
BAB II
HASIL BELAJAR *SMASH FOREHAND* DALAM PERMAINAN
BULUTANGKIS MELALUI PEMBELAJARAN
LEMPAR BOLA ATAS

A. Hakikat Hasil Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Menurut Skinner dalam buku Dimiyati dan Mujiono (2006: 9) bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar maka responsnya akan menurun. Dalam belajar ditemukan adanya dua hal yaitu :

- 1). Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pembelajaran.
- 2). Respons si pembelajar dan
- 3). Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut.

Proses belajar dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan dari pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan senantiasa berlangsung dalam berbagai situasi dan kondisi. Seseorang akan berhasil dalam belajar kalau dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Hasil dari belajar merupakan suatu gambaran prestasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya.

Menurut Djamarah (2002: 2) dan Zein hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai dari hasil aktivitas dalam belajar”. Hasil belajar itu merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu paket belajar tertentu, yang dapat diukur dalam berbagai bentuk melalui proses evaluasi tertentu, yang dapat diukur dalam berbagai bentuk melalui proses evaluasi tertentu, hasil yang dicapai dapat berupa ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang semuanya itu tercemin dalam hasil belajar siswa.

Menurut *Gagne* perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk :

a. Informasi verbal

Yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.

b. Kecakapan intelektual

Yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.

c. Strategi kognitif

Kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara – cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran,

sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.

d. Sikap

Yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain. Sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, didalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.

e. Kecakapan motorik

Ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik. Dari uraian diatas, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hasil belajar yaitu adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri siswa sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Jadi, hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, yaitu diperoleh melalui tes yang diberikan pada sampel penelitian.

2. Pengertian Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus mampu menjabarkan tujuan dan materi pelajaran. Kemampuan profesional seorang guru meliputi kemampuan merencanakan, pengembangan tujuan materi, penggunaan metode, alat-alat Bantu dan

penilaian serta alokasi waktu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. penggunaan strategi pembelajaran yang baik merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan belajar. Untuk itu seorang guru diharapkan berfikir kreatif dalam mengembangkan suatu materi pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas perlengkapan terdiri dari : ruangan kelas, perlengkapan *audio visual*, juga komputer.

Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujiannya dan sebagainya. Rumusan tersebut tidak hanya terbatas dalam ruangan saja. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan, untuk membelajarkan peserta didik.

Pelaksanaan proses belajar mengajar harus mampu menciptakan suatu upaya pembelajaran dengan baik dalam pencapaian tujuan yang seoptimal mungkin. Dengan salah satunya adalah dengan kemampuan

guru dalam memilih gaya mengajar. Metode pembelajaran dapat menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan anak secara lebih optimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak. Namun bagaimanakah langkah-langkah dalam upaya tersebut harus jelas dan terarah, hal ini tentunya berkaitan dengan apa yang akan dilakukan baik sebelum, pada saat, atau diakhir proses belajar mengajar.

Pembelajaran harus memperhatikan empat hal yaitu, bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan masing-masing siswa dalam mengemukakan gagasan pribadinya. Oleh karena itu seorang guru harus menciptakan jembatan atau perantara yang menghubungkan siswa dengan materi pelajaran, serta keharmonisan dari semua pihak didalam kegiatan tersebut yaitu dengan penerapan gaya mengajar.

Rooijakers mengemukakan bilamana pengajar tidak mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam pikiran peserta didiknya untuk mengerti sesuatu, kiranya dia pun tidak akan dapat memberi dorongan apa yang

tepat kepada mereka yang sedang belajar. Artinya seorang pengajar harus mempunyai tujuan dalam kegiatan pengajarannya, Karena itu setiap pengajar menginginkan pengajarannya dapat di terima sejelas-jelasnya oleh para peserta didik.

Dari berbagai pendapat yang sudah dijelaskan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang baik merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan belajar. Untuk itu seorang guru diharapkan berfikir kreatif dalam mengembangkan suatu materi pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan materi yang akan diajarkan.

3. Hakikat Melempar Bola Atas

Melempar adalah suatu gerakan lengan yang bisa dilakukan dari atas,samping maupun bawah dimana bisa dilakukan dengan satu lengan maupun kedua lengan. Di dalam olahraga banyak gerakan-gerakan inti yang di dalam olahraga tersebut dilakukan dengan lemparan.

