

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan olahraga tidak boleh dipisahkan oleh sebab itu pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang dilaksanakan seluruh siswa baik itu di sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah tingkat atas ataupun mahasiswa begitu juga kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga dilakukan oleh semua orang yang ingin sehat dan sadarakan manfaat kesehatan bagi dirinya.

Di sekolah lanjutan pertama terdapat beberapa macam cabang olahraga yang termasuk dalam kurikulum salah satunya adalah tenis meja. Tenis meja merupakan permainan yang banyak digemari oleh masyarakat, permainan ini dimainkan oleh dua orang disebut tunggal atau empat orang yang disebut ganda, yang dimainkan pada meja persegi empat yang dibatasi oleh jaring dan menggunakan bet sebagai alat pemukul bola agar melewati jaring.

Permainan tenis meja harus dilakukan dengan baik khususnya pada pukulan *forehand* karena pukulan *forehand* adalah salah pukulan yang sangat cepat dan memudahkan kita untuk mematikan lawan. Namun pada kenyataan di lapangan tidak sesuai dengan apa yang kita harapkan. Karena kurang minat siswa dalam memainkan permainan tenis meja khususnya pada materi pukulan *forehand* dan masih banyak juga siswa belum paham dengan materi pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja.

Di SMPN 1 Telaga belum semua siswa dapat melakukan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, dari 25 orang siswa secara keseluruhan mendapatkan penilaian dengan kategori kurang (K) dan rata-rata nilai 55.74 sehingga harus diadakan tindakan dan dilanjutkan dengan evaluasi setiap siklus hingga mencapai indikator yang ditetapkan. Pada kenyataan ini peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran *student team learning* dengan formasi judul, yakni “Meningkatkan keterampilan dasar pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja melalui pembelajaran *student team learning (STL)* pada siswa kelas VII di SMPN 1 Telaga”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka menjadi identifikasi masalah yakni kurangnya minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja, masih banyak siswa yang belum memahami materi pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja, kurangnya kemampuan siswa dalam menggunakan metode *student team learning* khususnya pada pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :Apakah melalui pembelajaran *student team learning (STL)* dapat meningkatkan keterampilan dasar pukulan *forehand* pada permainan tenis meja pada siswa kelas VII¹ SMPN 1 Telaga ?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mencoba memecahkan masalah yang ada dalam proses belajar mengajar penjas khususnya materi pukulan *forehand* pada permainan tenis meja dapat dipecahkan melalui:

- a. Guru membagi siswa membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4 orang secara heterogen.
- b. Guru menyajikan pelajaran pukulan *forehand*.
- c. Guru memberikan contoh cara melakukan pukulan *forehand* kepada wakil tiap kelompok untuk dikerjakan anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan cara melakukan pukulan *forehand* pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- d. Guru memberikan tantangan kepada seluruh siswa untuk melakukan pukulan *forehand*, pada saat siswa melakukan gerakan tidak boleh saling membantu.
- e. Setelah selesai guru memberikan evaluasi.
- f. Kemudian menyimpulkan tentang pembelajaran roll depan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan dasar pukulan *forehand* pada permainan tenis meja melalui pembelajaran *student team learning* (STL) pada siswa kelas VII¹ SMPN 1 Telaga.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Kajian teori ini menjadi suatu pemahaman, pengetahuan untuk perkembangan lebih lanjut terutama pada permainan tenis meja khususnya pukulan *forehand*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar tenis meja khususnya pukulan *forehand*.
- b) Bagi guru berguna sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja.