

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan saat ini, peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metode pembelajaran selalu diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan alat untuk mengukur sejauh

mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan guru. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan faktor yang paling penting dalam proses belajar mengajar.

Sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan bagi siswa termasuk pendidikan jasmani dan kesehatan. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan pendidikan jasmani dan kesehatan adalah SMP Negeri I Tapa.

Salah satu cabang olahraga yang sering diajarkan di Sekolah Menengah Atas adalah tenis meja. Dalam cabang olahraga tenis meja memiliki teknik-teknik dasar oleh siswa harus dicapai melalui proses pembelajaran oleh guru. Sehingga didalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus bisa memilah dan memilih serta menyesuaikan metode atau cara membelajarkan agar metode tersebut sesuai dengan metode yang diajarkan.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran pada siswa sangat tergantung dari profesionalisme seorang guru kepada siswa berdampak positif terhadap perkembangan keterampilan gerak dan lebih khusus lagi keterampilan gerak pukulan *forehand* pada permainan tenis meja, sehingga dalam pembinaan bakat prestasi sulit dikembangkan, karena model pembelajaran yang diterapkan kurang mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam hal melakukan pukulan *forehand*.

Hasil belajar merupakan satu tolak ukur yang biasanya dilakukan oleh guru dalam menentukan tingkat keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Dalam hal ini penulis mengamati hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan *forehand* sangat rendah yang diperoleh dari obsevasi yakni rata-rata hasil belajar siswa adalah 33,75 yang termasuk dalam kategori kurang sekali.

Penulis mengamati bahwa kurangnya penerapan dan pengembangan strategi atau model pembelajaran untuk mempermudah siswa melakukan pukulan *forehand* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, ini terlihat dari pengamatan penulis yang dititik beratkan pada kemampuan anak dalam melakukan pukulan *forehand* pada permainan tenis meja sangatlah rendah didalam menguasai teknik-teknik pukulan *forehand* yang didukung oleh observasi hasil belajar siswa seperti yang telah dijelaskan diatas.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan *forehand*, maka penulis menggunakan model lawan pasif dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Forehand* Melalui Model Pembelajaran Lawan Pasif Dalam Cabang Olahraga Tenis Meja Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Tapa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *forehand* dengan baik dan benar, kurangnya pemilihan dan penerapan strategi atau model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan penggunaan metode pembelajaran *lawan pasif* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand* pada cabang olahraga tenis meja siswa kelas VIII¹ SMP Negeri I Tapa?

1.4 Pemecahan masalah

Untuk mengatasi permasalahan siswa yang belum mencapai hasil belajar yang di harapkan dalam melakukan pukulan *forehand*, maka akan diterapkan dalam proses pembelajaran model pembelajaran lawan pasif .

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand* pada cabang olahraga tenis meja siswa kelas VIII¹ SMP Negeri I Tapa melalui penggunaan model pembelajaran lawan pasif.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.
 - b. Sebagai pedoman dan acuan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam memberikan pengajaran.
- b. Dengan menggunakan model pembelajaran lawan pasif akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
- c. Dengan menggunakan model pembelajaran lawan pasif diharapkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan *forehand* dapat meningkat .