

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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

Pendidikan jasmanai pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan sebagai salah satu sub-sistem pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia (Rusli Lutan, (2001:2).

Pendidikan jasmani dan olahraga perlu ditingkatkan dilingkungan sekolah. Hal ini dikarenakan sekolah sebagai sarana pendidikan dasar yang sangat efektif peranannya dalam mengajarkan dan meningkatkan pendidikan jasmani dan olahraga.

Selain itu, perlu juga diperhatikan tentang perkembangan olahraga prestasi. Pendapat diatas selaras dengan selogan olahraga yaitu “memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat” serta menciptakan iklim yang lebih mendorong masyarakat untuk berprestasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam membina dan mengembangkan olahraga.

Cabang olahraga yang diajarkan dan di berikan di sekolah, salah satunya adalah permainan tenis meja. Permainan tenis meja dikategorikan kedalam permainan bola kecil. Dilihat dari perkembangannya permainan tenis meja sangat memasyarakat dan cukup digemari baik oleh kaum tua maupun kaum muda. Hal ini dikarenakan permainan tenis meja merupakan permainan yang mudah dimainkan, murah meriah dan mempunyai banyak manfaat.

Menurut Ngationo (2007:29) tenis meja adalah permainan bola kecil yang menarik untuk di lakukan. Untuk menguasai permainan ini di perlukan beberapa faktor yang mendukung diantaranya kekuatan, kecepatan, kelentukan, dan beberapa tehnik dalam tenis meja seperti pukulan, *service* dan *smash*. Ada beberapa pendapat juga bahwa menurut Anne Nelistya (2007:3) mengatakan bahwa tenis meja adalah permainan bola kecil yang di mainkan di atas meja. Bola di pukul dengan raket yang di sebut bat. Tenis meja dapat di mainkan oleh dua atau empat orang. Permainan ini berlangsung cepat dan membutuhkan konsentrasi tinggi.

Pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja yaitu setiap pukulan yang di lakukan dengan bet yang di gerakkan ke arah kiri siku untuk pemain yang menggunakan tangan kanan, dan ke kanan untuk pemain yang menggunakan tangan kiri. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang, penulis tertarik memilih siswa kelas XI B IPS sebagai fokus penelitian ialah karena peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang dalam bermain tenis meja masih belum tuntas. Banyak siswa yang masih kurang mampu melakukan pukulan *backhand* permainan tenis meja. Setiap melakukan praktek pukulan *backhand*, siswa menunjukkan kemampuan yang berbeda yaitu ada yang tidak melewati net atau tersangkut di net, memukul bola terlalu lambat sehingga lawan memiliki waktu untuk merencanakan pukulan berikutnya dan pukulan tidak tetap sehingga keluar dari meja, gerakan memukul juga masih terlalu kaku, dorongan pukulan ke depan masih belum tepat sasaran, serta koordinasi gerakan masih belum tepat.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah minat, motivasi, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru, dan strategi pembelajaran yang di gunakan oleh guru dan lainnya. Menyangkut hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi pukulan *backhand* lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Untuk di peroleh suatu cara agar siswa dapat menguasai pukulan *backhand* tenis meja dengan benar sehingga menghasilkan pukulan *backhand* secara maksimal. Salah satunya melalui media audio visual.

Selama ini guru pendidikan jasmani menyajikan materi pelajaran pukulan *backhand* tenis meja lewat informasi buku dan contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini guru menyajikan informasi melalui media *audio visual* yang di perlihatkan kepada siswa. Media *audio visual* merupakan metode pembelajaran yang bersifat memakai alat bantu atau media untuk mempermudah suatu proses belajar mengajar. Dimana alat bantu atau media yang tersedia terdapat materi serta pengajaran yang telah di rancang seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar. Di samping itu, audio yang di gunakan dan dapat di sesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

Dengan penerapan media *audio visual*, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan pukulan *backhand* permainan tenis meja dengan benar sesuai dengan rangkaian gerakan pukulan *backhand* permainan tenis meja yang dapat dilihat pada media audio visual tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Media Bantu Pembelajaran *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka permasalahan umum yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media bantu pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand* permainan tenis meja pada siswa kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang ?

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Perencanaan Pembelajaran pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja menggunakan model pembelajaran Media *audio visual* Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang ?
2. Bagaimanakah Pelaksanaan Pembelajaran pukulan *backhand* dalam pembelajaran tenis meja menggunakan model media *audio visual* Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang?
3. Bagaimanakah terdapat Peningkatan hasil belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja Melalui Pembelajaran Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang ?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana“Penerapan Media Bantu Pembelajaran *Audio Visual* UntukMeningkakan Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang”.

Adapun tujuan dari penelitian ini Secara khusus adalah untuk mengetahui:

1. Perencanaan Pembelajaran Penerapan Media *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja

Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang.

2. Pelaksanaan Perencanaan Pembelajaran Penerapan Media *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang.
3. Terdapat Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja Melalui Pembelajaran Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

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

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan proses pembelajaran pendidikan jasmani, Memberikan gambaran tentang media media bantu *audio visual* dalam permainan tenis meja, dan sebagai sumber serta bahan keperpustakaan.

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

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

###### **a. Bagi siswa**

- 1) Melalui penelitian ini diharapkan siswa menyadari pentingnya pengembangan daya serap dalam pembelajaran serta kemampuan untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah.
- 2) Sebagai motivasi siswa agar dapat lebih percaya diri dan serius dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

b. Bagi Guru Penjas

- 1) Sebagai bahan acuan untuk menumbuhkan penerapan dalam pembelajaran dan mempermudah proses pembelajaran.
- 2) Menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam menerapkan pembinaan dan pembelajaran terutama pada mata pelajaran penjaskes di lapangan maupun di ruangan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Tercapainya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan kemampuan kualitas siswa dan guru.
- 2) Meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan bekal pengalaman dalam menghadapi permasalahan yang terjadi dalam proses pembinaan dan pembelajaran.
- 2) Sebagai dasar penelitian yang serupa dikemudian hari.
- 3) Sebagai bahan akhir bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dimaksudkan untuk memperjelas batasan masalah yang hendak di teliti yaitu Penerapan media bantu pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand* permainan tenis meja pada siswa kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang.

### 1. Variabel Penelitian

Sugiono (2011:3) mengatakan “variabel segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya”. Ali maksum (2009:31) “variabel adalah suatu abstraksi penggambaran dari suatu fenomena gejala tertentu yang memiliki variabilitas keragaman yang menjadi fokus penelitian”. Menurut Hamid Darmadi (2013: 19) gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dalam jenis maupun tingkatannya. Sedangkan Menurut Suharsimi Arikunto (2010:161)

“variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian”.

Sutrisno Hadi (2010:159) yang dikutip Suharsimi Arikunto mendefinikan “Variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki perempuan, berat badan, karena ada berat 40 kg, dan sebagainya”. Gejala adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek variabel yang bervariasi.

Berdasarkan definisi para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu gejala atau fenomena penelitian yang mempunyai variasi dan menjadi titik perhatian untuk diteliti dan diuji kebenarannya diantara objek-objek tertentu. Variabel dalam penelitian ini adalah “Peningkatan Keterampilan Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja Melalui Penerapan Media *Audio Visual*”. Dengan aspek-aspek yaitu:

a. Variabel Tindakan

Adapun variabel tindakan adalah variabel yang ada atau muncul di tentukan atau di pengaruhi oleh variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti di ungkapkan Agus Kristiyanto (2010:83) bahwa “Tindakan dalam PTK dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam penggunaan pendekatan atau metode, media, atau penilaian”. Yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan media *audio visual*.

b. Variabel Masalah

Adapun variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain, seperti di ungkap Agus Kristiyanto (2010:83) “Variabel terikat (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang di angkat dan di pecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK”. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar pukulan *backhand* permainan tenis meja.

## 2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan pengertian variabel dan aspek-aspeknya, maka akan dijelaskan definisi operasional tentang variabel. Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu diberikan definisi untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan, maka perlu adanya penjelasan istilah penelitian sebagai berikut.

### a. Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Permainan Tenis Meja

Hasil belajar pukulan *backhand* permainan tenis meja dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa dalam memukul bola dengan posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke belakang, atau posisi punggung tangan yang memegang bet menghadap ke depan, dengan posisi tangan berjabat tangandengan aspek: sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir.

### b. Media *Audio Visual*

Media *audio visual* dalam penelitian ini adalah berupa video melakukan pukulan *backhand* permainan tenis meja.

## F. Hipotesis Penelitian

Setiap penelitian perlu dirumuskan suatu hipotesis sebagai jawaban atau dugaan sementara yang diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan. Hipotesis adalah suatu perkiraan tentang tindakan yang diduga dapat mengatasi permasalahan tersebut. Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan pukulan *backhand* permainan tenis meja pada siswa kelas XI B IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Manis Mata Kabupaten Ketapang.