

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan di sekolah mulai dari SD sampai dengan SMA. Pendidikan Jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran Jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani. Perhatian lebih tinggi untuk bagaimana cara meningkatkannya sesuai dengan perkembangan zaman yang ada, karena cabang tenis meja termasuk di dalam dunia pendidikan maka dalam hal ini sangatlah tepat apabila cabang olahraga tenis meja merupakan salah satu sarana dalam membina fisik, mental, dan sosial secara harmonis.

Perhatian pembinaan merupakan hal yang sangat penting dalam menempuh dan memupuk suatu tujuan untuk meningkatkan kemampuan seseorang. Pendidikan jasmani dan olahraga sangat penting keberadaannya dalam dunia pendidikan, tanpa adanya pendidikan jasmani maka pendidikan yang lainnya tidak akan berjalan dengan baik, begitu juga sebaliknya pendidikan jasmani tanpa pendidikan yang lain maka pendidikan jasmani tidak akan dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, antara pendidikan jasmani dan pendidikan yang lainnya tidak dapat berjalan sendiri-sendiri. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa / mahasiswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang terpilih yang dilakukan secara

sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Di dalam pembelajaran penjas siswa dituntut untuk bisa bergerak aktif agar keterampilan motorik siswa bisa berkembang dengan baik

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup yang sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Sejalan dengan itu tujuan Pendidikan Nasional yang dimaksud, ditetapkan dalam UU 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, bahwa,

"Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya Potensi peserta didik agar manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pembinaan yang baik sesuai dengan tekniknya akan mendapat nilai yang positif dibandingkan dengan pembinaan yang tidak sesuai dengan teknik dan kemampuannya. Melihat hal tersebut membutuhkan seseorang yang ahli (Pelatih dan Pendidik) yang profesional, artinya mempunyai pengetahuan yang luas dan memahami dengan benar azas-azas kepelatihan olahraga untuk tujuan yang diharapkan kelancaran dalam pembinaan anak didiknya khususnya dalam cabang olahraga tenis meja. Potensi tiap individu yang dapat berguna untuk dilakukan

pada masa yang akan datang dapat diperoleh melalui latihan / pendidikan. Potensi yang dimiliki oleh tiap individu dalam olahraga akan menentukan keberhasilannya dalam suatu cabang olahraga. Tapi pada seseorang yang berpotensi, tidak selalu akan mencapai prestasi yang tinggi karena banyak faktor yang mempengaruhinya.

Olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk mencapai suatu tujuan. Ada yang mempunyai tujuan untuk persahabatan, kebugaran, kesehatan, kesenangan, prestasi, berpolitik, bahkan bagi pemain-pemain professional dapat dijadikan sebagai lahan bisnis, yaitu mendatangkan banyak penonton. Dengan melibatkan berbagai pihak sponsor, media (cetak, elektronika) dan perusahaan-perusahaan tertentu untuk menghimpun dana.

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan ini sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sementara itu peranan siswa dalam proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dialami oleh siswa di sekolah dalam mencari atau menambah pengetahuan, pengalaman dan sikap.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang tentunya tidak akan sama dengan individu lain. Banyak faktor yang memberikan kontribusi sehingga seorang individu terdorong untuk belajar sungguh-sungguh atau malas belajar sama sekali. Faktor tersebut tidak terlepas dari dalam diri individu itu sendiri maupun faktor dari luar individu, sebab seorang Individu adalah makhluk yang berkembang, makhluk yang aktif di dalam kegiatan sehari-hari. Manusia selalu berusaha untuk berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, baik mencari teman maupun untuk memenuhi kegiatannya. Pemenuhan kebutuhan didasari

selera dan keinginan masing-masing, sebab setiap manusia mempunyai pandangan dan perasaan yang berbeda. Dari Perbedaan yang ada masing-masing berusaha untuk mencari objek yang berkenan di hati, berusaha dengan segala kekuatan dan kemampuan untuk mendapatkan objek yang dimaksud dengan berkeyakinan dan mendahulukan aktivitas tertentu diantara aktifitas lain serta dikerjakan dengan giat walaupun dikerjakan dalam jangka waktu lama.

Pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan di SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang masih belum sepenuhnya siswa memahami dan melakukan gerak yang sungguh-sungguh. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti, pemilihan metode dan gaya mengajar yang tepat, pengadaan dan penggunaan media yang bisa membuat siswa sungguh-sungguh dan memahami makna bermain khususnya bermain tenis meja.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang, diharapkan guru dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara siswa dengan siswa secara maksimal, hal ini sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Pada kenyataannya hal tersebut belum terlaksana secara optimal, padahal seharusnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani tersebut, 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 untuk proses pembelajaran.

Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dibutuhkan telah tersedia. Tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai maka akan sulit pendidikan jasmani dapat berhasil, jika pendidikan jasmani tidak berhasil maka akan mempengaruhi keberhasilan pendidikan secara menyeluruh. Selain itu dalam mengajar pendidikan jasmani diperlukan teknik-teknik tertentu agar materi pembelajaran dapat sampai kepada siswa.

Kenyataan di SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang, guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya materi tenis meja. Olahraga tenis meja merupakan permainan single dan beregu yang di dalamnya dituntut kerja sama yang baik diantara pemain. Untuk terciptanya kerja sama yang baik salah satu faktor penentunya yaitu setiap pemain diwajibkan untuk dapat menguasai teknik dasar bermain tenis meja dengan baik. Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain agar dapat bermain tenis meja dengan baik salah satu diantaranya adalah teknik *forehand drive*. Untuk pemain yang masuk dalam katagori pelajar atau pemula, teknik *forehand drive* merupakan teknik dasar yang harus pertama dikuasai. Media mengajar merupakan salah satu cara untuk mengatasi hambatan yang ada dalam mencapai hasil belajar *forehand drive* yang benar dalam bermain tenis meja. Media mengajar merupakan salah satu faktor penunjang dan penentu kesuksesan dalam mengajar, dan ini ciri dari kompetensi profesi yang melekat dalam setiap penampilan guru pendidikan jasmani.

Berdasarkan pembahasan dan penjabarann latar belakang masalah tersebut dan Atas dasar inilah penulis bermaksud mengangkat masalah dengan judul” Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tenis Meja Melalui Media

Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka masalah umum penelitian ini adalah “ Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapng. Sesuai dengan Pembatasan masalah diatas, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Perencanaan Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang?
2. Bagaimana Pelaksanaan Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang?
3. Bagaimana Observasi Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang?
4. Bagaimana Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini

adalah “Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang”.

1. Perencanaan Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang.
2. Pelaksanaan Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang.
3. Bagaimana Observasi Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang.
4. Bagaimana Refleksi Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas VIII SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat:

1. Manfaat Teoristis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bacaan, informasi, dan referensi bagi guru pendidikan jasmani dan mahasiswa program studi penjas kesrek untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru pendidikan jasmani SMPN N 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang sebagai pedoman dalam memilih serta menerapkan metode

pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam membina siswa guna meningkatkan keterampilan forehand drive tenis meja.

b. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan Pukulan Forehand Drive Dalam Permainan Tenis Meja.

c. Untuk peneliti semoga akan menjadi bekal untuk mengajar dan melatih dalam permainan bulutangkis di masyarakat maupun di sekolah yang membutuhkan.

d. Tempat Peneliti atau Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah dalam hal prestasi olahraga.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Guna menjaga penelitian tetap terfokus pada hal yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka perlu di perjelas lingkup penelitian yang meliputi variabel-variabel dan definisi oprasional penelitian, sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2011: 38) “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Menurut Suharsimi Arikunto, (2010: 161) mengemukakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Variabel dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tenis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. Ada pun variabel yang diungkapkan dalam penelitian ini berupa :

a. Variabel masalah

Agus Kristiyanto (2010: 83) ”Variabel yang menggambarkan masalah dalam PTK yang telah jelas variabel (y) atau variabel terikatnya. Variabel (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan ptk. Variabel (y) itu sekaligus merupakan masalah sentral yang telah nyata diangkat dari persoalan praktis dan nyata di kelas/ di lapangan”. Variabel masalah dalam penelitian ini adalah Pukulan *Forehand Drive* tenis meja.

b. Variabel tindakan

Agus Kristiyanto (2010: 83) “Variabel yang menggambarkan tindakan atau *action* yang dipilih. Judul PTK yang telah tersurat atau secara eksplisit menggambarkan tindakan yang dipilih untuk memecahkan masalah (jelas variabel x atau variabel bebasnya). Tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa (*engineering*) dalam hal penggunaan metode atau pendekatan, media, atau asesmen atau penilaian. Apapun tindakan yang dipilih maka harus memiliki keterikatan secara rasional dengan dengan upaya mengatasi masalahnya (variabel y). Harus ada keterkaitan rasional antara tindakan tindakan yang dipilih dengan upaya mengatasi masalah”. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah Audio Visual.

2. Definisi Operasional

a) Pukulan Forehand

Pukulan yang dilakukan dengan raket yang gerakan kearah kanan siku untuk pemain yang menggunakan tangan, dan ke kiri untuk pemain yang menggunakan tangan kiri.

b) Pukulan *Drive*

Pukulan yang paling kecil tenaga gesekannya, yaitu arah gesekan pukulan dari bawah ke atas.

c) Media Audio Visual

Sebuah alat bantu seseorang dalam menerima suatu pesan, sehingga dia dapat memperoleh ilmu dan pengalaman yang bermanfaat untuk meraih tujuan yang ingin dicapai.

