BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, maka dari itu pendidikan jasmani diajarkan di Sekolah yang memberikan peranan penting serta memberikan kesempatan para siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar mellui aktivitas jasmani.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang di utamakan siswa di tuntut harus banyak bergerak aktif. Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina kemampuan fisik dan mental. Tujuan utama pendidikan jasmani menghasilkan manusia yang sehat, aktif, cerdas, disiplin, serta menjunjung nilai sportivitas dan kemandirian yang tinggi.

Pendidikan jasmani sering dihubungkan dengan konsep lain, dimana pendidikan jasmani disamakan dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada bagian organ-organ tubuh, kesegaran jasmani, kegiatan fisik, dan pengembangan keterampilan gerak. Pengertian itu memberikan pandangan yang menyimpang dari arti yang sesungguhnya, walaupun memang mempunyai tujuan tertentu. Namun karena tidak dikaitkan dengan tujuan pendidikan, maka kegiatan itu tidak mengandung unsur-unsur pedagogi.

Guru pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu tercapainya kesegaran jasmani siswa, guru pendidikan jasmani harus mampu membawa siswa kearah situasi yang menyenangkan serta tidak membosankan dalam suatu pembelajaran. Maka dari itu pendidikan jasmani sangat berperan penting bagi bagi siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik maka bermain adalah cara yang efektif agar siswa bisa melakukan aktivitas fisik walaupun bermain tidak selalu fisikal. Yang terpenting adalah bentuk-bentuk permainan itu sendiri, apakah menarik atau tidak.

Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pendidikan jasmani bahwa suatu proses pendidikan melalui pembelajaran aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Dengan kedudukan pendidikan jasmani di dalam pendidikan Indonesia maka sebagai guru khususnya guru pendidikan jasmani ada beberapa bagian dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jasmani 2004 (dalam Suherman, 2011, hlm. 83) adalah "Permainan dan Olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri, aktivitas ritmik, pendidikan luar kelas, aktivitas akuatik dan pendidikan keseahatan".

Selain itu, tujuan dari pembeljaran pendidikan jasmani diantaranya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui aktivitas jasmani yang diterapkan melalui cabang-cabang olaharaga yang memasyarakat di lingkungan yang bersangkutan. Oleh tuntutan tersebut timbul persoalan mendasar yaitu bagaimana cara meningkatkan kemampuan dan antusiasme siswa dalam penguasaan keterampilan pada setiap pembelajaran pendidikan jasmani yang alokasi waktu dan sarana pada sekolah tersebut dapat diefektifkan penggunaannya dan tujuan yang diinginkan tercapai dengan maksimal

Menurut Soetomo (1985, hlm. 54) menjelaskan bahwa :

Tenis meja adalah suatu permainan yang dipukul oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati net yang dipasang pada tengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati atas net ini harus memantul pada meja pihak lawan ke tempat semula dan juga harus melewati atas net yang dipukul seseorang silih berganti dan memukulnya sendiri setelah bola memantul pada permukaan meja jadi tidak langsung di voli.

Ada pun beberapa teknik pukulan dalam pembelajaran permainan Tenis Meja yaitu pukulan *Backhand* dan pukulan *Forehand* sebagai awalan penunjang anak untuk dapat melakukan permainan Tenis Meja Pukulan *Forehand* memiliki

keunggulan pada kerasnya laju bola sedangkan pukulan *Backhand* akan mempermudah untuk manghadapai pukulan *backspin* dan *topspin.* Kedua teknik memukul ini mendasari berbagai jenis pukulan.

Pukulan *Forehand* adalah pukulan yang dilakukan jika bola berada disebelah kanan tubuh. Cara melakukan pukulan ini yaitu dengan merendahkan posisi tubuh, Lalu gerakkan tangan yang memegang bet kearah pinggang (bila tidak kidal gerakan kearah kanan), siku membentuk sudut kira-kira 90 derajat.Sekarang tinggal menggerakkan tangan kedapan tanpa merubah siku".

Pukulan *Backhand* adalah pukulan yang dilakukan jika bola berada disebelah kiri. Cara melakukannya pertama rendahkan posisi tubuh lalu gerakkan tangan kearah pinggang sebelah kiri jika tidak kidal, dengan sudut siku sembilan puluh derajat. Gerakkan tangan dan bet kearah depan, jaga siku agar tetap sembilan puluh derajat dan bet tetap lurus.

Kita dapat menggunakan tekhnik tersebut untuk melakukan kontrol bermain dan menghentikan lawan dari kemungkinan untuk mendapatkan keuntungan. Tidak membuat kesalahan dan mempunyai pikiran bahwa semua tekhnik ini hanya untuk pemain pemula. Kita dapat melihat bahwa dasar tekhnik pukulan sangat banyak dalam permainan tenis meja sekarang ini.

Tujuan pembelajaran tenis meja dalam ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar. Pembelajaran pukulan *Backhand* dalam permainan tenis meja haruslah dikemas sedemikian rupa agar siswa tertarik untuk lebih berperan aktif mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Permasalahan yang sering muncul untuk tingkat siswa sekolah dasar dalam bermain tenis meja adalah tidak berjalannya permainan, dikarenakan siswa tidak mampu mengembalikan bola terhadap lawan mainnya. Hal ini merupakan akibat dari kurangnya keterampilan melakukan gerakan maupun tekhnik-tekhnik dasar dalam permainan tenis meja.

Pelaksanaan dalam pembelajarn permainan Tenis Meja untuk berlatih tekhnik-tekhnik dasar seperti yang dipaparkan diatas, Peter Simpson menganjurkan melakukan berbagai variasi gerakan dengan cara menghadap ke dinding, dan memukul bola ke dinding tersebut. Bola akan terpantul ke lantai

kemudian melambung lagi. Pukul bola pada saat itu kearah dinding lagi dan ulangi terus. Latihan berikutnya yaitu bermain melawan dinding lagi, namun dengan target tertentu yang digambarkan pada dinding. Terus mencoba mempertahankan target dan konsistensi memukul bola jelas bahwa dengan latihan memukul bola kearah dinding mampu meningkatkan keterampilan memukul bola dengan menggunakan *Backhand* dan *Forehand*.

Pembelajaran teknik *Backhand* dan *Forehand* pada permainan tenis meja merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa, khususnya siswa kelas V SDN CANGKUANG 9 Kabupaten Bandung. Pada awal semester Tahun Ajaran 2014/2015 guru pendidikan jasmani di SDN CANGKUANG 9 menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 dan untuk pembelajaran gerak dasar pukulan pada permainan tenis meja mengacu pada tiga aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam pembelajaran tenis meja pada gerakan *Backhand* dan *Forehand* oleh guru sekolah tersebut hanya terpaku pada aturan dan panduan tenis meja saja . kita tau bahwa seorang siswa apa lagi siswa sekolah dasar masih kurang pekanya terhadap teori-teori yang di sampaikan, alangkah lebih baiknya jika seorang guru mempraktekkan terlebih dahulu dengan gerakan-gerakan sederhana yang mudah di tiru oleh siswa sekolah dasar. Maka dengan proses belajar mengejar seperti itu akan lebih efektif serta adanya motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran gerak dasar *Backhand* dan *Forehand* membuat anak melakukan gerakan tersebut dengan gerakan yang telah di contohkan.

Pandangan siswa dalam pemelajaran tentang pembelajaran *Backhand* dan *Forehand* yang dianggap sulit untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan perlatan yang digunakan dalam permainan tenis meja bola yang kecil, lapangan yang berbentuk meja serta bet untuk memukul bola yang berukuran kecil sehingga tampak seperti sulit. Bagi anak yang memang baru pertama kali akan beranggapan *Backhand* dan *Forehand* sulit untuk dilakukan sehingga mereka hanya diam dan melihat teman yang sudah bisa melakukan gerakan *Backhand* dan *Forehand* tersebut. Ini membuat anak yang sudah bisa menjadi lebih baik dan anak yang belum bisa akan

semakin tertinggal kemampuan dalam melakukan gerakan *Backhand* dan *Forehand* tersebut.

Di lihat lagi dari semua factor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah perencanaan pembelajaran yang kurang terencana. Dengan keterbatsan sarana dan prasarana seperti bat yang kurang memenuhi standar di mana kondisi karet bat telah tipis, net yang suah rusak atau bolong, dan Meja yang kurang seimbang. Menyebabkan perencanaan pembelajaran hanya seadanya tanpa mempertimbangkan bagaimana pengaruh dari pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran *Backhand* dan *Forehand* dari harapan serta pengalaman gerak dasar *Backhand* dan *Forehand* tidak tersampaikan kepada anak.

Untuk lebih Lengkapnya penulis menyajikan sebagai data awal pada siswa kelas V SDN CANGKUANG 9 untuk mengetahui sampai di mana siswa dapat melakukan gerakan *Backhand* dan *Forehand* dalam pembelajaran permainan Tenis meja, penelitian ini dilakukan pada hari sabtu tanggal 28 februari 2015 di SDN CANGKUANG 9 Kabupaten Basndung. Hasil data test awal peneliti sebagai berikut pada table 1.1 dan format penilaian aspek, apektif, psikomotor pada table 1.2.

DATA AWAL HASIL TES PUKULAN *BACKHAND* DAN *FOREHAND* KELAS V SDN CANGKUANG 9

TABEL 1.1

No	Nama	Aspek yang di nilai									Skor	Nilai	Tafsiran			Ketuntasan	
		Sikap awal			Pelaksanaan			Sikap akhir									
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			B	C	K	T	BT
1	YOLA PASHA PRATIWI	√			√				√		4	44			√		√
2	A.IKHWAN NURHAKIM		√		√				√		5	55		√			√
3	ACEP ISAR	√			√			√			3	33			√		√
4	AMI HERMAWATI			√	√			√			5	55		√			√
5	ANDIKA ARYASENA			√		√				√	8	88	√			√	
6	ANDINI NUR R	√			√			√			3	33			√		√
7	ANDINI PRAMESTHI P		√				√	√			5	55		√			√
8	ANDRIAN M		√				√		√		7	77	√			√	
9	ANNISA ANDRIANI			√			√	√			7	77	√			√	
10	ASTI RAHMAWATI		√		√				√		5	55		√			√
11	ATSYARIAH R	√			√				√		4	44			√		√
12	AULIA FADILAH		√		√			√			4	44			√		√
13	AWALUDIN NASRUL		√			√			√		6	66	√			√	
14	AMANDA APRILIANI	√			√			√			3	33			√		√
15	BELA CANTIKA SEPTIANI		√			√		√			5	55		√			√
16	CHINTYA CITRA N		√		√				√		5	55		√			√
17	DANI AKBAR			√		√				√	7	55		√			√
18	DIAN LUVIANTI A		√		√					√	6	66	√			√	
19	DIKDIK PERMANA		√		√				√		5	55		√			√
20	DIMAS KUSNO		√			√		√			5	55		√			√
21	ERVIA FEBRIANTI		√			√				√	7	77	√			√	
22	FAJAR HARDIANSYAH	√			√			√			3	33			√		√
23	FIRMAN ROMANSYAH			√		√		√			6	66	√			√	
24	FITRI FITRIANTI		√			√		√			5	55			√		√
25	FITRIA ROSITA DEWI	√			√				√		4	44			√		√
Jumlah											127	1375	7	9	9	7	18
Rata-Rata											5	55	28 %	36 %	36 %	28 %	72 %
Presentase																	

Kriteria Kentuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan 65

Skor ideal = 7

Kriteria penilaian:

Jika skor siswa ≥ 6 maka dikatakan lulus

Jika skor siswa ≤ 6 maka dikatakan tidak lulus

TABEL 1.2

PENILAIAN 3 ASPEK KOGNITIF, EFEKTIF, PSIKOMOTOR

NO	NAMA SISWA	L/P	APEKTIF	PSIKOMOTOR
			NILAI	NILAI
1	YOLA PASHA PRATIWI	P	66	55
2	A.IKHWAN NURHAKIM	L	66	66
3	ACEP ISAR	L	77	44
4	AMI HERMAWATI	P	77	83
5	ANDIKA ARYASENA	L	77	83
6	ANDINI NUR R	P	67	44
7	ANDINI PRAMESTHI P	P	55	83
8	ANDRIAN M	L	55	55
9	ANNISA ANDRIANI	P	33	34
10	ASTI RAHMAWATI	P	55	73
11	ATSYARIAH R	P	33	73
12	AULIA FADILAH	L	33	73
13	AWALUDIN NASRUL	L	77	73
14	AMANDA APRILIANI	P	66	44
15	BELA CANTIKA S	P	33	66
16	CHINTYA CITRA N	P	44	66
17	DANI AKBAR	L	77	83
18	DIAN LUVIANTI A	P	44	73
19	DIKDIK PERMANA	L	33	73
20	DIMAS KUSNO	L	55	66
21	ERVIA FEBRIANTI	P	55	85
22	FAJAR HARDIANSYAH	L	77	44
23	FIRMAN ROMANSYAH	L	66	73
24	FITRI FITRIANTI	P	66	66
25	FITRIA ROSITA DEWI	P	66	66

TABEL 1.3

PENILAIAN ASPEK APEKTIF

NO	NAMA	L / P	ASPEK YANG DI NILAI									SKOR	NILAI	KET	
			DISIPLIN			KERJASAMA			SEMANGAT					T	BT
			1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	YOLA PASHA PRATIWI	P		√			√			√		6	66	√	
2	A.IKHWAN NURHAKIM	L		√			√			√		6	66	√	
3	ACEP ISAR	L			√		√			√		7	77	√	
4	AMI HERMAWATI	P		√				√		√		7	77	√	
5	ANDIKA ARYASENA	L		√				√		√		7	77	√	
6	ANDINI NUR RAMADHANI	P	√				√				√	6	66	√	
7	ANDINI PRAMESTHI P	P	√			√					√	5	55		√
8	ANDRIAN MARDIANSYAH	L	√			√					√	5	55		√
9	ANNISA ANDRIANI	P	√			√			√			3	33		√
10	ASTI RAHMAWATI	P		√			√		√			5	55		√
11	ATSYARIAH RAMADAYANTI	P	√			√			√			3	33		√
12	AULIA FADILAH	L	√			√			√			3	33		√
13	AWALUDIN NASRUL	L		√			√				√	7	77	√	
14	AMANDA APRILIANI	P	√				√			√		6	66	√	
15	BELA CANTIKA SEPTIANI	P	√			√			√			3	33		√
16	CHINTYA CITRA NUR'AENI	P		√			√		√			4	44		√
17	DANI AKBAR	L		√			√				√	7	77	√	
18	DIAN LUVIANTI A	P	√				√			√		4	44		√
19	DIKDIK PERMANA	L	√			√			√			3	33		√
20	DIMAS KUSNO	L			√	√			√			5	55		√
21	ERVIA FEBRIANTI	P			√	√			√			7	77	√	
22	FAJAR HARDIANSYAH	L			√		√			√		6	66	√	
23	FIRMAN ROMANSYAH	L		√			√			√		6	66	√	
24	FITRI FITRIANTI	P		√			√			√		6	66	√	
25	FITRIA ROSITA DEWI	P		√			√			√		6	66	√	
JUMLAH												**132**	**1452**		

TABEL 1.4

PSIKOMOTOR

NO	NAMA	L / P	ASPEK YANG DI NILAI									SKOR	NILAI	KET	
			AWALAN			PELAKSANAAN			AKHIRAN					T	BT
			1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	YOLA PASHA PRATIWI	P		√			√		√			5	55		√
2	A.IKHWAN NURHAKIM	L			√		√		√			6	66	√	
3	ACEP ISAR	L		√		√			√			4	44		√
4	AMI HERMAWATI	P			√		√				√	8	83	√	
5	ANDIKA ARYASENA	L			√		√				√	8	83	√	
6	ANDINI NUR RAMADHANI	P		√		√			√			4	44		√
7	ANDINI PRAMESTHI P	P			√			√		√		8	83	√	
8	ANDRIAN MARDIANSYAH	L		√		√			√			5	55		√
9	ANNISA ANDRIANI	P		√		√			√			4	44		√
10	ASTI RAHMAWATI	P			√			√	√			7	73	√	
11	ATSYARIAH RAMADAYANTI	P			√			√	√			7	73	√	
12	AULIA FADILAH	L			√		√		√			6	66	√	
13	AWALUDIN NASRUL	L			√			√	√			7	73	√	
14	AMANDA APRILIANI	P		√		√			√			4	44		√
15	BELA CANTIKA SEPTIANI	P			√		√		√			6	66	√	
16	CHINTYA CITRA NUR'AENI	P			√		√		√			6	66	√	
17	DANI AKBAR	L		√			√			√		8	83	√	
18	DIAN LUVIANTI A	P		√				√	√			7	73	√	
19	DIKDIK PERMANA	L		√				√	√			7	73	√	
20	DIMAS KUSNO	L			√		√		√			6	66	√	
21	ERVIA FEBRIANTI	P		√			√			√		8	83	√	
22	FAJAR HARDIANSYAH	L		√		√			√			4	44		√
23	FIRMAN ROMANSYAH	L			√		√				√	7	73	√	
24	FITRI FITRIANTI	P		√			√			√		6	66	√	
25	FITRIA ROSITA DEWI	P		√			√			√		6	66	√	

Keterangan :

Aspek apektif yang dinilai:

a. Disiplin

1). Hadir dengn tepat waktu

2). Memakai seragam olah raga sebagaimana telah di tentukan

3). Dapat mrngikuti setiap perintah dari guru mata pelajaran

b. Kerjasama

1). Menghargai pendapat orang lain

2). Menunjukan peran aktif sesama siswa

3). Memberi bantuan kepada sesama teman

c. Semangat

1). Antusias dalam melakukan pembelajaran dengan semangat yang besar

2). Tidak mengeluh setiap arahan yang di berikan

3). Selalu ingin dapat mengikuti pembelajaran

Point dalam penilaian aspek apektif :

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Skor ideal = 7

Kriteria penilaian:

Jika skor siswa ≥ 6 maka dikatakan lulus

Jika skor siswa ≤ 6 maka dikatakan tidak lulus

Dari hasil test apektif pada siswa kl V SDN Cangkuang 9 dari 25 siswa di antaranya 11 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa wanita yang memenuhi syarat dalam hasil test penelitian apektif hanya 13 orang yang memenuhi syarat ketuntassan dimana jika skor siswa lebih dari 6 maka dikatakan lulus.

Aspek psikomotor yang dinilai:

a. Awalan
   1) Sikaptubuh dalam posisi siap
   2) Posisi bat yang benar dengan awalan sikap *Backhand* atau *Forehand*
   3) Atunan tangan ketika siap melakukan pukulan
b. Pelaksanaan
   1) Sikap tubuh sedikit agak condong kedepan dengan posisi siap
   2) Melakukan gerakan lengan *Backhand* atau *Forehand* dengan pandangan ke arah depan
   3) Posisi kaki dan lengan saat melakukan gerkan *Backhand* dan frohand
c. Akhiran

   1). Melakukan gerakan lengan *Backhand* dan *Forehand* saat menerima bola

   2). Posisi tumpuan kaki sesuai arah bola

   3). Sikap tubuh dan pandangan saat menerima bola

Point dalam penilaian aspek apektif kriteria a, b, dan c :

a. Baik = 3
b. Cukup = 2
c. Kurang = 1

Skor ideal = 7

Kriteria penilaian:

Jika skor siswa ≥ 6 maka dikatakan lulus

Jika skor siswa ≤ 6 maka dikatakan tidak lulus

Dalam penilaian aspek psikomotor yang telah di tentukan kriteria dalam ketuntasan pembelajaran di atas dimana point dalam penilaian apabila lebih dari 6 maka di katakana tuntas dalam pembelajaran sedangkan dalam pelaksanaan 18 orang dari 25 siswa yang tuntas memenuhi syaarat kriteria ketuntasan.

Di lihat dari hasil data awal test siswa dalam melakukan gerakan *Backhand* dan *Forehand*, dapat dikatakan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran masih sangat rendah karena hanya 24% dari 25 siswa yang mampu mencapai ketuntasan nilai dan 76% yang tidak mampu mencapai ketuntasan nilai. Maka dalam hal ini diperlukan sebuah penerapan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Mampu mengaitkan pembelajaran serta melibatkan sumber belajar untuk menjembatani materi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peniliti memilih untuk memodifikasi pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* melalui media dinding yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan tekhnik dasar siswa dalam permainan tenis meja

Kesulitan yang dialami anak ketika melakukan gerakan *Backhand* dan *Forehand* tersebut. Banyak anak dalam melakukan gerakan *Backhand* dan *Forehand* bola tidak mengenai bet yang dipegang oleh anak. Daun bet dianggap terlalu kecil sehingga respon seorang anak dalam pembelajaran tenis meja pun menjadi kurang. Hal ini berimbas pada hasil pembelajaran yang diraih oleh anak serta tujuan dari pembelajaran gerak dasar *Backhand* dan *Forehand* tersebut tidak tersampaikan dan pengalaman gerak yang diinginkan tidak terpenuhi.

Di lihat dalam keseluruhan dalam permasalahan tersebut yang di hadapi oleh siswa. Maka dalam penulisan ini penulis mengajukan judul yang berkaitan dengan pembelajaran gerak dasar *Backhand* dan *Forehand* dan aplikasi pembelajarannya yaitu, **"UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PUKULAN *BACKHAND* DAN *FOREHAND* DALAM PERMAINAN TENIS MEJA MELALUI MEDIA DINDING MENGGUNAKAN METODE DEMONTRASI PADA SISWA KELAS V SDN CANGKUANG 9 KABUPATEN BANDUNG".**

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

Data awal yang diperoleh dari hasil pembelajaran tenis meja tentang pukulan *Backhand* dan *Forehand* di SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung dapat dikatakan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran masih sangat rendah. Maka dalam hal ini diperlukan sebuah penerapan dalam pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif mampu mengaitkan pembelajaran serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memilih untuk memodifikasi pembelajaran gerakan pukulan *Backhand* dan *Forehand* dengan menggunakan media dindind dan metode demontrasi. Perubahan diharapkan mampu meningkatkkan keterampilan teknik dasar siswa dalam permainan tenis meja.Berdasarkan pemaparan di atas mengenai kesulitan-kesulitan yang di alami siswa dalam pembelajrann tenis meja dalam melakukan gerakan pukulan *Backhand* dan *Forehand* maka penelitian merumuskan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

a. Bagaimana perencanaan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding pada siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.
b. Bagaimana kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding pada siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.
c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding pada siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.
d. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswadalam pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* permainan tenis meja melalui media dinding pada siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul maka peneliti mengajukan pemecahan masalah dengan menggunakan pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* melalui media dinding untuk mengatasi masalah kesulitan-kesulitan pada siswa tersebut.

Penggunaaan media dinding dalam pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* itu sendiri diharapkan dapat menjadi alternatif bagi siswa dan guru untuk dijadikan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Banung dalam melaksanakan pembelajaran tenis meja. Dengan menggunakan Pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* melalui media dinding diupayakan dapat meningkatkan kemampuan siswa melakukan pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja. Karena media dinding dapat mengembalikan bola sesuai dengan kekuatan dan ketepatan pukulan sebelum memantul ke dinding, sehingga siswa mampu menjaga konsistensi ketepatan sasaran, posisi tubuh, serta sikap lengan yang baik pada saat melakukan pukulan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran tenis meja dalam upaya meningkatkan pukulan *Backhand* dan *Forehand* menggunakan media dinding pada siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding siswa kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.
3. Mengetahui aktivitas siswa melakukan pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.
4. Untuk dapat mengetahui hasil peningkatan dalam pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding kelas V SDN Cangkuang 9 Kabupaten Bandung.

D. Manfaat / Signifikasi Penelitian

Dalam setiap penelitian yang di lakukan pasti ada manfaat yang dapat memberikan kontstribusi. Dan dalam penelitian pembelajran pukulann *Backhand* dan *Forehand* melalui media dinding menggunakan metode demontrasi dapat bermanfaat dan berkembang.

1. Manfaat dari segi teori

Manfaaat yang di harapkan dalam pembelajaran pukulan *Backhand* dan *Forehand* di sekolah dasar dapat memberikan alternative pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil dan prestasi peserta didik did lam pembelajran tenis meja.

2. Manfaat dari segi praktik

a). Manfaat bagi siwa dapat memperudah di dalam pembelajaran *Backhand* dan *Forehand* yang tentunya dapat mempengaruhi dalam peningkatan pembelajaran siswa.

b). Manfaat bagi guru di harapkan dapat menjadi alternatif dalam kegiatan belajar mengajar khussnya dalam pembelajaraan *Backhand* dan *Forehand*.

c). Manfaat bagi sekolah dalam penelitian ini di harapkan dapat meningkatakan kualitas belajar siswa dan guru dalam menyajikan setiap pembelajaran terurama dalam mengurangi dalam kurangnya saran dan prasarana

d). Manfaat bagi peneliti lanjut. Penelitian yang di buat ini bias menjadi bahan acuan dan sumber untuk melakukan penelitian yang akan dating dan dalam pembelajaran gerakan pukulan *Backhand* dan *Forehand* pembelajaran tenis meja

E. Batasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. **Meningkatkan** (Kamus Besar Bahasa Indonesia: hlm. 125) Kata "meningkatkan" memiliki kata dasar "tingkat" yang berarti lapisan dari

suatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat dinaikan ketingkat yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa.

2. **Pembelajaran** (Knirk & Gustafson; 2005) Menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

3. **Permainan** Suppandi (1992, hlm. 45) Permaian yang bisa membuat seseorang senang, permainan dalam penelitian ini digunakan dalam pembelajaran pukulan *Backhand* dalam tenis meja. Tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang bersifat permainan. Dimana dalam permainannya menggunakan net dan meja, permainannya dapat dilakukan secara perorangan ataupun berpasangan.

4. **Tenis Meja** Soetomo (1985, hlm. 54) adalah suatu jenis permainan yang dipukul oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati net yang dipasang pada tengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati atas net ini harus memantul pada meja pihak lawan ke tempat semula dan juga harus melewati atas net yang dipukul seseorang silih berganti dan memukulnya sendiri setelah bola memantul pada permukaan meja jadi tidak langsung divoli.

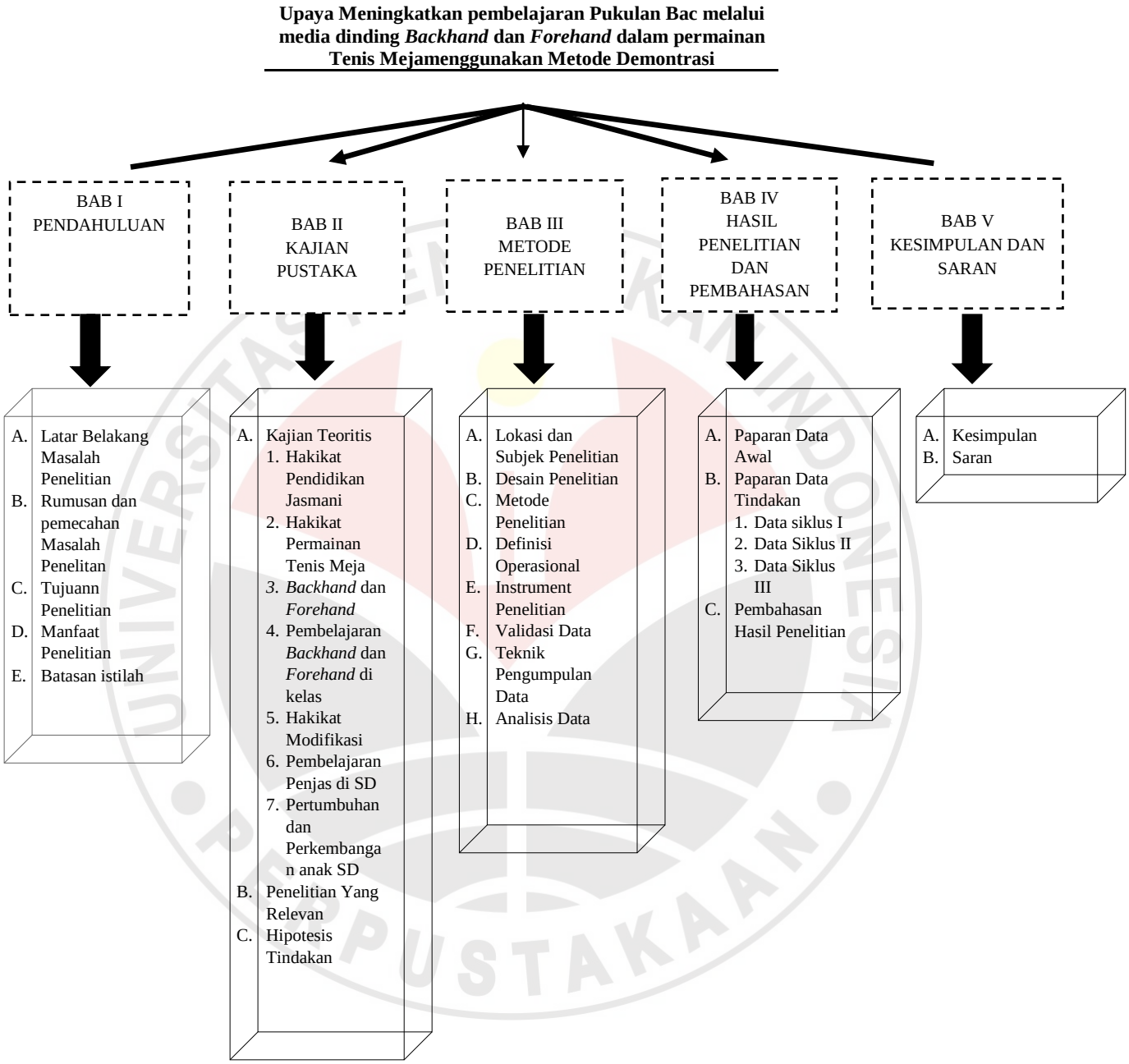
5. **Media** (http://apadefinisinya.blogspot.com./2007/12/pengertian-media//html) Kata media berasal dari bahasa latin Medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Namun pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau herbal.

6. **Dinding** Kamus Besar Bahasa Indonesia **(**2001, hlm. 266) adalah Penutup sisi samping atau penyekat ruang, rumah, bilikdsb. Dari papan, anyaman, bambu, tembok

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN

Struktur Organisasi Skripsi



Gambar 1.1
Struktur Organisasi Skripsi