Pada hakikatnya permainan suatu cabang olahraga dirancang dengan menggunakan pendekatan “permasalahan yang perlu dipecahkan”. Sebagai contoh, dalam permainan bulutangkis salah satu masalah dasar yang harus dipecahkan adalah bagaimana caranya memukul bola agar dapat melalui net yang membentang di tengah lapangan dengan ketinggian tertentu. Beberapa peraturan utama di dalam permainan dibuat untuk mengatur bagaimana cara memecahkan “berbagai permasalahan dasar” dalam permainan tersebut. Bila aturan utama diubah, maka permainan juga

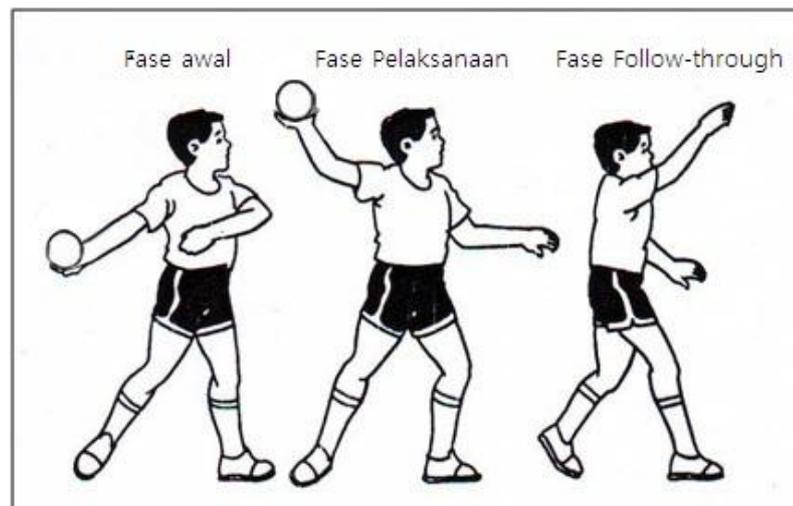
akan berubah atau tidak sesuai lagi dengan hakikat dari permainan tersebut.

Dalam pendidikan jasmani banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah agar siswa dapat menerima materi yang di ajarkan. Disini dituntut kreatifitas guru menerapkan metode pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Di dalam permainan bulutangkis memang tidak ada unsur melempar seperti softball, atletik maupun olahraga lainnya, akan tetapi di dalam permainan ini untuk mempermudah mempelajari gerakan teknik dasar dalam pukulan bulutangkis diperlukan pembelajaran lempar atas agar siswa dapat lebih mudah mempelajari teknik dasar bulutangkis khusus nya *smash forehand*.

Adapun cara-cara memegang bola adalah :

- a. Jika ukuran tangan (jari-jari) pemain besar/panjang, maka bola dipegang dengan menggunakan duajari.
- b. Jika tangannya kecil atau jari-jarinya pendek, maka bola dipegang dengan menggunakan tiga jari atau empat jari (biasanya digunakan oleh wanita).
- c. Antara jari yang satu dengan yang lain harus diregangkan agar mengontrol jalanya bola dan memperoleh kekuatan lemparan.



Gambar 2.1 Gerakan Lempar Bola Atas

Sumber : Agus Mukholid Pendidikan Jasmani. (Jakarta: Yudhistira, 2004 : 19)

Adapun cara-melakukan lemparan atas sebagai berikut :

Cara melakukan lemparan atas

1. Langkahkan kaki ke arah sasaran
2. Bersamaan dengan itu, ayunkan lengan ke belakang, posisi lengan atas (siku) keatas dan pinggang diputar ke belakang (ke arah tangan yang memegang bola).
3. Mulailah dengan gerakan melempar, ayunkan lengan kedepan, sementara itu putarkan pingang ke depan dan pindahkan berat badan ke kaki depan.
4. Pada saat bola lepas diikuti oleh lecutan pergelangan tangan. Gerakan lecutan dan memindah berat badan ke depan dan pindahkan berat badan ke kaki depan.
5. Sebagai gerak lanjut, langkahkan kaki belakang ke depan hingga dalam posisi siap menangkap bola.

B. Hakikat Bulutangkis

Bulu tangkis adalah suatu cabang yang sangat populer dunia, tak terkecuali di Indonesia. Di Indonesia cabang ini sangat di gemari dari tingkat RT hingga kecamatan karena cabang ini banyak memperoleh prestasi dari kejuaraan all England hingga olimpiade dan prestasi itu bertahan dari dulu hingga sekarang. Sejak dimainkan pada olimpiade 1992 olahraga bulutangkis mengalami kemajuan pesat hingga sekarang mulai dari peraturan hingga organisasinya.

Olahraga bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai gerakan-gerakan tipuan.

Menurut sejarah, permainan bulu tangkis berasal dari permainan “Poona” dan berasal dari India. Oleh beberapa perwira tentara kerajaan Inggris yang menjajah India pada waktu itu, permainan ini dibawa ke Inggris dan dikembangkan disana.

Pada tahun 1873, permainan ini dimainkan di taman istana milik Duke de Beaufort Gloucester Shore. Karena itu, permainan ini kemudian diberi nama “Badminton”. Badminton atau bulu tangkis kemudian berkembang di banyak Negara dan masuk ke Indonesia dibawa oleh orang-orang Belanda. Karena perkembangannya sangat pesat maka perlu didirikan organisasi internasional untuk mengatur kegiatan bulu tangkis internasional. “Internasional Badminton Federation” (IBF) didirikan pada tanggal 5 Juli

1934 dengan beranggotakan persatuan-persatuan bulu tangkis dari beberapa Negara.

Di Indonesia dibentuk organisasi induk tingkat nasional, yaitu Persatuan Bulu tangkis Seluruh Indonesia (PBSI) pada tanggal 5 Mei 1951. Kemudian pada tahun 1953, Indonesia menjadi anggota IBF (sekarang bernama BWF) dan dengan demikian berhak untuk mengikuti pertandingan-pertandingan internasional. Kejuaraan besar yang di dukung oleh BWF antara lain THOMAS CUP, UBER CUP, ALL ENGLAND, SUDIRMAN CUP, dan lainnya.

Permainan bulu tangkis adalah permainan yang mudah dilakukan mengingat raketnya yang ringan serta bola berjalan lurus dan teratur tanpa putaran. Oleh sebab itu, seorang pemain bulu tangkis yang benar-benar ingin menjadi pemain yang berprestasi haruslah mempelajari dan menguasai teknik dan taktik dengan sebaik-baiknya. Dalam permainan bulutangkis ada beberapa macam teknik dasar yaitu : Teknik Langkah Kaki (*footwork*), teknik pegangan raket, teknik Pukulan.

Dalam teknik pegangan raket permainan bulutangkis dibedakan menjadi 2 macam yaitu *backhand grip* dan *forehand grip*, sedangkan dalam teknik pukulan bulutangkis terdapat berbagai macam jenis pukulan diantaranya adalah:

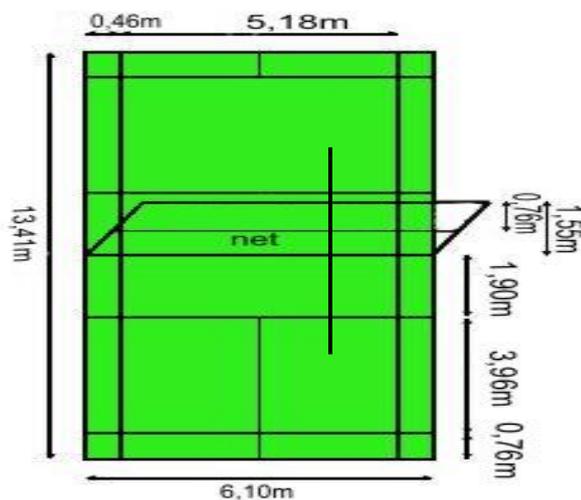
1. *Service*
2. *Drop shot*
3. *Drive*

4. *Smash*5. *Lob*

Sedangkan *Shuttlecock* yang digunakan adalah rangkaian jalinan 14 - 16 helai bulu yang ditancapkan dalam sepotong gabus yang bergaris tengah sekitar 25 - 28 mm. Berat keseluruhan sekitar 4,73 - 5,50 gram, ditata dalam bentuk tertentu sehingga menghasilkan sikap meluncur, bila dipukul.

Dalam permainan bulutangkis pun banyak jenis-jenis dan bahan lapangan yang digunakan antara lain :

- Lantai tanah atau pasir (umumnya lapangan luar ruangan)
- Lantai kayu (*wooden court*)
- Lantai dengan carpet sintetis (*porta court*)
- Lantai semen atau tegel (*hand court*)



Gambar 2.2 Lapangan Bulutangkis
 Sumber : <http://permainan-penjas.blogspot.com>

a. Hakikat *Smash Forehand*

Berasal dari istilah “*smash*” yang telah mulai umum di Indonesiakan menjadi “*smash*”. *Smash* merupakan pukulan serangan utama dalam bulutangkis. *Smash* dilakukan dengan kekuatan penuh atau bisa dikatakan dengan seluruh kekuatan tenaga dari pemain itu, terutama kalau bola ada di depan atau diatas si pemukul. Tujuannya adalah untuk mengirim bola secepat mungkin ke bawah, ke kawasan lawan. Sebuah *smash* yang curam merupakan *smash* yang bagus. Sedang *smash* dengan lintasan bola mendatar tentu termasuk kategori buruk.

Dalam suatu permainan pukulan *smash* mempunyai presentase yang relatif kecil yaitu kurang dari 15% setiap game nya. Namun dengan persentase yang kecil tersebut ternyata sangat efektif intuk mendapatkan angka, di bandingkan dengan pukulan lainnya, yang hanya berguna untuk memancing dan mengecoh lawan, sedangkan ujung tombak untuk mendapatkan poin adalah pukulan *smash*.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* adalah pukulan dari atas kepala yang sifatnya keras, daya luncuranya tajam dan curam kebawah mengarah ke bidang lapangan lawan yang dapat dijadikan senjata untuk mematikan permainan lawan atau mengakhiri permainan rally serta untuk mendapatkan angka. Sebab pukulan ini merupakan suatu gerak ayunan tangan yang cepat mendadak dan menghasilkan pukulan yang keras dan curam. Tenaga yang digunakan cukup besar sehingga perlu perhitungan yang masak untuk menggunakan pukulan ini.

Gerakan *smash* sendiri juga hampir sama dengan pukulan drhopshot, perkenaan raket bisa lurus bisa juga dengan cara dimiringkan. Pukulan *smash* lebih mengandalkan *power* (kecepatan dan kekuatan) lengan serta lecutan pergelangan tangan. Untuk mendapatkan hasil pukulan yang sangat tajam, maka usahakan *shuttlecock* dipukul di depan badan dan dalam posisi raket condong ke depan serta merupakan hasil maksimal dari koordinasi antara gerakan badan, lengan dan pergelangan tangan.

Adapun cara melakukannya adalah sebagai berikut:

1. Sentuh *shuttlecock* saat berada dimuka tubuh dan dilakukan dengan tangan terentang.
2. Pada persentuhan, pergelangan tangan dan lengan bawah harus berputar dengan cepat,
3. pada saat beresentuhan, bidang raket berada dalam posisi datar agak menuju ke bawah.
4. Pukul *shuttlecock* dengan keras.
5. Sudut jatuh yang tajam lebih penting dari kecepatan luncur *shuttlecock*.
6. Jangan melakukan *smash* lebih belakang dari tiga perempat bidang lapangan anda, karena kecepatan *shuttlecock* berkurang dengan sangat cepat pada jarak yang jauh

a. Fase Persiapan

- 1) *Grip handshake* atau pistol.
- 2) Kembali ke posisi menunggu atau menerima.
- 3) Memutar bahu dengan telapak kaki yang diangkat di bagian belakang.

- 4) Menggerakkan tangan yang memegang raket ke atas dengan kepala raket mengarah ke atas.
- 5) Membagikan berat badan seimbang pada bagian depan telapak kaki.



