

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan dalam arti luas mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal, non formal maupun informal, sampai dengan suatu taraf kedewasaan tertentu, sedangkan secara terbatas, pendidikan diartikan sebagai proses interaksi belajar mengajar dalam bentuk formal yang dikenalkan sebagai pengajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang bertujuan mengarahkan siswa pada perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pengertian ini cukup simpel dan sederhana, akan tetapi bila pengertian ini ditelaah lebih jauh dan mendasar, maka akan terlihat lebih rumit dan begitu kompleksnya sehingga lebih dituntut dalam pengelolaan pembelajaran itu sendiri. Hal tersebut bisa dipahami karena mengarahkan siswa menuju sebuah perubahan dan merupakan suatu pekerjaan yang berat.

Pekerjaan ini membutuhkan suatu perencanaan yang mantap, berkesinambungan serta cara penerapan yang baik kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan seperti yang diinginkan.

Pendidikan jasmani suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru. Kenyataan ini bisa dilihat di lapangan melalui pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh penulis. Hal ini tentu saja mempengaruhi pola pikir dan persepsi guru pendidikan jasmani itu sendiri, bahwa gurulah yang mempunyai kuasa penuh dalam proses belajar mengajar tanpa mempertimbangkan perkembangan motorik peserta didiknya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tenis meja dalam kurikulum KTSP dalam bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya kelas X dimana pelaksanaannya harus dilakukan melalui praktek bukan hanya teori, yakni mempraktekkan teknik-teknik dasar dalam pelaksanaan pembelajaran tenis meja, maka di sini siswa dituntut agar dapat melakukan teknik-teknik dasar *forehand push* sesuai dengan KKM yang ada di sekolah tersebut, adapun teknik-teknik dasar dalam *forehand push* yaitu: Sikap Permulaan, Sikap Perkenaan, dan Sikap Akhir.

Tenis meja salah satu cabang olahraga yang populer dan banyak penggemarnya di masyarakat dan telah masuk ke sekolah lewat kegiatan kurikulum, karena cabang olahraga tenis meja selain cabang olahraga prestasi juga merupakan olahraga rekreasi yaitu hanya untuk mengisi waktu luang.

Ditinjau dari sarana dan prasarana SMA Negeri 1 Pantai Cermin memiliki beberapa sarana diantaranya lapangan bola voli 1 Unit, lapangan basket, lapangan futsal yang dimodifikasi, dan tenis meja 2 Unit, dan prasarananya yaitu Serta Bola dan Bad Tenis Meja.

Pada tanggal 19 Maret 2015 berdasarkan observasi siswa di SMA Negeri 1 Pantai Cermin, tentang pelajaran Tenis meja, masih banyak ditemukan siswa yang mengalami kesulitan pada permainan tenis meja khususnya pada pukulan *forehand push*, hal itu terbukti banyak siswa yang belum memahami bagaimana cara melakukan teknik dasar pukulan *forehand push* dengan benar, pada sikap awal, sikap perkenaan dan pada akhir pukulan.

Salah satu penyebab hal ini adalah karena kurang diterapkannya gaya pembelajaran yang lain, kurangnya usaha guru penjas untuk memotivasi siswa lama menjalankan materi terutama pada mata pelajaran teknik dasar pukulan *forehand push* tenis meja. Dalam pengelolaan kelas guru kurang melibatkan siswa untuk menghadapi masalah dalam pelajaran, penyajian materi kurang jelas sehingga siswa sulit menangkap pelajaran, dan selalu menggunakan metode komando sehingga siswa cepat merasa bosan terutama pada siswa perempuan yang tidak dapat memahami materi dengan cepat, dan masih banyak gerakan teknik dasar yang pukulan *forehand push* yang salah, ditambah lagi guru terlalu fokus kepada siswa laki-laki dan guru kurang tegas dalam bersikap sehingga menambah proses belajar menjadi kurang aktif.

