

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tenis meja adalah Olahraga yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Di China, nama resmi Olahraga ini ialah “bola ping pong”. Permainan yang pada awalnya lebih dikenal dengan sebutan ping-pong ini termasuk permainan yang sudah cukup memasyarakat di Indonesia. Ia menjadi salah satu permainan yang cukup digemari karena relatif ringan, mudah dipelajari, dan enak ditonton. Cukup populernya permainan tenis meja ini bisa kita lihat langsung dan sering dipertandingkannya permainan ini, baik ditingkat Dunia, Nasional, Daerah, Pelajar, bahkan sampai ketinggian masyarakat yang biasanya diadakan guna meramaikan suasana ketika memperingati hari Kemerdekaan RI setiap Bulan Agustus.

Para penggemar tenis meja ada yang menjadikannya sekedar permainan hiburan, akan tetapi ada juga yang menggelutinya dengan serius. Mereka yang menjadikan tenis meja hanya sekedar permainan hiburan biasanya tidak begitu memperhatikan teknik, taktik, ataupun strategi permainan. Bagi mereka, yang terpenting adalah bermain tenis meja itu menyenangkan. Namun lain halnya bagi mereka yang menggeluti permainan tenis meja ini dengan serius. tentu saja teknik, taktik, strategi serta aturan bermain menjadi sangat penting. Aturan bermain pun dibutuhkan untuk memastikan cara bermain yang baik dan benar, sedangkan teknik, taktik, dan strategi dibutuhkan untuk memenangkan pertandingan.

Dengan bermain tenis meja maka akan berkembang dengan baik unsur-unsur daya pikir seseorang, kemampuan, serta perasaannya. Di samping itu, kepribadian pun akan berkembang dengan baik terutama disiplin, rasa kerjasama, serta rasa tanggung jawab terhadap apa yang dibuatnya. Dalam permainan tenis meja seorang pemain haruslah memiliki kesegaran jasmani yang tinggi sehingga dapat bermain dengan baik dan seefisien mungkin

tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti untuk dapat mencapai prestasi yang setinggi-tingginya.

Sebagaimana dengan hasil observasi awal saya di SMA Negeri 2 Limboto khususnya kelas X mengenai dengan permainan tenis meja, semua siswa kelas X sangat antusias mengikuti olahraga tenis meja, tetapi semua siswa mempunyai pukulan yang dimana dibawa rata-rata kurang sehingga saya melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Limboto. Di sini saya melakukan penelitian mengenai pukulan *backhand*. Pada observasi awal saya, kemampuan siswa kelas X hanya mencapai 56,23%.

Harapan saya, disini saya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan tenis meja khususnya pukulan *backhand* dengan memberikan tindakan. Sehingga siswa SMA Negeri 2 Limboto khususnya kelas X mengetahui bagaimana permainan tenis meja tersebut.

Di SMA Negeri 2 Limboto khususnya kelas X permainan tenis meja ini bukan hanya menjadi permainan hiburan yang menyenangkan bagi para siswa, akan tetapi juga merupakan permainan yang harus ditekuni oleh para siswa. Hal ini dikarenakan oleh permainan tenis meja ini merupakan salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang termasuk dalam kurikulum pembelajaran.

Sesuai dengan pengalaman peneliti di SMA Negeri 2 Limboto pada saat pelaksanaan program praktek pengalaman lapangan (PPL 2), terlihat siswa kelas X begitu antusias ketika menerima materi pelajaran pendidikan jasmani khususnya tenis meja. Akan tetapi, mereka tersebut tidak menjamin bahwa mereka mampu bermain tenis meja dengan baik dan benar lebih khususnya lagi dalam melakukan pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja .

Menurut pengamatan peneliti, hal ini lebih disebabkan oleh karena para siswa belum dapat sepenuhnya memahami unsur-unsur pendukung yang memungkinkan agar pukulan *backand* tersebut dapat terlaksana dengan baik dan benar. Adapun unsur-unsur pendukung yang dimaksudkan oleh peneliti tersebut adalah : (1) Sikap siap, (2) Posisi kaki, (3) Gerakan

memukul, (4)Gerakan lanjutan. permasalahan ini jika dibiarkan sampai berlarut-larut tanpa pemecahannya maka akan mengakibatkan kemampuan pukulan *backhand* siswa rendah.

