

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjaskes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikan unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani dan kesehatan yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Bila ditinjau dari per defenisi, pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Pendidikan jasmani ini karenanya harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran dan tubuh yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan seseorang. Pendekatan

holistik tubuh-j jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain pendidikan; psikomotor, kognitif, dan afektif.

Mata pelajaran Penjas Orkes sangat diminati oleh siswa SMA terutama kaum laki-laki, salah satunya adalah tenis meja yang merupakan salah satu cabang olahraga yang populer dan banyak penggemarnya di masyarakat dan telah masuk sekolah lewat kegiatan kurikulum, karena cabang olahraga tenis meja selain cabang olahraga prestasi juga merupakan olahraga rekreasi yaitu hanya untuk mengisi waktu luang saja.

Tenis meja merupakan salah satu jenis permainan pilihan yang dipelajari di sekolah menengah atas (SMA). Di dalam kurikulum, tenis meja termasuk ke dalam permainan bola kecil yang memiliki standar kompetensi yaitu mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan memiliki kompetensi dasar yaitu mempraktikkan keterampilan teknik bermain salah satu permainan olahraga bola kecil secara sederhana serta nilai kerja sama, kejujuran, menghargai, kerja keras dan percaya diri.

Dalam permainan tenis meja siswa dapat bermain tenis meja dengan baik apabila ia menguasai teknik dasar yang bagus sesuai dengan peraturannya, salah satunya adalah gerakan pukulan *forehand drive*. Penguasaan teknik *forehand drive* yang baik memungkinkan seorang siswa menciptakan poin. Oleh karena itu, gerakan pukulan *forehand drive* memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat dikesampingkan.

Pukulan *forehand drive* bertujuan untuk memudahkan para siswa untuk menciptakan poin. Tidak lepas dari itu penguasaan teknik pukulan *forehand drive* yang

baik akan memberikan nilai lebih bagi seorang siswa, karena dari keterampilan *forehand drive* yang ditunjukkan akan jelas kelihatan seberapa jauh kapasitas seorang siswa dalam menguasai teknik dasar bermain tenis meja.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa pada tanggal 4 oktober 2012 mengenai pembelajaran permainan tenis meja, khususnya pada teknik pukulan *forehand drive* tenis meja peneliti menyimpulkan masih rendahnya hasil belajar siswa. Dari 38 orang siswa kelas XI IPA-3 SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa tahun ajaran 2012/2013, ternyata hanya 11 siswa (28,94%) yang telah memiliki ketuntasan belajar pukulan *forehand drive* tenis meja, sedangkan 27 siswa (71,06%) yang belum memiliki ketuntasan belajar pukulan *forehand drive* tenis meja.

Berdasarkan observasi peneliti, penyebab kurangnya kompetensi hasil belajar penjas orkes materi tenis meja khususnya pukulan *forehand drive* terletak pada variasi gaya mengajar yang monoton. Dimana siswa hanya terfokus pada apa yang disampaikan oleh guru, hal itu menyebabkan siswa merasa jenuh bahkan siswa kurang merasakan proses pembelajaran tersebut serta siswa tidak dapat berkeaktifitas lebih aktif sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Kejenuhan yang dialami oleh siswa ditambah oleh waktu pembelajaran penjas orkes yang dilakukan pada siang hari.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu mengetahui gaya mengajar yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran penjas orkes khususnya pukulan *forehand drive* tenis meja agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan maksimal. Untuk mencapai hasil belajar pukulan *forehand drive* tenis meja secara efektif dan

efisien maka peneliti mempunyai ketertarikan untuk menerapkan gaya mengajar yang tepat.

Salah satu gaya mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja adalah gaya mengajar *self-check* menggunakan rekaman video. Apabila gaya mengajar *self-check* menggunakan rekaman video diterapkan dalam proses pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja, siswa dapat lebih aktif, serta kejenuhan yang dirasakan oleh siswa akan berkurang dikarenakan pada proses pembelajaran akan menggunakan rekaman video. Meskipun siswa banyak berperan dalam proses belajar, namun bimbingan guru tetap diperlukan agar tercipta proses pembelajaran yang baik dan mendapat hasil yang maksimal.

Berdasarkan keterangan tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang :” Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Forehand Drive* Tenis Meja Dengan Gaya Mengajar *Self-Check* Menggunakan Rekaman Video Pada Siswa Kelas XI SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2012/2013 ”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah :

1. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi pukulan forehand drive tenis meja.
2. Masih banyak siswa yang belum memahami materi pukulan forehand drive tenis meja.
3. Kesulitan guru dalam melakukan evaluasi kepada setiap siswa.
4. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran pukulan forehand drive tenis meja di kelas XI SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2012/2013.

## C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah melihat upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan gaya mengajar *self-check* menggunakan rekaman video pada teknik pukulan forehand drive tenis meja di kelas XI SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2012/2013.

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

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah : "Apakah gaya mengajar *Self-Check* menggunakan rekaman video dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand drive* tenis meja pada siswa kelas XI SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa tahun ajaran 2012/2013?"

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

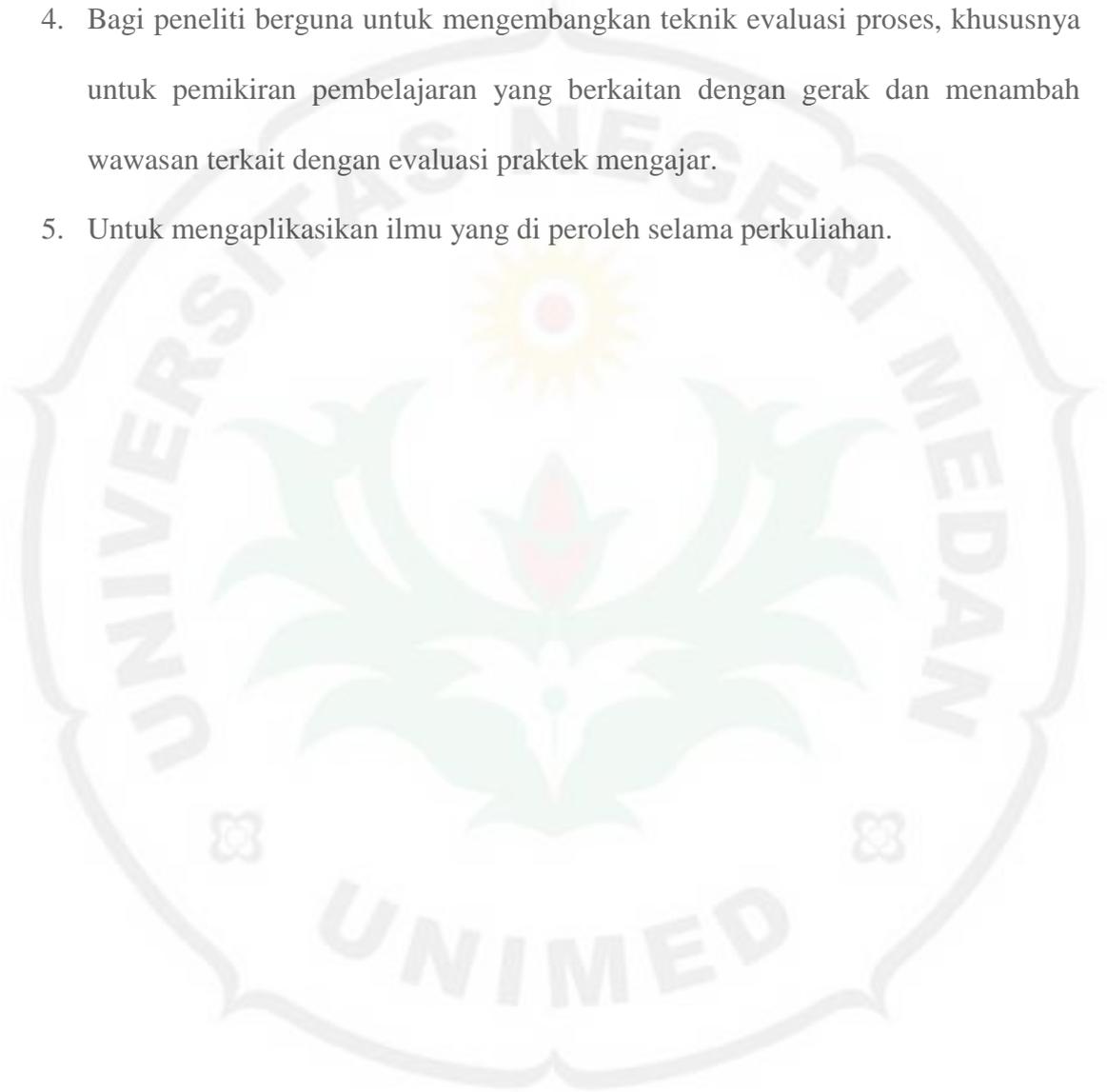
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pukulan *Forehand Drive* tenis meja dengan gaya mengajar *Self-Check* menggunakan rekaman video pada siswa kelas XI SMA NUR AZIZI Tanjung Morawa tahun ajaran 2012/2013.

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

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan khususnya pada materi pelajaran penjas.
2. Bagi guru berguna sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran penjas.
3. Bagi sekolah berguna untuk menambah wawasan strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa.

4. Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan teknik evaluasi proses, khususnya untuk pemikiran pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan menambah wawasan terkait dengan evaluasi praktek mengajar.
5. Untuk mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY