

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tenis meja merupakan Olahraga permainan yang telah berkembang pesat di seluruh dunia, Permainan tenis meja mula-mula hanya dikenal sebagai pengisi waktu luang untuk hiburan atau hanya sebagai rekreasi saja. Pada saat ini permainan tenis meja sudah banyak berkembang, baik di masyarakat, sekolah-sekolah maupun di Perguruan Tinggi. Permainan ini menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul oleh pemain. Permainan tenis meja dapat dimainkan secara perorangan maupun berpasangan. Permainan yang Jika dilihat sepintas memang sederhana dan tidak sulit untuk dimainkan, didalamnya memiliki teknik-teknik pada setiap gerakan dasar.

Permainan yang sederhana ini tentunya tidak selamanya mudah untuk dilakukan, pada kenyataannya masih banyak orang yang mengalami kesulitan dalam memainkan permainan ini, begitu pun pada saat proses pembelajaran di sekolah. kenyataannya Pada penerapan pembelajaran Tenis Meja di lapangan kebanyakan guru penjas menggunakan gaya mengajar ceramah dan komando. oleh karena itu Proses belajar mengajar tidak seperti yang diharapkan, terlihat kemampuan dasar siswa pada permainan tenis meja yang kurang maksimal, karena pada saat proses pembelajaran dengan gaya mengajar seperti, menekankan kepada keterampilan, mengutamakan hasil dari pada proses, dan pengajaran berpusat pada guru. Jadi kegiatan guru yang utama adalah menerangkan dan siswa mendengarkan yang disampaikan guru. Sehingga dalam praktek pembelajaran tenis meja siswa tidak maksimal dalam melakukannya berbagai macam teknik yang diberikan oleh guru, Selain itu Salah satu penyebab kurangnya kemampuan dasar siswa dalam pendidikan jasmani pada materi tenis meja menurut penulis terletak pada variasi gaya mengajar, dimana siswa merasa cepat bosan dan jenuh ditambah lagi pembelajaran yang kurang menarik menurut siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di lapangan atau ruang praktek. Hal ini berimbas pada kurangnya pemahaman materi permainan Tenis Meja pada siswa dan akibatnya kemampuan dasar siswa menjadi tidak maksimal.

Pada pembelajaran permainan tenis meja upaya dalam mencapai hasil yang maksimal pada setiap siswa diperlukan penerapan atau metode pengembang potensi siswa secara mandiri dalam menguasai teknik dasar, untuk meningkatkan kemampuan dasar bermain tenis meja, Dimana siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran di lapangan dan menjadi aktor utama di dalamnya secara mandiri dengan bimbingan guru, pembelajaran yang berbasis kemandirian dapat di peroleh dari seberapa jauh siswa mampu dalam menyelesaikan permasalahan(*problem solving*) yang ada pada dirinya dan lingkungannya, pembelajaran penyelesaian masalah(*problem solving*) memiliki keunggulan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tenis meja, karena secara prinsipil metode ini membuka ruang kepada siswa untuk dapat berpikir secara jernih dan bereksplorasi pada pembelajaran, ketika prinsip ini sudah tertanam pada jiwa seorang siswa secara otomatis pada setiap pembelajaran khususnya pelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan kesehatan pada permainan tenis meja. siswa tersebut akan mampu beradaptasi dan siap menerima pembelajaran yang diberikan secara maksimal, ini disebabkan oleh rasa percaya diri yang kuat sehingga akan membangkitkan motivasi siswa itu sendiri di karenakan pembelajaran berbasis *problem solving* atau pemecahan masalah akan melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah yang di hadapi secara realistis, mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang perkembangan kemajuan berpikirnya untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dengan tepat secara mandiri,

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) permainan ini telah diajarkan Pada tingkatan sekolah menengah atas (SMA), khususnya pada teknik Pukulan *Forehand* . Pada pembelajaran permainan tenis meja kemampuan siswa dalam melakukan teknik-teknik dasar masih perlu mendapat perhatian terutama kemampuan terhadap teknik dasar pukulan *forehand push*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila, proses pembelajaran permainan tenis meja masih banyak ditemukan masalah diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan teknik pukulan *forehand push*, atau pukulan dengan mendorong bola, ini diakibatkan kemampuan siswa

dalam melakukan teknik ini belum maksimal selain itu pada saat berjalannya tidak adanya *fitback* atau timbal balik antara guru dan siswa, proses pembelajaran hanya berfokus pada guru, sehingga kepercayaan diri pada siswa berkurang dan akibatnya pada saat melakukan teknik pukulan *forehand push* kurang. padahal teknik ini adalah salah satu teknik yang paling mudah di lakukan pada permainan tenis meja karena pada prakteknya teknik ini hanya di lakukan dengan pukulan mendorong bola tujuan agar bola tidak melambung terlalu tinggi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti hendak menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila untuk dapat melakukan pukulan *forehand push* dengan teknik yang baik dan benar, yaitu melalui metode *problem solving*. Selama ini metode *problem solving* belum pernah digunakan dalam pembelajaran tenis meja pada siswa kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila, metode *problem solving* merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada penggalian kemampuan siswa untuk dapat mengeksplor segala potensi yang ada dalam diri siswa untuk dapat diaplikasikan pada saat pembelajaran. melalui bimbingan guru metode ini dapat menjadikan siswa lebih percaya diri dan mandiri karena menempatkan siswa pada keadaan yang lebih aktif, kreatif dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam berpendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan dasar Pukulan *forehand push* pada Permainan Tenis Meja Melalui Metode *Problem solving* Siswa Kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu kurangnya kemampuan siswa kelas XI Mia⁵ di SMA Negeri 1 Kabila dalam melakukan tehnik *pukulan forehand push*, dikarenakan kurangnya timbal balik yang baik antara guru dan siswa sehingga kepercayaan diri siswa untuk lebih mengeksplor potensinya atau pegetahuan mengenai permainan tenis meja menjadi kurang optimal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan metode *problem solving* kemampuan dasar pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja pada siswa di kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila dapat ditingkatkan?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan dasar pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila dapat dilakukan dengan menggunakan metode *problem solving*

Langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada cabang olahraga permainan tenis meja khususnya gerakan teknik dasar pukulan *forehand push* adalah:

1. Guru menjelaskan materi tentang permainan tenis meja atau memberikan contoh bagaimana cara melakukan gerakan pukulan *forehand push* dengan benar.
2. Setelah itu melaksanakan pembelajaran tentang gerakan pukulan *forehand push* berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan memperhatikan aspek-aspek:
 - a) Sikap awal
 - b) Gerakan memukul
 - c) Sikap akhir

Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan gerakan pukulan *forehand push* pada permainan tenis meja dengan menggunakan metode *problem solving*.

Dengan demikian melalui penggunaan metode *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dasar pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar pukulan *forehand push* dalam

permainan tenis meja melalui metode *problem solving* pada siswa di kelas XI Mia⁵ SMA Negeri 1 Kabila.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran dan menambah wawasan terutama bagi peneliti sendiri dalam mengembangkan ilmu khususnya pada materi pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. terutama materi pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk menyelenggarakan pembelajaran lebih menarik dan kreatif, yang dapat memberdayakan serta meningkatkan prestasi olahraga dan kemampuan dasar siswa.
3. Bagi lembaga pendidikan, sebagai bahan masukan, saran, dan informasi untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa maupun lulusan.
4. Bagi peneliti lanjutan, sebagai sumber kajian yang relevan dengan masalah yang diteliti.