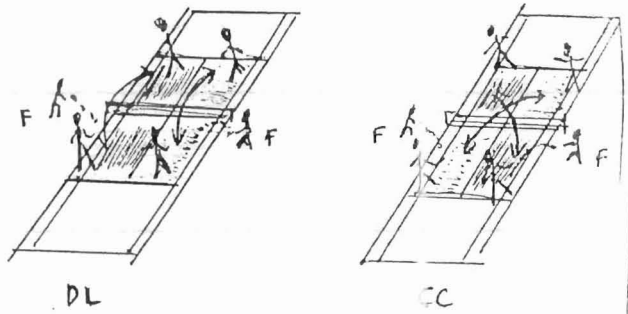
NO	MATERI	STRATEGI PEMBELAJARAN		
		Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
1	PENGENALAN FOREHAND DRIVE (FH) A. TANPA RAKET.	1.1. memantulkan bola ke Bawah. 	1.1 memantulkan bola ke Bawah tanpa raket 	1.1 memantulkan bola kebawah tanpa raket dalam bentuk game 
		1.2. Melempar bola dari Bawah. 	1.2. Melempar bola dari Bawah tanpa raket 	1.2.Melempar bola dari bawah tanpa raket dalam bentuk game 

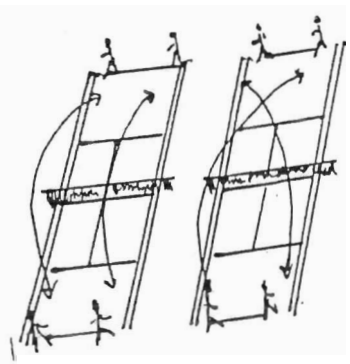
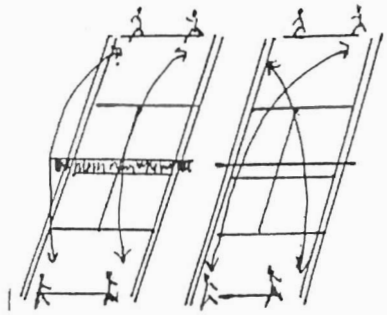
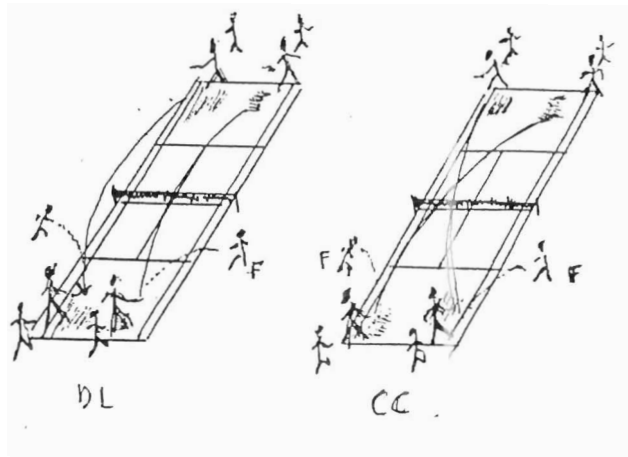
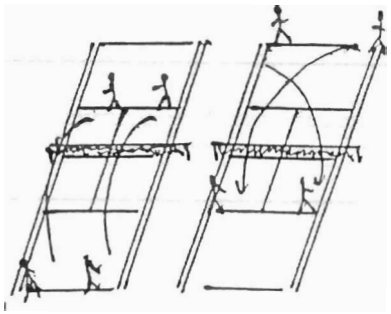
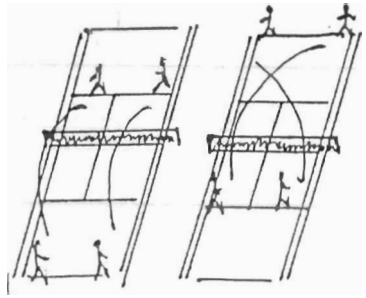
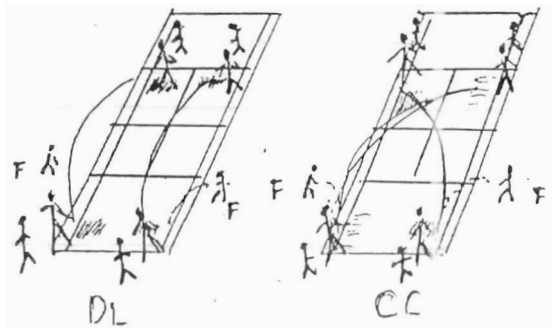
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		1.3.Melempar bola dari samping 	1.3. Melempar bola dari samping 	1.3. Melempar bola dari samping dalam bentuk Game
		1.4.Melempar bola dari atas	1.4. Melempar bola dari atas	1.4. Melempar bola dari atas dalam bentuk game 
		1.5.Melakukan FH	1.5.Melakukan FH	1.5 Melakukan FH dalam bentuk game 
		1.6. Alternatif lain		

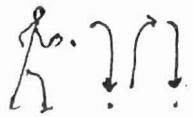
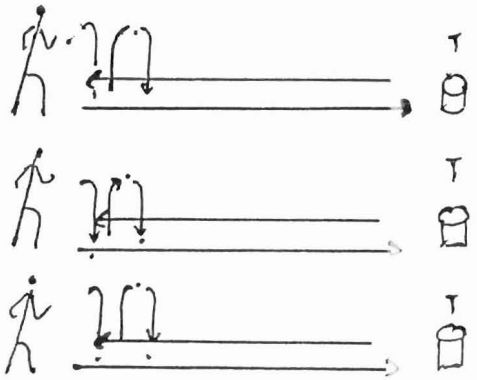
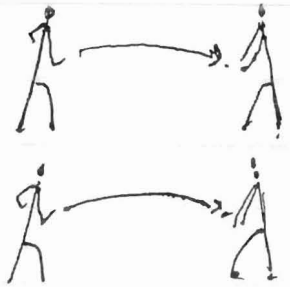
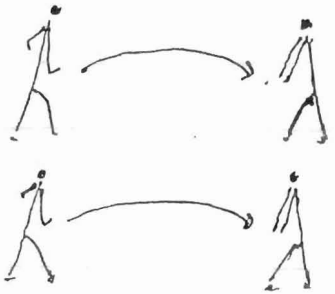
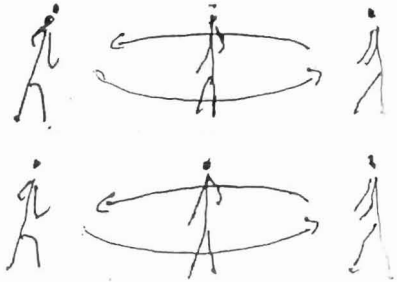
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	B. PAKAI RAKET	2.1. Memantulkan bola ke Bawah 	1.1.Memantulkan bola Bawah 	1.1.Memantulkan bola ke bawah dalam bentuk game
		2.2. Memantulkan bola ke atas	2.2.Memantulkan bola ke atas	2.2.Memantulkan bola ke atas dalam bentuk game 
		2.3. Memantulkan bola ke Bawah dan ke atas	2.3. Memantulkan bola ke Bawah 	2.3.Memantulkan bola ke Bawah dan ke atas dalam Bentuk game (bervariasi) 

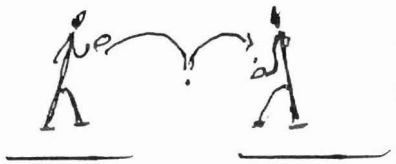
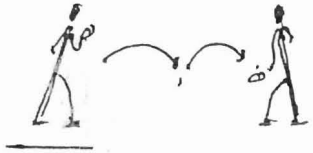
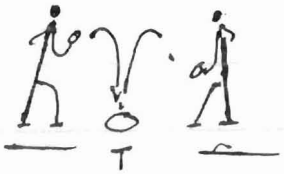
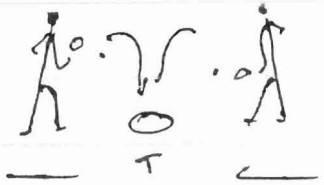
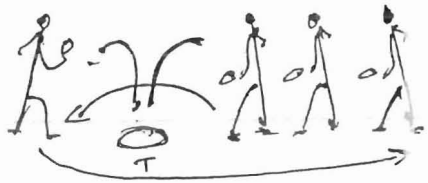
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		2.4. Melambungkan bola ke Sasaran	2.4. Melambungkan bola ke Sasaran	2.4. Melambungkan bola ke Sasaran dalam ber game 
		2.5. Memukul bola berpa sangan	2.5. Memukul bola berpasang an	2.5. Memukul bola berpasangan dalam bentuk game 
		2.6. Memukul bola menggu nakan net 	2.6 Memukul bola menggu nakan net 	2.6. Memukul bola menggunakan net dalam ben- Tuk game. 
		2.7. Alternatif lain.....		

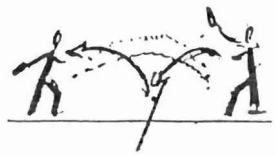
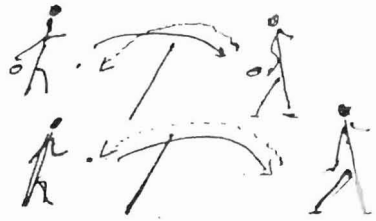
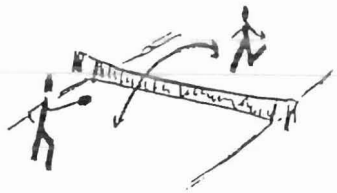
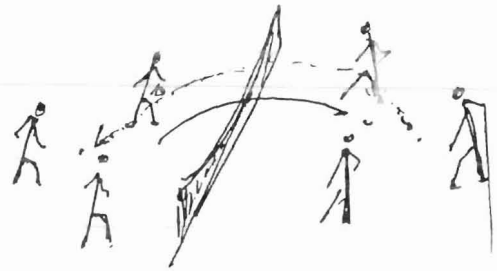
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	c. FH taktis	3.1. Gerak tanpa bola ke sam Ping.	3.1.Gerak tanpa bola ke sam Ping.	3.1.Gerak tanpa bola ke samping dalam bentuk Game. 
		3.2. Gerak tanpa bola ke de-Pan 	3.2. Gerak tanpa bola ke de-Pan 	3.2. Gerak tanpa bola ke depan dalam bentuk Game. 
		3.3. Memukul bola ke din-ding 	3.3. Memukul bola ke din-ding 	3.3. Memukul bola ke dinding dalam bentuk game 

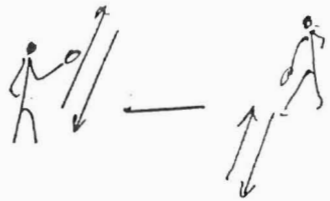
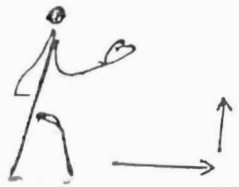
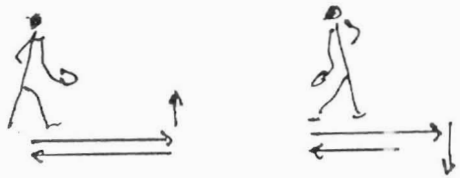
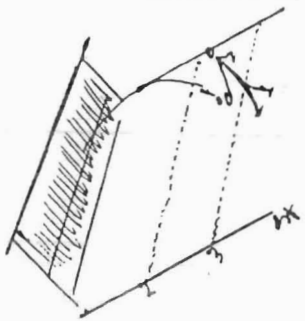
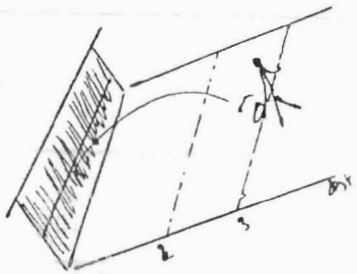
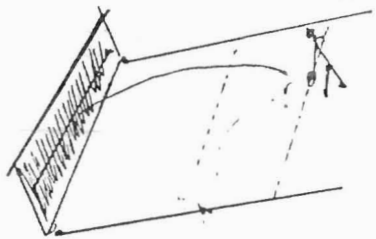
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		3.4. Memukul bola ke din ding yang di lambungkan teman 	3.4. Memukul bola ke din ding yang di lambungkan teman 	3.4. Memukul bola ke dinding yang di lambung kan teman, dalam bentuk game. 
		3.5. Memukul bola berpasa-Ngan lurus dan silang di Daerah servis. 	3.5. Memukul bola berpasa-Ngan lurus dan silang di Daerah servis. 	3.5. Memukul bola berpasangan lurus dan silang di Daerah servis dalam bentuk game. 

