

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan olah raga tenis meja merupakan cabang olah raga permainan yang cukup diminati banyak orang. Karena olah raga ini aman untuk dimainkan oleh semua kalangan, dan olah raga ini memiliki karakteristik permainan yang menarik. Permainan ini sudah masuk dalam kurikulum sekolah sebagai cabang olah raga pilihan. Karakteristik cabang olah raga tenis meja adalah permainan yang menggunakan bet dengan bola dipukul harus melewati atas net dan harus memantul pada meja pihak lawan serta memukulnyapun setelah bola memantul pada permukaan meja silih berganti, bola tidak dipukul langsung secara volley. Maka, tujuan dari permainan tenis meja adalah memenangkan permainan melalui set dengan cara memukul bola ke arah lapangan lawan melewati net dan bola tidak dapat di jangkau oleh lawan atau laju bola, terletak masuk pada daerah permainan lawan, sehingga dapat memtikan permainan lawan.

Untuk dapat bermain tenis meja, seorang pemain harus menguasai tehnik dasar permainan tenis meja, seperti yang dijelaskan oleh PENGDA PTMSI Jawa Barat (2002: 108), bahwa tehnik dasar permainan tenis meja yaitu terdiri dari 1. Grip (pegangan), 2. Stance (posisi siap), 3. Stroke (tehnik pukulan), 4. Service (servis) dan, 5. footwork (posisi kaki). Mengacu pada pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa,, untuk memperoleh prestasi dalam cabang olah raga tenis

meja, maka setiap pemain dituntut untuk dapat menguasai keterampilan yang berkaitan dengan teknik Grip, Stance, Stroke, Service dan foot work.

Sejalan dengan perkembangan olah raga tenis meja, maka setiap pemain berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dalam melakukan berbagai teknik. Salah satu teknik dasar yang memegang peranan penting adalah teknik dasar servis, pada umumnya dapat dilakukan dengan teknik forehand drive dan backhand drive. Servis merupakan sajian bola pertama dalam memulai permainan, akan tetapi lambat laun fungsi servis sekarang berubah, yang tadinya sebagai sajian bola pertama sekarang servis dijadikan sebagai serangan pertama yang mematikan permainan lawan, dapat dijadikan bola umpan dan juga mencegah dari serangan lawan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran olah raga tenis meja, mengharuskan guru mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olah raga tenis meja. Dimana dalam pelaksanaannya bukan hanya melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teori saja, tetapi juga melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran, untuk itu guru harus mampu memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Pembelajaran mempunyai keterkaitan dengan latihan meskipun tidak identik. Dalam pembelajaran dan latihan akan terjadi perubahan perilaku.

Aspek perilaku yang berubah karena latihan adalah perubahan dalam bentuk skill atau keterampilan. Pembelajaran akan lebih berhasil apabila disertai dengan latihan-latihan yang teratur dan terarah.

Dalam pembelajaran olah raga tenis meja tidak akan lepas dari pengaruh media untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Karena hal itu dapat mendukung dan memperjelas mengenai sesuatu hal yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka keberadaan dan pengaruh media ini sangat diperlukan dalam mencapai suatu tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Sebagaimana dijelaskan Ibrahim (1996: 112) mengatakan bahwa “media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.”.

Berdasarkan hal tersebut diatas penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dalam Permainan Tenis Meja”.

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana di uraikan secara rinci dalam latar belakang di atas, penulis mengajukan masalah penelitian yaitu seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam permainan tenis meja pada siswa SMA Pasundan 3 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam permainan tenis meja pada siswa SMA Pasundan 3 Bandung”. Adapun sasaran akan tujuan khususnya yang ingin di capai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar “pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dasar backhand dan forehand dengan menggunakan media pembelajaran multimedia terhadap akurasi pukulan servis pada atlet tenis meja siswa SMA Pasundan 3 Bandung”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berdasarkan latar belakang diatas adalah:

1. Secara teoritis dapat menambah wawasan dan dapat menjadi masukan bagi para guru pendidikan jasmani terutama mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar tenis meja.
2. Secara praktis dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan kualitas dan produktifitas sumber daya manusia terutama bagi guru pendidikan jasmani dalam mendidik dan membina siswa, khususnya sebagai upaya meningkatkan keterampilan gerak dan hasil belajar tenis meja dengan memanfaatkan media pembelajaran.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat batasan pada media pembelajaran yang di pakai, antara lain yaitu buku, bola banyak,

gambar dan audio visual; sedangkan keterampilan tenis meja yang hendak di teliti adalah: pukulan drive. Populasi yang ada adalah 25 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja, dan pengambilan sampel berdasarkan *purposive sample* yang berjumlah 20 siswa SMA Pasundan 3 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler permainan tenis meja.

F. Metodologi Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan metode untuk memperoleh data yang sesuai dengan apa yang diteliti. Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Hal yang dapat diperoleh melalui teknis yang digunakan dalam pengumpulan data, karena tehnik merupakan cara operasional yang mendukung suatu metode tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (1997: 150) bahwa: “metoda adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan data penelitiannya.”

Sesuai dengan masalah yang ingin di kaji maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Adapun definisi dari eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) dimana kondisi itu dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian, penellitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.

G. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah SMA Pasundan 3 di Bandung

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Pasundan 3 Kodya Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja sebanyak 25 orang.

3. Sampel

Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik sampel bertujuan (purposive sample). Menurut Irawan Soeharsono (1995: 63) bahwa, "Dalam tehnik ini, siapa yang akan diambil sebagai anggota sampel diserahkan pada pertimbangan pengumpulan data yang menurut dia sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Jadi pengumpulan data yang telah diberi penjelasan oleh peneliti akan mengambil siapa saja yang menurut pertimbangannya sesuai dengan maksud dan tujuan peneliti."

Berangkat dari konsep tersebut diatas, maka yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Pasundan 3 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler permainan tenis meja sebanyak 20 orang.

H. Anggapan Dasar Penelitian

Penelitian ilmiah membutuhkan suatu anggapan dasar, karena dengan anggapan dasar seorang peneliti memiliki landasan dan keyakinan dalam menetapkan dan melaksanakan kegiatannya, Surakhmad (1998: 107), menjelaskan bahwa "Anggapan dasar atau postulat adalah teori tentang penggunaan media

sebuah titik tolak penelitian yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Kemudian Arikunto (2002: 60), mengemukakan bahwa “Setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda.” Adapun dasar yang mendasari teori media menurut Sudjana (2002: 2) manfaat media adalah:

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian responden sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, seperti aktivitas dalam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Seperti halnya dalam penelitian ini, siswa melakukan aktivitas permainan tenis meja dengan alat-alat yang tersedia dan mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan tenis meja, kemudian mengembangkan gerakan tersebut sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Dan Brown (1973) mengungkapkan bahwa : ”Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran”.

Sedangkan dasar yang mendasari di lakukannya penelitian ini adalah:

1. Guru mampu melaksanakan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar tenis meja pada siswa SMA Pasundan 3 Bandung.
2. Siswa dapat dikondisikan untuk dilaksanakannya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar tenis meja pada siswa SMA Pasundan 3 di Bandung.

3. Fasilitas Olah raga di SMA Pasundan 3 Bandung untuk melaksanakan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar tenis meja pada siswa SMA Pasundan 3 Bandung memadai.

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan anggapan dasar diatas maka penulis mengajukan hipotesis yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam permainan tenis meja pada siswa SMA Pasundan 3 Bandung.

J. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran terdapat istilah-istilah yang dapat digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak,kepercayaan atau perbuatan seseorang (Kamus pelajar SLTA, 2003)
2. Media adalah alat bantu yang memegang peranan penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien (Sujana, 1989).
3. Pembelajaran adalah merupakan proses perubahan perilaku (Psikologi Pembelajaran, 2004).
4. Tenis Meja adalah olahraga permainan yang memakai media meja dengan ukuran 9X5 kaki dengan permukaan, tinggi 30 inci dari lantai.