

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Untuk menjamin agar pendidikan jasmani dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka dalam implementasi program-programnya di lapangan harus melalui strategi atau gaya-gaya pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi dalam berinteraksi dengan berbagai faktor pendukung program pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai usaha merancang komponen-komponen pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Tujuannya adalah pencapaian kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja secara optimal.

Untuk mencapai tujuan tersebut peran Guru sangat dibutuhkan, mulai dari pembuatan rambu-rambu pengembangan program pembelajaran, langkah-langkah merancang program pembelajaran hingga sampai pada usaha memilih metode yang digunakan seperti metode *modeling*, seperti halnya pada salah satu cabang olahraga yang ada di kurikulum SMA Negeri 1 Kabila yaitu cabang olahraga permainan tenis meja. Seseorang dikatakan terampil apabila kegiatan yang dilakukan ditandai oleh kemampuannya untuk menghasilkan sesuatu dengan kualitas yang tinggi (cepat atau cermat) dengan tingkat kemampuan yang relatif tepat khususnya kemampuan siswa dalam melakukan pukulan forehand yang mampu melakukan dorongan dari belakang ke depan sehingga bola bisa melewati net dan masuk ke daerah lawan. Oleh karena itu selain pembelajaran pendidikan

jasmani salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja adalah melalui metode *modeling*. Permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang di pukul dengan menggunakan raket diawali dengan pukulan pembuka (*service*) harus mampu menyebrangkan bola dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah bola itu memantul di daerah permainan sendiri. Angka diperoleh apabila lawan tidak dapat mengembalikan dengan baik. Dalam permainan tenis meja terdapat berbagai macam teknik dasar, seperti teknik pukulan forehand. Pukulan forehand dalam permainan tenis meja adalah memukul bola ke arah lawan dengan posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke depan dan dengan cara-cara tertentu. Setiap pukulan yang dilakukan dengan bet yang gerakan ke arah kanan siku untuk pemain yang menggunakan tangan kanan, dan ke kiri untuk pemain yang menggunakan tangan kiri.

Menggunakan metode *modeling* pada pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang dilakukan guru guna mengembangkan strategi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tempat guru mengajar. Kondisi ini dapat terjadi disekolah manapun di seluruh wilayah Indonesia tidak terkecuali di SMA Negeri 1 Kabila. Tindakan menggunakan metode *modeling* pada pembelajaran dimungkinkan dengan syarat harus didasarkan pada hasil observasi dilapangan. Misalnya untuk mata pelajaran tenis meja, guru dapat menggunakan metode *modeling* ini pada pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Kabila, khususnya siswa kelas X IS², kurangnya minat siswa dalam permainan tenis meja, kurangnya pemahaman siswa tentang pukulan forehand dalam permainan tenis meja, kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan gerakan pukulan forehand, maka perlu untuk melakukan tindakan untuk memilih metode yang cocok seperti metode *modeling* pada pembelajaran mata pelajaran tenis meja. Saya menggunakan metode *modeling* karena metode ini merupakan penghubung pemahaman siswa terhadap peran dan fungsi objek sesungguhnya dengan cara menyajikan dalam bentuk suatu model, menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran. Tujuan utama dalam menggunakan metode ini adalah agar

siswa akan lebih mudah memahami dan menerapkan proses dan hasil belajar khususnya dalam pelaksanaan gerak dalam permainan tenis meja. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja. Tujuan penggunaan metode *modeling* pada pembelajaran penjasokes dan olahraga selain untuk meningkatkan kemampuan dalam permainan tenis meja, juga dapat memudahkan siswa dalam pelaksanaan gerakan-gerakan pukulan khususnya yang mengandung unsur pukulan forehand dalam permainan tenis meja yang sebenarnya. Dengan demikian judul penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja melalui metode *modeling* pada siswa kelas X IS² SMA Negeri 1 Kabila”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Kurangnya minat siswa dalam permainan tenis meja, kurangnya pemahaman siswa tentang pukulan forehand dalam permainan tenis meja, kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan gerakan pukulan forehand dengan baik dan kurang tepatnya guru menggunakan metode dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah melalui metode *modeling* dapat meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja siswa kelas X IS² SMA Negeri 1 Kabila?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja pada siswa kelas X IS² SMA Negeri 1 Kabila, dapat dilakukan dengan menggunakan metode *modeling*.

Langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada cabang olahraga permainan tenis meja khususnya gerakan pukulan forehand:

1. Guru menjelaskan materi tentang permainan tenis meja dan memberikan contoh atau menghadirkan model sebagai contoh bagaimana cara melakukan gerakan pukulan forehand dengan benar .
2. Setelah itu melaksanakan pembelajaran tentang gerakan pukulan forehand berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan memperhatikan aspek-aspek:
 - a) Tahap persiapan
 - b) Tahap gerakan
 - c) Akhir gerakan
3. Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan gerakan pukulan forehand pada permainan tenis meja dengan menggunakan metode *modeling*.

Dengan demikian melalui penggunaan metode *modeling* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja pada siswa Kelas X IS² SMA Negeri 1 Kabila.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja melalui metode *modeling* pada siswa Kelas X IS² SMA Negeri 1 Kabila.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja pada siswa sekolah menengah atas khususnya siswa kelas X IS² SMA Negeri 1 Kabila.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan pukulan forehand tenis meja.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang tenis meja. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMA Negeri 1 Kabila untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang tenis meja agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.