Hal tersebut tentunya layak mendapatkan perhatian, terutama dari guru mata pelajaran sebagai pemegang peran utama dalam proses pembelajaran mata pelajaran tersebut di sekolah. Karena proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peran dan keterampilan guru sebagai organisatoris, mediator, dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun yang di luar kelas. Dalam sistem dan proses pendidikan mana pun, guru akan tetap memegang peran penting. Karena siswa tidak mungkin belajar sendiri tanpa bimbingan dari seorang guru yang mampu mengemban dan melaksanakan tugasnya dengan baik.

Melihat sedemikian besarnya peran seorang guru terhadap keberhasilan siswa dalam memahami tugas-tugas gerak, maka guru mata pelajaran perlu untuk mengupayakan suatu alternatif ataupun jalan keluar guna mengatasi masalah rendahnya kemampuan pukulan *backhand* siswa tersebut. Adapun salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membelajarkan pukulan *backhand* kepada siswa dengan menggunakan metode berpasangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk mengaktifkan siswa dalam belajar maka salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan metode berpasangan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dideskripsikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan formulasi judul **“Meningkatkan Kemampuan Pukulan Backhand Pada Permainan Tenis Meja Melalui Metode Berpasangan Di Kelas X SMANegeri 2 Limboto”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penggunaan metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pukulan *backhand* pada permainan tenis meja pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Limboto?”

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Masalah rendahnya kemampuan pukulan *backhand* pada siswa di kelas X SMA Negeri 2 Limboto dapat diupayakan pemecahannya melalui metode berpasangan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru memimpin siswa melakukan *warming-up* (gerakan pemanasan).
- 2) Guru menunjuk langsung pasangan masing-masing siswa guna proses pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan cara pelaksanaan pukulan *backhand* yang baik dan benar.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pukulan *backhand* secara berpasangan. Yaitu, dimana dalam satu meja tenis hanya ada 2 pemain yang bermain (1 pasangan), dan kedua pemain tersebut saling mengarahkan bola kearah sisi pukulan *backhand* pasangannya. Hal ini dilakukan agar nantinya siswa dapat memahami yang mengakibatkan peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *backhand*.
- 5) Guru memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan pukulan *backhand*.
- 6) Guru mengumpulkan siswa serta mengadakan koreksi dan evaluasi.
- 7) Guru menutup pelajaran dengan *cooling down*(gerakan pendinginan).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Limboto dengan menggunakan metode berpasangan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran untuk siswa dalam meningkatkan kemampuan pukulan *backhand* dengan baik dan benar pada permainan tenis meja.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan masukan yang obyektif bagi guru mata pelajaran penjasokes tentang perlunya penerapan metode berpasangan dalam proses pembelajaran tenis meja.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi sumbangsih yang baik bagi pihak sekolah guna pembangunan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran penjasokes.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti, guna memenuhi persyaratan ujian Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Gorontalo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran untuk siswa dalam meningkatkan kemampuan pukulan *backhand* dengan baik dan benar pada permainan tenis meja.

b. Bagi Guru

Dapat mengupayakan segala ilmu yang diterapkan oleh guru kepada siswa tanpa harus menjelaskan panjang lebar dan tanpa harus membuat suatu permasalahan yang luas dan susah untuk dimengerti.

c. Bagi sekolah

Sangat bermanfaat dan sangat diperlukan karena sebagian besar sekolah yang ada, hampir semuanya menggunakan cara instan atau praktis dalam penerapan ilmu pengetahuan.

d. bagi Peneliti

Dalam penelitian yang sering dilakukan, cara praktis adalah suatu cara yang paling banyak digunakan. Karena praktis itu sendiri merupakan cara yang paling dominan dan paling membantu proses penelitian dalam bidang apapun.