

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Untuk mencapai tujuan pendidikan, Penjas merupakan bagian dari sistem persekolahan dan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal kecerdasan secara akademis, dan mempunyai akhlak mulia serta keterampilan hidup.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. (Rosdiani, 2012 : 21-22)

Melalui pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan hanya melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang

diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu mata pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lain seperti, Bahasa, Matematika, IPA dan lain-lain karena pendidikan jasmani tidak hanya memberikan manfaat secara fisik saja namun juga pembentukan mental yang sehat pada diri siswa.

Perhatian siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dapat diwujudkan melalui beberapa cara seperti penggunaan media pembelajaran, menggunakan metode atau model yang bervariasi, pemanasan yang gerakan - gerakannya tidak monoton atau penggunaan peralatan olahraga yang sederhana, sehingga siswa tidak bosan. Bahkan ada beberapa motivasi yang dapat juga dilakukan oleh guru untuk membangkitkan keinginan belajar siswa, seperti : memberikan hadiah, pujian, memberikan angka atau penilaian langsung, dan memberikan hukuman.

Proses belajar dan pembelajaran serta penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Selain itu fasilitas atau sarana juga dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Minimnya peralatan, kurangnya buku referensi serta kurangnya dukungan dari orang tua siswa menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran penjas. Hal seperti ini terjadi pada siswa kelas VII b SMP Negeri 3 Telaga Biru. Siswa baru yang jumlahnya 16 orang, seluruhnya tidak dapat mempraktikkan teknik dasar permainan tenis meja, siswa bahkan tidak dapat menunjukkan cara memegang bet dan servis yang tepat dan benar.

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013, melalui metode latihan lawan pasif (memantul-mantulkan bola ke lantai dan ke dinding), sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran, 1x pertemuan dengan alokasi waktu 2x 40 menit, kemampuan siswa hanya sedikit meningkat. Berdasarkan hasil evaluasi ulangan harian, 25 % dari 16 siswa atau 4 orang siswa dapat menunjukkan cara memegang bet *shakehand* dan melakukan servis meskipun ayunan lengan saat memukul bola masih dari arah atas ke meja sehingga pantulan bola dari permukaan meja ketika diservis terlalu tinggi dari atas net. 75 % atau 12 orang siswa lainnya belum bisa menunjukkan teknik memegang bet dan servis *forehand* dengan baik. Hasil tersebut menunjukkan teknik dasar servis dalam permainan tenis meja siswa kelas VII SMP Negeri 3 Telaga Biru sangat rendah.

Rendahnya teknik dasar permainan tenis meja tersebut perlu diangkat ke dalam penelitian tindakan kelas, guna pencarian solusi yang tepat dengan mengambil satu indikator yaitu meningkatkan servis *forehand* dalam permainan tenis meja. Untuk menghindari kejenuhan pada diri siswa karena penggunaan metode yang monoton, maka hal ini dapat diupayakan pemecahannya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan teknik dasar servis *forehand* permainan tenis siswa dapat meningkat. Dengan menggunakan model pembelajaran ini seluruh siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa ada perbedaan status dan seluruh siswa dapat belajar lebih rileks. Disamping itu dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat

serta keterlibatan belajar. Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa termotivasi oleh *games*, *tournament*, penilaian langsung, pujian dan hadiah. Hal ini memungkinkan terjadinya peningkatan teknik dasar servis *forehand* pada siswa.

Untuk itu peneliti menetapkan penelitian ini dengan judul “**Meningkatkan Teknik Dasar Servis *Forehand* Permainan Tenis Meja Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- Teknik dasar servis permainan tenis meja siswa kelas VII b sangat rendah.
- Metode maupun model pembelajaran harus bervariasi.
- Pembelajaran kelompok sangat tepat untuk alokasi waktu yang terbatas.
- Model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan servis *forehand* permainan tenis meja.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka rumusan permasalahan dalam penelitian tindakan ini adalah: “Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan teknik dasar servis *forehand* permainan tenis meja siswa kelas VII SMP Negeri 3 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo?”

#### 1.4 Cara Pemecahan Masalah

Masalah yang telah dikemukakan pada perumusan masalah akan dipecahkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan materi, yakni permainan tenis meja; servis *forehand*.
2. Guru menyiapkan fasilitas yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Guru membimbing siswa dalam berdoa.
4. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemanasan.
5. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
6. Guru mengadakan evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan teknik dasar servis *forehand* pada siswa kelas VII b SMP Negeri 3 Telaga Biru, diupayakan peningkatannya mencapai 85 % . dari jumlah sampel.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan melalui penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Manfaat Teoritis :
  - a. Mendapatkan teori baru tentang meningkatkan servis *forehand* melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
  - b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis :

- a. Meningkatkan hasil belajar servis *forehand* permainan tenis meja bagi siswa.
- b. Tercapainya tujuan pembelajaran, dan sebagai input dalam mengembangkan kualitas profesionalisme guru.
- c. Memberikan kontribusi yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Penjas Orkes bagi sekolah.