

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan sebuah aktifitas fisik yang mana tujuan dari berolahraga adalah mencapai prestasi setinggi-tingginya dengan semaksimal mungkin bagi mereka baik yang dia dalam individu maupun tim. Untuk mendapatkan prestasi di bidang olahraga yang digeluti diharapkan mendapat ilmu pengetahuan dan teknologi yang kegunaannya tepat.

Pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Utama A.M. Bandi, 2011:1).

Olahraga merupakan aktivitas yang sangat penting untuk mempertahankan dan menjaga kebugaran seseorang Khobir et al. (2018:45). Oleh karena itu, peranan metode pengajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa. Seperti menurut Ginanjar and Agi (2019:22). Dalam proses pendidikan jasmani sudah ditentukan dan memiliki tujuan yang dilaksanakan dan ingin dicapai, seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa kompetensi siswa yaitu tujuan yang ingin di capai. Sehubung dengan mengajar

guru, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif antara guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing.

Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika siswa lebih aktif dibandingkan dengan gurunya. Oleh karenanya, metode mengajar dengan baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa dan sesuai dengan kondisi pembelajaran. Untuk mencapai servis yang tepat dan sulit diterima lawan diperlukan metode yang tepat. Penggunaan metode yang tepat bagi atlet pemula tenis meja dalam melakukan pukulan akan mempermudah proses latihan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Permainan tenis meja dari mulai anak-anak dan orang tua, pria ataupun wanita cukup besar peminatnya, hal ini disebabkan karena olahraga yang satu ini tidak rumit untuk diikuti. Dalam permainan ini diperlukan bet yang digunakan untuk memukul bola, dan bola merupakan objek yang dipukul. Pada dasarnya permainan ini sama halnya dengan permainan yang lain dimana dalam awal permainannya diawali dengan pelaksanaan servis terlebih dahulu. Setiap bentuk teknik dasar pukulan oleh seorang pemain dengan keras dan akurat ke bidang permainan lawan menjadi satu daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipisahkan dari olahraga permainan ini.

Olahraga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga pemerintah kita menjadikan olahraga sebagai sarana Pembangunan Nasional. Hal ini dapat dilihat dalam UU Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, pada Pasal 21 ayat 3 dan 4 dijelaskan: Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui

tahap pengenalan olahraga, pemantauan, pemanduan, serta pengembangan bakat dan peningkatan prestasi melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat.

Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaraan, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas serta disiplin dapat memperat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa. Untuk itu perlu adanya pengenalan dan pembinaan olahraga sejak dini. Salah satu usaha pemerintah yaitu dengan memasukkan pelajaran olahraga menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah.

Seperti tertuang dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 Bab VI pasal 25 ayat 3 dan 4 (2005 : 9) dijelaskan bahwa “(3) Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan pada semua jenjang pendidikan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan olahraga sesuai dengan bakat dan minat. (4) Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dengan memperhatikan potensi, kemampuan, minat, dan bakat peserta didik secara menyeluruh, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler”.

Tenis meja merupakan olahraga yang dimainkan di dalam gedung (*indoor game*) oleh dua atau empat pemain. Pada permainan ini digunakan bet dari kayu yang dilapisi karet untuk memukul bola melewati net yang membentang

di atas meja dan dikaitkan pada dua tiang net. Seperti permainan lainnya, permainan tenis meja diawali dengan melakukan servis. Namun pada permainan tenis meja, bola yang diservis harus terlebih dahulu menyentuh bidang permainan server. Setelah bola memantul melewati net, bola akan jatuh dibidang permainan lawan untuk selanjutnya bola dipukul oleh penerima langsung kembali jatuh kebidang permainan server dan seterusnya

Pada saat ini olahraga permainan tenis meja telah digemari oleh masyarakat, karena cabang olahraga tenis meja merupakan cabang olahraga prestasi, rekreasi dan cabang olahraga pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perkumpulan olahraga di tingkat regional, nasional, maupun internasional. Bahkan di Indonesia sendiri permainan tenis meja ini sudah merupakan cabang olahraga ekstrakurikuler disekolah – sekolah, dari mulai tingkat SD hingga perguruan tinggi.

Sebagai olahraga permainan yang diawali dengan servis untuk memulai permainan, teknik ini sangatlah penting untuk dikuasai dengan baik. Pukulan servis bukan hanya berfungsi untuk memulai permainan, tetapi juga merupakan serangan awal kepada lawan. Tidak jarang servis yang baik akan sulit diterima oleh lawan sehingga menghasilkan poin dengan mudah. Pemain yang melakukan servis harus mampu menentukan waktu, arah, kecepatan serta ketajaman yang tepat, karena dengan servis yang baik dan tepat akan dapat mematikan lawan atau membuat lawan mengembalikan bola tidak sempurna yang selanjutnya dapat dimatikan.

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan yang diajarkan di

sekolah.. Menurut Rosdiani (2015: 1) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik siswa.

Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek berikut: 1) Permainan dan olahraga, 2) Aktivitas pengembangan 3) Aktivitas senam, 4) Aktivitas ritmik, 5) Aktivitas air, 6) Pendidikan luar kelas, 7) Kesehatan. Melalui ketujuh aktivitas tersebut penjas tidak mungkin dapat berfungsi seperti yang diharapkan, mengingat keterbatasan berbagai hal, sehingga tidak tercukupi volume latihan, frekuensi dan intensitas minimalnya untuk mencapai taraf yang digariskan. Akan tetapi penjas harus dilaksanakan sebagai upaya untuk menumbuhkembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas-aktivitas yang menarik perhatian dan minat siswa, sehingga aktivitas jasmani dijadikan sebagai budaya dan kebutuhan (Depdiknas, 2006: 6).

Wabah virus Covid-19 membuat hampir semua sekolah melakukan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) . Hal ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk memutus rantai penyebaran virus yang saat ini sangat meresahkan. Dalam pembelajaran saat ini banyak dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi seperti *Handphone (HP)* dan laptop sebagai sarana pembelajaran. Dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Anderson dalam Bambang Warsita (2018: 123) menjelaskan bahwa

media dapat dibagi menjadi dua, yaitu yang pertama sebagai alat bantu pembelajaran dan yang kedua sebagai media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran sebagai salah satu proses pembelajaran dapat memberikan minat dan keinginan yang baru dari peserta didik, (Azhar Arsyad, 2010: 15). Dalam situasi pandemi saat ini media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital sangat berperan aktif. Salah satunya adalah media pembelajaran audio visual atau penggunaan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat menguntungkan peserta didik, karena dalam video pembelajaran dapat diputar berulang-ulang untuk memahami materi. Terutama materi pembelajaran Penjasorkes yang sangat membutuhkan ketelitian gerak, sehingga penggunaan video pembelajaran sangat tepat sekali untuk digunakan.

Memodifikasi pembelajaran ini dapat diklasifikasikan yaitu (1) peralatan, (2) penataan ruang gerak dalam berlatih, dan (3) jumlah siswa yang terlibat. Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan keahlian tersebut, seperti berat-ringannya, tinggi-rendahnya, panjang-pendeknya peralatan yang digunakan. Salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah tenis meja. Dalam permainan tenis meja ada beberapa yang perlu dipelajari yaitu cara memegang bet, posisi berdiri dan cara memukul *forehand* dan *backhand*.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti disaat peneliti melaksanakan PPL di SMK Kesehatan Kader Bangsa ditemui permasalahan dalam pembelajaran

olahraga. Terdapat 1 lapangan tenis meja, dimana kondisi lapangan tenis meja masih layak. Terdapat hanya 4 bet dan 5 bola yang disediakan, sehingga tidak mencukupi dari jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang menyebabkan siswa terlalu lama menunggu bergantian bermainan tenis meja yang menjadikan siswa menjadi bosan. Selain itu, siswa kurang antusias terhadap permainan tenis meja yang disebabkan karena model pembelajaran yang diajarkan kurang menarik dan monoton. Sehingga pembelajaran tenis meja kurang optimal, oleh karena itu seorang guru pendidikan jasmani harus menguasai berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar *Forehand* dan *Backhand* Tenis Meja Melalui Modifikasi Pantulan Dinding di SMK Kesehatan Kader Bangsa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan video pembelajaran melalui modifikasi pantulan dinding dapat mempengaruhi hasil belajar *forehand* dan *backhand* tenis meja pada siswa di SMK Kesehatan Kader Bangsa"?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran melalui modifikasi pantulan dinding terhadap hasil belajar *forehand* dan *backhand* tenis meja di SMK Kesehatan Kader Bangsa .

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak berikut ini.

1. Secara Teoritis

Sebagai salah satu referensi bagi guru olahraga dalam memberikan materi pembelajaran pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja di sekolah.

2. Secara Praktis

a) Bagi guru

Sebagai acuan untuk meningkatkan hasil kemampuan *forehand* dan *backhand* siswa melalui modifikasi pantulan dinding dalam pembelajaran tenis meja.

b) Bagi siswa

Dapat meningkatkan keterampilan tenis meja khususnya teknik dasar servis.

c) Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, pihak sekolah harus lebih mengoptimalkan prestasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran tenis meja