

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tenismeja 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 pukulan yang dilancarkan oleh seorang pemain dengan keras dan akurat kebidang lapangan 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 tenismeja 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 tenismeja dengan baik dan benar, dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang sungguh-sungguh yang disebut dengan latihan.

Dengan bermain tenismeja 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 ras tanggung jawab terhadap apa yang dibuatnya.

Permainan tenismeja merupakan suatu permainan yang cukup digemari di SMA Negeri 1 Kabila khususnya dikelas XI. Hal ini dapat dengan jelas terlihat dari antusiasnya mereka mengikuti mata pelajaran penjaskes khususnya dalam mengikuti materi tenismeja. Namun begitu, rasa antusias mereka dalam mengikuti materi tenismeja tidak dapat dijadikan suatu jaminan bahwa mereka dapat bermain tenismeja dengan baik dan benar, 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 pahamiya siswa terhadap cara melakukan pukulan *forehand* yang baik dan benar. Adapun cara melakukan pukulan *forehand* yang baik dan benar menurut peneliti yakni meliputi : (1) Cara memegang bet, (2) Sikap siap, (3) Gerakan memukul, (4) Gerakan lanjutan. Apabila keempat 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, dikarenakan apabila hal tersebut terjadi maka akan berdampak negatif terhadap perolehan nilai siswa yang dicapai 80% dalam mata pelajaran penjaskes. Sehingga seorang guru mampu mencari titik lemah atau solusi untuk dapat meningkatkan pukulan *forehand* khususnya dalam permainan tenismeja.

Dalam permasalahan ini, salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan pukulan *forehand* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila adalah dengan menerapkan metode *teams games tournament*. Didalam proses pembelajarannya, Sehingga peneliti terdorong untuk membuat proposal penelitian dengan judul: “Meningkatkan Keterampilan Pukulan *Forehand* Dalam Permainan Tenismeja Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila Melalui Metode *teams games tournament*”

1.2 Identifikasi Masalah

Bertolak dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut. Siswa belum memahami cara melakukan pukulan *forehand* pada permainan tenis meja dengan baik dan benar, kurang optimalnya hasil belajar siswa dalam meningkatkan pukulan *forehand*, kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan metode *teams games tournament* pukulan *forehand* siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila dalam permainan tenis meja dapat ditingkatkan?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Masalah rendahnya pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila dapat ditingkatkan melalui metode *teams games tournament* dengan adanya langkah-langkah sebagai berikut:

1. bentuk kelompok yang anggotanya terdiri atas 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan sebagainya)
2. guru menyajikan pelajaran
3. guru memberikan kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.
4. Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa
5. Guru memberikan evaluasi
6. Guru memberikan penghargaan

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila melalui metode *teams games tournament*.

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 keterampilan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan 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 SMA Negeri 1 Kabila 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.