

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Untuk mencapai hasil yang maksimal dari pendidikan tersebut sangat ditentukan dalam proses belajar mengajar tersebut. Proses belajar mengajar tersebut terdiri dari rangkaian dan kegiatan mulai dari awal sampai akhir proses belajar mengajar tersebut. Menurut Fuad Ihsan (2008: 1), pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan adalah agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan diri manusia, dalam hal ini seperti bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan memiliki rasa bertanggung jawab. Pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai pendidikan, di mana setiap manusia akan melalui yang

namanya proses belajar dan mengajar. Belajar dilakukan oleh peserta didik dan mengajar dilakukan oleh tenaga pendidik, baik secara formal maupun informal.

Pembelajaran secara formal seperti pembelajaran di sekolah, instansi, dan universitas. Sedangkan untuk pembelajaran informal dilakukan di luar jam pembelajaran formal, seperti di rumah, lingkungan sosial, tempat les, dan sejenisnya. Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 1 ayat 20, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses yang membuat individu belajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Hakim (2005:1) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangatlah penting bagi para peserta didik untuk menuju ketingkat yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan jasmani di SMP juga tergantung pada kreatifitas seorang guru dan cara penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Husdarta (2011: 18) menyatakan bahwa, "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan". Sedangkan pengertian pendidikan jasmani menurut Firmansyah (2009: 06) adalah: Secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai

keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmanai sebagai wahananya dan dapat dilakukan secara perseorangan atau kelompok.

Tujuan utama dalam pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Perkembangan individu secara menyeluruh berarti individu tersebut dapat berkembang pada aspek fisik, mental sosial, emosional dan spiritualnya secara baik. Berdasarkan pada kebutuhan tersebut, pendidikan jasmani olahraga terdapat aspek kognitif dan afektif. Sehingga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dikembangkan di lingkup satuan pendidikan sehingga dapat mengembangkan peserta didik yang ada. Menurut Sutomo, dkk (2007: 37) mengatakan, sekolah memiliki misi mendidik siswanya agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, meningkatkan pengetahuan dan hubungan timbal balik dengan masyarakat. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Jika ditinjau dari perdefinisi, pendidikan jasmani diartikan berbagai ungkapan dan kalimat. Permainan tenis meja di lingkungan sekolah merupakan mediator untuk siswa. Siswa diharapkan tidak hanya terampil dalam bermain tenis meja saja, namun seorang guru penjas harus dapat menyampaikan tentang permainan tenis meja tersebut kepada seluruh siswa, permainan ini juga mengembangkan semangat persaingan yang sehat di lingkungan siswa tersebut.

Selain itu melalui permainan Tenis meja kita mengharapkan diri anak, akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (competition), kerjasama (coopertation), interaksi social (social interction) dan Pendidikan moral (moral-education). Dalam permainan Tenis meja salah satu teknik dasar yang paling dominan di gunakan adalah pukulan forehand, pukulan forehand dalam permainan tenis meja adalah pukulan awalan permainan dalam permainan tenis meja. Dalam bermain biasanya siswa masih sering melakukan pukulan yang asal-asalan terkadang hal tersebut terbawa saat pertandingan. Kurangnya variasi di dalam latihan menjadi penyebab siswa merasa jenuh dan sering melakukan kesalahan yang mendasar dalam melakukan pukulan disaat latihan maupun pertandingan.

Permainan tenis meja adalah olahraga yang dimana lapangan yang berbentuk meja dan menggunakan bet dan bola layak nya permainan tenis meja. Ini lah yang menyebabkan permainan olahraga ini di sebutkan sebagai tenis meja. Di beberapa wilayah tenis meja juga di sebut dengan permainan ping-pong, tenis meja atau pimpong adalah olahraga yang melibatkan dua atau empat pemain yang memukul bola ringan yang disebut bola pimpong di atas meja menggunakan raket pejal kecil yang di sebut bet. Permainan ini dilakukan di atas meja yang dibagi dengan net. Permainan tenis meja ini di mainkan oleh satu orang (untuk tunggal) dan dua orng (untuk ganda), dalam permainan tenis meja jumlah poin untuk satu set adalah 11 poin. Pemenang satu set pertandingan tenis meja adalah pemain yang mampu mencapai poin 11 terlebih dahulu.

