

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum di bagian tingkatan SMP yang menekankan pada usaha memacu, meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan social siswa. Oleh karena itu program pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa, mulai dari kelas VII sampai kelas IX, diberikan dengan waktu dua jam per minggu yang terdiri dari kegiatan wajib dan kegiatan pilihan.

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. Tujuan pada bagian psikomotor adalah pencapaian keterampilan dan kebugaran jasmani secara optimal.

Untuk membentuk manusia yang sehat, kuat fisik dan mental serta mempunyai kemampuan untuk berfungsi lebih mantap dalam pembangunan, olahraga mempunyai peranan yang serius. Kita ketahui bahwa olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani atau kegiatan fisik yang berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian dari pelakunya. Selain itu olahraga merupakan suatu usaha yang mendorong membuktikan dan membina fisik. Berolahraga menuntut kesanggupan jasmaniah tertentu untuk menggunakan tubuh secara menyeluruh, guna meningkatkan fisik dan mental manusia yang tangguh, cerdas, kuat, berdisiplin dan bertanggung jawab.

Permainan tenis meja atau yang lebih di kenal dengan sebelum ping-pong merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan tempo yang cepat. Setiap bentuk pukulan yang dilakukan dalam permainan ini tidak lain di tujukan untuk

mematikan bola dibidang permainan lawan. Pemain yang lebih dahulu memperoleh angka 11, maka ialah yang dinyatakan sebagai pemenang (kecuali terjadi jus). Dalam satu partai pertandingan terdiri dari 5 set. Pada kenyataanya, permainan tenis meja ini dapat dimainkan secara tunggal, ganda, maupun ganda campuran. Dalam permainan tenis meja ini terdapat beberapa teknik dasar yang mutlak untuk dikuasai oleh setiap pemain guna menunjang keberhasilan pemain tersebut dalam suatu pertandingan. Adapun teknik dasar yang mutlak untuk dikuasai tersebut: servis, pukulan *forehand*, pukulan *backhan*, *chop*, *spink*. Penguasaan teknik dasar tersebut akan menunjang performa seorang pemain yang sesungguhnya.

Permainan tenis meja ini merupakan suatu permainan yang cukup digemari di SMP Negeri 2 Bolaang Uki, khususnya di kelas VII. Hal ini dapat dengan jelas terlihat dari cukup besarnya minat para siswa untuk bermain tenis meja. Namun sangat disayangkan satu kelemahan ataupun kekurangan yang ada, dimana hasil belajar pukulan *forehand* siswa kelas VII tersebut masih sangat rendah dan jauh dari pada yang diharapkan. Setiap bentuk permasalahan dalam suatu proses pembelajaran harus segera diatasi sebagai bentuk upaya mengoptimalkan dari pada kegiatan belajar mengajar.

Menurut pengamatan peneliti, rendahnya hasil belajar pukulan *forehand* yang mereka miliki lebih di sebabkan oleh kurang mengerti dan pahamnya siswa terhadap cara melakukan pukulan *forehand* yang baik dan benar. Adapun cara melakukan pukulan *forehand* yang baik dan benar menurut peneliti yakni meliputi: a) tahap persiapan, b) tahap gerakan, c) akhir gerakan.

Apabila ke tiga bagian gerakan pukulan *forehand* ini dapat dilakukan dengan baik dan benar, maka sudah dapat dipastikan pukulan *forehand* yang dihasilkanpun akan semakin baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Bolaang Uki pada siswa kelas VII bahwa masih terdapat masalah pada siswa, karena masih banyak yang belum bisa melakukan *pukulan forehand* dalam permainan Tenis Meja, hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan metode yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan metode pembelajaran kurang efektif, dalam kaitannya dengan ini, maka saya mengambil judul "**Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang Uki.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *forehand* masih rendah, Karena pemilihan metode pembelajaran kurang tepat, dan siswa kurang memahami dan mengerti bagaimana cara melakukan pukulan *forehand* dengan baik dan benar.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan didalam penelitian ini adalah: "Apakah melalui Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang Uki dalam melakukan pukulan *forehand* dapat ditingkatkan ?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Melihat permasalahan diatas, maka penulis mencoba memecahkan masalah yang ada dalam proses belajar mengajar penjasorkes khususnya materi tenis meja, dengan menggunakan metode *teams games tournament* peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan *forehand*. Dengan demikian pencapaian terhadap tujuan pendidikan itu sendiri akan mudah tercapai dan berhasil.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan *forehand* dengan menggunakan

metode *teams games tournament* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang Uki.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis yang melakukan penelitian. Sebagai suatu karya ilmiah yang dapat digunakan sebagai perkembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran serta sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Secara umum penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh komponen pendidikan melalui dari Sekolah, Guru, peserta didik dan peneliti adapun manfaat adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Pihak Sekolah: Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi bagi sekolah dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan sumbang pikiran dalam rangka perbaikan hasil pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- b. Bagi Guru: Dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang metode *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan *forehand*.
- c. Bagi Siswa: Setelah penelitian ini selesai diharapkan siswa dapat melakukan pukulan *forehand* dengan baik.
- d. Bagi Peneliti: Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti.