

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, fisik, kecerdasan dan pertumbuhan watak. Banyak dijumpai penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru, sedangkan siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Serta kurangnya pemikiran guru untuk melakukan variasi pembelajaran serta memodifikasi media pembelajaran yang hanya menggunakan fasilitas yang ada di sekolah. Hal tersebut dapat mengeluarkan buah pikiran. Untuk itu guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan strategi dan variasi yang tepat dalam proses pembelajaran yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sementara masih banyak cara untuk melakukan modifikasi fasilitas olahraga berupa media *return board* (papan pantul) yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam penerapan media *return board* (papan pantul) dalam pembelajaran tenis meja yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa yang kita ajar, karena karakteristik juga merupakan salah satu faktor tepat atau tidaknya penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan saya di sekolah SMA Negeri 3 Binjai pada tanggal 23 November 2012 pada jam pelajaran pendidikan jasmani, sarana

prasarana untuk melakukan aktivitas bermain tenis meja di sekolah itu terbatas sekolah tersebut mempunyai 2 buah meja, tetapi hanya 1 yang digunakan untuk bermain dan bat hanya 4 buah sehingga fasilitas tidak memadai untuk melakukan aktivitas belajar bermain tenis meja. Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran tenis meja menjadi tidak efektif, dan akibatnya bahwa target kurikulum menjadi sangat rendah.

Dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah yang saya observasi pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam permainan tenis meja di SMA Negeri 3 Binjai, fasilitas yang dimiliki belum cukup memadai untuk menjalankan proses pembelajaran secara maksimal kemudian kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar khususnya dalam permainan tenis meja masih banyak yang kurang baik dan benar dalam melakukan teknik dasar bermain tenis meja dengan menggunakan pukulan *forehand drive*, sehingga guru pendidikan jasmani hanya memberikan pengajaran terhadap siswa dalam bermain tenis meja dengan menggunakan media yang ada di sekolah secara bergantian serta tidak dapat memaksimalkan teknik pembelajaran tenis meja. Selanjutnya proses kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kurang bervariasi, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar pukulan *forehand drive* tenis meja dan kurang mengetahui apa yang harus dikerjakan dalam melakukan teknik pukulan *forehand drive* pada permainan tenis meja.

Belajar adalah suatu hasil yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Husdarta (2000:2)

mengatakan “belajar adalah suatu proses tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya”.

Sama halnya dengan mengajar, dimana mengajar adalah suatu hasil mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar lingkungan anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melalui hasil belajar. Husdarta (2003:3) “mengajar adalah upaya guru dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarah, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”.

Hasil belajar sendiri sering mengalami kendala yang akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan belum berhasil sepenuhnya, dikarenakan kurangnya fasilitas di sekolah. Berdasarkan dari kondisi tersebut maka perlu diketahui cara penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan dari pendidikan dapat dicapai dengan maksimal. Pembelajaran adalah usaha yang sadar dan sengaja oleh guru dan murid yang membuat siswa belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dalam hasil belajar siswa.

Tenis meja merupakan salah satu jenis permainan bola kecil sebagai materi yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Tennis meja merupakan suatu permainan yang memiliki teknik dasar yang harus dilatih dan dipahami secara baik dan benar untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Media *return board* adalah suatu alat bantu penyajian yang digunakan guru untuk mengajarkan teknik dasar *forehand drive* dalam permainan tennis meja kepada siswa, agar pelajaran tersebut dapat dipahami serta diaplikasikan secara

baik dan benar. Dengan pemilihan media mengajar yang tepat maka akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Dalam usaha pencapaian hasil belajar guru sangatlah dibutuhkan. Sesungguhnya pekerjaan mendidik adalah pekerjaan yang sangat kompleks, sedemikian banyak masalah yang dihadapi oleh seorang guru saat berada di depan kelas, serta melibatkan interaksi instruksional. Dari hasil pengamatan dan hasil konsultasi kepada guru olahraga SMA Negeri 3 Binjai bahwa masih banyak siswa yang kemampuan melakukan teknik dasar permainan tenis meja khususnya *forehand drive* sangat kurang, baik sikap berdiri, posisi tangan, posisi bad, dan gerak keseluruhannya. Salah satu penyebab hal ini terjadi adalah kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah dan kurangnya variasi guru dalam proses belajar mengajar serta kurangnya modifikasi fasilitas yang ada di sekolah, dan berdasarkan observasi penulis yang dilihat bahwa masih rendahnya hasil belajar teknik pukulan dasar *forehand drive* dalam tenis meja, siswa kelas X SMA Negeri 3 Binjai, dikarenakan faktor mengajar seorang guru yang tidak bervariasi dan kurangnya modifikasi media pembelajaran terhadap siswa serta kurangnya fasilitas di sekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi tenis meja. Guru sepenuhnya mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyiapkan seluruh aspek kepentingan dalam hasil belajar mengajar tersebut. Sedangkan siswa lebih cenderung untuk mengikuti instruksi guru sehingga efektivitas waktu sepenuhnya dikuasai oleh guru. Hal ini yang membuat siswa menjadi bosan dan malas dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik untuk menerapkan model pembelajaran terhadap siswa sehingga seluruh siswa dapat berperan aktif guna melakukan latihan pukulan *forehand drive*. Salah satu model pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan pembelajaran media *return board* (papan pantul). Dari model pembelajaran seperti ini diharapkan mampu menjadi masukan dan cara alternative lain dalam penggunaan dan penerapan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Sehingga pelaksanaan belajar mengajar itu sendiri lebih bervariasi serta mampu menumbuhkan minat, motivasi dan kreativitas.

Dari uraian di atas penulis ingin melaksanakan penelitian dengan judul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Forehand Drive* Tenis Meja Melalui Pembelajaran Media *Return Board* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini, yang menjadi identifikasi masalahnya adalah: a) Apakah melalui pembelajaran media *return board* dapat mempengaruhi hasil belajar tehnik dasar *forehand drive* tenis meja pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Binjai T.A 2012/2013? b) Faktor-faktor apa sajakah yang diperlukan untuk meningkatkan hasil pukulan *forehand drive* pada permainan tenis meja pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Binjai T.A 2012/2013? c) Apakah melakukan

teknik dasar *forehand drive* dapat mempengaruhi hasil belajar tenis meja pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Binjai T.A 2012/2013? d) Apakah media pembelajaran yang digunakan guru olahraga sudah tepat sasaran dalam penguasaan teknik dasar permainan tenis meja khususnya pukulan *forehand drive*?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang berkaitan dengan yang akan diteliti seperti yang dikemukakan dalam identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini masalah akan dibatasi pada dua variabel :

Variabel Bebas : Pembelajaran Media *Return Board*

Variabel Terikat : Hasil belajar teknik dasar tenis meja pukulan *forehand drive*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, telah diuraikan pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana dengan menggunakan pembelajaran media *return board* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand drive* pada permainan tenis meja siswa kelas X SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

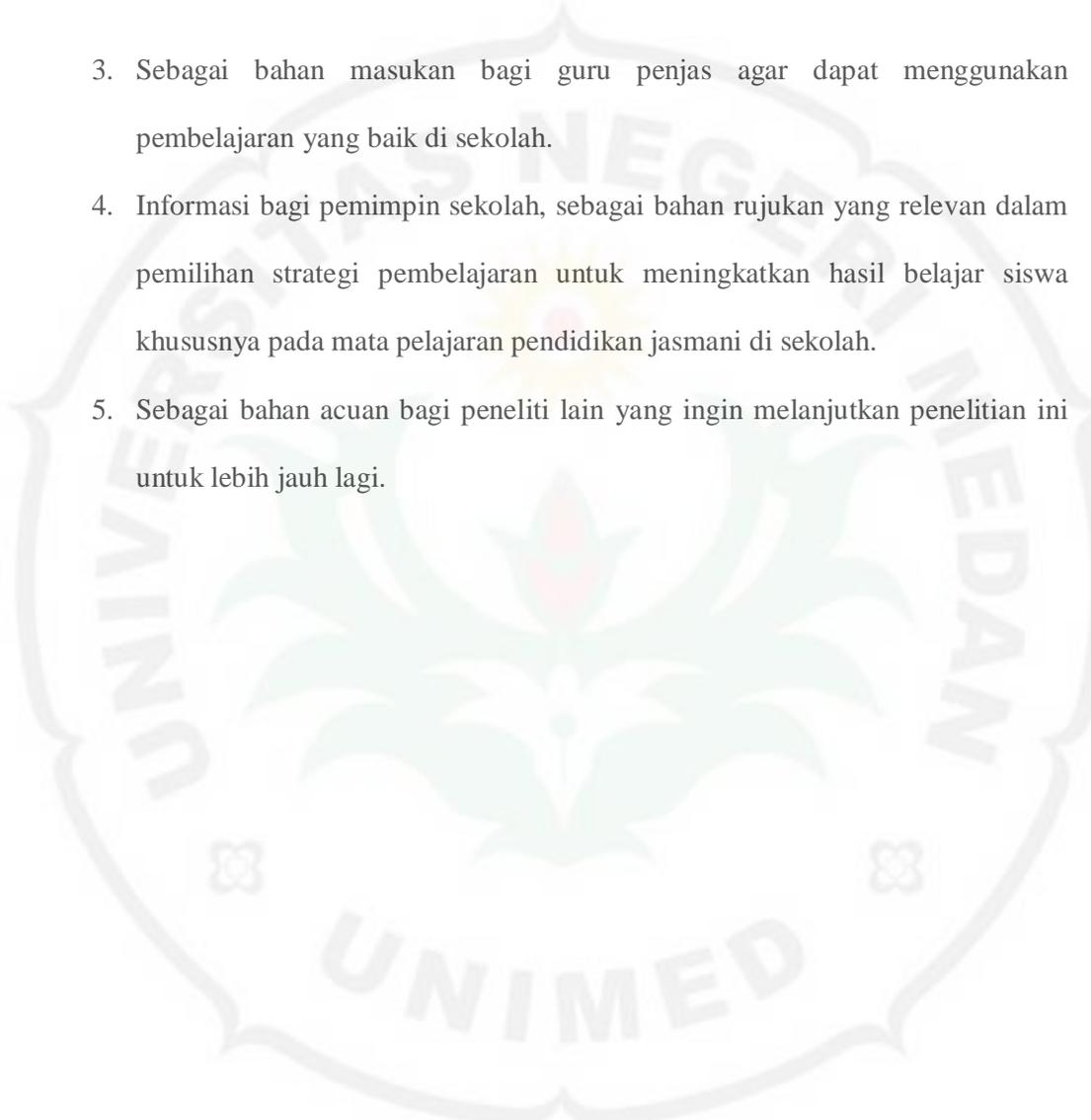
1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran media *Return Board* mempengaruhi hasil belajar teknik dasar tenis meja *forehand drive* pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah khususnya kemampuan teknik dasar *forehand drive* pada cabang olahraga tenis meja.
3. Informasi bagi kepala sekolah, sebagai bahan rujukan yang relevan dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini untuk lebih luas lagi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Peneliti sendiri agar dapat mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode pembelajaran berpasangan dalam mengoptimalkan pembelajaran tenis meja.
2. Sebagai bahan informasi bagi siswa dalam belajar tenis meja.

3. Sebagai bahan masukan bagi guru penjas agar dapat menggunakan pembelajaran yang baik di sekolah.
4. Informasi bagi pemimpin sekolah, sebagai bahan rujukan yang relevan dalam pemilihan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
5. Sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini untuk lebih jauh lagi.



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY