

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan program pengajaran yang sangat penting dalam pembentukan kebugaran para siswa. Pembelajaran olahraga dan kesehatan ini di harapkan dapat mengarahkan siswa untuk dapat beraktivitas olahraga agar tercipta generasi muda yang sehat dan kuat. Pendidikan jasmani dan kesehatan yang diajarkan di sekolah-sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai hal diantaranya: Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, permainan, dan cabang olahraga terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina fisik, perkembangan watak, keterampilan gerak, kepribadian yang harmonis dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Menurut Mahendra (2003:13) bahwa Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya domain efektif.

Permainan tenis meja termasuk salah satu permainan yang populer di Indonesia. Mulai dari kota hingga pedesaan hampir selalu ada sarana bermain

tenis meja. Permainan tenis meja banyak diminati mulai dari anak-anak hingga orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan. Tenis meja adalah permainan yang merupakan salah satu jenis permainan bola kecil yang biasa yang di mainkan dalam sebuah lapangan kecil yang mungkin mirip dengan meja biasa. Permainan dapat di lakukan secara individu maupun ganda seperti permainan bulu tangkis.

Tenis meja adalah cabang olahraga yang dilakukan oleh dua orang pemain (tunggal) atau dua pasang pemain (ganda) secara berhadapan dengan menggunakan bola kecil, bet dan kayu yang dilapisi karet, dan lapangan permainan berupa meja. Induk organisasi olahraga tenis meja atau yang juga di kenal dengan nama ping pong ini adalah ITTF (*Internatioanal Table Tennisfederatation*) untuk tingkat dunia dan PTMSI (Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia) untuk tingkat nasional.

Dikalangan masyarakat Indonesia, tenis meja menjadi salah satu olahraga yang sangat populer dan sering diperlombakan mulai dari acara Agustusan sampai perhelatan olimpiade. Tenis meja dapat dimainkan dengan mudah, tidan membutuhkan tempat yang luas, bahkan bisa dimainkan didalam ruangan .

Kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti aktivitas permainan tenis meja harus meruju pada rumusan kompetensi dasar taktis permainan tenis meja, misalnya cara melakukan servis bekhhand dan forehandatas maka pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan tenis meja perlu didukung beberapa factor sepertilingkungan pembelajaran, sarana

pembelajaran, alat-alat pembelajaran, dan penerapan model, strategi atau pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hasil belajar ialah yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah di beri hasil tes belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang di peroleh siswa sebagai acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran (Dimyyati dan Mudjono 2006).

Permainan tenis meja dijadikan salah satu aktifitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, atas dasar itu dilingkungan persekolahan, permainan tenis meja dijadikan salah satu aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan kelas VIII SMPN 4 Loli. Secara spesifik permainan tenis meja dijadikan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahragadi SMPN 4 Loli.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembentukan hasil belajar tidak hanya berpatokan untuk belajar dalam ruangan kelas saja, namun juga dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan dan pembelajaran lain diluar lingkungan sekolah, diluar ruangan kelas seperti halnya belajar mandiri baik dalam bidang seni maupun olahraga. Seperti halnya penelitian ini, peneliti akan mengulas tentang meningkatkan hasil belajar tenis meja. Kegiatan olahraga ini banyak dampak positif terhadap jiwa dan raga sendiri selain untuk menjadikan raga ini sehat, namun juga memiliki nilai-nilai positif. Seperti halnya kedisiplinan, pembentukan mental, membuka wawasan berpikir dan lain sebagainya.

Permainan tenis meja merupakan permainan yang diajarkan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Loli. Berdasarkan hasil observasi permainan tenis meja merupakan salah satu jenis permainan yang disukai oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Loli, namun karena metode pengajaran yang kurang menyenangkan membuat siswa kurang antusias dan pasif. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes.

Pada penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Loli, hal ini dikarenakan di SMPN 4 Loli dengan penelitian tentang “UPAYA MENINGKATKAN KETRAMPILAN PERMAINAN TENIS MEJA DENGAN PENDEKATAN TAKTIS PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 LOLI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar pada materi tenis meja di SMPN 4 Loli.
2. Belum diketahui ketrampilan bermain tenis meja pada SMPN 4 Loli.
3. Belum diketahui upaya Guru dalam mengetahui ketrampilan bermain tenis meja bagi siswa di SMPN 4 Loli.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti mengetahui masalah penelitian yaitu: upaya meningkatkan ketrampilan tenis meja dengan pendekatan taktis di SMPN 4 Loli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan ketrampilan permainan tenis meja dengan pendekatan taktis di SMPN 4 Loli?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan ketrampilan permainan tenis meja dengan pendekatan taktis di SMPN 4 Loli.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran aktivitas permainan tenis meja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien dalam

rangka mengembangkan tanggung jawab pribadi anak, dan guru bisa lebih cermat dalam menggunakan model pembelajaran agar bisa mencapai tujuan penjas yang seutuhnya.

- b. Bagi Siswa: Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan permainan tenis meja dengan penerapan taktis.
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian tindakan kelas ini akan memberikan sumbangan ilmu yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan aktivitas proses pembelajaran.