

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha manusia (pendidikan) dengan penuh tanggung jawab untuk membimbing anak didik menuju kedewasaan, pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Dalam suatu bangsa, pendidikan merupakan factor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Suatu bangsa yang ingin maju harus memperhatikan mutu pendidikan masyarakatnya. Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) saat ini, mendorong upaya-upaya pembaruan upaya hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, untuk membangun pendidikan yang kokoh, perlu dibangun pondasi yang kuat sebagai dasar pijakan bagi pembangunan pendidikan. Dasar tersebut mengacu pada nilai-nilai moral, maupun nilai budaya serta nilai hukum dan norma-norma yang mengikuti semua pihak, sehingga dicapai kesesuaian dan kesamaan pandangan dalam upaya pencapaian tujuan bangsa dan bernegara melalui kegiatan pendidikan. Dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi diperlukan sarana, salah satunya adalah dengan diterapkannya pendidikan karakter. Hal ini mengingat banyak permasalahan yang timbul justru dilakukan oleh beberapa pelajar di negeri ini. Fenomena menyontek, tauran antar pelajar, serta kejadian-kejadian lain yang mencerminkan perilaku seorang akademisi semakin hari malah semakin menjamur, disamping itu tingkat kesopanan seorang siswa terhadap kedua orang tuanya juga semakin memprihatinkan.

Begitu pentingnya pendidikan sehingga suatu bangsa yang maju dapat diukur dari sumber daya manusia yang baik dari segi spritual, intelegensi dan skill. Pendidikan adalah proses dimana masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau melalui lembaga ini), dengan sengaja mentransportasikan warisan budaya, yaitu pengetahuan nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, dari generasi ke generasi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah Republik Indonesia melalui departemen pendidikan nasional berupaya mengadakan

perbaikan dan pembaharuan kurikulum, penataan guru dan peningkatan manajemen pendidikan. Dengan pembaharuan ini diharapkan dapat menghasilkan manusia yang kreatif yang pada akhirnya untuk pendidikan di Indonesia meningkat.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan pada pasal 3, yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka yang mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi, serta bertanggung jawab, berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem solving*, model pembelajaran *problem solving* apabila dipahami secara garis besar adalah salah satu tipe atau model pembelajaran memecahkan suatu masalah yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Secara khusus, pengertian metode pembelajaran dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai model pembelajaran yang dapat membangun motivasi dan penguasaan yang cepat terhadap keterampilan siswa guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Tenis meja merupakan salah cabang olahraga yang diajarkan dalam mata pelajaran penjasorkes. Adapun teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain diantaranya teknik memegang bet, menerima bola, gerakan kaki, pukulan. Namun dalam penelitian ini saya penelitihanya akan meneliti satu teknik dasar dalam permainan tenis meja, yaitu teknik dasar pukulan *forehand*. Sengaja saya mengambil satu teknik dasar ini tidak mengambil *teknik memegang bet, menerima*

bola, dan *gerakan kaki*. Dari hasil pengamatan saya bahwa keterampilan teknik *forehand* di SMP Negeri 1 Dungaliyo, pada mata pelajaran penjas kes khususnya cabang olahraga tenis meja seorang peneliti mendapatkan beberapa kendala diantaranya tidak berkembangnya permainan tenis meja, siswa kurang gemar dengan permainan tenis meja, dan kurang terampilnya siswa dalam penguasaan teknik dasar tenis meja di antaranya *pukulan forehand*. Hal ini menyebabkan 1) siswa kurang memahami gerak dalam setiap praktek, 2) siswa tidak mendapatkan pengalaman gerak melalui proses pembelajaran. Dampak yang ditemukan adalah rendahnya keterampilan *pukulan forehand* siswa kelas VIII 4, oleh sebab itu penelitian ini diberikan suatu solusi proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan ini peneliti berpendapat bahwa salah satu penunjang proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa melakukan *pukulan forehand* pada permainan tenis meja. Model pembelajaran yang akan diterapkan oleh seorang peneliti yaitu model pembelajaran *problem solving*. Mengapa peneliti mengambil model pembelajaran ini ? Karena peneliti merasa model pembelajaran ini sangat cocok dengan permasalahan yang ada pada permainan tenis meja salah satunya *pukulan forehand*.

Dengan adanya uraian latar belakang diatas mengenai permainan tenis meja, khususnya permasalahan teknik dasar *pukulan forehand*, dan salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan oleh seorang peneliti untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas VIII 4 SMP Negeri 1 Dungaliyo untuk melakukan *pukulan forehand* pada cabang olahraga tenis meja.

Sehingga penelitian ini diformulasikan dalam judul : **“Meningkatkan Keterampilan Teknik *Pukulan Forehand* Pada Permainan Tenis Meja Melalui Model Pembelajaran *Problem Solving* Pada Siswa Kelas VIII 4 Di SMP Negeri 1 Dungaliyo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (a) Pelaksanaan pembelajaran penjasorkes khususnya pada materi permainan tenis meja khususnya pada tehnik dasar pukulan forehand masih kurang efektif, (b) Siswa kurang memahami gerak dalam setiap praktek, (c) Siswa tidak mendapatkan pengalaman gerak melalui proses pembelajaran, (d) Rendahnya keterampilan forehand siswa, (e) Kurangnya pemahaman tentang model pembelajaran *problem solving* sehingga mengakibatkan mutu permainan tenis meja terendah di SMP Negeri 1 Dungaliyo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan keterampilan *pukulan forehand* pada siswa kelas VIII 4 Di SMP Negeri 1 Dungaliyo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan *pukulan forehand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas VIII 4 Di SMP Negeri 1 Dungaliyo, dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*

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

- 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya, 2) mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain, 3) menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas, 4) menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa

jawaban tersebut betul-betul cocok, 5) menarik kesimpulan, Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Dengan demikian melalui penggunaan model pembelajaran *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *pukulan forehand* pada permainan tenis meja pada siswa kelas VIII 4 Di SMP Negeri 1 Dungaliyo.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *pukulan forehand* pada permainan tenis meja dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* pada siswa kelas VIII 4 SMP Negeri 1 Dungaliyo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil 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

Berdasarkan uraian dari manfaat teoritis di atas maka manfaat praktis dalam penelitian ini di harapkan dapat member manfaat bagi seluruh komponen di antaranya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa Dapat menambah motivasi serta keaktifannya dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengatasi kekurangan siswa dalam hasil belajar materi pukulan forehand dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*

2. Bagi Guru Dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran selanjutnya. Dapat menjadi motifasi guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan hasil penelitian dapat dijadikan bekal dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi Sekolah Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk menjawab setiap kelemahan/kekurangan dari model pembelajaran yang selama ini diterapkan.
4. Bagi Peneliti Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian-penelitian ilmiah dengan meningkatkan mutu pembelajaran.