Gambar 2.3 Fase Persiapan

Sumber : Tony Grice. Bulutangkis, (Jakarta, Raja Grafindo Persada,2007: 86)

b. Fase Pelaksanaan

- 1) Meletakkan berat badan pada kaki yang berada di belakang kepala.
- 2) Menggerakkan tangan yang tidak dominan ke atas untuk menjaga keseimbangan.
- 3) Gerakan *backswing* menempatkan pergelangan tangan pada keadaan tertekuk.
- 4) Lakukan *forward swing* ke atas untuk memukul bola pada posisi bola setinggi mungkin.
- 5) Melemparkan raket ke atas dan dengan permukaan raket mengarah ke bawah.
- 6) Tangan kiri menambah kecepatan rotasi bagian atas tubuh.
- 7) Kepala raket mengikuti arah bola.



Gambar 2.4 Fase Pelaksanaan

Sumber : Tony Grice. Bulutangkis, (Jakarta, Raja Grafindo Persada,2007 : 86)

c. Fase Follow-Trough

- 1) Tangan mengayun ke depan melintasi tubuh.
- 2) Gunakan gerakan menggantung dan dorong tubuh dengan kedua kaki.
- 3) gunakan momentum gerakan mengayun untuk kembali ke bagian tengah lapangan,



Gambar 2.5 Fase Follow-trough

Sumber ; Tony Grice. Bulutangkis, (Jakarta, Raja Grafindo Persada,2007: 1)

TABEL 2.1: Tabel kesalahan *smash forehand* bulutangkis

Kesalahan-kesalahan yang biasa dilakukan	Sebab-sebab Kesalahan	Cara-cara Memperbaiki
<ul style="list-style-type: none"> • Terbang <i>shuttle cock</i> lambat • <i>Shuttle cock</i> dipotong kearah kiri (pukulan <i>forehand</i>) • <i>shuttle cock</i> melayang jauh atau lewat garis belakang 	<ul style="list-style-type: none"> • Raket kurang jauh diacungkan. • Pergelangan ditekukan ketika benturan terjadi. • Menghadap ke net ketika memukul. • Pergelangan ditekukkan pada waktu benturan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hadapkan kepala raket ke bawah di belakang anda. • Gunakan putaran ujung lengan untuk mengeluarkan kecepatan. • Menghadaplah ke garis samping ketika mengambil posisi persiapan. • Gunakan putaran ujung lengan untuk mengeluarkan kecepatan

Sumber : M.L Johson , BADMINTON, (Jakarta: Mutiara Sumber Widya : 102)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* adalah pukulan dari atas kepala yang sifatnya keras, daya luncurnya tajam dan curam kebawah mengarah ke bidang lapangan lawan yang dapat dijadikan senjata untuk mematikan permainan lawan atau mengakhiri permainan *rally* serta untuk mendapatkan angka. Sebab pukulan ini merupakan suatu gerak ayunan tangan

yang cepat mendadak, dan menghasilkan pukulan yang keras dan curam. Tenaga yang digunakan cukup besar sehingga perlu perhitungan yang masak untuk menggunakan pukulan ini.

b. Karakteristik Peserta Didik

Masa remaja adalah masa dimana anak bereksperimen dengan berbagai peran dan identitas yang mereka peroleh dari lingkungan budaya sekitar. Untuk mengembangkan pelajaran yang efektif, guru Pendidikan jasmani harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan memahami karakteristik perkembangan siswa, guru akan mampu membantu siswa belajar secara efektif. Selama ini seluruh aspek perkembangan manusia psikomotor, kognitif dan afektif mengalami perubahan yang luar biasa.

Siswa mengalami masa anak-anak menuju menuju masa dewasa. Masa remaja dan perubahan yang menyertainya merupakan fenomena yang harus dihadapi guru, dengan demikian peran seorang guru harus aktif dalam menghadapi siswa untuk mengembangkan aspek perkembangan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Agar siswa berkembang dengan mengembangkan dirinya di masa remaja ini agar tidak menyimpang ke hal-hal yang negatif, guru sebaliknya mengarahkan ke hal-hal yang positif yaitu dengan pengetahuan yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir dan perilaku siswa maka pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan masyarakat maupun di sekolah lebih cocok untuk membentuk karakteristik siswa.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi sikap remaja terhadap pendidikan yaitu:

- (1) Sikap teman sebaya; berorientasi sekolah atau berorientasi kerja
- (2) Sikap orang tua; menganggap pendidikan sebagai batu loncatan ke arah mobilitasi sosial atau hanya sebagai suatu kewajiban karena diharuskan oleh hukum.
- (3) Nilai-nilai, yang menunjukkan keberhasilan atau kegagalan akademis
- (4) Relevansi atau nilai praktis dari berbagai mata pelajaran
- (5) Sikap terhadap guru-guru, pegawai tata usaha, dan kebijaksanaan akademis serta disiplin
- (6) Keberhasilan dalam pelbagai kegiatan ekstra kurikuler
- (7) Derajat dukungan sosial di antara teman-teman sekelas.

Ada tiga macam remaja yang tidak berminat pada pendidikan dan biasanya membenci sekolah yakni:

- (1) Remaja yang orang tuanya memiliki cita-cita tinggi yang tidak realistik terhadap prestasi akademik, atletik atau prestasi sosial yang terus menerus mendesak untuk mencapai sasaran yang dikehendaki
- (2) Remaja yang kurang diterima oleh teman-teman sekelas, yang merasa tidak mengalami kegembiraan sebagaimana dialami teman-teman sekelas dalam pelbagai kegiatan ekstrakurikuler
- (3) Remaja yang matang lebih awal yang merasa fisiknya jauh lebih besar dibandingkan teman-teman sekelasnya dan karena penampilannya lebih

tua dari usia yang sesungguhnya, seringkali diharapkan berprestasi lebih baik di atas kemampuannya.

Albert Bandura memberikan gambaran tentang teori belajar sosial secara komprehensif yang dapat diaplikasikan untuk memecahkan atau meneliti perubahan perilaku remaja. Bandura berpendapat bahwa proses kognitif yang mengantarai perubahan tingkah laku dipengaruhi oleh pengalaman yang mengarahkan untuk menuntaskan ketrampilan-ketrampilan atau tugas-tugas. Belajar mengobservasi telah memberikan dampak yang cukup kuat terhadap tingkah laku sosial-antisosial anak atau remaja.

Dalam hal ini, Bandura telah merancang tiga dampak utama dari pengamatan terhadap tingkah laku individu yang dijadikan model yaitu (1) remaja memperoleh pola-pola respons baru, ketika dia berfungsi sebagai pengamat, (2) pengamatan terhadap tingkah laku model dapat memperkuat atau memperlemah respons-respons yang tidak diharapkan (yang ditolak), dan (3) mengamati tingkah laku yang lain dapat mendorong remaja/anak untuk melakukan kegiatan yang sama.

Dalam kaitannya dengan ketiga dampak di atas, interaksi sosial remaja dalam kelompok sebaya dapat merangsang/menstimulasi pola-pola respons baru melalui belajar dengan cara mengamati (*observational learning*). Di sini kelompok sebaya telah memberikan kesempatan belajar kepada remaja untuk mengimitasi berbagai tingkah laku para anggota kelompok lainnya. Pengaruh teman sebaya yang menjadi model dapat mencegah atau membolehkan pola-pola tingkah laku yang relatif tidak pasti (kebiasaan) dalam setting yang

terstruktur. Walaupun begitu, pengalaman-pengalaman baru dapat mencegah atau memperkuat dampaknya terhadap kegiatan-kegiatan moral atau sosial.

Pada akhir masa remaja, minat pada karir seringkali menjadi sumber pikiran. Seperti diterangkan oleh Thomas , bahwa pada saat tersebut remaja belajar membedakan antara pilihan pekerjaan yang lebih disukai dan pekerjaan yang dicita-citakan. Hal ini menandakan bahwa para siswa SMP akan mulai membedakan antara pilihan pekerjaan yang lebih disukai dan pekerjaan yang dicita-citakan.

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah menengah pertama berada pada tahap operasional kongkrit, interaksi sosial remaja dalam kelompok sebaya dapat merangsang/menstimulasi pola-pola respons baru melalui belajar dengan cara mengamati pada tahap masa remaja ini siswa mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perceptual.