

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah selain yaitu mengembangkan berbagai unsur-unsur phisikis pada diri anak. Seperti yang dikemukakan Rosidi (2012 : 23), bahwa “ pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka pendidikan nasional.” Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya melalui pendidikan jasmani, anak sebagai peserta didik selain akan belajar keterampilan gerak siswa juga belajar keterampilan – keterampilan lain seperti terampil dalam bergaul, bekerjasama, jujur, menerima kekalahan dan meningkat kebugarannya yang kesemuanya itu diperlukan dalam kehidupan sehari – sehari.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru, dengan menggunakan bahan pelajaran, teknik penyampaian, pendekatan pembelajaran, dan sumber belajar yang ada pada suatu lingkungan tersebut(Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang kompleks (rumit), namun dengan maksud yang sama yaitu memberi pengalaman belajar kepada siswa sesuai dengan tujuan. Dan tujuan yang hendak dicapai sebenarnya merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran (Sumiati dan Asra, 2007:3). Dalam belajar individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akibat belajar tersebut maka kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik memberi batasan yang berbeda tentang belajar.

Menurut Rusli Lutan (2001:7), belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, bukan karena pengaruh faktor keturunan atau kematangan dan perubahan yang diharapkan bersifat melekat atau permanen. Tenis meja, atau ping pong adalah salah satu jenis olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan.

Ada beberapa teknik dasar pukulan dalam permainan tenis meja, diantaranya yaitu: *Push*, yaitu teknik memukul bola dengan gerakan mendorong dan sikap bet terbuka. Biasanya teknik ini digunakan untuk mengembalikan pukulan push dan chop dari lawan. Ada 2 jenis pukulan *push*, yaitu: *forehand push* dan *backhand push*. *Drive*, yaitu teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup. *Drive* bisa digunakan sebagai pukulan serangan dan dapat dikontrol sesuai dengan keinginan. Ada dua jenis pukulan *drive*, yaitu *Forehand drive* dan *Backhand drive*. *Chop (Backspin)*, yaitu teknik memukul bola dengan gerakan seperti menebang dengan kapak atau disebut juga gerakan membacok. Pukulan ini dapat digunakan untuk mengembalikan pukulan bola yang bermacam-macam.

Ada dua jenis pukulan *chop*, yaitu *Forehand chop* dan *Backhand chop*. Servis, yaitu salah satu teknik yang paling penting dan juga merupakan kesempatan pertama untuk menguasai permainan dan memegang inisiatif. Ada dua jenis pukulan servis, yaitu *Service Forehand* dan *Service backhand*. Top spin, yaitu *drive stroke* yang dikembangkan lebih lanjut. Perbedaannya jika *drive stroke* kekuatan diubah menjadi bentuk kecepatan, sedangkan top spin kekuatan diubah menjadi bentuk *spin*.

Dari observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Binoni peneliti mendapati proses pembelajaran tenis meja di SD Negeri Binoni adalah siswa belum banyak melakukan permainan tenis meja dan menurut peneliti, para

siswa lebih memilih olahraga kasti dan sepak bola karena dapat mencakup banyak siswa dan semua siswa dapat bergerak sehingga lebih menyenangkan. Perlu diketahui bahwa respon siswa dalam berolahraga menjadi pengaruh dalam guru memberikan materi pembelajaran.

Untuk itu guru enggan memberikan karena tidak praktis diterapkan pada banyak siswa, mengingat pembelajaran di lapangan guru mengajar secara paralel, artinya satu guru penjas mengampu lebih dari satu kelas dalam satu kali tatap muka. Oleh karena itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian yaitu tinjauan tentang pembelajaran teknik dasar permainan tenis meja di SD Negeri Binoni.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti :

1. Pengetahuan Teknik Dasar permainan tenis meja di SD Negeri Binoni masih kurang.
2. Minat dalam permainan tenis meja masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu Teknik Dasar Permainan Tenis Meja di SD Negeri Binoni.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana Pembelajaran Teknik Dasar Dalam Permainan Tenis Meja pada siswa kelas VI di SD Negeri Binoni?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pembelajaran Teknik Dasar Dalam Permainan Tenis Meja pada siswa kelas VI di SD Negeri Binoni.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

- a. Harapan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai bahan referensi bagi penelitian – penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi menjadi salah satu referensi perpustakaan UKAW
- c. Sebagai referensi guru maupun pelatih untuk meningkatkan minat siswa dalam Pembelajaran Tenis Meja

2. Manfaat praktis

Bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang Pembelajaran Teknik Dasar *Forehand* dan *Backhand* dalam Permainan Tenis Meja pada siswa kelas VI di SD Negeri Binoni.