

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tenis meja 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. Dalam permainan tenismeja terdapat beberapa keterampilan yang harus untuk dikuasai setiap pemain guna menunjang keberhasilan pemain tersebut dalam suatu pertandingan. Adapun yang harus untuk dikuasai tersebut: servis, pukulan *forehand*, pukulan *backhand*, *chop*, *spink*. Penguasaan pukulan *backhand* cop tersebut akan menunjang performa seorang pemain yang sesungguhnya.

Sekolah merupakan alternatif yang bisa menyalurkan bakat dan minat khususnya dalam kegiatan olahraga atau dalam mata pelajaran penjas kes, yaitu dalam olahraga bola kecil dalam hal ini olahraga tenis meja. Tenis meja merupakan olahraga yang baik di gemari siswa terutama dalam sekolah menengah pertama atau SMP. Contohnya SMP N 2 Bolaang Uki mempunyai minat dalam permainan tenis meja, namun menjadi permasalahan adalah masih kurang yang belum bisa melakukan pukulan *backhand* dengan baik dan benar. Permainan tenis meja merupakan materi pembelajaran penjas yang ada di SMP Negeri 2 Bolaang Uki, khususnya di kelas VII. Hal ini jelas terlihat cukup besarnya minat siswa untuk bermain tenis meja. Namun sangat disayangkan satu kelamahan yang dijumpai ataupun kekurangan yang ada, dimana keterampilan pukulan *backhand* siswa

kelas VII tersebut masih perlu di tingkatkan karena masih rendahnya yang mengetahui dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Bolaang Uki ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang Uki masih kurang terampil dalam melakukan pukulan *backhand* pada permainan tenis meja serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran tenismeja, khususnya materi pukulan *backhand chop*, hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang diterima belum sesuai dengan yang diharapkan oleh siswa serta penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guna untuk menunjang keberhasilan belajar siswa kurang tepat sehingga perlu menggunakan model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi yang di ajar, serta pembelajaran yang efektif.

Untuk dapat memecahkan masalah tersebut diatas yang ditemukan di Sekolah SMP Negeri 2 Bolaang Uki Khususnya Kelas VII peneliti terbaikk mengambil penelitian tentang” meningkatkan keterampilan pukulan *bachand* melalui model pembelajaran *kooperatif tipe time games tournament* dalam permainan tenismeja pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang Uki”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat di identifikasi masalah yaitu kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *backhand* pada permainan tenismeja serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran tenismeja,khususnya materi pukulan *backhand*

cop,sehingga perlu menggunakan model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi yang di ajar,serta pembelajaran yang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Jadi berdasarkan latar belakang di atas maka yang jadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games turnamen* pukulan *backhand chop* siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang uki dapat meningkat?

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 menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games turnamen* pembelajaran akan menghasilkan dampak yang positif terhadap peningkatan belajar dan melakukan pukulan *backhand*.dengan demikian pencapaian terhadap terhadap tujuan pendidikan itu sendiri akan lebih baik dan mudah tercapai.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam peneletian tindakan kelas ini adalah: Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *backhand* dengan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games turnamen* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bolaang Uki.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh komponen pendidikan melalui dari peserta didik , Guru, Sekolah, dan peneliti.

Adapun manfaat adalah sebagai berikut :

a). Bagi Siswa:

Dapat memahami dan diharapkan dapat melakukan pukulan *backhand* dengan benar.

b). Bagi Guru:

Memberikan gambaran dan masukan sehingga diharapkan guru selalu memantau perkembangan siswa serta dapat menyusun pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan perkembangan siswa untuk mencapai prestasi belajar.

c). Bagi Sekolah:

Memberikan masukan kekurangannya SMP Negeri 2 Bolaang Uki bahwa keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran penjasokes akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar. Sehingga diharapkan bagi sekolah berupaya untuk selalu memperbaiki proses pembelajaran siswa ke dalam fasilitas olahraga.

d). Bagi Peneliti:

Penelitian ini merupakan perbandingan dan kemiripan dengan teori yang diperoleh dalam perkuliahan dengan pengalaman di lapangan untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.