

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga disebut sebagai suatu aktivitas fisik yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sudah menjadi bagian dari kegiatan masyarakat. Olahraga dewasa ini menjadi terkenal di masyarakat baik orang tua, remaja, maupun anak-anak. Karena olahraga ini mempunyai makna tidak hanya untuk kesehatan, namun juga sebagai sarana pendidikan bahkan prestasi, salah satunya adalah olahraga permainan tenis meja, kegiatan olahraga ini sudah digemari oleh masyarakat sejak dahulu, karena permainan ini sebagai olahraga rekreasi, prestasi yang banyak diminati oleh kalangan orang tua, anak muda, laki-laki maupun perempuan. Hal ini dikarenakan permainan tenis meja disamping mudah dimainkan, peralatannya juga mudah didapat.

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 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 disekolah 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 siswa pada permainan tenis meja yang kurang maksimal, khususnya pada teknik pukulan *forehand drive*.

Guru sebagai penyelenggara sekaligus sebagai motivator utama dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang amat penting dalam rangka pencapaian tujuan. Di samping itu, kualitas guru sangat berpengaruh terhadap kualitas anak didik. Suatu kegiatan belajar mengajar akan lebih baik bila di tunjang oleh kemampuan guru dalam menciptakan suatu interaksi dalam rangka mencapai tujuan intruksional khusus yang merupakan salah satu kriteria keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang masuk dalam kurikulum pendidikan nasional yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai pada Perguruan Tinggi (PT) baik negeri maupun swasta. Dalam setiap permainan tenis meja materi yang diajarkan salah satunya adalah teknik pukulan *forehand drive* pada sekolah di Gorontalo salah satunya di sekolah SMP N 1 Tilongkabila. Untuk itu guru sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai tujuan tersebut. Maka mulai dari rencana penggunaan, pendekatan dan model pembelajaran haruslah efektif dan efisien dan sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa. Hal ini mempunyai kaitan yang sangat erat dengan kualitas hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti dikelas VIII SMP N 1 Tilongkabila dengan subjek penelitian kelas VIII³, dengan karakteristik yang berbeda-beda sebagian besar siswa belum bisa melakukan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja dengan baik dan benar, hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat menguasai teknik dasar gerakan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja dengan baik. Penyebab permasalahannya ialah pada saat pembelajaran siswa kelihatan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga pada saat pembelajaran siswa tidak dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar. Hal ini di karenakan model atau pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri.

Adanya berbagai permasalahan yang di hadapi siswa, menuntut adanya kemampuan seorang guru untuk memadukan antara pembelajaran yang di gunakan pada saat proses pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa dengan

menggunakan model pendekatan pembelajaran yang tepat. Untuk dapat mengatasi dan meningkatkan kemampuan di atas, maka Guru/Pengajar harus memilih model pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, pembelajaran yang dimaksudkan oleh peneliti yaitu melalui model pendekatan pembelajaran *explicit instruction*. Dengan menggunakan model pendekatan pembelajaran *explicit instruction* dalam proses pembelajaran tenis meja khususnya pukulan *forehand drive* maka guru/pengajar bisa membuat siswa memahami dan menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga bisa melakukan gerakan dengan baik dan benar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagian besar siswa kelas VIII³ SMP N 1 Tilogkabila belum bisa melakukan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja. Penyebabnya pada saat pembelajaran siswa kelihatan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga siswa tidak dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan model pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui model pendekatan pembelajaran *explicit instruction* dapat meningkatkan kemampuan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas VIII³ SMP N 1 Tilogkabila?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dengan identifikasi masalah yang ditemukan, maka diberikan solusi yang lebih efektif untuk siswa. Untuk lebih efektifnya pelaksanaan tindakan, guru perlu mempertimbangkan kondisi perkembangan peserta didik yaitu potensi diri, kemampuan dalam bermain. Masalah tentang rendahnya kemampuan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja akan dipecahkan dengan menggunakan model pendekatan pembelajaran *explicit instruction*. Dengan demikian melalui model pendekatan pembelajaran *explicit instruction* diharapkan

dapat meningkatkan kemampuan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas VIII³ SMP N 1 Tilongkabila.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, tujuan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui peningkatan kemampuan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja melalui model pendekatan pembelajaran *explicit instruction* pada siswa kelas VIII³ SMP N 1 Tilongkabila.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi siswa, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi dampak positif, sehingga melalui model pendekatan pembelajaran *explicit instruction* dapat meningkatkan kemampuan siswa pada seluruh tahap dalam melakukan pukulan *forehand drive* yang ada pada permainan tenis meja.
- b. Bagi guru, melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan dan mendesain model dalam pembelajaran dapat di cerna dengan baik oleh siswa, serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membina peserta didik secara profesional.
- c. Bagi sekolah, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk menjawab setiap kelemahan/kekurangan dari model pembelajaran yang selama ini diterapkan.
- d. Bagi peneliti, penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi bahan informasi dan dapat menambah pengetahuan baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjasokes bahwa model pendekatan pembelajaran *explicit instruction* dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, terutama materi pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk menyelenggarakan pembelajaran lebih menarik dan efektif, yang dapat memberdayakan serta meningkatkan prestasi olahraga dan kemampuan dasar siswa.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan, saran, dan informasi untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar siswa maupun lulusan.
- d. Bagi Peneliti, sebagai sumber kajian yang relevan dengan masalah yang diteliti.