

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan cara yang strategis untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan kebijakan yang berkelanjutan khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia, bukan mustahil pendidikan di Indonesia akan menciptakan SDM yang berwawasan luas dan berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan membawa pada kemajuan bangsa terutama dalam menjadikan masyarakat madani. Sehingga dengan adanya pendidikan yang bermutu maka semua hal yang berhubungan dengan masalah pendidikan akan cepat terselesaikan. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan-perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani. Sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Pada hakekatnya pendidikan jasmani tidak hanya untuk mengembangkan badan tetapi juga untuk mengajarkan perilaku sosial, kebudayaan, dan menghargai etika serta mengembangkan kesehatan mental – emosional. Untuk mencapai tujuan tersebut harus ada lingkungan yang lebih banyak dari pihak lain seperti keluarga, sekolah, serta lingkungan. Untuk pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah, tentu pihak sekolah mempunyai peran dan tanggung jawab yang tinggi. Dalam hal ini guru pendidikan jasmani harus mempunyai inovasi – inovasi untuk

melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan mengembangkan bakat dan minat siswa pihak sekolah menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan – kegiatan di luar jam pelajaran sekolah yang mempunyai fungsi pendidikan dan biasanya berupa klub – klub, misalnya: olahraga, kesenian, ekspresi dan lain- lain. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antara berbagai berbagai mata pelajaran, meyalurkan bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Pendidikan jasmani juga tidak boleh dipisahkan dari olahraga, karena pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini juga merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan dimana pendidikan jasmani dan olahraga ini dapat menanamkan jiwa ksatria seperti sportivitas, kejujuran, kedisiplinan, rasa persatuan dan kesatuan, kerja sama, dan rasa tanggung jawab. Oleh sebab itu pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah-sekolah bukan hanya dimaksudkan untuk mengetahui taktik maupun teknik-teknik dasar dalam suatu cabang olahraga, tetapi juga harus dibarengi dengan keterampilan yang dimiliki oleh seorang siswa itu sendiri untuk mencapai prestasi yang tinggi, khususnya pada cabang olahraga tenis meja.

Permainan tenis meja adalah permainan yang menuntut adanya kesiapan fisik, taktik, teknik, dan kematangan bertanding serta kematangan mental. Kondisi fisik yang baik tanpa didukung teknik penguasaan bola serta mental yang baik, prestasi yang dicapai tidak seimbang. Demikian pula sebaliknya memiliki kondisi

fisik yang jelek tetapi teknik dan taktik serta mental yang baik juga kurang mendukung tercapainya prestasi yang diharapkan.

Tenis meja ini juga merupakan salah satu permainan yang cukup digemari orang banyak karena relative, mudah dipelajari. Para penggemar tenis meja ada yang menjadikannya hanya sekedar permainan hiburan, akan tetapi ada juga yang menggelutinya dengan serius. Teknik, taktik, strategi serta aturan bermain tentu saja menjadi sangat penting. Melihat dari prestasi olahraga tenis meja di Indonesia belum mampu bersaing ditingkat dunia, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor fisiologis, faktor lingkungan, faktor penunjang, faktor gen, faktor pelatihan dan faktor sarana dan prasarana, karena beberapa faktor tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lain dalam mencapai apa yang diharapkan.

Dalam permainan tenis meja terdapat pula faktor-faktor yang merupakan bagian yang kompleks seperti ketepatan, kecepatan dan keakuratan, oleh karena itu untuk menjadi seorang atlet yang berprestasi pada olahraga tenis meja membutuhkan latihan dengan kurun waktu yang lama dan pelatih yang profesional.

Menurut pengamatan penulis dari hasil observasi awal di sekolah SMP Negeri I Telaga, khususnya kelas VII<sup>1</sup>, yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 11 orang putra dan 14 orang putri, terdapat kekurangan dan kelemahan siswa dalam memainkan permainan tenis meja, yaitu dimana kurangnya minat siswa dalam memainkan permainan tenis meja khususnya pada materi pukulan *forehand*, siswa belum terampil dalam melakukan teknik dasar pukulan *forehand*, dan juga masih banyak siswa yang belum memahami tentang materi teknik dasar pukulan *forehand*. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk memberikan pembelajaran sebagai alternative untuk meningkatkan prestasi siswa dalam permainan tenis meja. Model pembelajaran yang diambil yaitu tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran ini memotivasi peneliti untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *forehand*.

Di sekolah SMP Negeri I Telaga khususnya kelas VII<sup>1</sup>, belum semua siswa dapat melakukan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja, dalam hal ini dari 25 orang siswa hanya ada 5 orang yang masuk dalam kategori baik, 9 orang siswa masuk dalam kategori cukup, 7 orang siswa masuk dalam kategori kurang, dan 4 orang siswa masuk dalam sangat kurang. Oleh karenanya, berdasarkan permasalahan yang telah dideskripsikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “Peran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik Dasar Pukulan *Forehand* Pada Tenis Meja Siswa Kelas VII SMP Negeri I Telaga.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah kurangnya minat siswa dalam memainkan permainan tenis meja khususnya pada materi pukulan *forehand*, siswa belum begitu terampil dalam melakukan teknik dasar pukulan *forehand*, masih banyak siswa yang belum memahami tentang materi teknik dasar pukulan *forehand*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah : “Apakah dengan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar pukulan *forehand* pada permainan tenis meja pada siswa kelas VII<sup>1</sup> SMP Negeri I Telaga ?”

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Kurangnya keterampilan teknik dasar pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas VII<sup>1</sup> di SMP Negeri I Telaga akan dapat dipecahkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar pukulan *forehand* pada permainan tenis meja melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VII<sup>1</sup> SMP Negeri I Telaga.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Kajian teori ini menjadi suatu pemahaman, pengetahuan untuk perkembangan lebih lanjut terutama pada permainan tenis meja khususnya pukulan *forehand*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan dasar pukulan *forehand* pada permainan tenis meja.

#### b. Bagi Guru

Sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran penjas.

#### c. Bagi Sekolah

Untuk menambah wawasan strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa.

#### d. Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti pada permainan tenis meja khususnya teknik dasar pukulan *forehand*, agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.