Permainan tenis meja ini memiliki teknik dasar seperti *drive, push, chop, block, servis* teknik dasar tersebut sangat penting di ajarkan di sekolah agar siswa bisa melakukan gerakan-gerakan tersebut yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran pukulan forehand di sekolah menengah pertama Negeri 05 tayan hulu kabupaten sanggau juga memiliki permasalahan yang di ketahui bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi kreterial ketuntansa, hampir rata-rata siswa tidak dapat melakukan pukulan *service forehand* pada permainan tenis meja dengan baik proses pembelajaran pukulan forehand di sekolah tersebut terkendala dengan minimnya fasilitas olahraga. Terlihat jelas

ketika siswa melakukan praktik di lapangan, dari meja yang digunakan sudah rusak. Selain itu pelaksanaan proses pembelajaran terkesan kaku dan tidak bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari belajar siswa pada materi pukulan forehand yang belum mencapai KKM yaitu 75. Berdasarkan pengamatan pra observasi yang telah dilakukan dalam pembelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan khususnya materi bola kecil, ini disebabkan karena proses pembelajarannya terlalu monoton. Sehingga masih jauh dari ketuntasan, terlihat dari jumlah siswa kelas VII terdapat 30 siswa, 20% terdiri 6 siswa yang mencapai KKM dan 78,58% terdiri dari 24 siswa yang belum mencapai KKM, nyatakan tuntas bila mencapai persentase 75%.

Sehingga diterapkan dengan modifikasi meja di harapkan untuk memecahkan masalah didalam sebuah pembelajaran khususnya untuk pelajaran tenis meja Teknik pukulan *service forehand* pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 tayan hulu Kabupaten Sanggau.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, menjadi masalah umum di dalam adalah, Upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan tenis meja pukulan pukulan *service forehand* dengan menggunakan media meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu kabupaten Sanggau?

Dan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan kemampuan pukulan *service forehand* permainan Tenis meja dengan menggunakan modifikasi meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu Kabupaten Sanggau
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pukulan *service forehand* permainan tenis meja dengan menggunakan modifikasi meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 tayan Hulu Kabupaten Sanggau
3. Bagaimana meningkatkan kemampuan pukulan *service forehand* permainan tenis meja dengan menggunakan modifikasi meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 tayan Hulu kabupaten Sanggau

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang jadi tujuan umum di penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan tenis meja pukulan *service forehand* melalui modifikasi meja pada siswa kelas VII SMPN 05 Tayan Hulu

1. Perencanaan pembelajaran peningkatan kemampuan pukulan *service forehand* permainan Tenis meja dengan menggunakan modifikasi meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu Kabupaten Sanggau
2. Pelaksanaan perencanaan pembelajaran pukulan *service forehand* permainan Tenis meja dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu kabupaten sanggau
3. Meningkatkan kemampuan pukulan *service forehand* permainan Tenis Meja dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas VII SMP negeri 05 Tayan Hulu Kabupaten Sanggau suatu data dan informasi yang bermamfaat baik bersifat teoritis maupun praktis

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Seraca teoritis hasil dari peneliti yang di lakukan di harapkan dapat bermanfaat untuk diberikan wawasan keilmuan bagi yang mendalami ilmu Pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan. Khususnya yang ada berkaitan dangan pemahaman mengenai peningkatan kemampuan pukulan *service forehand*

#### **2. Manfaat Praktis**

Dari penelitian ini diharapkan semoga dapat bermamfaat bagi pihak,yaitu:

##### **a. Siswa**

Dari model pembelajran mereka akan banyak mendapatkan variasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan kretivitas serta kerjasama dan pembelajaran pukulan *service forehand*

b. Guru Penjas

Meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menggunakan modifikasi meja pembelajaran untuk peroses pembelajaran penjaskes

c. Sekolah

Memberikan sumbagan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model pembelajaran upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Membawa wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan masiswa sebagai calon tenaga pengajar.

## **E. Ruang lingkup**

Agar penelitian ini memiliki ruang lingkup yang jelas maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu: Upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan tenis meja melalui media meja yg di modifikas pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu

### **1. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian kelas ini variable yang akan diteliti adalah meningkatkan kemampuan pukulan *service forehand* menggunakan modifikasi meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu. Menurut Sutrisno Hadi dalam Hamid Darmadi (2013 : 19) variable penelitian dalam gejala-gejala yang menunjukkan variable. Baik dalam jenis maupun tindakannya'' selanjut nya menurut karlinger dalam Hamid Darmadi (2013 : 19) menyebutkan bahwa variable adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang akan di pelajari seperti tingkat aspirasi penghasilan. Pendidikan, situs sosial, jenis kelamin, gologan gaji, produktivitas kerja. Dan lain-lain sejalan dengan pendapat di atas, menurut (Hateh dan farhady , 1981) variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, motivasi. Kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari objek. Struktur organisasi, model, pendelegasian, kepemimpinan , pengawasan, koordinasai, prosedur, dan

mekanisme kerja. Deskripsi pekerjaan, pekerjaan, kebijakan, adalah merupakan contoh variable dalam kegiatan administrasi. Berdasarkan uraian di atas maka variable yang diteliti dalam variable ini adalah

a. Variabel masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang ditentukan atau yang mempengaruhi atau munculnya gejala lain, seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010 : 83) "variabel terikat dalam PTK adalah variabel masalah yang diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK" Sugiono (2015 :61) menyatakan bahwa variable masalah adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi masalah.

Secara praktis penelitian tindakan pada umumnya sangat baik untuk meningkatkan kualitas subjek yang akan diteliti. Untuk memecahkan masalah dalam penelitian, maka diambil langkah dengan menggunakan variabel, yaitu variabel tindakan. Menurut Hamid Darmadi (2013 : 278) penelitian tindakan adalah cara satu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membantu pengalaman mereka dapat diakses orang lain sehubungan dengan pernyataan tersebut, maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel tindakan yang menggunakan media pembelajaran modifikasi

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variable yang ada atau muncul ditentukan atau dipengaruhi oleh variable masalah, ada apa munculnya variable ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010 : 83) bahwa "tindakan dalam PTK dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam menggunakan pendekatan atau metode, media, atau penilaian sedangkan Sugiyono (2009 : 38) menyatakan bahwa "variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain" yang

menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah metode pukulan *service forehand* dengan aspek-aspek sebagai berikut :

- 1). Gerakan awal melakukan pukulan *service* tenis meja
- 2). Gerakn *service*
- 3). Gerakan akhir pukulan *service* tenis meja

## 2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan pengertian variabel dan aspek-aspek nya, maka akan di definisi oprasional tentang variabel. Dalam penelitian ini terdapat istilah nya yang perlu diberikan definisi untuk memperluas ruanglingkup penelitian dan menghindari ada nya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang di gunakan, maka perlu adanya penjelasan istilah penelitian sebagai berikut

### a. Pukulan *service forehand*

Memukul bola untuk menyajikan bola pertama *service forehand* Adalah kemampuan memukul bola bagian belakang dengan gerakan bet dari kiri mengarah ke kanan atau sebaliknya dan bola nya menyamping, kemampuan dalam dalam *service* ini adalah dilihat dari ketepatan bola yang mengarah pada sasaran yang di harapkan. Cara melakukan *service* ini yaitu

- 1) Posisi kaki kiri di depan
- 2) Sikap tubuh membungkuk kedepan
- 3) Bola berada ke telapak tangan yang terbuka
- 4) Bola di pukul dengan posisi kedua kaki berdiri pada rentagan selebar bahu
- 5) Ayunan tangan diperpanjang kebelakang agar mampu mengubah tenaga servis untuk menciptakan servis bola panjang dan servis bola pendek
- 6) Perhatikan gerakan lawan sebelum permukaan bet anda kontak dengan bola agar dapat meningkatkan keberhasilan seragan pada bola ketiga

- 7) Siku hendaknya di keluarkan dan berada kebelakang agar bisa mempercepat gerakan ayunan dan memungkinkan dilakukannya ayunan yang bervariasi
- 8) Sesuaikan posisi kebelakang setelah servis, guna menyerang pada bola ketiga
- 9) Siap untuk menghadapi bola ketiga dengan sikap memperlebar rentangan kaki

b. Media *Meja modifikasi*

Media meja modifikasi adalah media yang menggunakan bahan seadanya seperti terplek dan kardur buat bahan meja nya dengan permainan yang sederhana tetapi mengandung unsur materi, agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Guru hendaknya memberikan modifikasi alat pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, dan tidak memerlukan biaya mahal untuk membuatnya yang dapat dilihat atau dipegang langsung oleh siswanya, karena dapat memotivasi mahasiswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini adalah termasuk penelitian tindakan, karena itu memerlukan adanya hipotesis. Dengan adanya hipotesis itu terdapat adanya dugaan sementara yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui serangkaian uji statistik. Berkenaan dengan hipotesis, menurut Darmadi (2014: 101) mengatakan bahwa “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2013: 131) berpendapat bahwa “hipotesis adalah bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian atau peristiwa yang sudah atau akan terjadi”. Sehubungan dengan beberapa pernyataan tersebut dalam penelitian ini hipotesis tindakan yaitu: melalui pendekatan taktis diterapkan maka dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam dalam permainan tenis meja pukulan service forehand melalui modifikasi meja pada siswa kelas VII SMP Negeri 05 Tayan Hulu.