Di sini guru kurang menggunakan ketrampilan variasi belajar dan pemanfaatan sarana prasarana, tidak adanya umpan balik atau tanya jawab untuk

mengetahui kekurangan dalam menjalankan materi, dalam mengakhiri pelajaran guru hanya menyampaikan materi untuk selanjutnya. Hal ini ditambah dengan pemahaman siswa tentang apa yang disampaikan guru rendah, serta rasa ingin tahu yang minim, sehingga siswa tidak dapat bekerjasama dengan baik antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan guru, siswa cenderung diam dan tidak banyak yang bertanya pada materi yang tidak diketahui serta perhatian guru sangat rendah terutama pada proses teknik dasar forehand push.. Hal tersebut dikarenakan guru hanya memberikan bola dan membiarkan siswa bermain tanpa ada pengawasan dari guru pada jam pelajaran berlangsung. Dalam pelajaran tenis meja khususnya forehand push terutama pada sikap perkenaan dengan bola dari 36 siswa Kelas X IPA1 di SMA N 1 Pantai Cermin tahun 2015/2016 banyak siswa mendapat ketuntasan yang sangat rendah dalam hal teknik dasar pukulan forehand push yang hanya 10 orang itu artinya hanya 28% dan 26 orang belum mencapai ketuntasan itu artinya 72% sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal(KKM) yaitu 75 yang ditetapkan sekolah. Dari 36 siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tentang teknik dasar pukulan forehand push masih tergolong rendah.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, sarana atau media pembelajaran, guru dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya materi teknik dasar pukulan *forehand push* menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Untuk itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai

gerakan teknik dasar pukulan *forehand push* dengan benar sehingga akan menghasilkan teknik pukulan yang benar dan maksimal. Jika selama ini guru pendidikan jasmani kesehatan menyajikan materi pukulan *forehand push* dengan menggunakan strategi pembelajaran yang membosankan tanpa mengikutsertakan siswa-siswi dalam proses pembelajaran yang berlangsung, maka disini guru menyajikan dan memberikan materi pelajaran dengan menggunakan metode dan strategi yang melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar mengajar.

Untuk itu terkait dalam hal tersebut, Peneliti menggunakan metode drill dengan variasi pembelajaran yang menurut peneliti merupakan salah satu metode yang tepat, karena peneliti ingin melihat perkembangan kemampuan siswa dalam proses belajar permainan tenis meja khususnya pada teknik dasar pukulan *forehand push*.

Metode Drill dengan variasi pembelajaran bertujuan untuk melibatkan semua siswa, Metode drill adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan/ berikan agar memiliki ketangkasan atau ketrampilan dari apa yang telah dipelajari (Sudjana, 1995:86).

Berdasarkan pemaparan teori dan fakta yang terjadi dilapangan. Penulis tertarik dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Forehand push* Pada Permainan Tenis Meja Melalui Metode Drill dengan Variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2015/2016.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Kurangnya minat belajar siswa/siswi pada pelajaran tenis meja khususnya *forehand push* Kelas X SMA Negeri 1 Pantai Cermin T.A.2015/2016.
2. Keterbatasan sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Pantai Cermin T.A.2015/2016.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam melakukan variasi mengajar penjas di Kelas X SMA Negeri Pantai Cermin T.A.2015/2016.
4. Rendahnya pengetahuan siswa tentang *forehand push* tenis meja di SMA N 1 Pantai Cermin T.A>2015/2016.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti seperti yang diuraikan dalam identifikasi masalah diatas dan banyak aspek-aspek latihan untuk memudahkan dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah “ Upaya Meningkatkan Hasil Pukulan *Forehand Push* Tenis Meja Melalui Metode Drill Dengan Variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2015-2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, rumusan masalah merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai hasil suatu penelitian. Jadi yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *forehand push* Pada Permainan Tenis Meja Melalui metode drill dengan variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2015/2016?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

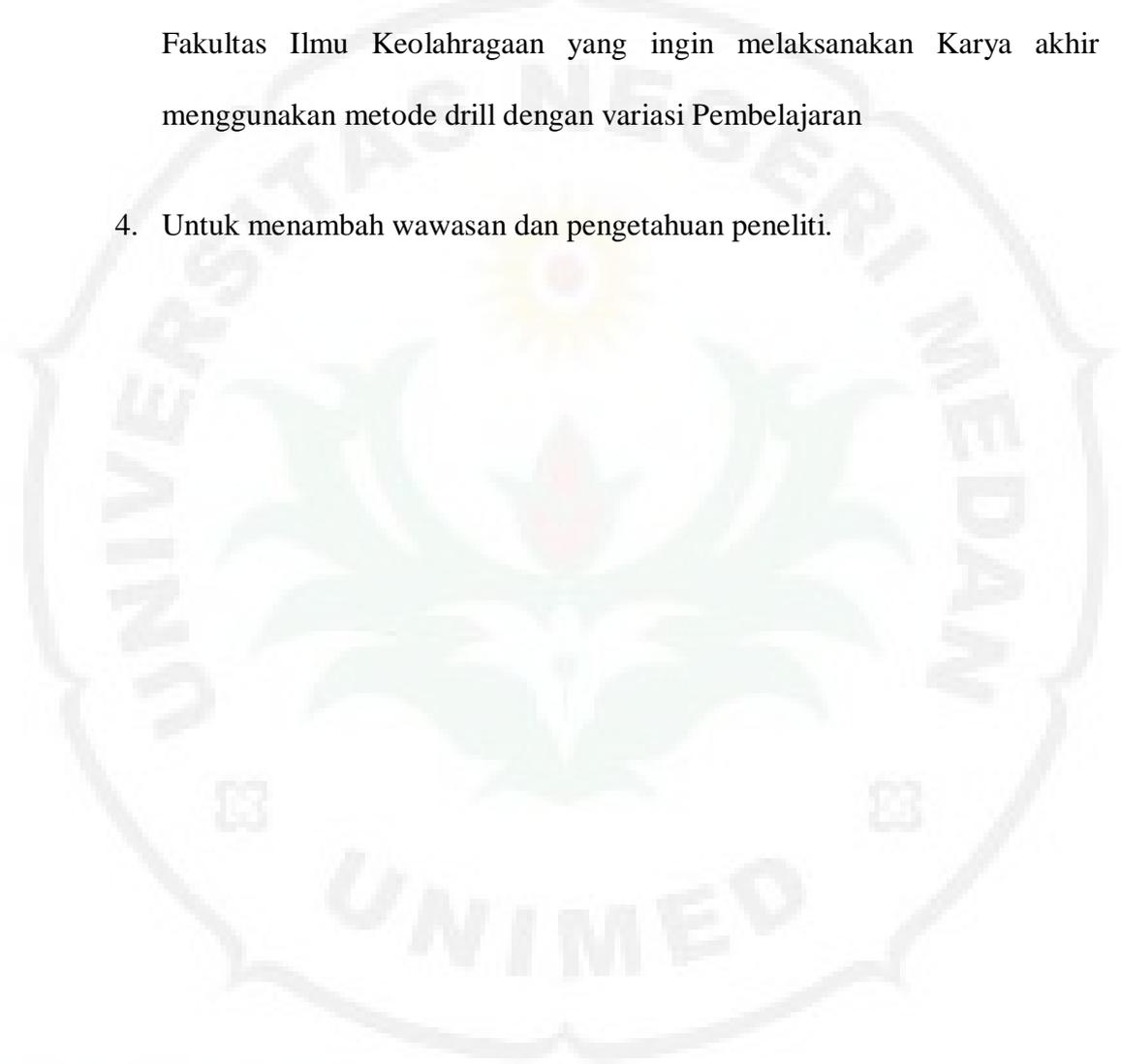
Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan Hasil Belajar *forehand push* Pada Permainan Tenis Meja Melalui Metode Drill dengan Variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2015/2016.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain :

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah SMA Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Ajaran 2015/2016 dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan metode drill dengan variasi pembelajaran.
2. Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa-siswi dalam melakukan pukulan *forehand push*.

3. Sebagai bahan bacaan yang berguna bagi mahasiswa unimed khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan yang ingin melaksanakan Karya akhir menggunakan metode drill dengan variasi Pembelajaran
4. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY