

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak penggemarnya, tidak terbatas pada tingkat usia remaja saja. Tapi juga anak-anak dan orang tua, pria dan wanita cukup besar peminatnya, hal ini disebabkan karena olahraga yang satu ini tidak terlalu rumit untuk diikuti. Dalam permainan ini diperlukan bet yang digunakan untuk memukul bola, dan bola merupakan objek yang dipukul. Pada dasarnya permainan ini sama halnya dengan permainan yang lain dimana dalam memainkannya diawali dengan pelaksanaan servis.

Setiap bentuk teknik dasar pukulan yang dilancarkan oleh seorang pemain dengan keras dan akurat kebidang lapang lawan menjadi satu daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipisahkan dari olahraga permainan ini. Selain itu juga kecepatan dan ketenangan akan menunjang tercapainya keberhasilan dalam suatu permainan yang sesungguhnya. Seorang pemain tenis meja akan dinyatakan sebagai pemenang apabila telah memenangkan 3 set dari 5 set permainan yang dilakukan, dan dalam satu set permainan ini terdiri dari 11 poin (kecuali terjadi jus).

Permainan tenis meja ini dapat dimainkan oleh seorang putera/puteri melawan seorang putera/puteri (tunggal), dua orang putera/puteri melawan dua orang putera/puteri (ganda) maupun sepasang putera/puteri melawan sepasang putera/puteri (ganda campuran). Untuk dapat bermain tenis meja dengan baik dan benar, dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang sungguh-sungguh yang disebut dengan latihan.

Dengan bermain tenis meja maka akan berkembang dengan baik unsur-unsur daya pikir seseorang, kemampuan, serta perasaannya. Di samping itu juga, kepribadianpun akan berkembang dengan baik, terutama disiplin, rasa kerjasama, serta rasa tanggung jawab terhadap apa yang dibuatnya.

Permainan tenis meja merupakan suatu permainan yang cukup digemari di SDN No.96 Sipatana Kota Gorontalo khususnya dikelas V Hal ini dapat dengan jelas terlihat dari antusiasnya mereka mengikuti mata pelajaran penjas kes khususnya dalam mengikuti materi tenis meja. Namun begitu, rasa antusias mereka dalam mengikuti materi tenis meja tidak dapat dijadikan suatu jaminan bahwa mereka dapat bermain tenis meja dengan baik dan benar, terlebih lagi dalam melakukan teknik pukulan forehand cenderung bola yang mereka pukul mendarat diluar bidang lapangan lawan dari pada mendarat dalam bidang lapangan lawan. Hal tersebut tentu saja dapat dilihat bahwa masih rendahnya kemampuan pukulan forehand yang mereka miliki..

Menurut hasil pengamatan ditemukan bahwa, rendahnya kemampuan pukulan forehand pada siswa lebih disebabkan oleh kurang mengerti dan pahamnya siswa terhadap cara melakukan pukulan forehand yang baik dan benar. Adapun cara melakukan teknik dasar pukulan forehand yang baik dan benar menurut peneliti yakni meliputi : (1) Cara memegang bet, (2) Sikap siap, (3) Gerakan memukul, (4) Gerakan lanjutan, (5) Sikap akhir gerakan. Apabila kelima bagian gerakan pukulan forehand ini dapat dilakukan dengan baik, maka sudah dapat dipastikan pukulan forehand yang dihasilkan pun akan semakin baik.

Masalah rendahnya kemampuan pukulan forehand siswa tersebut tidak dapat dibiarkan sampai berlarut-larut, hal ini dikarenakan apabila hal tersebut terjadi maka akan berdampak negatif terhadap perolehan nilai siswa dalam mata pelajaran penjas kes. Sehingga seorang guru mampu mencari titik lemah atau solusi untuk dapat meningkatkan pukulan forehand khususnya dalam permainan tenis meja.

Dalam permasalahan ini, salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan pukulan forehand pada siswa kelas V SDN No.96 Sipatana Kota Gorontalo adalah dengan menerapkan Model Kooperatif Tipe (TGT). Didalam proses pembelajarannya, Sehingga peneliti terdorong untuk membuat proposal penelitian dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Pukulan Forehand Dalam Permainan Tenis Meja Siswa kelas V SDN No.96 Sipatana Kota Gorontalo Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Turnament (TGT)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi 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 tepat penggunaan metode dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe (TGT) pukulan forehand siswa kelas V SDN No.96 Sipatana Kota Gorontalo dalam permainan tenis meja dapat ditingkatkan?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Masalah rendahnya pukulan forehand dalam permainan tenis meja pada siswa kelas V SDN No.96 Kota Gorontalo dapat ditingkatkan melalui Model Kooperatif Tipe (TGT) dengan adanya teknik dan langkah-langkah sebagai berikut: guru memberikan penjelasan tentang teknik dasar pukulan forehand pada permainan tenis meja, guru melakukan contoh tentang teknik dasar pukulan forehand, siswa melakukan gerakan teknik dasar pukulan forehand sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dan setiap keberhasilan siswa diberi penguatan hingga akhirnya siswa dengan sendirinya mampu melakukan gerakan yang sesungguhnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pukulan forehand dalam permainan tenis meja dan untuk meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja pada siswa kelas V SDN No.96 Kota Gorontalo melalui Model Kooperatif Tipe (TGT).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

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

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi Siswa, meningkatkan teknik dasar pukulan forehand dalam permainan tenis meja pada siswa kelas V SDN No.96 SipatanaKota Gorontalo.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan pukulan forehand dalam permainan tenis meja.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tenis meja. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SDN No.96 Sipatana Kota Gorontalo 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.