

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Olahraga tenis meja merupakan olahraga yang banyak digemari siswa disekolah. Dalam tenis meja ini yang utama dalam penguasaannya yaitu teknik dasar. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan tenis meja, antara lain Servis, Smash. Siswa dalam melakukan smash di sekolah SMP 1 Tapa belum begitu maksimal dan seperti apa yang diharapkan oleh guru penjaskes. Antara lain siswa dalam bermain tenis meja sudah mampu dalam melakukan servis, baik itu servis Forehand maupun Backhand, akan tetapi dalam melakukan Smash siswa belum begitu terampil.

Alat atau perlengkapan pada permainan tenis meja disekolah tersebut sudah lengkap, namun dengan kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan pukulan smash pada permainan tenis meja menjadi factor utama yang dihadapi oleh peneliti dan juga guru mitra yang ada disekolah tersebut.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah tersebut sudah begitu baik, mungkin dengan guru terlalu sering menggunakan metode pembelajaran yang baru sehingga siswa belum menemukan peningkatan yang baik dalam melakukan pukulan smash pada permainan tenis meja tersebut. Namun pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode pembelajaran yang akan diterapkan disekolah tersebut yakni metode discovery. Metode ini merupakan alternative peneliti untuk meningkatkan keterampilan pukulan smash pada permainan tenis meja tersebut.

Peneliti melakukan observasi awal di sekolah tersebut dengan menggunakan lembar penilaian pada masing – masing siswa guna mengetahui kemampuan/keterampilan dari masing – masing siswa tersebut, setelah dilakukan observasi awal maka dapat diperoleh data yakni : 3 orang siswa Kategori Kurang Sekali (KS) dengan persentase 15%, dan 15 orang siswa Kategori Kurang (K) dengan persentase 75%, sedangkan 2 orang kategori Cukup (C) dengan persentase 10%. Maka total rata – rata adalah 47,5. Nilai ini masih belum memenuhi kriteria ketunasan minimal disekolah tersebut, dan ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran penjaskes.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti merumuskan Judul yakni **“Meningkatkan Keterampilan Pukulan Smash Pada Permainan Tennis Meja Melalui Metode Discovery Siswa Kelas VIII SMP 1 Tapa”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi yaitu :

- 1) Dengan kurangnya perhatian siswa dalam menerima proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar atau keterampilan siswa dalam melakukan Smash pada permainan tenis meja tersebut.
- 2) Pemilihan metode pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap aktifitas siswa dalam menerima proses pembelajaran dengan baik. Sehingga dapat memberikan hasil yang baik pula dalam hasil belajar tersebut.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dijelaskan diatas ada beberapa masalah yang ditemui baik dari Latarbelakang maupun identifikasi, setelah melihat fakta yang terjadi diatas maka peneliti merumuskan “ Apakah Dengan Metode Discovery Dapat Meningkatkan Keterampilan Smash Pada Permainan Tenis Meja Siswa Kelas VIII SMP 1 Tapa” ?

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Cara pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran Discovery dan juga Aspek-aspek dalam melakukan pukulan smash pada permainan Tenis meja tersebut.

1. Guru Menjelaskan Teknik dalam melakukan Pukulan Smash pada perminan Tenis meja.
2. Guru memberikan penjelasan tersebut dengan menggunakan aspek-aspek penilaian yag telah ditetapkan.
3. Guru menerapkan metode pembelajaran yang bagus bagi siswa yaitu metode Discovery.

Guru memberikan penilaian pada siswa dengan berlandaskan 4 aspek dalam penilaian untuk pukulan smash pada permainan tenis meja yakni :

- 1) Posisi Kaki di depan, badan menyerong, lutut di bengkakan.
- 2) Bet di samping badan dengan posisi agak ke belakang, kepala bet menghadap ketanah dengan lengan kebawah

- 3) Pada saat bola menuju arah pemain, lengan diayunkan kedepan dengan menggesekan dibagian belakang bola untuk bola kosong.
- 4) Pergelangan tangan ikut membantu menggesek bola ke atas, sehingga bet berhenti disamping kiri atas kepala.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Setelah melihat beberapa masalah diatas maka dapat ditetapkan tujuan dari penelitian ini yaitu : Meningkatkan keterampilan pukulan *smash* pada permainan tenis meja melalui metode Discovery siswa kelas VIII SMP 1 Tapa.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan bagi guru penjaskes untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan dalam melaksanakan tugas, khususnya dalam menggunakan metode discovery dalam meningkatkan keterampilan pukulan smash pada siswa.
2. Bagi Siswa, Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan keterampilannya dalam melakukan pukulan smash dalam permainan tenis meja agar mencapai prestasi yang lebih optimal.
3. Bagi Masyarakat, Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan masyarakat dalam olahraga tenis meja.

- 4 Bagi Peneliti : Hasil penelitian kali ini diharapkan menjadi informasi tentang penelitian dan pemilihan proses pembelajaran dalam permainan tenis meja.