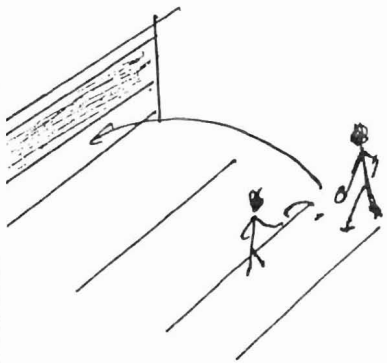
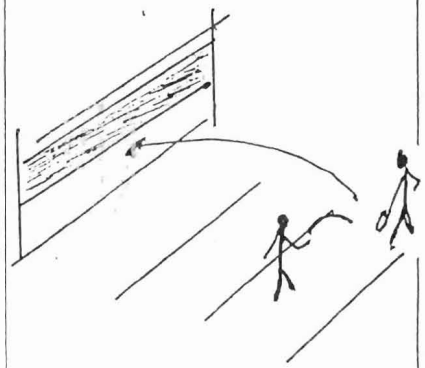
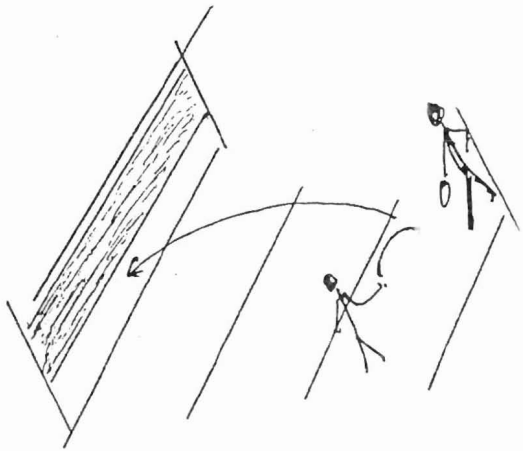
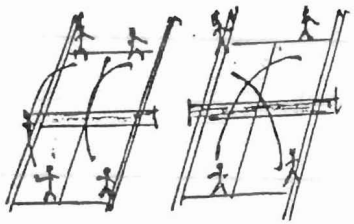
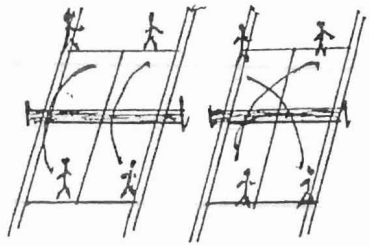
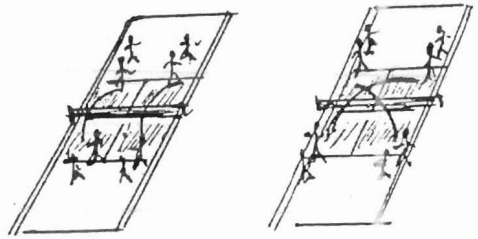
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		3.6 Memukul berpasangan lurus dan silang dari daerah belakang.	3.6 Memukul berpasangan lurus dan silang dari daerah belakang.	3.6 Memukul berpasangan lurus dan silang dari daerah belakang dalam bentuk game.
				
		3.7. Memukul bola berpasangan lurus dan silang dari daerah servis ke daerah belakang.	3.7. Memukul bola berpasangan lurus dan silang dari daerah servis ke daerah belakang.	3.7. Memukul bola berpasangan lurus dan silang dari daerah servis ke daerah belakang dalam bentuk game.
				
		Alternatif lain.....		

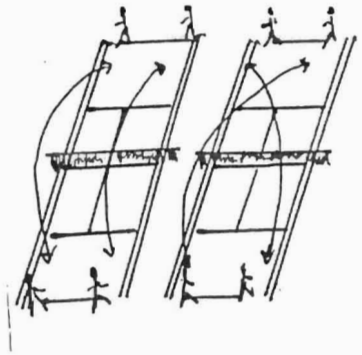
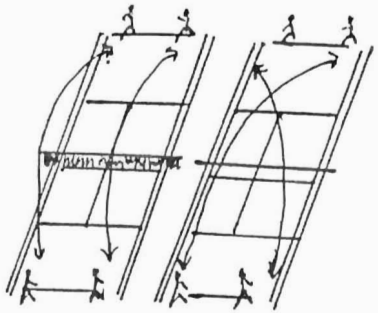
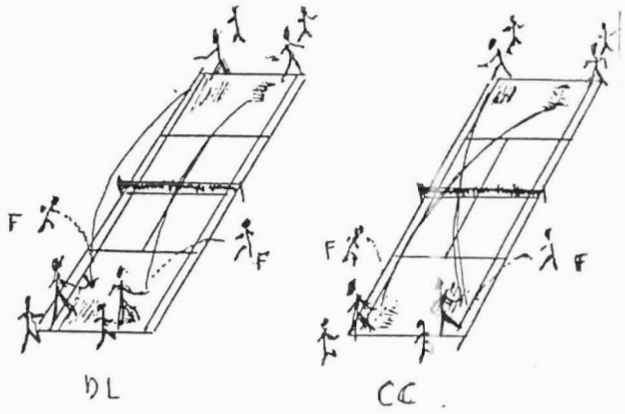
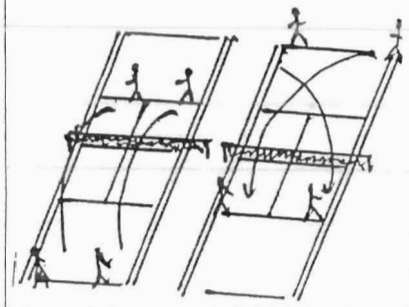
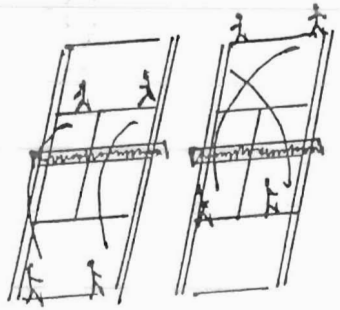
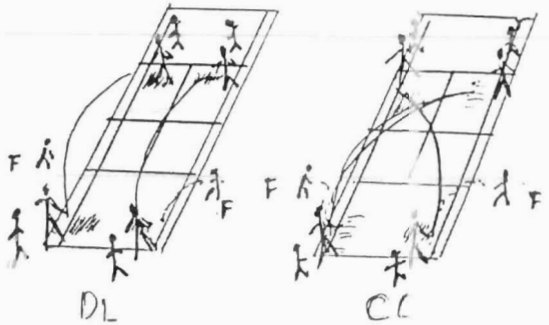
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	BACKHAND DRIVE (BH) a. Pengenalan	4.1 Melambungkan bola dengan BH 	4.1 Melambungkan bola dengan BH 	4.1 Melambungkan bola dengan BH dalam bentuk game. 
		4.2. Lempar tangkap bola dengan BH 	4.2. Lempar tangkap bola dengan BH 	4.2. Lempar tangkap bola dengan BH dalam bentuk game. 

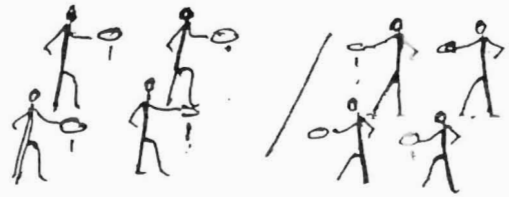
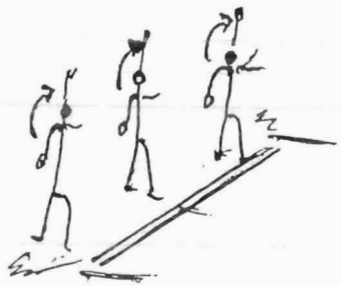
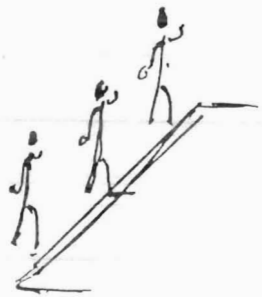
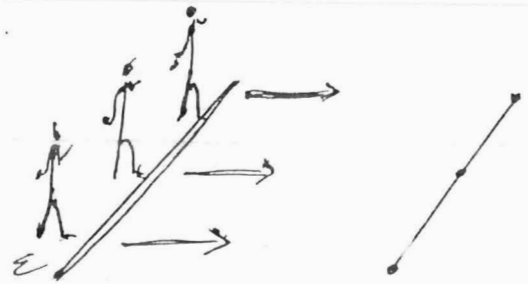
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		4.3 Memukul bola dengan BH berpasangan. 	4.3 Memukul bola dengan BH berpasangan. 	4.3 Memukul bola dengan BH berpasangan.dalam bentuk game.
		4.4 Memukul bola berpasan gan dengan BH. 	.4 Memukul bola berpasan gan dengan BH. 	.4 Memukul bola berpasan gan dengan BH. Dalam bentuk game. 

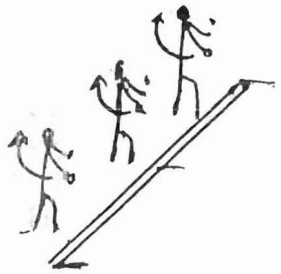
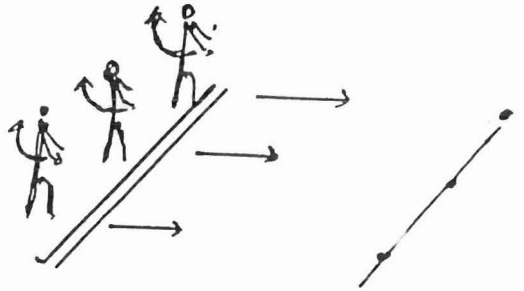
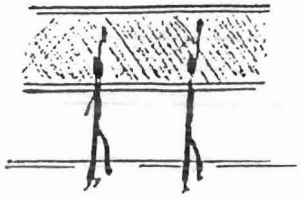
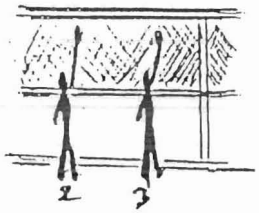
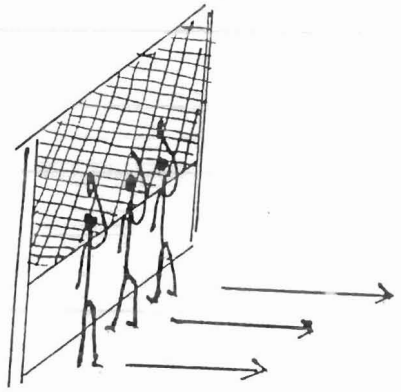
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		4.5 Memukul bola tanpa net berpasangan. 	4.5 Memukul bola tanpa net berpasangan. 	4.5 Memukul bola tanpa net berpasangan dalam bentuk game. 
		4.6 Memukul bola pakai net yang direndahkan berpasangan 	4.6 Memukul bola pakai net yang direndahkan berpasangan 	4.6 Memukul bola pakai net yang direndahkan berpasangan dalam bentuk game. 
		Alternatif lain.....		

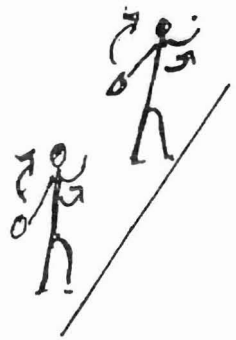
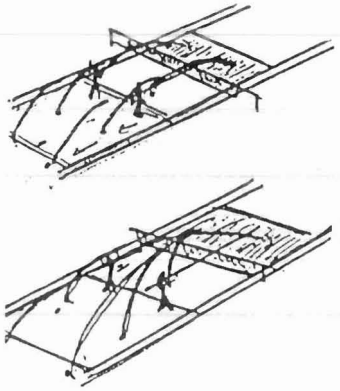
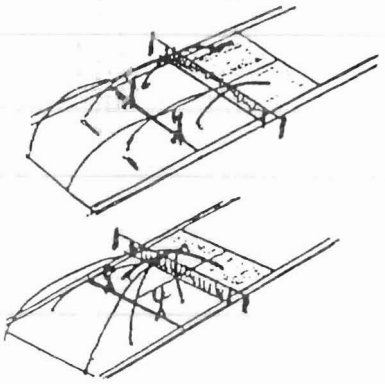
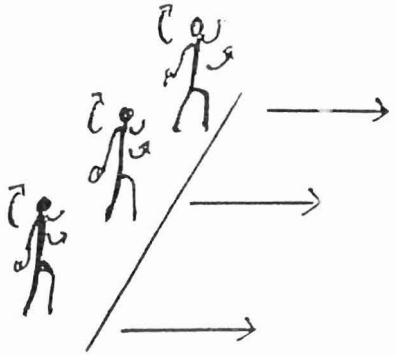
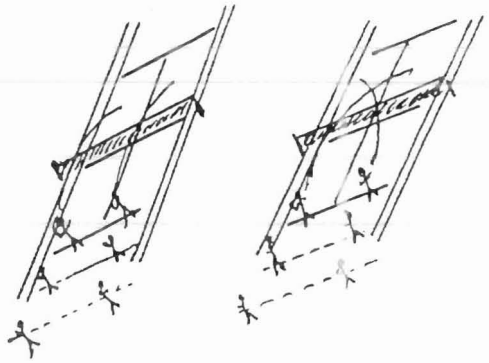
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	b. Gerakan Shadow	5.1 Gerak BH tanpa bola ke samping	5.1 Gerak BH tanpa bola ke samping	5.1 Gerak BH tanpa bola ke samping dalam bentuk game. 
		5.2 Gerak BH tanpa bola ke depan	5.2 Gerak BH tanpa bola ke depan 	5.2 Gerak BH tanpa bola ke depan dalam bentuk game. 
		5.3 Memukul bola ke dinding dengan BH. 	5.3 Memukul bola ke dinding dengan BH. 	5.3 Memukul bola ke dinding dengan BH.dalam bentuk game. 

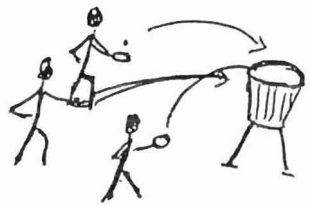
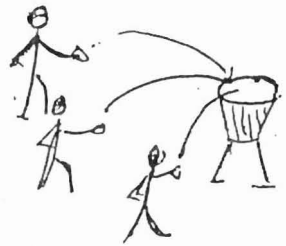
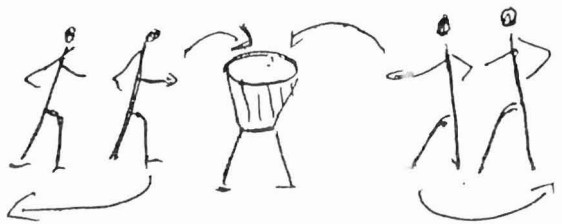
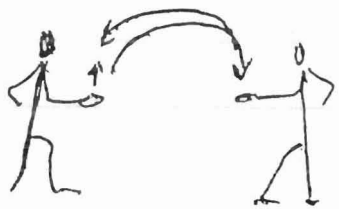
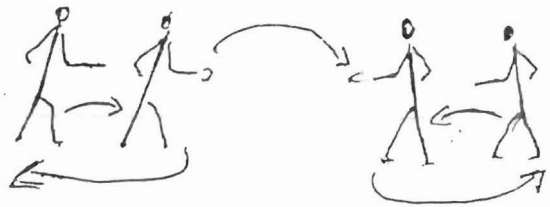
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		5.4 Memukul bola dengan BH yang dilambungkan oleh teman. 	5.4 Memukul bola dengan BH yang dilambungkan oleh teman. 	5.4 Memukul bola dengan BH yang dilambungkan oleh teman dalam bentuk game. 
		5.5 Memukul bola dengan BH dalam daerah servis. 	5.5 Memukul bola dengan BH dalam daerah servis. 	5.5 Memukul bola dengan BH dalam daerah servis. Dalam bentuk game. 

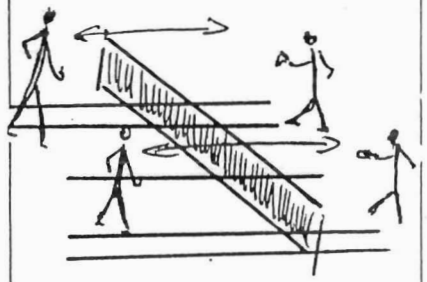
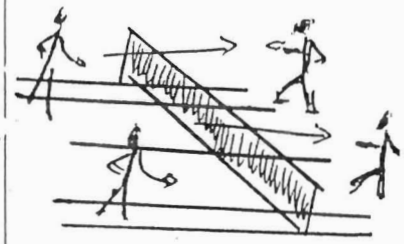
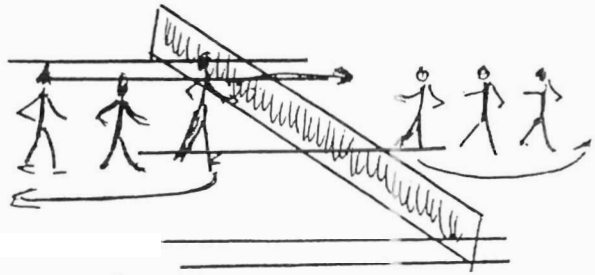
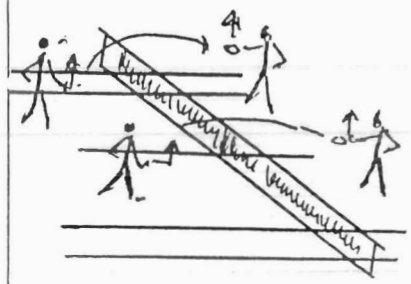
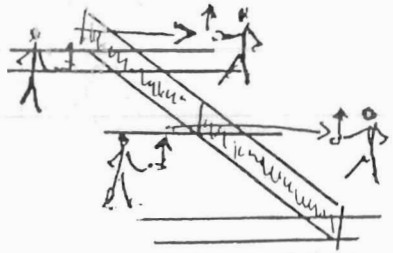
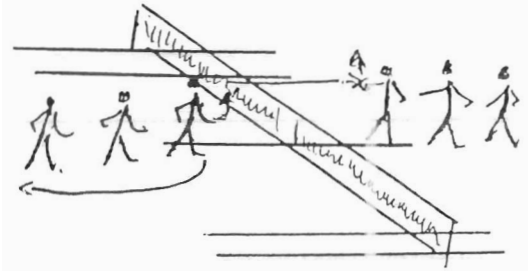
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		5.6 Memukul bola BH dari daerah belakang 	5.6 Memukul bola BH dari daerah belakang 	5.6 Memukul bola BH dari daerah belakang dalam bentuk game. 
		5.7 Memukul bola BH dari daerah servis ke daerah belakang. 	5.7 Memukul bola BH dari daerah servis ke daerah belakang. 	5.7 Memukul bola BH dari daerah servis ke daerah belakang dalam bentuk game. 
		Alternatif lain.....		

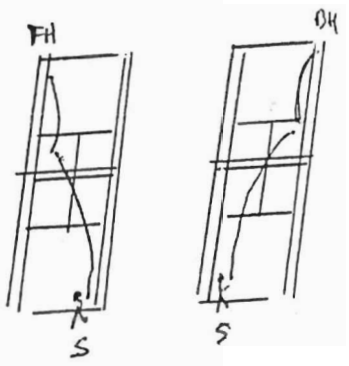
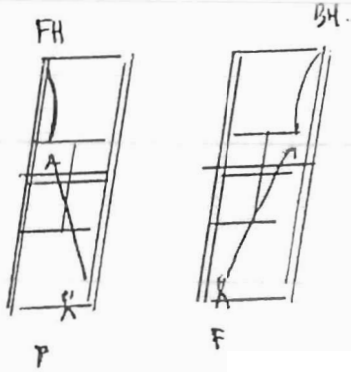
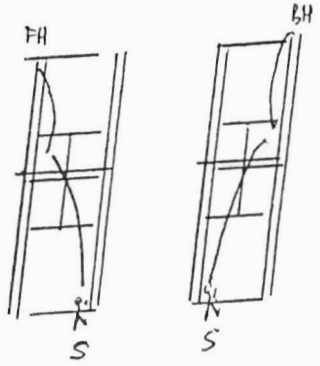
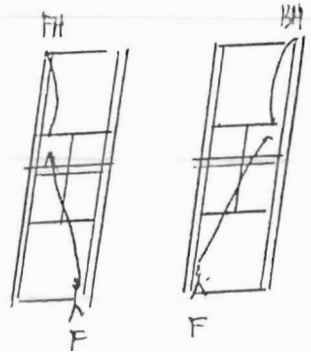
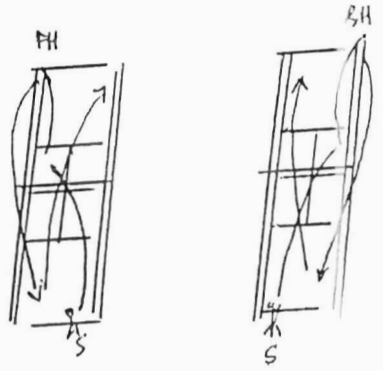
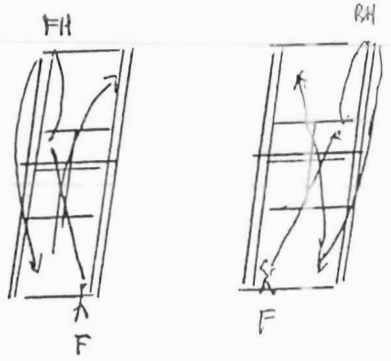
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	SERVIS	6.1 FH dan BH Ketarget yang bervariasi yang dilam bungkan sendiri	6.1 FH dan BH Ketarget yang bervariasi yang dilam bungkan sendiri	6.1 FH dan BH Ketarget yang bervariasi yang dilam bungkan sendiri dalam bentuk game 
		6.2 FH dan BH ketarget yang bervariasi dengan mengguna kan feeder 	6.2 FH dan BH ketarget yang bervariasi dengan mengguna kan feeder 	6.2 FH dan BH ketarget yang bervariasi dengan mengguna kan feeder dalam bentuk game. 

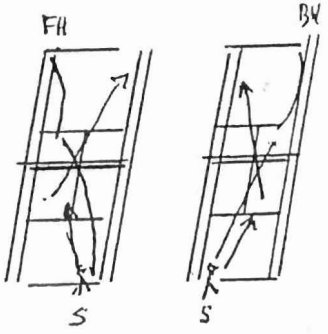
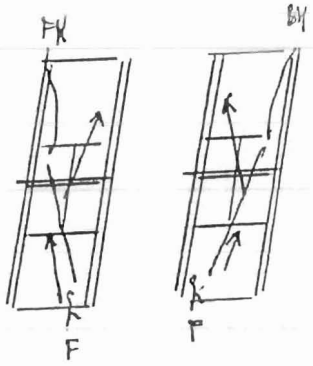
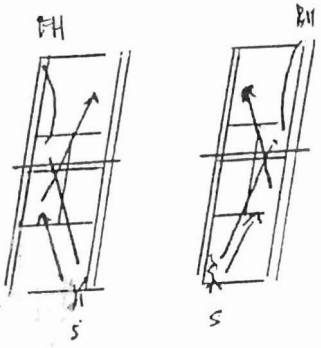
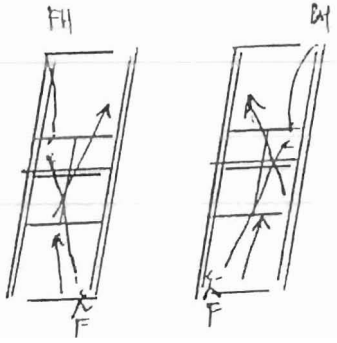
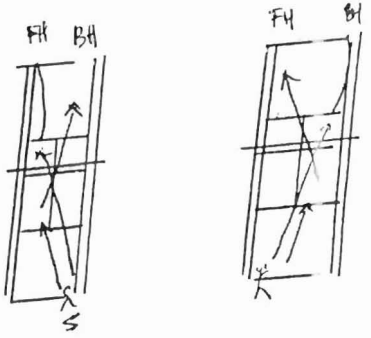
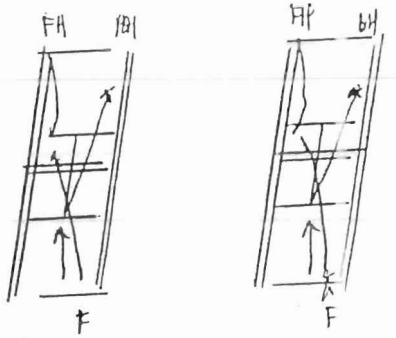
	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		6.3 Reli FH dan BH Ketarget yang bervariasi.	6.3 Reli FH dan BH Ketarget yang bervariasi.	6.3 Reli FH dan BH Ketarget yang bervariasi dalam bentuk game.
				
				

	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		  Alternatif lain.....		 

	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		8.3 Memvoli bola ke basket 	8.3 Memvoli bola ke basket 	8.3 Memvoli bola ke basket dalam bentuk game 
		8.4 Memvoli bola berpasangan 	8.4 Memvoli bola berpasangan	8.4 Memvoli bola berpasangan dalam bentuk game 

	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
		8.5 Memvoli bola di depan net 	8.5 Memvoli bola di depan net 	8.5 Memvoli bola di depan net dalam bentuk game 
		8.6 Memvoli bola di depan net dengan variasi 	8.6 Memvoli bola di depan net dengan variasi 	8.6 Memvoli bola di depan net dengan variasi dalam bentuk game 
		Alternatif lain		

	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	SERVICE AND RETURN (S dan R)	9.1 S dan R FH  9.2 S dan R BH  	9.1 S dan R FH  9.2 S dan R BH  	9.1 S dan R FH dalam bentuk game.  9.2 S dan R BH dalam bentuk game. 

	MATERI	Strategi	Terstruktur	Rangkaian Bermain
	FOREHAND DAN BACK HAND + VOLI	10.1 FH /BH dan Voli FH.  10.2 FH/BH dan Voli BH  	10.1 FH/BH dan Voli FH.  10.2 FH/BH dan Voli BH  	10.1 FH/BH dan Voli FH.dalam bentuk game  10.2 FH/BH dan Voli BH dalam bentuk game 

Lampiran 3

RINCIAN TUGAS PERKULIAHAN TENIS

Alternatif	Struktural	Rangkaian Bermain
A. P.3.4 Jelaskan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam bermain tenis. ***B. P 5.6*** 1. Diskusikan 5 bentuk-bentuk latihan FH. Secara individual, berpasangan dan grup, menggunakan net dan tanpa net. 2. Gunakan pegangan dan posisi kaki yang cocok. 3. Jelaskan secara tertulis Tugas tsb. ***C. P. 7.8*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan BH. Mulai dari yang mudah sampai ketingkat yang sulit, dengan menggunakan target 2. Gunakan pegangan dan posisi kaki yang cocok. 3. Jelaskan secara tertulis Tugas tsb. ***D. P. 9.10*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan FH dan BH mulai dari mudah sampai ke tingkat yang sulit, dengan meng-gunakan target. 2. Terapkan pegangan dan posisi kaki yang cocok dalam melakukan BH dan FH. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***E. P.11.12*** 1. 1.Diskusikan 5 bentuk latihan servis yang anda senangi, mulai dari yang mudah	*A. P. 3.4* Jelaskan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam bermain tenis. ***B. P. 5.6*** 1. Diskusikan 5 bentuk-bentuk latihan FH dari jarak dekat sampai jarak jauh dengan menggunakan target. 2. Gunakan pegangan Eastern dengan posisi kaki open atau semi open diwaktu FH 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***C. P.7.8.*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan BH dari garis servis dan garis belakang dengan menggunakan target. 2. Gunakan pegangan Eastern BH dengan posisi kaki open atau semi open diwaktu FH 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***D.P.9.10.*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan FH dan BH dari garis servis dan garis belakang dengan menggunakan target 2. Kombinasikan pegangan dan posisi kaki FH dan BH. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***E.P.11.12*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan Servis di awali dari dekat net sampai	*A. P.3.4* Jelaskan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam bermain tenis. ***B. P. 5.6*** 1. Buat 5 bentuk latihan FH dalam bentuk permainan. Menggunakan bola, menggunakan bola dan raket serta menggunakan bola, raket dan net. 2. Gunakan pegangan Eastern dan posisi kaki open atau semi open diwaktu FH. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. *C.P 7.8* 1. Buat 5 bentuk latihan BH dalam bentuk permainan. Menggunakan bola, menggunakan bola dan raket serta menggunakan bola, raket dan net. 2. Gunakan pegangan eastern dan posisi kaki semi open atau semi open yang cocok diwaktu BH 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***D.P.9.10.*** 1. Buat 5 bentuk latihan FH dan BH dalam bentuk permainan. 2. Kombinasikan pegangan dan posisi kaki FH dan BH. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb.

sampai ketingkat yang sulit. 2. gunakan pegangan dan posisi kaki yang cocok dalam melakukan servis. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tersebut. ***F. P.13.14*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan voli yang anda senangi, mulai dari yang mudah sampai ketingkat yang sulit 2. Gunakan pegangan yang anda ketahui dan anda senangi. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***G.P.15.16. (TES)*** 1. Memahami peraturan bermain tenis sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan Pelti, Melalui resume perin dividu. 2. mempersiapkan pertandingan perkelompok ***H.P.17.18*** 1. Pertandingan dalam kelompok.(A.B, C dan D) 2. Laporan pertandingan ***I.P.19.20*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan B, C lawan D) 2. Laporan pertandingan ***J.P.21.22*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan C, B lawan D) 2. Laporan pertandingan ***K.P.23.24*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan D, C lawan B)	ke garis belakang. 2. Gunakan pegangan continental dan posisi kaki semi open. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***F.P.13.14*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan voli di awali dari dekat net sampai ke garis belakang. 2. Gunakan pegangan continental 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***G.P.15.16 (TES)*** 1. Memahami peraturan bermain tenis sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan Pelti, melalui resume perin dividu. 2. Mempersiapkan pertandingan perkelompok ***H.P.17.18*** 1. Pertandingan dalam kelompok (A,B,C dan D) 2. Laporan pertandingan ***I.P.19.20*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan B, C lawan D) 2. Laporan Pertandingan ***J.P.21.22*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan C, B lawan D) 2. Laporan pertandingan ***K.P.23.24*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan D, C lawan B) 2. Laporan pertandingan **L.P.25.26** 1. Pertandingan dalam kelompok menurut	***E.P.11.12*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan dalam bentuk permainan 2. Gunakan pegangan continental dan posisi kaki semi open. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***F.P.13.14*** 1. Diskusikan 5 bentuk latihan voli dalam bentuk permainan. 2. Gunakan pegangan continental. 3. Jelaskan secara tertulis tugas tsb. ***G.P.15.16 (TES)*** 1. Memahami peraturan bermain tenis sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan Pelti, melalui resume perindividu. 2. Mempersiapkan pertandingan perkelompok. ***H.P.17.18*** 1. Pertandingan dalam kelompok (A,B, C dan D) 2. Laporan pertandingan ***I.P.19.20*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan B, C lawan D) 2. Laporan Pertandingan ***J.P.21.22*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan B, C lawan D) 2. Laporan pertandingan ***K.P.23.24*** 1. Pertandingan antar kelompok (A lawan B. C lawan D) 2. Laporan pertandingan

2. Laporan pertandingan ***L.P.25.26*** 1. Pertandingan dalam kelompok menurut keteram-pilan/tingkatan (A,B dan C) 2. Laporan pertandingan ***M.P.27.28*** 1. Lanjutan pertandingan dalam kelompok menurut tingkatan/keterampilan. 2. Laporan pertandingan ***N.P.29.30*** 1. Lanjutan pertandingan dalam kelompok menurut tingkatan/keterampilan. 2. Laporan pertandingan ***O.P.31.32 (TES AKHIR)*** ***Alat kontrol:*** ***1. untuk diskusi kelompok, melalui Konsep individu.*** ***2. Untuk hasil diskusi, melalui laporan tertulis*** ***3. Untuk pertandingan, melalui pengamatan langsung dan laporan hasil pertandingan.***	keterampilan/ tingkatan (A,B dan C) 2. Laporan pertandingan ***M.P.27.28*** 1. Lanjutan pertandingan dalam kelompok menurut tingkatan/ keterampilan. 2. Laporan pertandingan ***N.P.29.30*** 1. Lanjutan pertandingan dalam kelompok menurut tingkatan/ keterampilan 2. Laporan pertandingan ***O.P.31.32 (TES AKHIR)*** ***Alat kontrol:*** ***1. untuk diskusi kelompok, melalui Konsep individu.*** ***2. Untuk hasil diskusi, melalui laporan tertulis*** ***3. Untuk pertandingan, melalui pengamatan langsung dan laporan hasil pertandingan.***	***J.P.25.26*** 1. Pertandingan dalam kelompok menurut keterampilan/ tingkatan (A,B dan C) 2. Laporan pertandingan ***M.P.27.28*** 1. Lanjutan pertandingan dalam kelompok menurut tingkatan/ keterampilan. 2. Laporan pertandingan ***N.P.29.30*** 1. Lanjutan pertandingan dalam kelompok menurut tingkatan/ keterampilan. 2. Laporan pertandingan ***O.P.31.32 (TES AKHIR)*** ***Alat kontrol:*** ***1. untuk diskusi kelompok, melalui Konsep individu.*** ***2. Untuk hasil diskusi, melalui laporan tertulis*** ***3. Untuk pertandingan, melalui pengamatan langsung dan laporan hasil pertandingan.***

Dosen Tenis FIK UNP

Lampiran 4

DATA KEMAMPUAN HASIL BELAJAR TENIS MAHASISWA

NO	NAMA	TOTAL NILAI SIKLUS I						TOTAL NILAI SIKLUS II						JENIS KELAMIN		KET
		G D	V D	G A	S	M T	TOTAL	G D	V D	G A	S	M T	TOTAL	L	P	
1	LINDA SARI	14	15	16	14	11	70	18	16	21	15	14	85		✓	
2	RENI SOFIA	14	17	18	12	9	71	17	19	22	19	12	85		✓	
3	WIWID NARWANDI	15	17	19	12	11	74	17	19	20	20	12	88	✓		
4	DARA SUSPITA NUR	14	16	18	18	11	76	15	17	19	17	12	100		✓	
5	TUTI NOVIANTI	20	21	22	24	9	77	21	20	22	23	14	80			
6	NOVI DELSAMIR WATI	15	18	19	15	11	78	16	20	21	20	14	84		✓	
7	NITYA NILAM HAYATI	16	18	17	17	10	78	18	16	17	17	12	80		✓	
8	MAHARANI	16	18	19	15	10	78	14	17	18	12	11	77		✓	
9	DEDE MULIA ASVIKA	17	18	16	17	11	79	19	20	18	20	12	83		✓	
10	FAHRUR ROZI	15	17	19	10	19	80	20	21	19	20	26	106	✓		
11	HAYATUL RAIS	17	18	16	19	12	82	18	20	17	23	15	94	✓		
12	ADE CHANDA	15	17	18	19	13	82	20	23	19	23	16	99	✓		
13	IRVAN ARYANDI	16	17	19	21	14	87	21	20	21	23	18	103	✓		
14	HENDRI NALDI	20	21	18	15	15	89	21	23	20	25	19	108	✓		
15	ARRAHMAT SYUKRI	15	19	20	20	15	89	19	20	21	22	19	101	✓		
16	AYU NOPIANTO	17	20	21	16	16	90	21	22	23	24	21	111	✓		
17	RIKI RINALDI	17	16	20	21	18	92	18	17	21	23	26	105	✓		
18	RIFKI	18	21	20	21	14	94	19	22	21	22	21	105	✓		
19	RIFKI OKTOVEN	16	15	23	19	21	94	21	24	24	26	32	105	✓		
20	FEBRIANTO	15	18	21	22	19	95	18	21	24	24	21	108	✓		
21	NOFRIADI	18	17	22	21	18	96	21	22	24	21	21	109	✓		
22	AFRIZAL	19	21	23	25	12	97	19	21	24	26	15	104	✓		
23	HENDRI. D	20	22	24	22	12	98	21	24	26	21	15	107	✓		
24	SUKARYO	19	17	19	24	21	100	20	22	24	20	32	118	✓		
25	AFRIZON	23	19	24	22	14	104	20	22	19	27	18	106	✓		
26	DIDI WAHYUDI	21	20	25	22	21	109	23	21	26	20	32	122	✓		
27	JESKA SAPUTRA	22	21	24	22	26	112	24	23	23	23	32	125	✓		
28	ERKA GUSRIDO	22	20	24	26	26	118	19	26	22	27	26	120	✓		
29	TRI PUTRA JUNAIDI NASUTION	28	24	26	22	19	119	28	25	27	30	21	131	✓		
JUMLAH		514	538	590	553	438	2608	566	603	623	633	559	2949			

DATA KEMAMPUAN HASIL BELAJAR TENIS MAHASISWA

NO	NAMA	TOTAL NILAI SIKLUS I						TOTAL NILAI SIKLUS II						JENIS KELAMIN		KET
		G D	V D	G A	S	M T	TOTAL	G D	V D	G A	S	M T	TOTAL	L	P	
1	NUR HIDAYATI	11	12	14	13	8	57	16	15	15	24	12	80		✓	
2	ZURRIYATI DARNA	10	14	12	11	9	58	17	12	16	19	13	77		✓	
3	F. ANGELLY THEODORA	17	11	18	17	4	67	18	14	20	16	11	71		✓	
4	RIYALDI VENDRA	10	13	17	16	14	70	19	21	24	18	21	103	✓		
5	DEDI BUANA	12	14	15	19	11	71	26	28	24	14	10	102	✓		
6	DAVID	13	12	14	13	11	73	22	19	26	19	21	107	✓		
7	DINI FORTINI	16	15	18	16	14	74	19	26	20	15	16	79		✓	
8	WAHYU PUTRA	17	14	15	14	12	74	24	20	23	22	19	108	✓		
9	FEBRINALDI SAPUTRA	16	14	18	13	13	74	21	19	25	23	18	106	✓		
10	DIAN OKTOVERY	18	15	15	15	12	75	22	21	23	24	18	198	✓		
11	HENDRI RAHMAD SALEH	14	15	17	18	11	75	21	21	24	26	16	108	✓		
12	NASIRUDDI N	14	17	14	15	15	75	23	21	24	23	26	117	✓		
13	IBNU KALDUN	15	17	14	17	12	75	18	22	25	23	19	107	✓		
14	M. ASRI PANJI NUGRAH	16	18	17	15	10	76	21	23	22	24	16	106	✓		
15	RIDO BAHTRA	17	19	18	13	10	77	19	21	24	20	18	102	✓		
16	DEDEK ARBANICO	15	20	17	20	16	78	20	22	21	24	19	106	✓		
17	APRIYANTI RAHMALIA	17	14	18	19	10	78	12	21	24	25	15	97		✓	
18	LIZA FERDIAN	14	15	20	20	9	78	18	20	24	23	14	99		✓	
19	RAHMAT HIDAYAT YORI	17	14	15	19	14	79	20	23	21	22	21	107	✓		
20	DORRY AMREN GAMEAL	15	18	17	18	11	79	23	24	20	21	18	106	✓		
21	HERMANSYAH	14	16	17	17	16	80	23	19	24	20	32	118	✓		
22	ARIF YUDI HERMANTO	21	26	19	10	19	80	20	25	21	19	32	117	✓		
23	DIGO ARMANDO	16	19	18	13	15	81	20	21	20	20	21	102	✓		
24	AFDAL NUR IKHSAN	14	19	21	16	12	82	21	19	23	26	16	105	✓		
25	JECKY KURNIA	15	18	19	15	15	82	23	24	25	26	26	116	✓		
26	DELVA JUWANDA	15	18	19	14	16	82	19	23	21	24	21	108	✓		
27	DORI ALMIKO	16	18	17	18	14	83	19	20	18	21	18	98	✓		
28	SYOFIAN AFYANSYAH	16	18	16	14	21	88	20	21	22	18	32	113	✓		
29	REZA HADINATA	18	17	19	20	15	89	21	22	23	24	19	109	✓		
30	YAN SOFIAN ANWAR	18	16	21	24	14	93	21	19	22	25	19	106	✓		
31	HADI DEPOLA	21	18	21	22	18	14	22	21	25	24	18	110	✓		
32	SYUKUR	17	20	21	24	14	96	21	22	24	23	18	108	✓		
33	EDO ALIA PUTRA	20	21	23	22	14	100	23	21	23	21	19	107	✓		
34	ERI KISWANTO	23	17	21	24	16	101	22	20	22	25	21	110	✓		
35	NANDA EDYA PUTRA	17	20	21	24	21	103	21	22	22	25	26	116	✓		
36	RIODI PERMANA	25	27	21	22	18	113	26	27	22	23	26	124	✓		
JUMLAH		580	609	637	620	484	2830	741	759	802	789	705	3853			

DATA KEMAMPUAN HASIL BELAJAR TENIS MAHASISWA

NO	NAMA	TOTAL NILAI SIKLUS I						TOTAL NILAI SIKLUS II						JENIS KELAMIN		KET
		G D	V D	G A	S	M T	TOTAL	G D	V D	G A	S	M T	TOTAL	L	P	
1	LIZA USMAN	16	14	18	13	9	70	19	21	22	20	14	95		✓	
2	REZA YOLANDA	16	15	17	15	11	74	17	18	21	22	14	92		✓	
3	SAHI DANIS	16	16	19	15	10	76	18	17	20	15	14	84		✓	
4	APRILIA MONTES	14	20	18	14	11	77	20	22	20	18	15	95		✓	
5	ADRINA FRANCISKA	15	18	19	17	9	78	17	20	23	19	12	91		✓	
6	M AFRIZAL	16	17	19	14	14	80	20	21	20	20	21	107	✓		
7	WIRA GUSTIA	18	13	16	13	21	81	22	18	19	25	32	120	✓		
8	MUHARDI ANSHARI	17	16	19	13	18	83	21	26	23	19	21	110	✓		
9	INDRA WIFA	16	17	19	21	12	85	27	21	19	18	15	110	✓		
10	RUDI CHANDRA	21	17	16	14	18	86	28	24	22	16	26	116	✓		
11	FANGKI KURNIA	19	20	16	14	19	88	19	17	21	23	21	101	✓		
12	IBNU KHALDUN HAS	24	21	20	17	8	90	22	19	21	22	12	96	✓		
13	KRISDIYANTO	16	25	18	17	14	90	21	20	24	17	16	98	✓		
14	JUANDA	16	19	24	18	13	90	19	22	24	16	18	99	✓		
15	PRIMA YOGI NURFI	17	14	18	21	15	91	24	21	26	19	18	108	✓		
16	A. ZAKARSIH	18	20	18	22	14	92	20	22	23	26	19	110	✓		
17	FANDY NURDIANTO	18	20	19	22	16	93	21	22	20	26	21	110	✓		
18	EDO WIRAYADI	20	21	23	17	14	96	21	21	23	17	18	100	✓		
19	EFRANS GALUB SETIAWAN	20	19	20	21	16	96	22	23	25	20	21	111	✓		
20	WAWAN KURNIAWAN	18	19	19	20	21	97	18	22	19	21	32	112	✓		
21	DEDI AMIRULLAH BARUS	16	20	23	20	18	97	18	22	24	22	19	105	✓		
22	JHONI PRANATA	20	21	22	20	14	97	23	22	24	21	16	108	✓		
23	PANJI PAHLAWAN	20	19	21	24	15	99	22	23	25	20	16	111	✓		
24	KURNIAT	20	19	22	21	19	101	21	24	21	23	26	115	✓		
25	YOSDIMAL	23	25	24	19	12	103	22	24	23	21	15	105	✓		
JUMLAH		450	465	487	442	361	2210	522	532	552	506	472	2609			

Lampiran 5

PETUNJUK PENYELENGGARAAN TES TENIS ITN
(INTERNASIONAL TENIS NUMBER) MAHASISWA FIK UNP

Tes ITN merupakan sistem penilaian tenis Nasional dengan menggunakan Internasional Tenis Number sebagai salah satu bentuk tes yang dikeluarkan oleh ITF untuk menunjukkan tingkat pemain seseorang mulai dari tingkat pemula sampai ke tingkat advance. Artinya tes ini dapat digunakan oleh semua kelompok umur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian berikut:

A.PETUNJUK PENGUMPAN (*FEEDER)*

Salah satu aspek penting dari penilaian adalah pengumpanan bola yang sering diistilahkan dalam tenis dengan "*feeder*" Pengumpan adalah seseorang yang memberikan bola kepada pemain/peserta (testee). Pemberian bola ini dilakukan secara konsisten dan mudah, sehingga pemain dapat memukul dengan baik. Tugas pengumpan ini dilakukan untuk tes *Groundstroke Depth, Volley Depth dan Ground stroke Accuracy.* Sedangkan untuk servis tidak dibutuhkan pengumpan, cukup langsung dari pemain. Posisi pengumpan dan pemain dapat dilihat pada gambar 1. Sebelum melakukan pengumpanan ini, pengumpan harus memastikan pemain telah siap untuk menerima bola. Umpanan bola dapat ditolak apabila pemain atau pengumpan menilai bahwa umpanan bola tersebut tidak memenuhi persyaratan petunjuk ini. Tehnik pengumpanan untuk masing-masing item dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpan "***Groundstroke Depth***"

Untuk penilaian tehnik ini, pemain berada di tengah dan sedikit di belakang garis belakang lapangan (*baseline*). Sedangkan pengumpan berada ditengah lapangan antara garis servis dan net. Pengumpanan bola dilakukan bergantian antara *forehand* dan *backhand* dengan menggunakan tangan ataupun raket (*drop feed atau racket feed*) bukan

MILIK PERPUSTAKAAN

dengan reli (*ralley fed*). Pengumpan berusaha sebaik mungkin agar bola jatuh dan memantul kurang lebih setengah dari jarak antara garis servis dan garis belakang sesuai gambar yang telah diberi tanda x. Dengan demikian pemain diharapkan untuk maju kearah bola sebelum memukul. Secara ideal pemain seharusnya memukul bola pada saat bola dalam ketinggian antara lutut dan pinggul untuk semua *groundstroke*

2. Pengumpan ***"Groundstroke Accuracy"***

Posisi pemain sama dengan tehnik yang pertama, di mana pemain berada di tengah antara tengah lapangan dan garis permainan tunggal dan sedikit dibelakang garis belakang lapangan. Pengumpan berada ditengah lapangan antara garis servis dan net. Pengumpan berusaha agar bola jatuh dan memantul kurang lebih setengah dari jarak antara garis servis dan garis belakang dan antara tengah lapangan dan garis permainan tunggal sesuai gambar yang telah diberi tanda X. Pemain seharusnya berada didekat garis permainan tunggal pada saat memukul bola. Dengan demikian pemain akan sempat untuk maju kearah bola sebelum memukul.

3. Pengumpan ***"Volley Depth"***

Posisi pemain berada pada garis servis ditengah lapangan sesuai dengan gambar 3. sedangkan Pengumpan berada diposisi yang sama diseberang net. Pemain harus dapat maju dan memukul bola pada ketinggian antara pinggul dan bahu.

B. PETUNJUK "*GROUNDSTROKE DEPTH*"

1. *Groundstroke Depth* merupakan suatu istilah tehnik yang digunakan dalam olahraga tenis yang memiliki pengertian bahwa tehnik pukulan (*forehand dan backhand*) yang dilakukan setelah bola jatuh dari lapangan permainan. Pukulan ini dilakukan dari garis belakang (*base line*) ke daerah belakang *(back court*) melewati net. Daerah belakang dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu area 1 poin, area 2 poin, area 3 poin dan area 4 poin. Keempat area inilah yang menjadi sasaran pemain

untuk *groundstroke Depth* dengan arti bola yang dipukul masuk kearea yang yang memiliki poin tinggi, maka nilainya akan semakin baik. Proses ini dilakukan sebanyak sepuluh (10) bola pada sisi kiri dan kanan secara bergantian satu *forehand* dan satu *backhand* dst. Dengan demikian maksimum poin yang akan diperoleh pemain adalah 90 poin.

2. Tujuan penilaian ini adalah untuk menguji kemampuan peserta dalam mengontrol, *depth* dan power pada waktu melakukan *forehand dan bakchand.*
3. Sebelum peserta melakukan tes ini mulailah dengan memastikan bahwa peserta telah pemanasan.
4. Pemain hanya akan mendapat poin untuk area permainan tunggal dan akan menerima poin ganda, bila mana pantulan bola yang kedua dapat melampaui garis power.
5. Poin diberikan berdasarkan dimana pantulan bola pertama dan kedua berada.
6. Pengumpan harus berusaha semampunya agar bola jatuh dan memantul kurang lebih setengah dari jarak antara garis servis dan garis belakang dan antara tengah lapangan dan garis permainan tunggal sesuai gambar. Pemain mempunyai opsi Uituk menolak pengumpanan yang tidak jatuh ditempat yang benar.

7. Poin atas *accuracy* diberikan sebagai berikut:

1 poin - bilamana bola jatuh di areal servis

2 poin - bilamana bola jatuh di kotak depan dibelakang garis servis

3 poin - bilamana bola jatuh di kotak tengah dibelakang garis servis

4 poin - bilamana bola jatuh di kotak terakhir dibelakang garis servis

8. Power poin diberikan sebagai berikut:

Power Area = 1 poin bonus - Bilamana bola jatuh dimana saja dalam areal permainan tunggal dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power, diberikan 1 poin bonus.

9. **Power Area = Poin ganda** Bilamana bola jatuh dimana saja dalam areal permainan tunggal dan pantulan kedua jatuh di belakang garis power, diberikan poin ganda

   Contoh: 5 poin diberikan bilamana pantulan pertama jatuh di area 4 poin dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power. 8 poin diberikan bilamana pantulan kedua jatuh dibelakang garis power.

10. Poin- poin kemudian dijumlah untuk mendapatkan total poin yang diperoleh pada bagian Penilaian *Groundstroke Depth*
11. 0-Poin, bilamana pantulan pertama jatuh diluar area permainan tunggal.
12. Untuk nilai Konsistensi akan diberikan 1 poin ekstra untuk setiap pukulan yang tidak salah.

B. PETUNJUK "*VOLLEY DEPTH*"

1. *Volley depth* merupakan salah satu tehnik pukulan yang dilakukan sebelum bola jatuh ke lapangan dengan sasaran di daerah belakang lapangan permainan. Sasaran pukulan ini juga memiliki 4 area, yaitu area 1 poin, arena 2 poin, area 3 poin dan area 4 poin. Setiap peserta berusaha mendapatkan poin yang terbesar dengan melakukan 8 kali kesempatan pada sisi kiri dan kanan secara bergantian *satu forehand* dan satu *backhand* dst. Dengan menggabungkan nilai bonus, maka poin maksimal akan diperoleh 72 poin.
2. Tujuan penilaian ini adalah untuk menguji kemampuan *volley Forehand dan backhand* pemain
3. Sebelum peserta melakukan tes ini, Mulailah dengan memastikan bahwa peserta telah melakukan pemanasan yang cukup.
4. Pemain hanya akan mendapat poin untuk area permainan tunggal dan akan menerima poin ganda, bila mana pantulan bola yang kedua dapat melampaui garis power.
5. Poin diberikan berdasarkan dimana pantulan bola pertama dan kedua berada.

6. Pengumpan memberikan bola kepada pemain dengan ketinggian antara pinggul dan bahu. Pemain mempunyai opsi untuk tidak menerima bola yang ketinggiannya tidak benar.

Poin untuk *Accuracy* diberikan sebagai berikut:

1 poin - bilamana bola jatuh di areal servis

2 poin - bilamana bola jatuh di kotak depan dibelakang garis servis

3 poin - bilamana bola jatuh di kotak tengah dibelakang garis servis

4 poin - bilamana bola jatuh di kotak terakhir dibelakang garis servis

7. Power poin diberikan sebagai berikut:

Power Area = 1 poin bonus - Bilamana bola jatuh dimana saja dalam areal permainan tunggal dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power.

8. **Power Area = Poin ganda** Bilamana bola jatuh dimana saja dalam areal permainan tunggal dan pantulan kedua jatuh di belakang garis power.

   Contoh: 5 poin diberikan bilamana pantulan pertama jatuh di area 4 poin dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power. 8 poin diberikan bilamana pantulan kedua jatuh dibelakang garis power.

9. Poin- poin kemudian dijumlah untuk mendapatkan total poin yang diperoleh pada bagian Penilaian *Groundstroke Depth*
10. 0-Poin, bilamana pantulan pertama jatuh di luar area permainan tunggal
11. Untuk nilai Konsistensi akan diberikan 1 poin ekstra untuk setiap pukulan yang tidak salah.

C. PETUNJUK "*GROUNDSTROKE ACCURASY*"

1. *Grounstroke Accurasy* merupakan suatu tehnik pukulan *forehand* dan *backhand* yang dilakukan setelah bola jatuh di lapangan dan diarahkan pada target yang telah ditentukan, yaitu target yang memanjang dari net kearah belakang dengan jarak 2.05 meter dari garis tunggal.

2. Pelaksanaannya adalah Pemain memukul 6 bola pada sisi kiri dan kanan secara bergantian satu *forehand* dan *satu backhand*, satu *forehand* dan satu *backhand* dst... Pemain harus memukul bola lurus mengikuti garis permainan tunggal. 6 bola lagi diberikan pada sisi kiri dan kanan secara bergantian satu *forehand* dan satu *backhand*, satu *forehand* dan satu *backhand* dst...Pemain harus memukul bola diagonal kearah garis permainan tunggal.

3. Poin diberikan berdasarkan dimana pantulan bola pertama dan kedua berada.

4 Pengumpan seharusnya memberikan bola ditengah antara garis servis dan garis belakang sesuai yang digambarkan. Pemain atau pengumpan mempunyai opsi untuk tidak menerima bola yang jatuhnya tidak di area yang benar.

5. Poin untuk *Accuracy* diberikan sebagai berikut:

   1 poin - Bilamana bola jatuh dimana saja bagian tengah lapangan diluar areal target.

   2 poin - Bilamana bola ;atuh dibagian target *Groundstroke Accuracy* sebelum garis servis.

   3 poin - Bilamana bola jatuh dibagian target *Groundstroke Accuracy* setelah garis servis.

6. Power poin diberikan sebagai berikut:

Power Area = 1 poin bonus - Bilamana bola jatuh dimana saja dalam areal permainan tunggal dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power.

Power Area = Poin Ganda - Bilamana ▸ bola jatuh dimana saja dalam areal permainan tunggal dan pantulan kedua jatuh dibelakang garis power.

Contoh: 4 poin diberikan bilamana pantulan pertama jatuh di area 3 poin dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power. 6 poin diberikan bilamana pantulan kedua jatuh dibelakang garis power.

7. **0- poin** - Bilamana pantulan pertama jatuh diluar areal permainan tunggal
8. **Konsistensi:** 1 poin ekstra diberikan untuk setiap pukulan yang tidak salah.
9. Poin-poin kemudian dijumlah untuk mendapatkan total poin yang diperoleh pada bagian Penilaian *Groundstroke Accuracy.*
10. Poin maksimum adalah 72 poin.

D. PETUNJUK SERVIS

1. Servis merupakan pukulan pertama dalam bermain tenis, dan dilakukan sebelum bola jatuh ke lapangan dan masuk kedaerah servis yang berlawanan secara diagonal. Dalam penilaian ini, masing-masing daerah servis dibagi dua, yaitu target dekat garis tengah dan target dekat garis samping. .
2. Pelaksanaan Servis dilakukan sebanyak 12 kali. 3 servis kearah kotak servis pertama dekat garis samping, 3 servis kearah kotak servis pertama dekat garis tengah tengah, 3 servis kearah kotak servis kedua dekat garis samping, 3 servis kearah kotak, servis kedua dekat garis tengah.
3. Poin diberikan berdasarkan dimana pantulan bola pertama dan kedua berada. Bilamana servis pertama jatuh diareal servis yang benar, servis kedua tidak perlu dilakukan, bilamana servis mengenai net dan jatuh diareal servis yang benar, servis tersebut diulang.
4. Poin Accuracy diberikan sebagai berikut:

Servis Pertama :

2 poin - Bilamana bola jatuh di areal kotak servis yang benar
4. poin – Bilamana bola jatuh di areal target dari kotak servis yang benar

Servis Kedua :

1 poin - Bilamana bola jatuh di areal kotak servis yang benar

2 poin - Bilamana bola jatuh di areal 'at get dari kotak servis yang benar

5. Power poin diberikan sebagai berikut:

   Power Area = 1 poin bonus - Bilamana bola jatuh dimana saja dalam areal kotak servis yang benar dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dan garis power.

   Power Area = Poin Ganda • Bilamana bola jatuh dimana saja dalam meal kotak servis yang benar dan pantulan kedua jatuh dibelakang garis power.

   Contoh: 4 poin diberikan bilamana pantulan pertama jatuh di area 3 poin dan pantulan kedua jatuh diantara garis belakang dart garis power. 6 poin diberikan bilamana pantulan kedua jatuh dibelakang garis power.

6. **0 poin** - Bilamana pantulan pertama jatuh diluar areal kotak servis yang benar.
7. **Konsistensi:** 1 poin ekstra diberikan untuk setiap servis yang jatuh di dalam kotak servis yang benar. (servis pertama maupun servis kedua)
8. Poin-poin kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan total poin yang diperoleh pada bagian Penilaian Servis. Maksimum poin yang akan diperoleh pemain adalah 108 poin.

	Pantulan Pertama		Pantulan		
Servis	Areal Target	Kotak Servis Yang Benar	Areal Power 1 Poin Bonus	Areal Power Dobel Poin	Total Nilai
Servis Pertama	4			4	8
	4		1		5
		2		2	4
		2	1		3
Servis Kedua	2			2	4
	2		1		3
				1	2
					2

D. MOBILITY (KEMAMPUAN GERAK)

1. Mobility merupakan kemampuan gerak yang dilakukan seseorang. Kemampuan gerak dalam olahraga tenis sangat diperlukan. Makin bagus kemampuan gerak seseorang akan semakin mudah ia melakukan pukulan. Untuk mengukur mobilitas seseorang dapat dilakukan dengan memugut lima bola tenis dan meletakannya ditempat tertentu. (dapat dilihat pada Gambar) Nilai didata dalam ukuran detik.

2. Poin diberikan berdasarkan waktu yang diperlukan untuk melakukannya. Lebih cepat pemain menyelesaikannya lebih besar poin yang diperoleh.

3. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Letakan raket dengan kepala raket sedikit di belakang garis permainan bagian belakang. Gagang reket menghadap pagar belakang sesuai yang digambarkan. Letakan 5 bola disudut garis yang telah ditentukan. Gerakan dimulai dari bagian tengah garis belakang, setiap bola harus diambil dan diletakan di atas senar raket, satu per satu dengan arah lawan jarum jam.

Waktu di data menggunakan *stopwatch* setelah diberikan aoa-aba "Ya". Pada saat bola terakhir diletakan di atas senar raket waktu dihentikan. Semakin cepat waktunya, semakin banyak poin yang diperoleh.

4. Poin maksimum yang diperoleh pemain adalah 108 poin.

Tabel Mobilitas

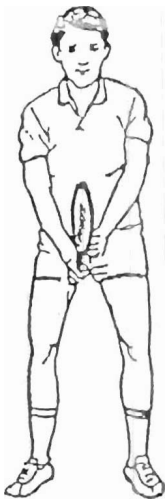
T	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	45	52	61	76

Semakin cepat waktunya, semakin banyak poin yang diperoleh.

Contoh tersebut diatas menunjukkan penilaian mobility yang diselesaikan dalam kurun waktu 22 detik dan mendapatkan 21 poin.

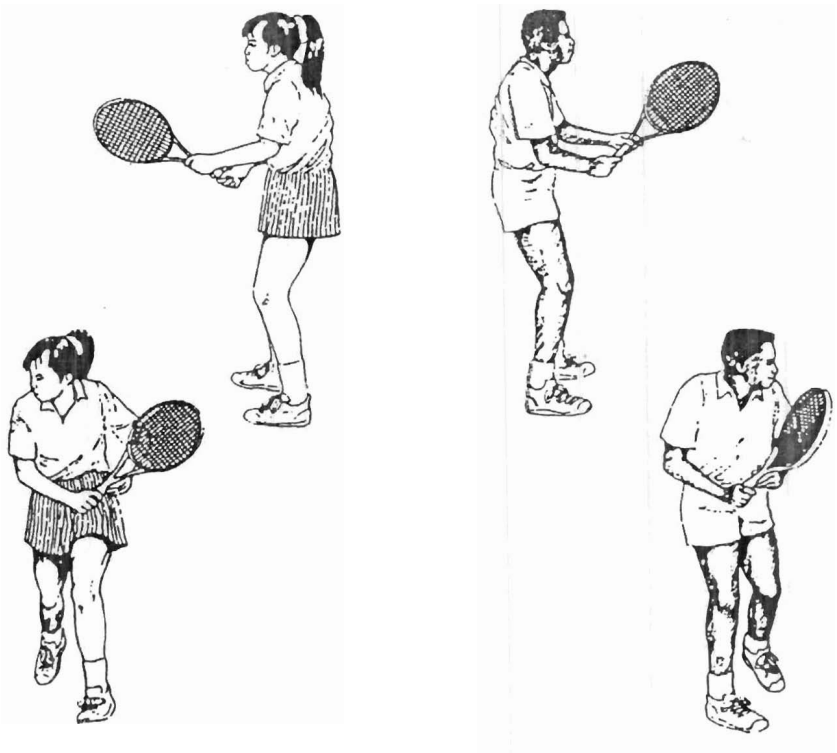
Lampiran 6

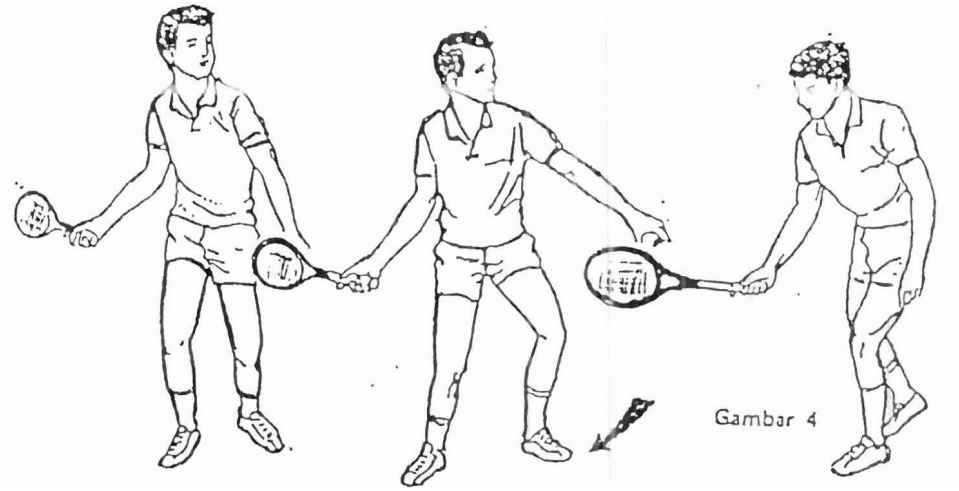
Gambar Teknik Tenis



Gambar 1.1. Sikap awal forehand dan backhand

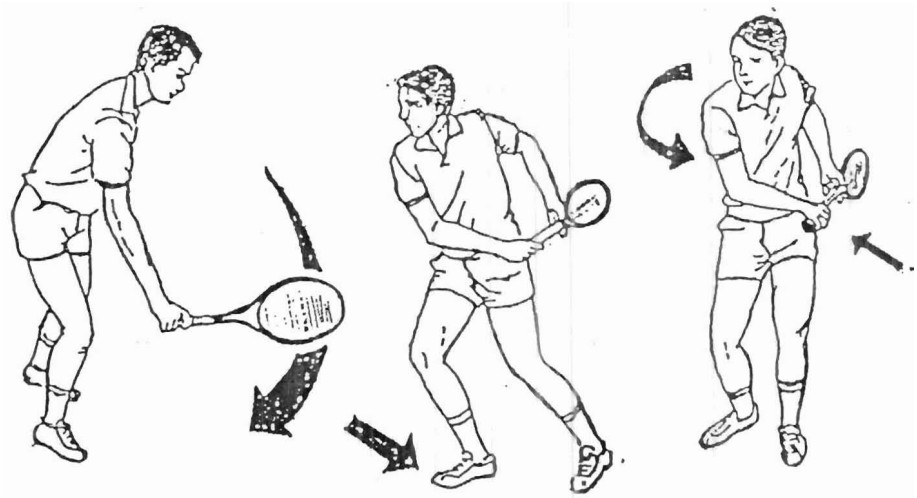
Sumber: John Visbeen, Tenis Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 31





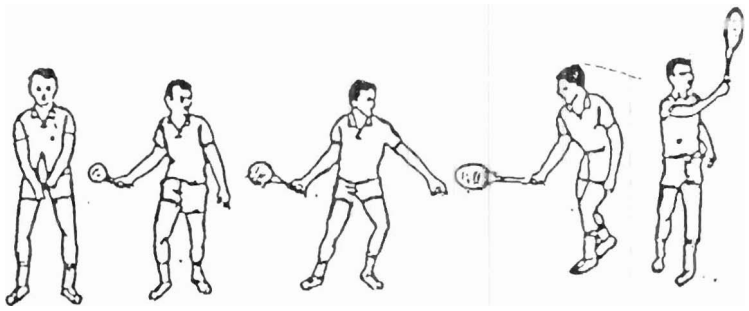
Gambar 1.2. Sikap ayunan *forehand*

Sumber: John Visbeen, **Tenis,** Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 32



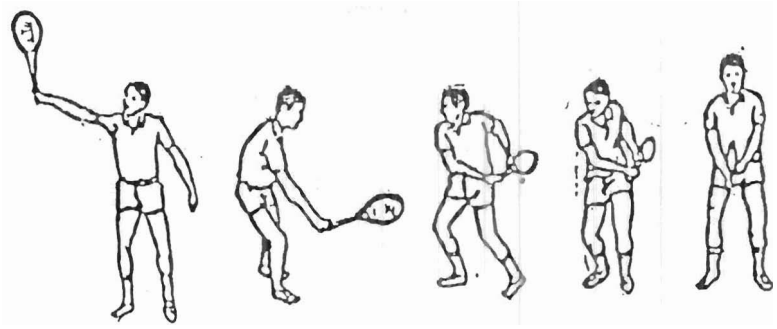
Gambar 1.3. Sikap ayunan *backhand*

Sumber: John Visbeen, **Tenis,** Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 36



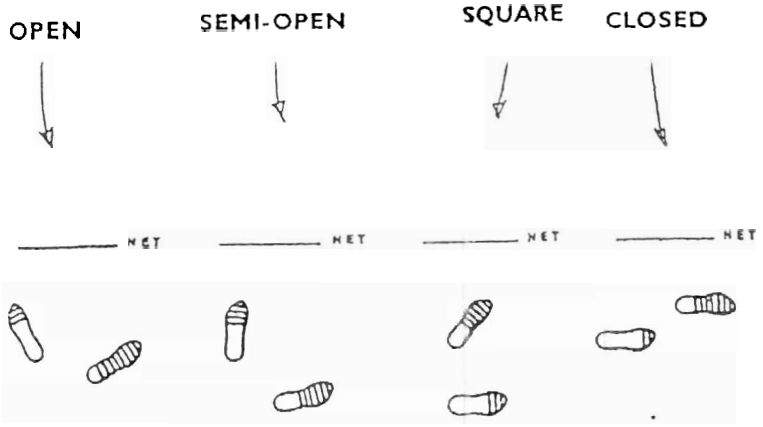
Gambar 1.4. Pelaksanaan *forehand* secara menyeluruh

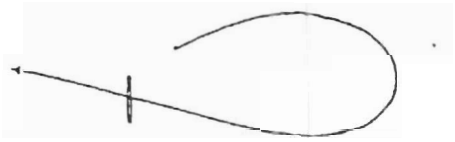
Sumber: John Visbeen, **Tenis,** Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 33



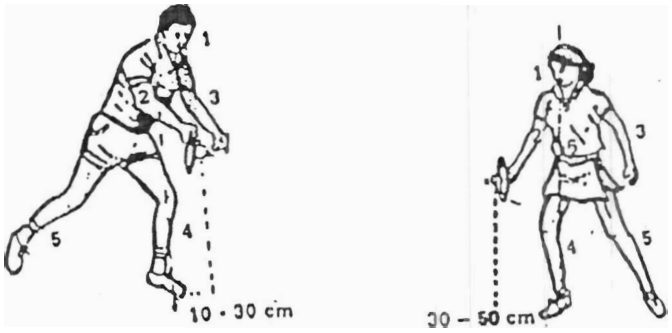
Gambar 1.5. Pelaksanaan *backhand* secara menyeluruh

Sumber: John Visbeen, **Tenis,** Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 37



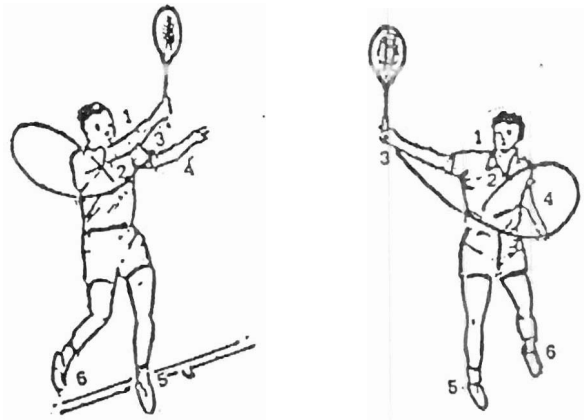


Typical Racket Path



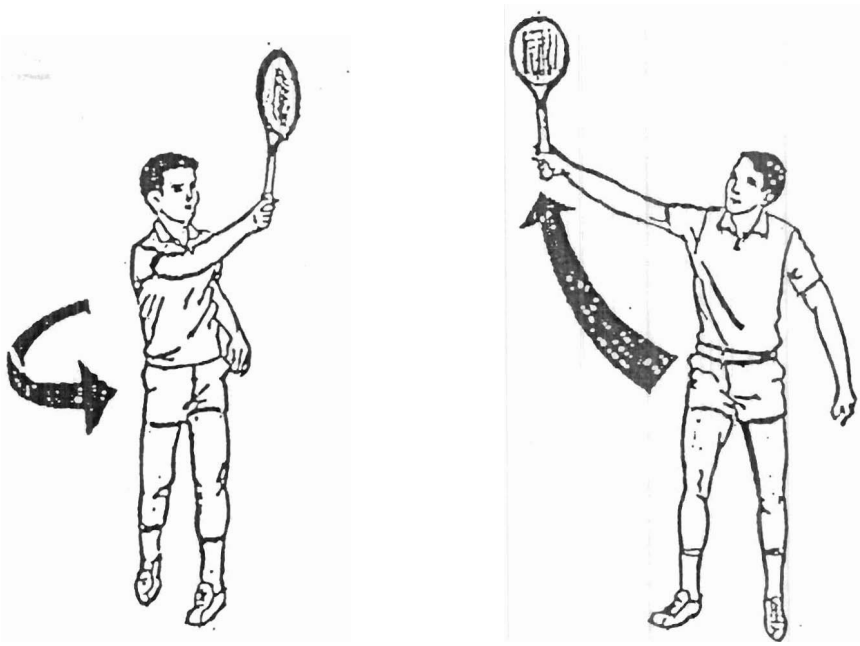
Gambar 1.6. Saat kontak bola *forehand* dan *backhand*

Sumber: Opa L'esgay, **Tenis: Luwes dan Cerdas**. Bandung : PN. Angkasa, 1987, h. 68



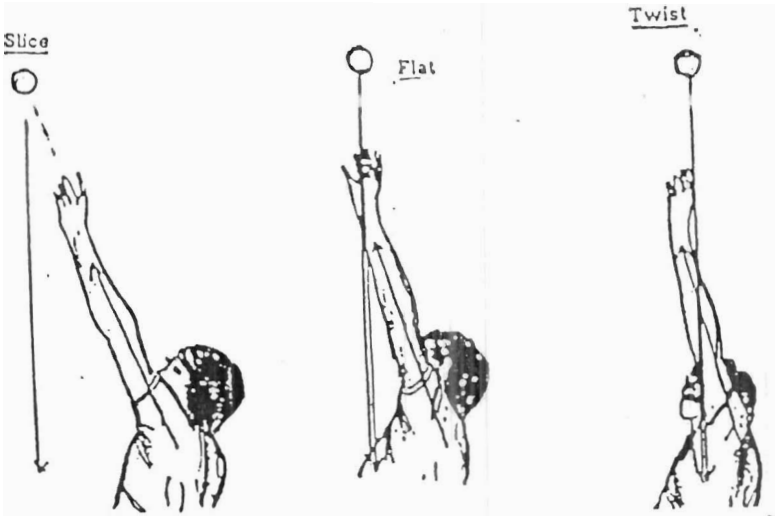
Gambar 1.7. Jalannya raket waktu ayunan belakang dan ayunan ke depan

Sumber: Opa L'esgay, **Tenis: Luwes dan Cerdas**. Bandung : PN. Angkasa, 1987, h. 69



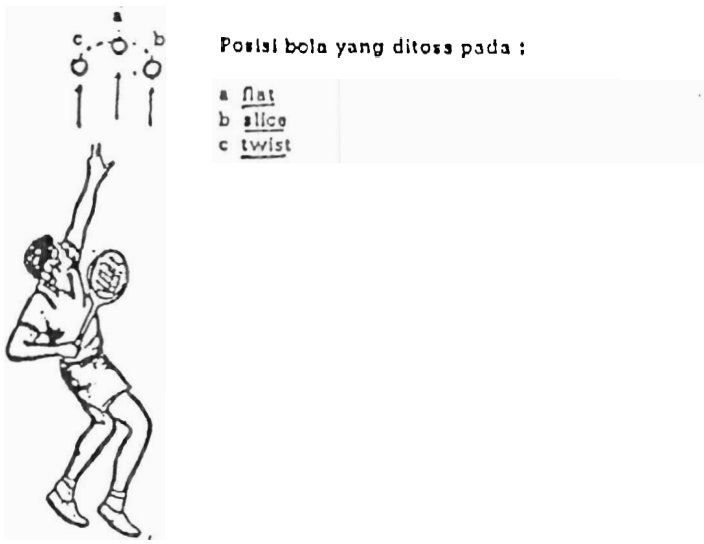
Gambar 1.8. Sikap akhir ayunan

Sumber: John Visbeen, **Tenis,** Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 36



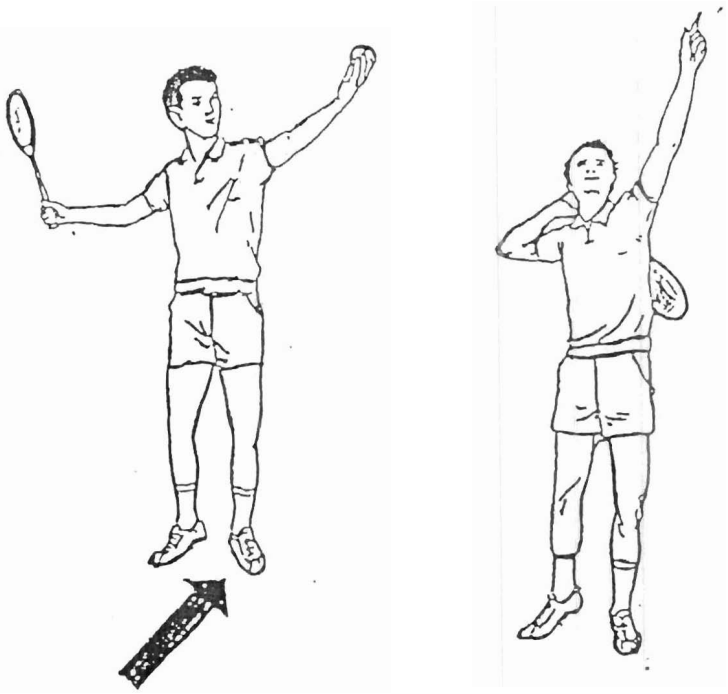
Gambar 1.9. Penempatan bola servis dilihat dari depan

Sumber: Opa L'esgay, **Tenis: Luwes dan Cerdas**. Bandung : PN. Angkasa, 1987, h. 28



Gambar 1.10. Penempatan bola servis dilihat dari belakang

Sumber: Opa L'esgay, **Tenis: Luwes dan Cerdas**. Bandung : PN. Angkasa, 1987, h. 27

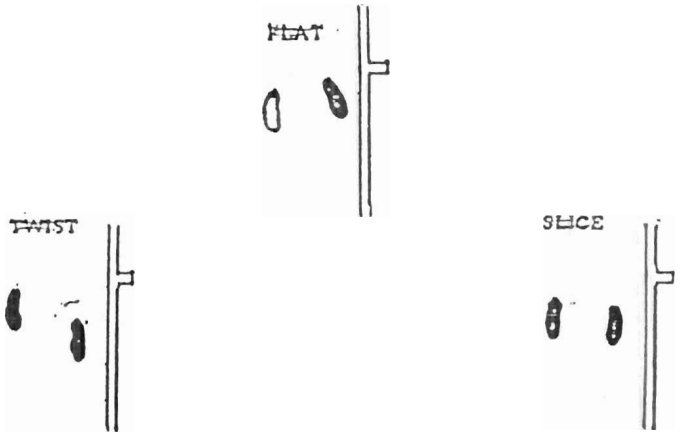


Gambar 1.11. Penempatan bola servis dilihat dari atas

Sumber: Opa L'esgay, **Tenis: Luwes dan Cerdas**. Bandung : PN. Angkasa, 1987, h. 27

Gambar 1.12. Sikap awal servis

Sumber: John Visbeen, **Tenis,** Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra, 1987, h. 38



Gambar 1.13. Posisi kaki diwaktu servis

Sumber: Opa L'esgay, **Tenis: Luwes dan Cerdas**. Bandung : PN. Angkasa, 1987, h. 31

International Tennis Number – On Court Assessment

Nama: _____ Tanggal Lahir: _____ Jenis Kelamin: L / P

Penilai: _____ Tanggal: _____ Tempat: _____

GS Depth	
Pukulan	Nilai
Forehand 1	
Backhand 2	
Forehand 3	
Backhand 4	
Forehand 5	
Backhand 6	
Forehand 7	
Backhand 8	
Forehand 9	
Backhand 10	
Sub Total	
Konsistensi	
GS Depth Total	

Volley Depth	
Pukulan	Nilai
Forehand 1	
Backhand 2	
Forehand 3	
Backhand 4	
Forehand 5	
Backhand 6	
Forehand 7	
Backhand 8	
Sub Total	
Konsistensi	
GS Depth Total	

GS Accuracy	
Pukulan	Nilai
Forehand DL 1	
Backhand DL 2	
Forehand DL 3	
Backhand DL 4	
Forehand DL 5	
Backhand DL 6	
Forehand CC 7	
Backhand CC 8	
Forehand CC 9	
Backhand CC 10	
Forehand CC 11	
Backhand CC 12	
Sub Total	
Konsistensi	
GS Accuracy Total	

Serve	
Pukulan	Nilai
Kotak 1 Lebar 1	
Kotak 1 Lebar 2	
Kotak 1 Lebar 3	
Kotak 1 Tengah 4	
Kotak 1 Tengah 5	
Kotak 1 Tengah 6	
Kotak 2 Tengah 7	
Kotak 2 Tengah 8	
Kotak 2 Tengah 9	
Kotak 2 Lebar 10	
Kotak 2 Lebar 11	
Kotak 2 Lebar 12	
Sub Total	
Konsistensi	
Serve Total	

Penilaian ITN ini telah dilakukan sesuai dengan petunjuk yang ditentukan dalam petunjuk resmi Penilaian ITN. Untuk hal tersebut saya sepakat atas keasliannya

Tanda tangan Pemain:

_____

Tanda tangan Penilai:

_____

Total Pukulan	Nilai Mobility	Total Nilai

Mobility Table

T	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	46	52	64	76

Time	Score

Jumlah yang dinilai	Penempatan ITN Baru

Nilai (P)	57-79	80-100	109-140	141-171	172-205	203-230	231-258	259-303	304-344	345-430
Nilai (L)	75-104	105-139	140-175	176-209	210-244	245-268	269-293	294-337	338=362	363-430
ITN	ITN 10	ITN 9	ITN 8	ITN 7	ITN 6	ITN 5	ITN4	ITN3	ITN2	ITN1

Lingkari peringkat ITN pemain setelah menyelesaikan penilaian

International Tennis Number – On Court Assessment

Nama: _____ Tanggal Lahir: _____ Jenis Kelamin: L / P

Penilai: _____ Tanggal: _____ Tempat: _____

GS Depth	
Pukulan	Nilai
Forehand 1	
Backhand 2	
Forehand 3	
Backhand 4	
Forehand 5	
Backhand 6	
Forehand 7	
Backhand 8	
Forehand 9	
Backhand 10	
Sub Total	
Konsistensi	
GS Depth Total	

Volley Depth	
Pukulan	Nilai
Forehand 1	
Backhand 2	
Forehand 3	
Backhand 4	
Forehand 5	
Backhand 6	
Forehand 7	
Backhand 8	
Sub Total	
Konsistensi	
GS Depth Total	

GS Accuracy	
Pukulan	Nilai
Forehand DL 1	
Backhand DL 2	
Forehand DL 3	
Backhand DL 4	
Forehand DL 5	
Backhand DL 6	
Forehand CC 7	
Backhand CC 8	
Forehand CC 9	
Backhand CC 10	
Forehand CC 11	
Backhand CC 12	
Sub Total	
Konsistensi	
GS Accuracy Total	

Serve	
Pukulan	Nilai
Kotak 1 Lebar 1	
Kotak 1 Lebar 2	
Kotak 1 Lebar 3	
Kotak 1 Tengah 4	
Kotak 1 Tengah 5	
Kotak 1 Tengah 6	
Kotak 2 Tengah 7	
Kotak 2 Tengah 8	
Kotak 2 Tengah 9	
Kotak 2 Lebar 10	
Kotak 2 Lebar 11	
Kotak 2 Lebar 12	
Sub Total	
Konsistensi	
Serve Total	20

Penilaian ITN ini telah dilakukan sesuai dengan petunjuk yang ditentukan dalam petunjuk resmi Penilaian ITN. Untuk hal tersebut saya sepakat atas keasliannya

Tanda tangan Pemain:

_____

Tanda tangan Penilai:

_____

Total Pukulan	Nilai Mobility	Total Nilai

Mobility Table

T	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	18	19	21	26	32	39	46	52	64	76

Time	Score

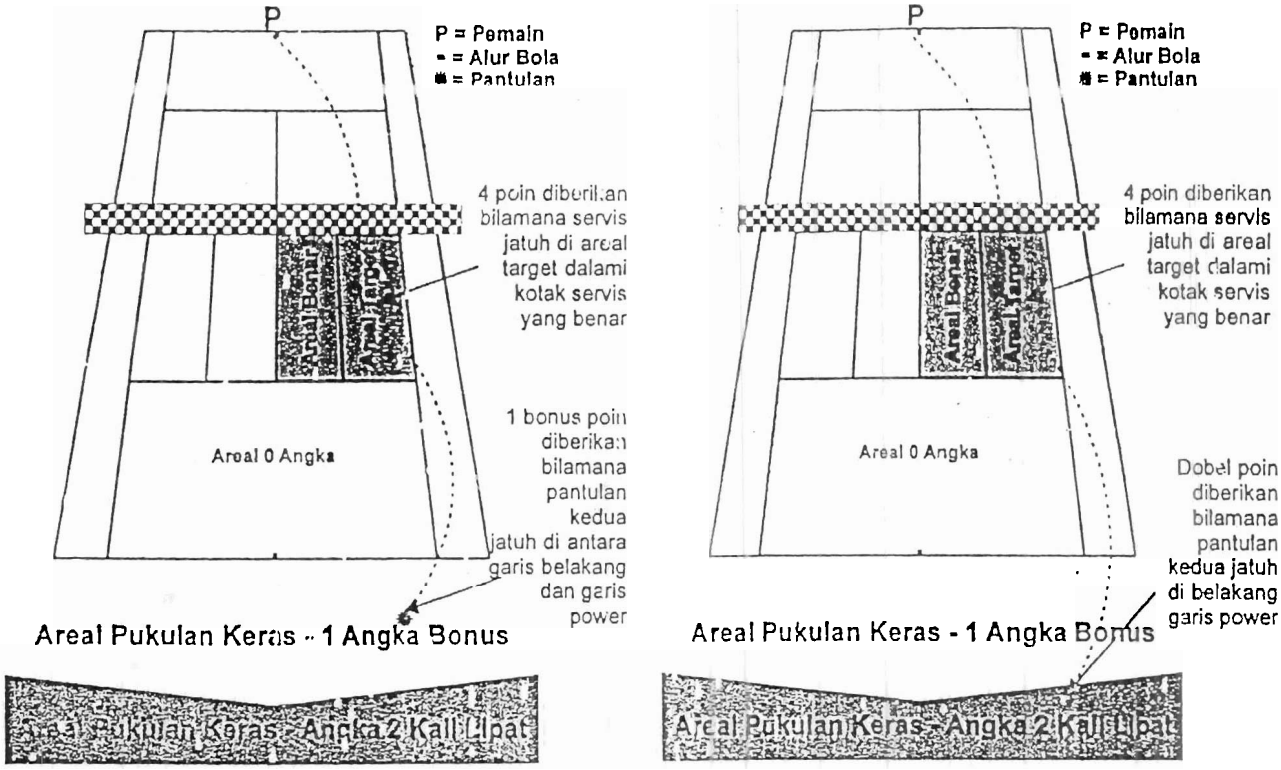
Jumlah yang dinilai	Penempatan ITN Baru

Nilai (P)	57-79	80-100	109-140	141-171	172-205	203-230	231-258	259-303	304-344	345-430
Nilai (L)	75-104	105-139	140-175	176-209	210-244	245-268	269-293	294-337	338=362	363-430
ITN	ITN 10	ITN 9	ITN 8	ITN 7	ITN 6	ITN 5	ITN4	ITN3	ITN2	ITN1

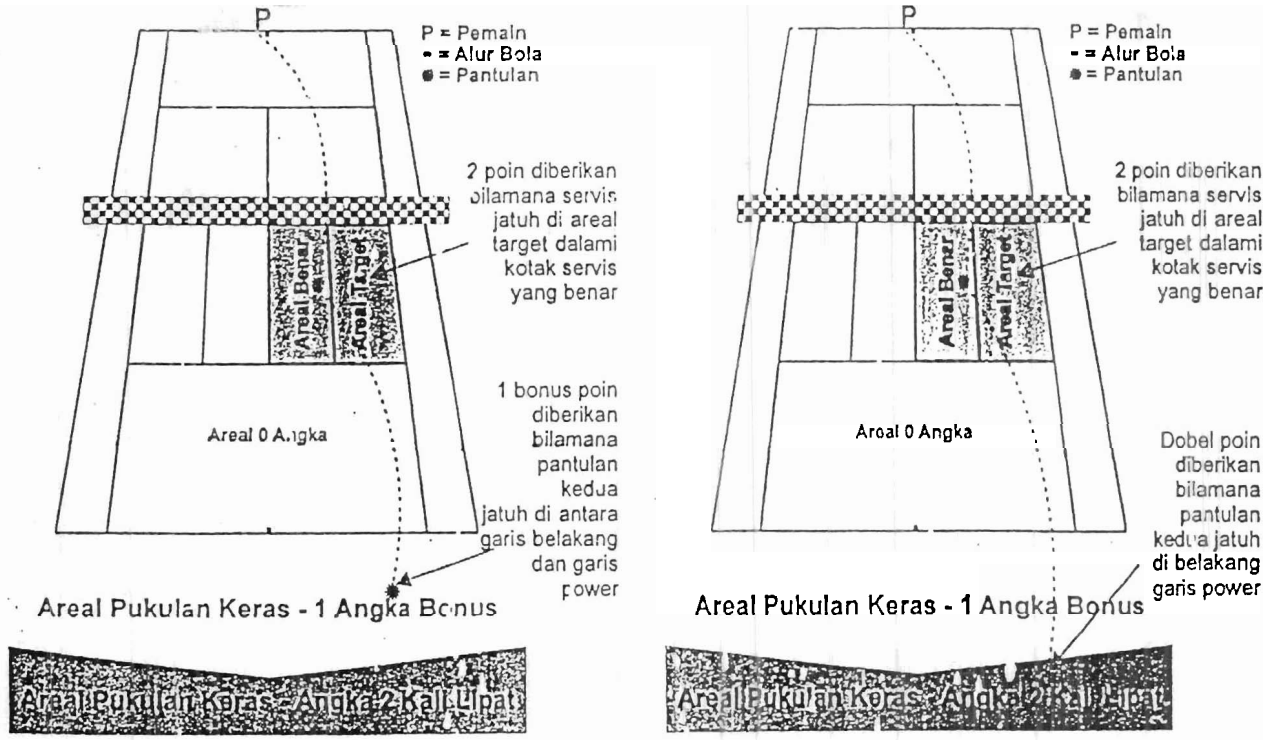
Lingkari peringkat ITN pemain setelah menyelesaikan penilaian

Penilaian Servis Pertama

Bilamana servis jatuh di areal target dalam kotak servis yang benar

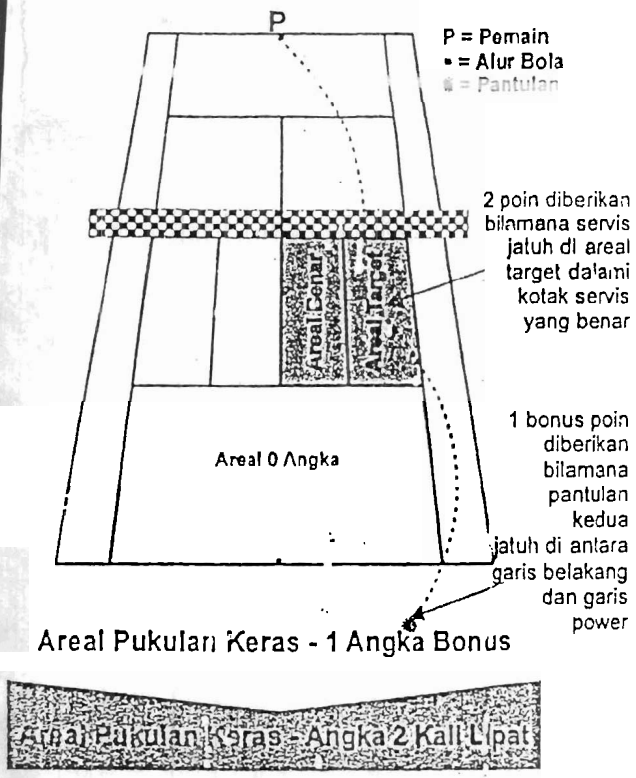


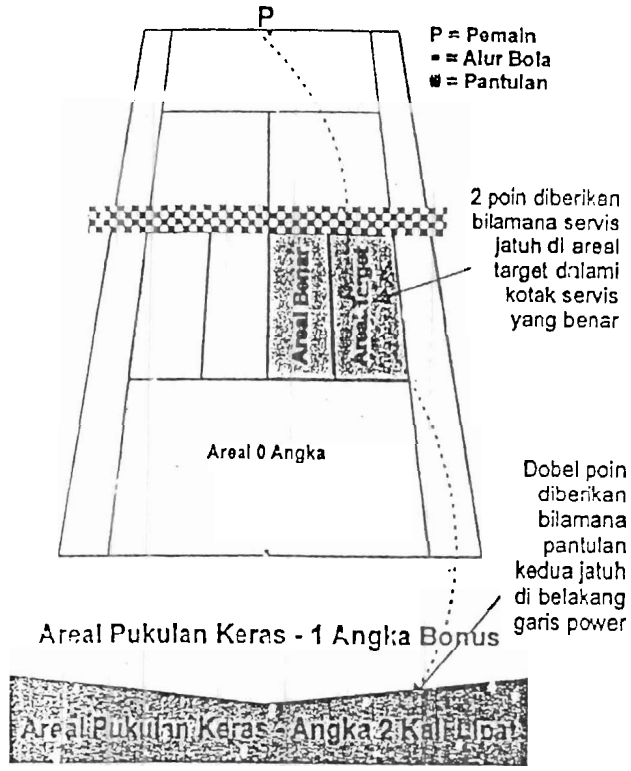
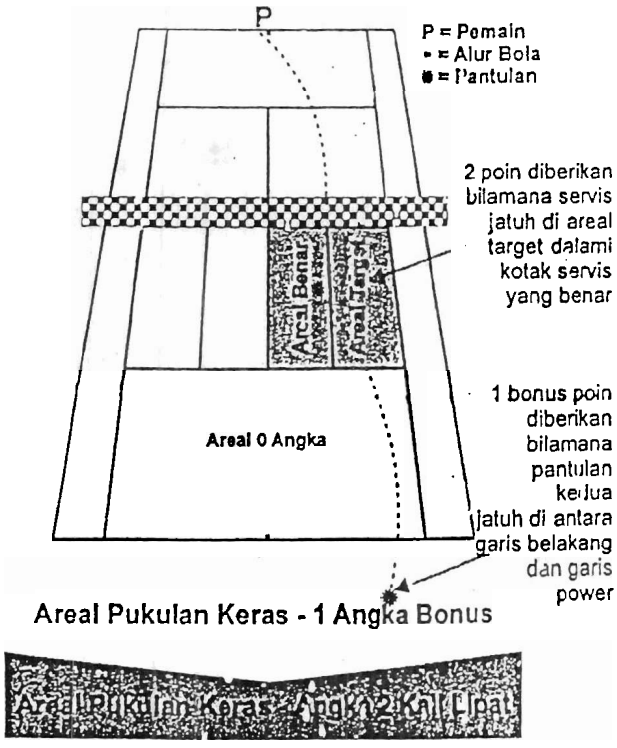
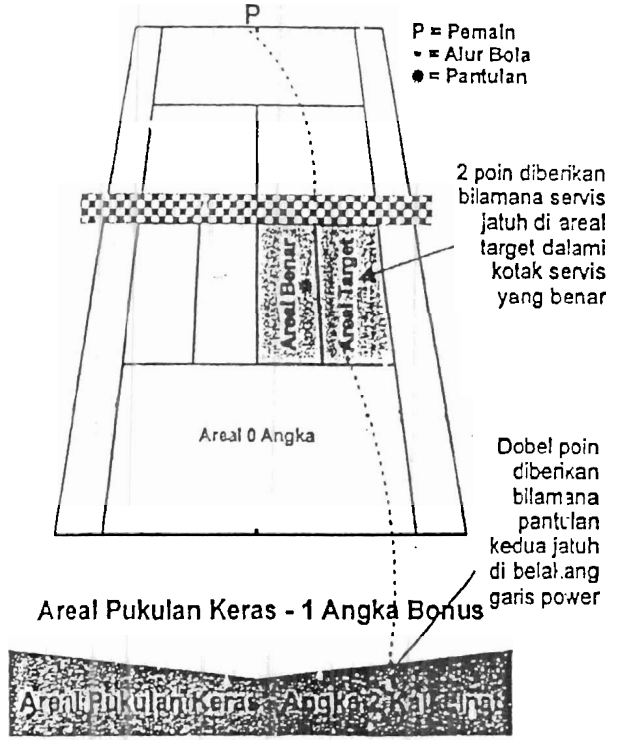
Bilamana servis jatuh dalam kotak servis yang benar tetapi tidak di areal target



Menilai Servis Kedua

Bilamana servis kedua jatuh di areal target dalam kotak servis yang benar





Bilamana servis kedua jatuh dalam kotak servis yang benar tetapi tidak di areal target