

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tenismeja merupakan salah satu materi pada pembelajaran penjas kes yang diajarkan pada siswa SMP. Dalam proses pembelajaran tenismeja, guru melakukan beberapa upaya pendekatan model pembelajaran dengan tujuan agar siswa antusias mengikuti materi tenismeja dengan beragam macam pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam belajar. Mengingat permainan tenismeja menggunakan beberapa media seperti meja, bola dan bat, maka pendekatan-pendekatan model pembelajaran yang dimaksud guna untuk merangsang keinginan siswa dalam belajar tenismeja itu sendiri. Sehingga dengan pendekatan-pendekatan model pembelajaran yang dimaksud, tujuan dari pada penjas yaitu terciptanya kebugaran jasmani dan rohani sertakematangan intelektual.

Dari penjelasan diatas mengidentifikasi bahwa permainan tenismeja merupakan aktifitas fisik yang menyelaraskan antara kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran tenismeja.

Pada zaman sekarang ini pendidikan sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai cara pembelajaran atau model pembelajaran juga telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Supaya terwujud pembelajaran yang dapat menuntun peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka tugas guru adalah mengusahakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung berada pada kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan belajar akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Di SMP N 1 Botupingge rata-rata keterampilan mereka dalam tenismeja masih kurang maksimal, hal ini berdasarkan pengamatan peneliti saat dilapangan. Oleh karena itu peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian dalam memecahkan masalah yang ditemukan. Berdasarkan hasil renungan penelitibahwa masalah

yang ditemukan dapat dipecahkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif khususnya TGT.

TGT(*Teams Games Tournament*) seperti yang diungkapkan oleh Slavin merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran (Huda, 2014 : 197). Untuk itu TGT tidak hanya merangsang keinginan siswa dalam belajar permainan tenis meja, tetapi dapat pula menciptakan keceriaan siswa saat belajar. Apabila nanti hal ini berjalan sesuai harapan, maka alam pembelajaran permainan tenismeja guru penjas lebih muda mengajarkan beberapa teknik dasar khususnya teknik memukul *forehand*.

Pukulan *forehand* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara pemain berdiri dibelakang meja menghadap kearah lawan dengan satu kaki di depan. Salah satu tangan memegang bet disamping badan, lengan membentuk sudut  $90^0$ , pukulan dilakukan dengan bet dari arah belakang ke depan, dan bet harus mengenai bola pada saat bola mencapai titik tertinggi. Seperti yang kita ketahui bahwa pukulan *forehand* merupakan teknik dasar dalam permainan tenismeja, namun sulit dipelajari terlebih untuk siswa yang belum terampil dan belum bisa menggunakan peralatan yang sesungguhnya yang dipakai dalam permainan tenismeja. Oleh karena itu perlu dirancang model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa supaya siswa mudah dalam mempelajarinya dan siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *forehand*.

Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian dengan judul yang diformulasikan sebagai berikut : "Pengaruh Latihan *Drill Forehand* pada pembelajaran kooperatif TGT terhadap kemampuan pukulan *Forehand* dalam permainan tenismeja pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Botupingge".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu sebagian besar siswa belum mampu melakukan pukulan *forehand* dikarenakan model pembelajaran yang diberikan oleh guru membosankan dan kurang dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, guru lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Oleh sebab itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara benar melalui penelitian ini dengan menggunakan metode TGT (*teams games tournament*).

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Latihan *Drill Forehand* pada pembelajaran kooperatif TGT terhadap kemampuan pukulan *Forehand* dalam permainan tenismeja pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Botupingge”.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap kemampuan pukulan *Forehand* dalam permainan tenismeja siswakesel VII SMP Negeri 1 Botupingge.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### **1. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran penjasdes di SMP N 1 Botupingge tahun 2017.

### **2. Bagi Guru**

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi seorang guru agar dapat mendidik siswa secara maksimal, sehingga peserta didik

terdorong untuk lebih giat belajar dan akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

3. **Bagi Sekolah (Tempat Penelitian)**

Dengan mengetahui hasil penelitian ini, pihak sekolah memiliki sikap proaktif terhadap usaha guru serta mendukung dan memberi kesempatan kepada guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. **Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan dapat menambah informasi dan literatur serta diupayakan lebih bermanfaat bagi mahasiswa terutama tentang team games tournament.

5. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.