

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang diajarkan di sekolah. Tujuan pendidikan jasmani searah dengan tujuan pendidikan Nasional yaitu membina dan mengembangkan individu dan kelompok dalam menunjang perubahan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional. Dalam perkembangan konsep visi dan misi pendidikan jasmani telah banyak mengalami perubahan ke arah yang lebih menekankan pada aspek pendidikan, sehingga makin mempertegas kedudukan pendidikan jasmani dalam lingkup pendidikan nasional secara keseluruhan. Pentingnya pendidikan jasmani di Indonesia dapat diamati dari wajibnya pendidikan jasmani untuk diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan dari TK, SD, SMP, SMA, atau sederajat hingga perguruan tinggi.

Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktifitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (*gross motorik*), memusatkan diri pada fisik dalam permainan olahraga dan tubuh fungsi manusia. Dengan demikian secara utuh, pemahaman yang harus ditangkap adalah pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain. Karena hasil pendidikan dari pengalaman belajar fisik, tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja, maka konteks melalui aktivitas jasmani yang dimaksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya hubungan tubuh dan pikiran.

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada perolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun

olahraga. Pendidikan jasmani dalam perkembangannya sangat dipengaruhi oleh sistem budaya dan keadaan lingkungan dimana pendidikan jasmani berada.

Dewasa ini dunia olahraga telah menunjukkan kemajuan dengan melakukan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi olahraga khususnya di sekolah dan di tanah air kita pada umumnya. Upaya menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sekarang ini merupakan usaha yang strategis untuk dikembangkan, hal ini didorong oleh tuntutan dinamika perkembangan dan kemajuan yang semakin kompleks. Untuk memenuhi tuntutan yang dimaksud, sekarang ini dunia olahraga semakin diperhatikan melalui pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi olahraga dan kesehatan masyarakat itu sendiri. Dengan berolahraga yang teratur merupakan awal tumbuhnya kesadaran untuk hidup sehat dan aktif sepanjang hayat, artinya semakin awal tumbuhnya kesadaran setiap individu untuk melakukan aktivitas olahraga, maka akan semakin tinggi pula kesadaran untuk hidup sehat dan berkualitas.

di sekolah juga dapat dipacu melalui bidang jasmani, melalui kegiatan olahraga siswa dapat menyalurkan bakat dan emosinya secara terarah, dalam kegiatan ini siswa akan belajar bagaimana bekerjasama pada sebuah tim, bagaimana harus memenangkan persaingan secara suportif, bagaimana menghargai sebuah kemenangan dan kegagalan. Guru dapat membantu siswa menyalurkan minat dan bakatnya supaya mencapai suatu prestasi tertentu. Dalam kegiatan olahraga semacam ini akan membantu proses berpikir siswa secara aktif dan sehat jika dibandingkan dengan kegiatan yang hanya diam dikelas mendengarkan materi.

Cabang olahraga sangat banyak jumlahnya namun salah satunya yang paling populer di Indonesia adalah permainan tenis meja. Permainan ini tidaklah asing bagi kalangan tua maupun muda di seluruh pelosok Indonesia. Apalagi di daerah, permainan ini bukan sekedar ajang olahraga prestasi namun juga menjadi suatu hiburan yang bersifat murah meriah dan menyehatkan. Maka tidak heran apabila olahraga ini sangat dicintai dan mendapat tempat tersendiri di masyarakat. Permainan tenis meja merupakan cabang olahraga permainan yang

digemari oleh masyarakat Indonesia, baik laki-laki maupun perempuan, mulai dari anak-anak hingga dewasa baik di daerah terpencil maupun di kota-kota besar. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya masyarakat yang bermain tenis meja baik di ruangan tertutup (indoor) dan lapangan terbuka (outdoor). Orang-orang yang melakukan permainan ini dengan berbagai tujuan diantaranya adalah sebagai Olahraga Rekreasi, Olahraga Pendidikan, Olahraga Kesehatan atau media untuk meningkatkan kesegaran jasmani.

Tenis meja juga merupakan salah satu materi yang di ajarkan dalam pendidikan jasmani di sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA). Dalam penelitian ini penulis lebih fokus meneliti tentang meningkatkan hasil belajar pukulan forehand dengan menggunakan metode kooperatif tipe *teams games tournament*, pada dasarnya pukulan forehand adalah kedua kaki selebar bahu, kaki kiri ke depan, kedua lutut rileks, siku tangan yang memegang bet agak ditekan ke depan, siku hingga pegangan bet bersikap statis, lakukan sedikit gerakan ke depan, pukulan ditahan setelah bola memantul tinggi. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa SMK Negeri 1 Limbotodalam melakukan pukulan forehand masih rendah yang mengakibatkan kreativitas siswa tidak berkembang dan berpengaruh pada hasil belajar tenis meja siswa rendah pula.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di sekolah ini, sarana dan prasarana pembelajaran tenis meja dapat dikatakan kurang dari cukup, meja 1, net 1, bet 2 sehingga siswa masih banyak yang belum bisa menguasai pukulan forehand, kemudian hal lain yang menghambat adalah metode yang digunakan masih kurang memberi semangat siswa. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif dan tidak ada motivasi untuk belajar dimana siswa lebih banyak terlihat diam memperhatikan gurunya atau sibuk dengan hal-hal lain dan tidak punya inisiatif sendiri untuk mencoba gerakan-gerakan yang diajarkan oleh gurunya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Keberhasilan siswa dalam menguasai konsep tergantung pada guru yang mengajarnya. Dalam hal ini peran guru sangat berpengaruh, seorang guru harus jeli dalam memilih media atau alat pembelajaran, model, dan aspek yang

akan dikedepankan dalam belajar mengajar. Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Kualitas pembelajaran dan karakter siswa yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan di dalam kompetisi yang diikuti siswa. Kualitas ini biasa didapatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Teknik belajar mengajar “kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*” memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti melakukan suatu penelitian dalam judul : “Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Games Tournaments (TGT)* Pada Permainan Tenis Meja Siswa Kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah-masalah yang ada pada pembahasan sebelumnya dan identifikasi, maka ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi sebagai suatu permasalahan dalam penelitian ini:

1. Masih kurangnya hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan forehand dalam olahraga tenis meja
2. Kurangnya penerapan model pembelajaran penjasokes pada siswa kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto
3. Kurangnya antusias siswa dan acuh tak acuh dalam menerima materi yang diberikan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pukulan forehand pada siswa kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah: guru menyusun perangkat pembelajaran yakni, Silabus, RPP, dan bahan ajar. Selanjutnya guru memperkenalkan kepada siswa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan cara menggunakan fase-fase (langkah-langkah) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu;

- 1) Guru menyiapkan sarana dan prasarana, RPP, Silabus dan bahan ajar.
- 2) Siswa dibagi atas 4-5 kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang).
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pukulan forehand melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada permainan tenis meja siswa kelas X TPHP SMK Negeri1 Limboto.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
Membantu memudahkan pemahaman siswa kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto terhadap pelajaran penjas khususnya cabang olahraga tenis meja.
2. Bagi guru
Sebagai bahan masukan dan sumbang pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Sebagai sumbangsi pengembangan untuk pembinaan atlit khususnya olahraga tenis meja

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi dasar pemikiran dari sekolah untuk menyusun rencana program pembelajaran yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran penjaskes.