

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk membawa peserta didik pada suatu perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pengertian ini kelihatan cukup simpel dan sederhana, akan tetapi bila pengertian ini ditelaah lebih dalam, maka akan terlihat rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam mengelolah pelajaran itu sendiri. Hal itu bisa dipahami karena membawa peserta didik kearah perubahan yang diinginkan merupakan pekerjaan yang berat. Pekerjaan ini membutuhkan suatu analisis yang tajam dan perencanaan yang mantap, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat serta menerapkannya kepada peserta didik.

Sejalan dengan itu penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang bisa diharapkan dalam meningkatkan sumber daya manusia. Media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu menggunakan media dinding dan berpasangan.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru. Kenyataan ini bisa dilihat dilapangan 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 aspek perkembangan motorik peserta didiknya.

Salah satu cabang olahraga yang masuk kedalam pembahasan pendidikan jasmani sekolah yaitu keterampilan *forehand* pada tenis meja. Setiap orang yang melakukan gerak dalam tenis meja sangat penting dalam mengetahui cara melakukan dan menguasai teknik gerak melakukan *forehand* yang ada dalam permainan tenis meja tersebut. Dalam pelaksanaan praktek tenis meja tentunya, pada saat penerapannya dilapangan ternyata mengalami hambatan yaitu kurang pemahannya anak dalam melakukan teknik memukul *forehand* dapat dikarenakan anak kurang menguasai materi pada saat penyampaian materi dalam teori tenis meja dikelas dan ada anak kurang berperan aktif pada saat praktek berlangsung, padahal teknik memukul *forehand* yang paling penting untuk dikuasai oleh seseorang dalam permainan tenis meja.

Selanjutnya dilihat dari teknik pukulan bola, maka pukulan bola dalam permainan tenis meja dapat dilakukan dengan menggunakan pukulan *forehand drive* dan *backhand drive*. Dari teknik-teknik dasar memukul bola di atas, yang menarik untuk diteliti adalah teknik *forehand drive*. Hal ini disebabkan masih banyak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu yang sering melakukan kesalahan dalam memukul bola dengan menggunakan teknik tersebut dalam permainan tenis meja.

SMP Negeri 1 Bilah Barat merupakan sekolah yang cukup layak untuk melaksanakan proses belajar mengajar, apalagi bila dilihat dari sarana dan

prasarananya yang tersedia di sekolah tersebut. SMP Negeri 1 Bilah Barat memiliki ruangan aula yang digunakan untuk melakukan permainan tenis meja, dan dilihat dari perlengkapan peralatannya SMP Negeri 1 Bilah Barat memiliki meja tenis yang berjumlah 2 buah, bet berjumlah 8 buah dan bola berjumlah 10 buah. Melihat hasil proses belajar mengajar yang telah diberikan guru yang lulusan D3 keolahragaan UNIMED kepada para siswanya, rata-rata siswa cepat mencerna isi materi pembelajaran yang telah diberikan, apalagi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Mata pelajaran pendidikan jasmani sangat digemari oleh siswa, selain mudah dipahami, mata pelajaran pendidikan jasmani juga mengandung materi pelajaran permainan. Olahraga permainan tersebut seperti tenis meja.

Namun dari observasi dan pengamatan peneliti serta konsultasi dengan guru di bidang studi pendidikan jasmani yang mengajar di SMP Negeri 1 Bilah Barat olahraga permainan mendapat respon yang sangat buruk dari siswanya. Olahraga beregu seperti bola kecil khususnya tenis meja kurang mendapat respon yang positif dari siswa. Dan menurut para siswanya, cabang olahraga tenis meja sangat menguras banyak tenaga dan pikiran yang bersifat membosankan. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang selalu monoton, seperti kurangnya variasi dalam mengajar dan kurangnya pemahaman guru dalam pelajaran tenis meja serta pelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik sehingga siswa kurang tertarik saat melakukan tenis meja. Siswa juga kurang mengetahui teknik-teknik tenis meja yang benar seperti saat melakukan teknik pukulan *forehand drive*.

Hal tersebut menyebabkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII-D berjumlah 34 orang pada mata pelajaran tenis meja rendah. Dari nilai rata-rata kelas

menunjukkan 13 siswa (38%) siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar pukulan *forehand drive* tenis meja dan 21 siswa (62%) siswa belum mencapai ketuntasan belajar pukulan *forehand drive* tenis meja. Besar rata-rata nilai siswa yang mendapat nilai dibawah 75 menjadi bukti bahwa hasil belajar siswa-siswi di kelas VIII SMP Negeri 1 Bilah Barat belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan dengan menggunakan teknik *forehand drive* mengindikasikan bahwa teknik pukulan ini masih kurang dikuasai siswa dan diperlukan tindakan antisipasi sehingga pada masa yang akan datang hasil belajar melakukan pukulan dengan menggunakan teknik *forehand drive* dalam permainan tenis meja dapat ditingkatkan.

Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam media pembelajaran dan perhatian guru, sehingga mengakibatkan kegiatan hasil belajar masih kurang maksimal. Disamping itu peserta didik merasa jenuh mengikuti pelajaran karena kurangnya variasi dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas yang menjadi permasalahan adalah bagaimana pengaruh penggunaan media berpasangan dalam meningkatkan hasil belajar *forehand drive* dalam permainan tenis meja? Permasalahan tersebut menarik untuk diangkat dalam suatu penelitian yang berjudul : **“Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Forehand* Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Berpasangan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu Tahun Ajaran 2012-2013.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka menjadi identifikasi masalah adalah: Faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mempelajari keterampilan *forehand* tenis meja? Apakah media pembelajaran yang diterapkan guru pendidikan jasmani dapat meningkatkan hasil belajar tenis meja? Bila seandainya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar tenis meja, apakah media berpasangan dapat meningkatkan hasil belajar *forehand* tenis meja?

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka penulis membatasi penelitian ini membahas peningkatan hasil belajar pukulan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui pembelajaran menggunakan media berpasangan pada siswa kelas VIII SMP NEGERI 1 Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu Tahun Ajaran 2012-2013.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja melalui pembelajaran media berpasangan dikelas VIII SMP Negeri 1 Bilah Barat Tahun Ajaran 2012 /2013?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan informasi permasalahan yang telah dikemukakan di atas, yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja melalui pembelajaran menggunakan media berpasangan pada siswa kelas VIII SMP NEGERI 1 Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu Tahun Ajaran 2012-2013.

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

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi bagi masyarakat dan instansi pendidikan.
2. Sebagai bahan masukan kepada guru-guru di SMP NEGERI 1 Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu untuk menerapkan sistim pembelajaran yang lebih baik nantinya.
3. Sebagai penambah wawasan pengetahuan bagi pembaca tentang permasalahan yang diteliti.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berkaitan dengan permasalahan yang ditelitinya.