

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SERVIS TENIS LAPANGAN BERBASIS *MULTIPLE TRAINING*

Roy Widyonarto Marison

Abstrak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini hanya mengambil matakuliah tenis lapangan lanjutan dengan materi 8 kali pertemuan dan perwasitan 8 kali pertemuan. Fokus penelitian ini adalah tenis lapangan yang jumlah pertemuannya 8 kali. Sasaran klien atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan model pembelajaran terhadap proses penguasaan Bermain tennis lapangan pada mahamahasiswa FIK UNJ. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk yang dinilai mampu meningkatkan tujuan dari pembelajaran pendidikan khususnya materi servis tenispada mahamahasiswa FIK UNJ. Model yang dirancang dan disempurnakan ini didasarkan pada kebutuhan mahamahasiswa FIK UNJ. Konsep dasar dari pembuatan model ini adalah kreatifitas modifikasi model-model pembelajaran baik dalam bentuk ermainan maupun dalam bentuk latihan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan keberhasilan pembelajaran yang dicapai melalui 7 model pengembangan pembelajaran, artinya bahwa model pembelajaran ini sudah dapat dikatakan cukup efektif dan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran mahamahasiswa FIK UNJ.

Kata Kunci : Servis, Tenis Lapangan, *Multiple Training*.

PENDAHULUAN

Permasalahan yang mendasar dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah kualitas, kuantitas dan relevansi. Peningkatan kualitas pendidikan dewasa ini merupakan kebutuhan yang mendesak, mengingat kualitas pendidikan di Indonesia sudah jauh tertinggal dari negara tetangga, apalagi jika dibandingkan dengan negara maju. Di pihak lain, kegiatan pembangunan yang sedang dilaksanakan membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, demokratis dan tanggap terhadap masalah-masalah praktis yang harus segera diselesaikan. Sumber daya yang demikian sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan. sehingga diperlukan satu terobosan untuk mempercepat, mempermudah atau membuat murah rumah pendidikan.

Sayangnya hal tersebut belum menjadi prioritas utama bagi bangsa Indonesia yang memiliki jumlah penduduk sekitar 237.55.363 jiwa.

Keberadaan perguruan tinggi dalam konteks pembangunan bangsa, memiliki posisi sangat strategi sebagai lembaga akademik yang dinamis dalam membentuk generasi bangsa yang memiliki intelektual, akademik yang berkualitas, berwawasan berbudaya bangsa, serta mampu menguasai ilmu pengetahuan teknologi dan seni olahraga sesuai dengan disiplin ilmu dan profesional.

Strategi bagi guru/ dosen adalah pendekatan umum mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi dan yang digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran. Sebagai

contoh, kemampuan untuk melibatkan mahasiswa adalah penting jika kita ingin mereka belajar sebanyak mungkin. Strategi mengajar tertanam di dalam setiap model. Misalnya, seorang pengajar menciptakan strategi mengajar dengan menggunakan model pembelajaran, disini pengajar akan lebih memberikan warna pengajaran yang tidak membosankan sehingga akan menciptakan kreativitas dan pengulangan dalam setiap materi yang dipelajari.

Seluruh mahasiswa FIK UNJ mempunyai kewajiban untuk lulus matakuliah praktik, salah satunya adalah matakuliah tennis lapangan merupakan salah satu dari tujuh kelompok besar matakuliah praktik yang menjadi bagian dari wajah. Keterampilan tennis lapangan sangat dibutuhkan bagi alumni, selain untuk mengajar di sekolah baik juga sebagai nilai plus yang dapat di jadikan modal untuk membuka sebuah industri olahraga. Mata kuliah tennis lapangan memiliki bobot 2 sks dan jumlah pertemuan seminggu dua kali dengan satu pertemuan pembelajaran oleh dosen mata kuliah dan satu pertemuan mahasiswa diharuskan belajar mandiri.

Hampir semua Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan tennis mengalami kesulitan, sehingga permainan tennis seringkali digolongkan ke dalam jenis keterampilan yang sulit dan kompleks. Hal itu dikarenakan permainan tennis dipengaruhi oleh orang lain atau adanya faktor lingkungan yang sulit dikendalikan. Artinya, para petennis saat bermain tidak akan pernah menerima atau memukul bola pada satu tempat yang sama persis, tetapi selalu berpindah-pindah tempat jatuhnya bola. Selain itu, selama dalam permainan tennis jenis putaran bola, pantulan bola, arah dan ketinggian, kecepatan, dan jarak jatuhnya bola sulit untuk

diperkirakan sebelumnya oleh penerima. Permainan tennis lapangan tergolong kedalam jenis permainan keterampilan yang bersifat terbuka (*open skill*). Teknik dasar dalam bermain tenis terdiri dari beberapa teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain tenis yaitu : servis, *grounstroke* , *volley*, smash dan lob.

Model Pembelajaran. Model secara umum digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan dan aktivitas belajar untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran. Dengan adanya model maka akan dapat menggambarkan pola pikir dalam melakukan sesuatu. Model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan guru sebagai acuan dalam merancang pembelajaran di kelas ataupun diluar kelas. Model pembelajaran mempunyai unsur-unsur landasan teori, strategi dan langkah pengimplementasian model di dalam kelas atau diluar kelas.

Macam – macam Model Pembelajaran.

a. Model Dick and Carey

Pendekatan pengajaran ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati dalam proses pengembangan dan perancangan berupa urutan langkah-langkah pembelajaran.

b. Model Borg and Gall

Model penelitian dan pengembangan adalah” *a process used develop and validate educational product*”. Kadang-kadang penelitian ini disebut “*research based development*” yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *research and development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *basic researt*, atau

menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui, *applied researt* yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Pendekatan *research and development (R&D)* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah.

c. Model Joyce, Weil dan Calhoun

Joyce, Weil, dan Calhoun menjelaskan bahwa semua model mengajar mengandung unsur model berikut:

1. orientasi model
2. urutan kegiatan (*syntax*)
3. sistem sosial (*social system*)
4. prinsip reaksi (*principle of reaction*)
5. sistem penunjang (*support system*), dan
6. dampak instruksional dan penyerta (*instructional and nurturant effect*).

d. Model Pemrosesan Informasi menurut Dini Rosdiani dalam Robert M. Gagne

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan pada kemampuan mahasiswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan menggunakan simbol verbal dan visual. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antar keduanya akan menghasilkan hasil belajar. Pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi yang terdiri dari : (1) informasi

verbal;(2) kecakapan intelektual;(3) strategi kognitif;(4) sikap;dan (5) kecakapan motorik.

e. Model Pengembangan Sistem Pembelajaran Menurut Kemp

Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat dapat dimulai dari titik mana di dalam siklus tersebut. Pengembangan perangkat model Kemp memberi kesempatan kepada para pengembangan untuk dapat memulai dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu di mulai dari tujuan.

Permainan Tenis Lapangan. Tenis adalah salah satu olahraga permainan, dimainkan dengan memukul bola menggunakan raket ke lawan yang dibatasi oleh sebuah net. Permainan tenis lapangan merupakan permainan yang istimewa, karena latar belakang dan tradisinya. Tenis lapangan mengajarkan etika, sikap mental positif, serta penghargaan terhadap aturan-aturan. Menurut Larder mengatakan bahwa “tenis merupakan permainan yang memerlukan kecepatan kaki, ketepatan yang terkendali, stamina, antisipasi, ketetapan hati (*determination*), dan kecerdikan”.

Salah satu teknik dasar dalam permainan tenis adalah servis. Teknik servis, untuk mempermudah petenis dalam mempelajari teknik dasar servis, maka perlu diberikan cara yang dianggap penting dari gerakan yang paling mudah ke gerakan yang paling sulit. Teknik dasar melakukan servis adalah sebagai berikut :

1. Posisi Siap
Server berada di garis belakang (*baseline*), posisi badan menyamping dan kaki mengarah ke net, kaki kanan diletakkan sejajar dengan garis belakang. Kaki kiri berada diagonal dengan garis. Antara kaki kanan dan kaki kiri berjarak antara 25 – 45 cm, berat badan berada di antara kaki, raket dipengang dengan menggunakan pengangan *continental* atau *eastern backhand*, mata memperhatikan lapangan atau posisi lawan sehingga bisa mempertimbangkan ke arah mana bola akan dipukul.
2. Ball Toss (Mengumpan Bola)
 Setelah memutuskan arah bola, selanjutnya bola di umpan sekitar 30 cm di depan kepala dan 15 cm ke arah tangan yang melakukan servis diikuti dengan pandangan ke arah bola. Jika bola dibiarkan jatuh maka bola akan memantul tepat di depan kaki yang kiri untuk pemain tangan kanan. Bola yang melayang di udara harus dihindari adanya putaran pada bola sehingga setelah bola lepas dari raket tidak terjadi efek terhadap bola yang mengakibatkan arah bola tidak sesuai dengan yang diinginkan. Hasil lemparan bola merupakan suatu hal yang penting, karena lemparan bola yang salah merupakan penyebab kegagalan hasil servis. Menguasai teknik lemparan yang tepat, diperlukan latihan-latihan. Hal yang perlu diperhatikan pada saat melemparkan bola adalah posisi lengan harus dalam keadaan lurus. Sementara itu, bila terjadi pembengkokan lengan pada saat memutar bola ke atas, maka diperkirakan arah penyimpanan bolanya akan lebih besar.
3. Menarik Raket (Persiapan Memukul Bola)
 Dimulai dari sikap siap, bersamaan dengan bola diumpan maka dengan segera lutut dibengkokkan, hal ini dilakukan untuk memberikan tenaga yang lebih pada saat memukul bola sehingga bola yang dipukul menjadi lebih kuat dan lebih cepat, selanjutnya raket ditarik ke arah belakang kepala dengan posisi lengan dibengkokkan sekitar 90⁰. Pandangan tetap memperhatikan jalannya bola dan tangan kiri tegak lurus menunjuk bola kaki yang berada di belakang di geser mendekati kaki yang berada di depan.
4. Perkenaan Raket dengan Bola (*impact*)
5. Gerakan berikutnya dimana setelah bola sudah berada pada jangkauan maksimal, lengan yang memegang raket bergerak memukul bola tepat mengenai tengah senar raket ke arah depan atas, pada saat perkenaan raket dengan bola semuanya berada hampir dalam posisi segaris. Jalannya pergerakan bola tetap diperhatikan dengan seksama sehingga tidak lepas kendali. Salurkan semua kekuatan dari tubuh bagian bawah ke tubuh bagian atas ke bola sehingga bola yang dipukul keras dan kuat.
6. Gerak Lanjut (*Follow Through*)
 Setelah raket mengenai bola dan melaju ke arah lapangan lawan. Secara bersamaan bahu yang memukul bola bergerak mengikuti putaran pinggang. Lengan kanan dengan raket merentang lurus dimulai dari bahu mengikuti arah bola. Raket dibiarkan terus mengayun ke depan yang dilanjutkan dengan melangkahkan kaki belakang ke depan satu langkah mengikuti arah bola. Gerakan dilanjutkan ke arah menyilang dari posisi tangan yang melakukan servis ke arah sisi kaki. Pemain yang menggunakan tangan

kanan maka gerakan lanjutan dilakukan ke arah sisi kaki kiri dan demikian ke arah sisi kaki kanan untuk pemain kidal. Raket harus diayunkan dengan benar dan gerakannya tidak terputus akan memperoleh hasil pukulan yang baik dalam mengontrol kecepatan bola

Jim Brown mengembangkan bentuk pengembangan servis tenis lapangan yang di namainnya servis-tonjok pemula. Servis ini dimulai dari setengah ayunan, pegangan raket menggunakan genggam forehand dengan posisi kepala raket berada di belakang kepala. Posisi tangan pada saat perkenaan biarkan siku tetap diatas sampai selesai memukul.

Jhones dan angela buxton mengatakan bahwa untuk meningkatkan servis menjadi lebih kuat, servis terbaik didasarkan pada gerakan melempar. Adapun beberapa pengembangan pembelajaran yang dikembangkan antara lain:

1. Belajar melempar bola dengan kuat ke ujung lapangan. Pada waktu melempar, perhatikan sungguh-sungguh agar siku benar-benar membengkok dan ketika melepaskan bola lengan bagian depan harus menghapap langit. Lemparkanlah bola dengan mengarahkan ke atas.
2. Kemudian saran kedua ialah mengambil raket yang sudah lama dan melemparkan reket sejauh-jauhnya sebagai pengganti bola.
3. Melakukan gerakan servis bayangan beberapa kali, bayangan di sini berarti melakukan servis yang sebenarnya secara menyeluruh tanpa menggunakan bola.
4. Melakukan pukulan ayunan di depan jaring, sehingga raket menyentuh net secara datar.

Pengembangan model pembelajaran servis tenis tidak terlepas dari langkah-langkah gerakan dalam

teknik servis tenis, seperti yang telah dijelaskan dari beberapa ahli di atas, pengembangan-pengembangan tersebut merupakan tahapan-tahapan rangkaian gerakan keseluruhan yang dibuat untuk meningkatkan beberapa tahapan rangkaian gerak yang telah dijelaskan.

Pengembangan di atas masih belum mencakup seluruh rangkaian tahap-tahap gerak di atas, oleh karena itu peneliti ingin menciptakan beberapa konsep pengembangan model yang berbeda dengan melengkapi tiap tahapan rangkaian gerakan servis tenis. Item-item model pengembangan pembelajaran servis tenis terdapat di lampiran dengan jumlah 17 item produk model pengembangan servis tenis lapangan. 17 produk yang diciptakan dan dikembangkan beberapa item produk diadaptasi dari model yang sudah ada, namun lebih dikembangkan lagi dan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan tujuan dari servis pembelajaran tersebut.

Terdapat lima tahapan gerak servis tenis seperti yang telah dijelaskan di atas. Pertama adalah posisi siap, contoh item-item produk pembelajaran yang dikembangkan peneliti terdapat empat item produk antara lain ; model pembelajaran *servis line*, *cross line serve*, *serve line market*, dan *cross line market*.

Empat item produk ini diciptakan selain untuk agar mahamahasiswa lebih aktif, juga merasakan dan memahami rangkaian tahapan gerakan yang benar. Tahap gerakan yang kedua yaitu *Toss ball* (melambungkan bola), contoh item-item produk pembelajaran yang dikembangkan peneliti terdapat tiga item produk antara lain ; Model Pembelajaran *Toss ball Market*, *Toss ball Simpai* dan *Mix Market and Simpai*.

Tahap gerakan yang ketiga yaitu menarik reket (persiapan memukul bola), contoh item-item produk pembelajaran

yang dikembangkan peneliti terdapat tiga item produk antara lain : model pengembangan *Send Back Ball*, *Send Back Ball,Two* dan model pengembangan bola kembar.

Tahap gerakan yang keempat yaitu Perkenaan Raket dengan Bola (*impact*) contoh item-item produk pembelajaran yang dikembangkan peneliti terdapat empat item produk antara lain : model pengembangan Bola Gantung, *Impack Ball Wall*, *Mini Serve*, *Mini Serve 2* dan *Ball Hand Two Wall*.

Tahap gerakan yang kelima atau yang terakhir yaitu Gerak Lanjutan (*follow trough*) contoh item-item produk pembelajaran yang dikembangkan peneliti terdapat dua item produk antara lain : model pengembangan *Ball Hand Two Wall 2* dan *Grounstroke Doubel Stick*.

Tujuh belas Item produk tersebut diciptakan sesuai dengan tahapan gerakan servis tennis dan juga telah disesuaikan tingkat kesulitannya mulai dari yang termudah sampai yang tersulit. Prosedur pelaksanaan dan gambar dapat dilihat pada lampiran proposal yang telah di cantumkan peneliti.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut Nana Syaodih

Sukmadinata adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang telah dapat di pertanggung jawabkan. Sedangkan untuk perancangan produk pengembangan model pembelajaran *Multiple Training* untuk penguasaan servis tennis lapangan, rancangan validasi, evaluasi, dan revisi sebenarnya berada pada tahap

ketiga pada design penelitian pengembangan model ini.

HASIL PENELITIAN

Penelitian awal ini untuk mendapatkan informasi mengenai gerakan *Servis* tennis yang dilakukan oleh mahamahasiswa.

Pengembangan model pembelajaran *Servis* tenis lapangan berbasis *multiple training* menggunakan motode pengembangan *Borg and Gall*, yang terdiri dari 10 langkah dan dibagi kedalam tiga tahapan global yaitu:

1. Tahap Identifikasi dan Analisis Kebutuhan

Dari angket analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa :

- (a) 100% mahamahasiswa mengetahui tahapan-tahapan dalam pembelajaran servis tenis lapangan,
- (b) 100% mahamahasiswa mengatakan pernah mempraktekkan bentuk – bentuk pengembangan pembelajaran dalam perkuliahan tenis lapangan,
- (c) 37,14% mahamahasiswa mengatakan perlu dilakukan pengembangan model-model pembelajaran dalam materi tenis lapangan dan
- (d) 85,71% mahamahasiswa mengatakan materi servis tenis membosankan, 57,14 % mahamahasiswa mengatakan kesulitan dalam mempraktekkan gerakan servis.

2. Analisis Design Dan Draft Model Pembelajaran Servis Tennis Lapangan Berbasis *Multiple Training*

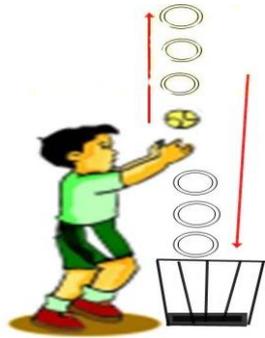
a. Model Pembelajaran Serveline



Gambar 1. Serve line

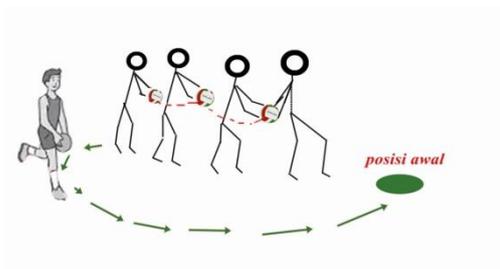
Sumber : Rancangan Model Peneliti 1

b. Model Pembelajaran *Toss Ball Market*



Gambar 2. *Toss Ball Market*
Sumber : Rancangan Model Peneliti 2

c. Model Pengembangan *Send Back Ball*



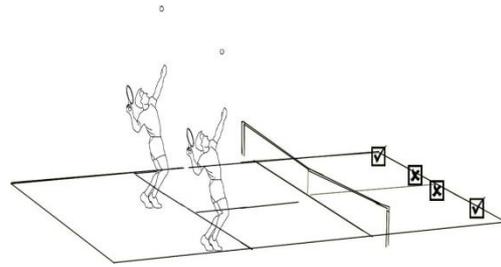
Gambar 3. *Send Back Ball*
Sumber: Rancangan Model Peneliti 3

d. Model Pengembangan Bola Gantung



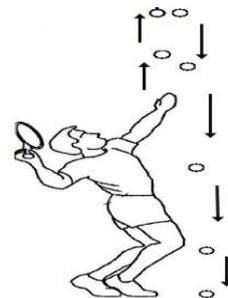
Gambar 4. Bola Gantung
Sumber: Rancangan Model Peneliti 4

e. Model Pembelajaran *Mini Serve*



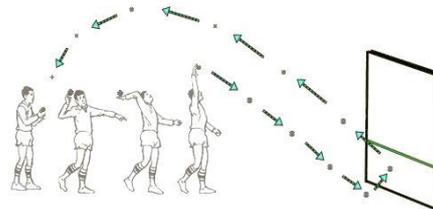
Gambar 5. Mini Serve
Sumber: Rancangan Model Peneliti 5

f. Model Pengembangan Sedow Bola



Gambar 6. Sedow Bola
Sumber: Rancangan Model Peneliti 6

g. Model Pengembang *Ball Hand to Wall*



Gambar 7. *Ball Hand to Wall*
Sumber: Rancangan Model Peneliti 7

3. Tahap Pengujian (Tinjauan Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, Dan Uji Lapangan)

A. Hasil Tahap Pertama (Uji Coba Kelompok Kecil)

Berdasarkan evaluasi, saran, dan masukan yang diberikan oleh beberapa ahli yang didapat dari ujicoba kelompok

kecil, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan alat yang sederhana berupa bola, simpai, *cone*, keranjang, dan dobel stik yang mudah didapat/diperoleh akan menambah semangat belajar mahasiswa sehingga menghilangkan rasa jenuh
2. Sarana dan prasarana baik itu bola, simpai, *cone*, keranjang, dan dobel stik dinilai baik untuk digunakan dan aman dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat tersebut juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau kombinasi model pembelajaran lain.
3. Model pembelajaran yang diujicobakan dinilai baik dan efektif dalam pembelajaran servis tenis lapangan, namun terdapat 1 dari 27 model pembelajaran yang dinyatakan kurang mengena pada sasaran komponen, yaitu pada model 3, pembelajaran tersebut tidak diikutsertakan dalam uji lapangan.
4. Tahapan penyusunan model dari yang mudah ke sulit dinilai baik karena mahamasiswa memiliki waktu untuk dapat menyesuaikan diri dari tahapan-tahapan tersebut.
5. Mahasiswa dapat berperan aktif dan waktu menjadi efektif dan efisien untuk proses pembelajaran..

Berdasarkan angket kuesioner ahli mengenai model pembelajaran yang akan dikembangkan, maka didapatkan hasil berupa 1 dari 17 model pembelajaran yang dinilai tidak valid oleh ahli sehingga keempat model permainan tersebut tidak digunakan dalam uji lapangan dan penjelasan sebagai berikut;

1. Pengembangan model pembelajaran *servis line*, diperoleh skor hasil 11 skor maksimal 12 atau sebesar 92%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk Digunakan

2. Pengembangan model pembelajaran *Toss Ball Market*, diperoleh skor hasil 11 skor maksimal 12 atau sebesar 92%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk digunakan
3. Pengembangan model pembelajaran *Send Back Ball*, diperoleh skor hasil 11 skor maksimal 12 atau sebesar 92%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk digunakan
4. Pengembangan model pembelajaran Bola Gantung, diperoleh skor hasil 10 skor maksimal 12 atau sebesar 83%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk digunakan
5. Pengembangan model pembelajaran *Mini Serve*, diperoleh skor hasil 11 skor maksimal 12 atau sebesar 92%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk digunakan
6. Pengembangan model pembelajaran *Sedow Bola*, diperoleh skor hasil 11 skor maksimal 12 atau sebesar 92%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk digunakan
7. Pengembangan model pembelajaran *Ball Hall To Wall*, diperoleh skor hasil 11 skor maksimal 12 atau sebesar 92%, maka dari itu pengembangan model pembelajaran tersebut dinilai Valid dan cocok untuk digunakan.

B. Hasil Tahap Kedua (Uji Lapangan)

Uji tahap pertama (ujicoba kelompok kecil) dilaksanakan maka selanjutnya merevisi model yang telah diujicobakan tersebut untuk dilaksanakan pada uji lapangan (uji sebenarnya). Ditahapan ini peneliti mengambil 38 mahasiswa FIK UNJ yang

menjadi sampel dalam penelitian kemudian menguji 17 model pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli dan mengalami revisi tahap II. Cara untuk menghitung rata-rata efektifitas model pembelajaran uji lapangan dilakukan dengan menggunakan skor ideal sebagai berikut:

$$\text{Skor Ideal} = 20 \times 38 = 760$$

Keterangan:

20 : Tahapan gerakan yang menjadi penilaian

38 : Jumlah responden

Berdasarkan tabel lampiran 3 maka diperoleh jumlah data 520, maka dengan demikian efektifitas model pembelajaran lama secara keseluruhan adalah $520 : 760 = 0,68$ atau 68% dari kriteria yang diharapkan. Hasil tes pembelajaran lama diperoleh 68% atau 24 mahasiswa yang lulus dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan 32% atau 14 mahasiswa yang tidak lulus. Berikut adalah tabel frekuensi hasil tes keterampilan gerak dengan metode konvensional antara lain:

Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Gerak Servis Tennis Konvensional

No	Rentang Skor	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	45 – 50	2	5,2%
2	51 – 56	1	2,6%
3	57 – 62	1	2,6%
4	63 – 68	11	28,9%
5	69 – 74	13	43,3%
6	75 – 80	10	26,3%
Jlh		38	100%

Berdasarkan tabel lampiran 3 maka diperoleh jumlah data 760, maka dengan demikian efektifitas pengembangan model pembelajaran secara keseluruhan adalah $600 : 760 = 0,78$ atau 78% dari kriteria yang diharapkan. Hasil tes pembelajaran menggunakan pengembangan model pembelajaran servis tenis diperoleh 92% atau 35 mahasiswa yang lulus dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan 8% atau 3

mahasiswa yang tidak lulus. Berikut adalah tabel frekuensi hasil tes keterampilan gerak dengan model pengembangan pembelajaran antara lain:

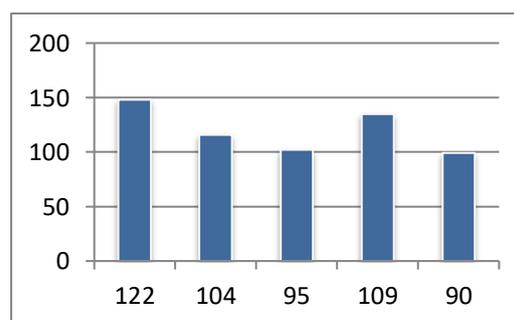
Tabel 2. Hasil Tes Keterampilan Gerak Servis Tennis Menggunakan Pengembangan Model Pembelajaran Servis Tennis

No	Rentang Skor	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	60 – 64	2	5,2%
2	65 – 69	1	2,6%
3	70 – 74	4	10,5%
4	75 – 79	4	10,5%
5	80 – 84	17	56,7%
6	85 – 89	5	15,2%
7	90 – 94	5	15,2%
Jml		38	100%

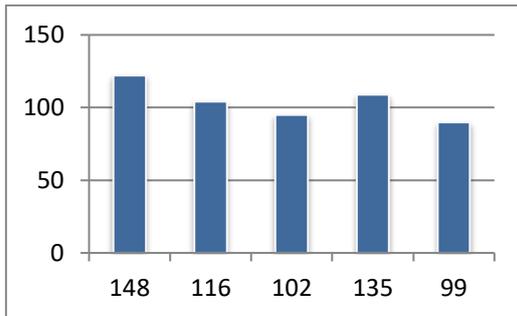
Kedua hasil pembelajaran (pembelajaran lama dan baru) maka didapat perbandingan model pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Penilaian Model Pembelajaran Lama dan Model Pengembangan

Pembelajaran Konvensional	Aspek Yang Dinilai	Model Pengembangan
122	Posisi Siap	148
104	Ball Toss	116
95	Menarik Raket	102
109	Impack Ball	135
90	Gerakan Lanjutan	99
520	Jumlah	600
0,68	Rata-rata	0,78



Gambar 8. Histogram Hasil Pembelajaran Metode Pembelajaran Konvensional dengan Model Pengembangan

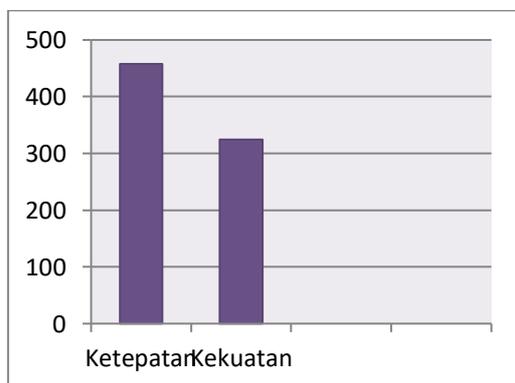


Gambar 9. Histogram Hasil Pembelajaran Metode Pembelajaran Baru dengan Model Pengembangan

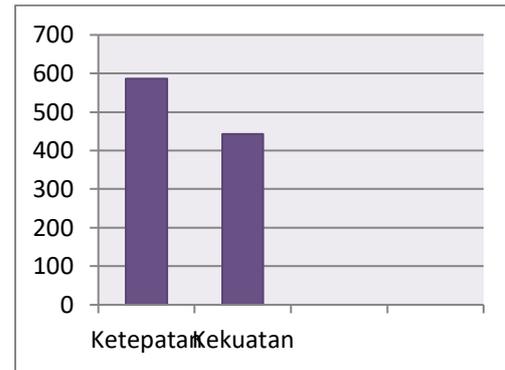
Kedua hasil tes kemampuan servis (pembelajaran lama dan baru) maka didapat perbandingan model pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tes penilaian Model Pembelajaran Lama dan Model Pembelajaran Baru

Pembelajaran Konvensional	Aspek Yang Dinilai	Pengembangan Model
458	Ketepatan	586
324	Kekuatan	443
769	Total Score	1029



Gambar 10. Histogram Hasil Tes Kemampuan Servis Metode Konvensional



Gambar 10. Histogram Hasil Tes Kemampuan Servis dengan Metode Pengembangan Model

Teknik untuk mengetahui dan membuat keputusan, apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t tabel dengan $dk = n - 2 = 36$. berdasarkan lampiran tabel II dalam nilai-nilai dalam distribusi t , bila $dk = 36$, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga t tabel = 1,685. bila harga t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan bahwa pendekatan mengajar baru lebih baik dari pendekatan mengajar lama diterima. Berdasarkan perhitungan ternyata t hitung 19,72 jatuh pada penerimaan H_0 atau penolakan H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan metode pembelajaran baru dan lama.

KESIMPULAN

Data yang diperoleh, berdasarkan dari hasil ujicoba kelompok kecil, uji lapangan serta pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan model pembelajaran servis tenis ini membantu dosen dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.
2. Melalui model pembelajaran yang diberikan dapat memberikan

peningkatan hasil belajar servis tenis pada mahamahasiswa PJKR Fik Unimed dan membantu dosen dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiono. 2008. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Rex Lader. 2013. *Fundamental Tennis*. Semarang: Dhahara Prize.
- Dian Rakyat. 2004. *Tennis*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Jim Brown. 2002. *Tennis Tingkat Pemula*. Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada.
- Jones & Angela Buxton. 2008. *Belajar Tennis Untuk Pemula*. Bandung: Pionir Jaya..