

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan program pengajaran yang sangat penting dalam pembentukan kebugaran para siswa. Pembelajaran olahraga dan kesehatan ini diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk dapat beraktivitas olahraga agar tercipta generasi muda yang sehat dan kuat. Pendidikan jasmani dan kesehatan yang diajarkan di sekolah-sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai hal diantaranya, Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, permainan, dan cabang olahraga terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina fisik, perkembangan watak, keterampilan gerak, kepribadian yang harmonis dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Dalam melaksanakan pendidikan jasmani dan kesehatan kepada siswa tidak terlepas dari peran seorang guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar dan hal ini tentu memerlukan model atau tehnik pembelajaran untuk membantu seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran juga tidak terlepas dari peran pendidik yang dituntut harus signifikan dalam pembentukan proses pembelajaran yang ideal dan sesuai dengan peranan seorang pendidik dalam hal menerepkan proses pembelajaran, berbagai proses pembelajaran tidak terlepas pula dari bagaimana seorang pendidik menseting atau mengatur pembelajaran dengan kondisi lingkungan siswa atau pun persediaan alat-alat pembelajaran. Tentunya dengan memodif pembelajaran merupakan faktor utama dalam berjalannya suatu proses pembelajaran yang

subyektif baik dari penerapan model pembelajaran dan penggunaan bahan-bahan atau alat pembelajaran sehinggalah dapat terpenuhi proses pembelajaran yang efektif. Tidak terlepas pula dari itu SMP Negeri 1 Telaga yang berada di Kab Gorontalo merupakan salah satu sekolah yang menjadi tempat penerapan proses pembelajaran bagi siswa. Khususnya salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi Kompetensi Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Telaga adalah Tenis Meja. Dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan olahraga di sekolah yang diterapkan dengan baik, serta diarahkan, dilatih dibimbing dan dikembangkan sehingga pembibitan olahraga yang berbakat akan lebih cepat berhasil.

Di kalangan masyarakat luas Permainan tenis meja biasanya dikenal sebagai permainan sederhana untuk pengisi waktu senggang, sebagai hiburan atau hanya sebagai rekreasi saja. Kita mengenal permainan ini dengan nama “ping pong“, yaitu berasal dari tiruan suara yang ditimbulkan oleh sentuhan bola dengan meja ataupun dengan bet yang lembut, kemudian masyarakat menyebutnya “*Tenis Meja*”. Di Indonesia organisasi yang mengatur *Tenis Meja* dibentuk pada tahun 1948 di Surabaya dengan nama Persatuan Ping Pong Seluruh Indonesia (PPPSI), kemudian pada tahun 1951 nama Ping Pong diubah menjadi *Tenis Meja* sekaligus mengubah nama PPPSI menjadi PTMSI (Persatuan *Tenis Meja* Seluruh Indonesia), dan pada tahun yang sama PTMSI menjadi anggota dari *Table Tennis Federation Of Asia*

Tenis meja merupakan cabang olahraga dilakukan di dalam gedung atau indor yang dilakukan secara tunggal atau ganda. Permainan ini hampir sama dengan permainan *Tenis* pada awalnya hanya saja Permainan ini dilakukan di atas meja dengan ukuran yang telah ditentukan dengan cara menyeberangkan bola ke net dan jatuh di lapangan lawan. Permainan ini dibatasi dengan game, setiap setnya terdiri dari 11 point dengan sistem *rally point* dimana pemain yang mendapat nilai 11 lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang. Bila kedua pemain sama-sama mendapat nilai 10–10 maka untuk menyelesaikan ditambah nilai selisih 2 dan servis dilakukan bergantian yang disebut dengan *deuce*.

Tenis meja mulai populer di kalangan bangsa Eropa salah satunya adalah bangsa Inggris salah satu negara bagian Eropa pada pertengahan abad ke-19, permainan *Tenis Meja* ini bukan hanya merambat ke bageian benua Eropa melainkan benua bagian Asia pun turut ikut terkena dampak dari permainan *Tenis Meja* ini bahkan Indonesia merupakan salah satu negara yang mulai menggemari olahraga ini.

Terlepas dari itu olahraga *tenis meja* adalah salah satu sarana yang dapat menunjang proses pencapaian pendidikan secara integral. Menyadari akan hal itu, cabang olahraga permainan *tenis meja* yang mulai mendasari akan kegemaran dalam masyarakat luas maka olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang akan mengembangkan suatu proses pembentukan kuantitas dalam bidang akademik khususnya pada proses pembelajaran penjaskes, maka pelatih atau seorang pendidik harus benar-benar mampu menciptakan suatu pelatihan agar anak didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan potensi yang tinggi.

Permainan tenis meja adalah salah satu cabang olahraga yang banyak digemari masyarakat luas, terutama masyarakat sekolah termasuk perguruan tinggi. Hal ini bukan hanya disebabkan oleh masuknya cabang ini dalam kurikulum di sekolah tetapi juga permainan ini sangat menarik dan dapat dimainkan di dalam rumah dengan peralatan yang relatif murah, serta tidak membutuhkan tempat yang luas. Tenis meja dapat dimainkan dan dinikmati oleh semua anggota keluarga dan memberi gerak badan serta hiburan kepada pemain-pemain semua tingkat usia, dan termasuk juga mereka yang cacat jasmaninya.

Di dalam permainan *Tenis Meja* ada beberapa teknik yang perlu dipelajari yaitu cara memegang bet, memukul, dan cara berdiri. SMP Negeri 1 Telaga adalah salah satu sekolah yang kurikulumnya termasuk pendidikan jasmani olahraga yang tentunya akan di belajarkan materi bermain *tenis meja*. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar-mengajar yang bersifat klasikal akan menghadapi permasalahan yang heterogen terhadap kemampuan siswa. Dimana kurangnya kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani di dalam mengemas materi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap sebagai penyebabnya, sehingga banyak dari siswa yang tidak tuntas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

dengan nilai 80. Untuk itu dituntut seorang guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai berbagai model atau pendekatan pembelajaran praktik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Hasil dari pengamatan proses pembelajaran *tenis meja* yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga belum berjalan dengan baik, masih banyak siswa yang belum bisa melakukan teknik dasar permainan tenis meja, sebut saja salah satu tehnik dasar pukulan *Top spin*, yakni salah satu tehnik dasar pukulan yang harus dikuasai oleh atlet tenis meja, kendatinya dalam proses pembelajaran bermain *tenis meja* pada siswa kelas VIII banyak siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, masih banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam melakukan gerakan teknik bermain *tenis meja*. Dari 27 siswa hanya ada 3 siswa yang mampu bermain *tenis meja* dengan baik atau mampu menguasai beberapa tehnik dasar dalam permainan *tenis meja*. Kenyataan yang di dapatkan oleh peneliti rata-rata kemampuan siswa yang belum optimal melakukan tehnik dasar pukulan *top spin* di karenakan kurangnya pemahaman siswa tentang bagaimana proses terjadinya pukulan *top spin*, kendatinya pukulan yang di hasilkan hanya pukulan *drive* bukan *Spin*.

Proses belajar mengajar yang masih bersifat klasikal menjadi permasalahan yang harus dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, tentunya penerapan model pembelajaran yang kurang ideal dari seorang pendidik menjadi salah satu faktor utama dalam kurangnya keefektifan proses pembelajaran. Melihat kenyataan di atas, maka guru harus mengambil langkah strategi dalam meningkatkan hasil belajar pukulan *top spin* dalam permainan tenis meja dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan yakni model pembelajaran *modeling*.

Model pembelajaran *modeling* adalah penerapan model pembelajaran yang menampilkan objek-objek atau sampel yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dengan penerepan *modeling* bukan hanya objek yang berperan melainkan siswa atau guru bisa di jadikan sampel dalam proses penerapan pembelajaran ini, maka dari itu tentunya proses pembelajaran yang ideal dapat tercapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin signifikan, membuat rumitnya permasalahan hidup yang dihadapi serta tuntutan siswa yang semakin berkembang dan beraneka ragam, telah berdampak pada kemampuan guru yang memiliki kemampuan lengkap, dan ini sulit di penuhi. Oleh karena itu maka kini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena dengan segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa yang cukup heterogen. Oleh karena itu tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa bisa memenuhi harapan secara menyeluruh dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh guru. Dengan menerapkan model pembelajaran *modeling* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *top spin* khususnya di SMP N 1 Telaga.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah di deskripsikan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Top Spin* Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Model pembelajaran *Modelling* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Kurangnya minat siswa dalam bermain tenis meja khususnya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga; Kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *top spin* dalam permainan tenis meja; Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan; Kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran khususnya pada materi pukulan *top spin* dalam permainan tenis meja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1. Apakah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Modelling* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *top spin* pada permainan tenis meja pada siswa kelas VIII SMP N 1

Telaga?, 2. Apakah pukulan *top spin* yang dihasilkan siswa sempurna dengan menerapkan model pembelajaran *modelling*? 3. Apakah permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam melakukan tehnik dasar *top spin* dapat teratasi dengan menerapkan model pembelajaran *modelling* ?, 4. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *modelling* siswa dapat efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran ?.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Bertolak dari permasalahan yang dirumuskan di atas, maka untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan, keefektifan pembelajaran dan penerapan model pembelajaran yang ideal dalam meningkatkan proses pembelajaran pukulan *top spin* dan minat siswa pada permainan tenis meja pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga perlu dilakukan penerapan model pembelajaran *modeling*. Dengan demikian melalui penggunaan model pembelajaran *modeling* siswa diharapkan dapat meningkatkan tehnik dasar pukulan *forehand* dan *backhand*, agar dalam melakukan pukulan *top spin* dengan sempurna dapat dipecahkan melalui empat indikator penilaian yaitu; (a) posisi pegangan bed, (b) posisi tubuh saat melakukan tehnik dasar melakukan pukulan *forehand* dan *backhand* khususnya dalam melaksanakan pukulan *top spin*, (c) cara ayunan bed dari bawah ke atas dan beban pukulan lebih besar dorongan ke atas di bandingkan dorongan ke depan (d) hasil perkenaan bola pada bed pingpong sehingga bola memantul ketas dan menghasilkan pukulan *top spin* dengan sempurna.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar pukulan *top spin* dalam permainan tenis meja melalui model pembelajaran *modeling* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu :

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis yang melakukan penelitian.

- b. Sebagai suatu karya ilmiah yang dapat digunakan sebagai perkembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran serta sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
- c. Dengan harapan bisa menjadi referensi bagi peneliti dan sebagai acuan ketika menjadi guru nanti.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Mempermudah siswa untuk memahami atau menyerap segala informasi yang disampaikan oleh guru atau pengajar dalam pembelajaran,serta sebagai sarana rekreasi bagi siswa. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam kegiatan KBM yang dilakukan dan siswa mampu meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknik keterampilan dasar pukulan *forehand* dan *backhand* khususnya dalam melaksanakan pukulan *top spin* dalam permainan tenis meja.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai salah satu pedoman bagi guru olahraga atau pelatih untuk mengetahui dan menyusun program latihan sehingga waktu latihan akan lebih efektif dan efisien sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik,

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah, agar lebih memperhatikan prestasi tenis meja pada siswa secara umum dan khususnya pada siswa kelas VIII.

d. Bagi Peneliti

Dijadikan tambahan referensi peneliti untuk meningkatkan SDM dalam menjalani kehidupan selanjutnya.

