

# **BAB 1**

## **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 sudah menjadi terkenal di masyarakat baik orang tua, remaja maupun anak-anak. Karena olahraga mempunyai makna tidak hanya untuk kesehatan, namun juga sebagai sarana pendidikan bahkan prestasi. Perkembangan di bidang pendidikan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam memacu tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia. Hal ini mengingat pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia jika disekolah dengan dengan sistem yang baik dan memperhatikan peningkatan mutu peserta didik. Namun demikian, masalah peningkatan mutu pendidikan sepertinya telah menjadi masalah yang belum terpecahkan sampai saat ini.

Pendidikan yang dibelajarkan disemua jenjang sekolah yaitu pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani,mental,sosial dan emosional yang serasi,selaras dn seimbang. Kegiatan olahraga yang sudah digemari oleh masyarakat sejak dulu salah satunya adalah permainan tenis meja. tenis meja sebagai olahraga rekreasi, prestasi digemari oleh orang tua,anak muda laki-laki maupun perempuan. Hal ini di karenakan permainan tenis meja di samping mudah di mainkan, peralatannya juga mudah didapat.

Anak - anak sangat menyukai mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan ini, di karenakan mata pelajaran ini terdapat suatu proses pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri anak,selain itu juga mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang ada disekolah memiliki banyak materi olahraga dalam hal ini adalah tenis meja.

Dalam pembelajaran tenis meja siswa kelas VIII<sup>3</sup> SMP N 1 Telaga rata-rata mempunyai keinginan yang kuat untuk melakukan pukulan *forehand drive* dengan baik dan benar. Akan tetapi keterampilan mereka di dalam melakukannya masih lemah. Hal ini di buktikan penulis ketika melaksanakan PPL II di sekolah tersebut. Ketika pembelajaran berlangsung masih rendah keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *forehand drive*, model pembelajaran di gunakan guru pendidikan jasmani belum sesuai, sarana dan prasarana khususnya untuk tenis meja belum memadai, kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang di berikan guru

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu adanya penerapan model yang cocok. Sesuai dengan karakter permainan tenis meja, permainan ini merupakan olahraga pertandingan di mana para pemain saling berhadapan dalam pertandingan tersebut, sehingga penulis berasumsi dengan model penemuan atau pengamatan berkelompok akan lebih tepat dan mampu meningkatkan keterampilan pukulan *forehand drive*. Dari uraian di atas penulis terdorong untuk mengangkat permasalahan ini dalam sebuah penelitian dengan judul “ Meningkatkan keterampilan pukulan *forehand drive* pada permainan tenis meja melalui metode pembelajaran *discovery* siswa kelas VIII<sup>3</sup> SMP N 1 Telaga.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian berupa kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *forehand drive*, model pembelajaran pendidikan jasmani belum sesuai, sarana dan prasarana khususnya untuk tenis meja belum memadai pada SMP Negeri 1 Telaga menjadi penyebab salah satu kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diberikan guru khususnya pada teknik pukulan *forehand drive*.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini akan dijelaskan arah penelitian, sehingga tidak terjadi salah penafsiran. Untuk memperjelas arah penelitian, maka disini peneliti hanya membahas tentang “ Meningkatkan keterampilan siswa pada pukulan *forehand drive* dalam olahraga permainan tenis meja melalui metode *discovery* siswa kelas VIII<sup>3</sup> SMP N 1 Telaga.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah penggunaan metode discovery dapat meningkatkan proses belajar khususnya olahraga dalam keterampilan tehnik dasar pukulan forehand *drive*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Untuk mengatasi permasalahan yang yang terjadi, digunakann metode discoovery yaitu proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri dari 2 manfaat yaitu :

##### **1.6.1 Manfaat teoritis**

1. Untuk guru memberikan pemasukan yang objektif pada mata pelajaran penjaskes serta menerapkan metode berpasangan, memotivasi guru untk terampil dan kreatif.
2. Hasil penelitian ini di harapkan menjadi referensi sekolah yang dapat di gunakan bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran penjaskes.

##### **1.6.2 Manfaat praktis**

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah di dalam menigkatkan pukulan forehand *drive* dapat dilakukan dengan pembelajaran berpasangan. Bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

1. Bagi siswa metode pembelajaran *discovery* menjadi acuan bila mana ingin mengembngkan/menigkatkan pukulan forehand *drive*.
2. Bagi guru, pembelajaran berpasangan dapat menjadi tambahan pengetahuan dalam upaya meningkatkan kemampuan dasar tenismeja dalam hai ini pukulan forehand *drive*.
3. Bagi sekolah, penelitian ini akan menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran pukulan forehand *drive* pada tenismeja disekolah.
4. Bagi peneliti, penelitian ini akan menjadi tolak ukur dalam upaya mengetahui keberhasilan penelitian ini.