

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan jasmani sebagai pendidikan tentang dan melalui aktivitas gerak yang dikemukakan Pangrazi dan Dauer (Budiana, 2012, hlm. 1) bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan direncanakan sistematis.

Selain itu pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, terhadap keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan semua anak-anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan melalui gerakan, dan harus dilakukan dengan cara yang bermanfaat dan bermakna. Dari pendapat diatas menjelaskan bahwa pendidikan jasmani tidak dapat dipandang sebelah mata. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kurikulum standar bagi lembaga pendidikan dasar dan menengah. Dengan pengolahan yang tepat, maka pengaruhnya bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan sosial peserta didik tidak akan diragukan lagi atau dengan kata lain pendidikan jasmani memiliki pengaruh yang sangat besar.

Upaya pembelajaran dalam pendidikan jasmani di sekolah dikondisikan kearah tujuan pendidikan jasmani secara keseluruhan, yang dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomer 3 tahun 2005 pasal 1 ayat 11 menjelaskan bahwa dijelaskan sebagai berikut “Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Tujuan pendidikan jasmani menurut Bucher (dalam Suherman 2009, hlm. 7)

adalah untuk perkembangan fisik berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang; perkembangan gerak berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (*skillful*); perkembangan mental berhubungan dengan

kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya dan perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa dengan adanya pendidikan jasmani pula, diharapkan akan terdorong pertumbuhan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai seperti sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Dalam pendidikan jasmani, banyak faktor pendukung yang diperlukan antara lain; faktor Guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima informasi, sarana prasarana, dan juga model pembelajarannya. Untuk dapat meraih prestasi tinggi dalam olahraga atau untuk menguasai keterampilan tertentu dalam olahraga, bukan terjadi secara sekejap, melainkan melalui proses dan tahapan serta berlangsung dalam kurun waktu tertentu. Kondisi yang demikian itulah yang kemudian disebut dengan proses pembelajaran (Maksum, 2008, hlm 10). Hal ini berarti di dalam praktiknya model pembelajaran yang dipilih harus cocok dalam proses pembelajaran teori atau praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya-tidaknya mencapai tingkat optimal.

Interaksi yang terjadi di dalam pembelajaran antara guru dan siswa merupakan suatu proses pembelajaran yang mendorong untuk keberhasilan siswa. Guru harus dapat memahami sifat pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran tersebut demi tercapainya suatu tujuan. Prinsip-prinsip umum pembelajaran yang dimodifikasi dengan karakteristik peserta didik, konteks di mana pengajaran terjadi, dan konten yang akan diajarkan. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar ini berhubungan dengan sifat dan proses pembelajaran, sifat konten yang akan diajarkan, dan sifat pelajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Isu kritis dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu bagaimana menciptakan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan serta

dapat mengembangkan proses kognisi siswa, dengan tetap tidak mengabaikan faktor penguasaan teknik dasar melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pendidikan jasmani (Budiana, 2012, hlm. i). serta dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif, sehingga mendapatkan kebermanan dari apa yang dipelajari.

Kenyataan yang terjadi di lapangan masih terdapat banyak guru-guru yang menggunakan pendekatan pembelajaran *direct instruction* atau lebih dikenal dengan pendekatan langsung dengan menggunakan metode *drill*. Hal ini mengakibatkan kejenuhan dalam pembelajaran walaupun beberapa penelitian metode *direct instruction* dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif di sekolah seharusnya harus berkonsep permainan. Menurut Christianti (2007, hlm. 2) yang menjelaskan bermain menurut para ahli

Teori Froebel yang mengatakan bahwa bermain sangat penting dalam belajar. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang sehingga dapat menimbulkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Motivasi intrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa konsep permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan sikap pola hidup aktif serta gaya hidup sehat. Ketika siswa belajar permainan, mereka dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang mungkin untuk mengantisipasi pola-pola permainan, penguasaan keterampilan teknik dan taktik untuk merespon imajinatif dan kesesuaian, serta dapat merasakan pengalaman motivasi yang positif untuk memudahkan aktivitas berbagai permainan.

Terkait dengan program *Sport Education*, perkembangannya mulai masif diperkenalkan oleh Siedentop pada tahun 1994 dan terus dikaji melalui penelitian-

penelitian di beberapa negara. Namun di Indonesia, kenyataannya sangat jarang guru penjas yang menggunakan program khusus yang tepat untuk mencapai tujuan spesifik siswa berdasarkan kondisi nyata di sekolah mereka. Berbagai hasil penelitian di luar negeri mengenai dampak positif *Sport Education* ternyata belum banyak diteliti dan diterapkan di sekolah di Indonesia.

*Sport education in physical education program (SEPEP)* atau *sport education model* (Tepper et al, 2002, hlm. 4) merupakan program yang bertujuan untuk mengurangi tatap muka terhadap guru dengan tidak banyak memberikan instruksi tradisional dalam memberikan perencanaan, pelaksanaan dan memberikan peluang kepada siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan fisik, manajemen dan keterampilan sosial di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dituntut untuk lebih bertanggung jawab dalam pembelajaran. Sifat SEPEP memberikan ruang lingkup siswa untuk tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik tetapi juga manajemen dan keterampilan sosial. Dalam SEPEP, siswa disekolah dasar dapat berkerja sama untuk mencapai tujuan dan wawasan dalam olahraga melalui perencanaan, pengorganisasian, wasit, pembinaan dan persaingan. Aturan permainan yang dimodifikasi untuk memungkinkan semua sekolah dapat menjalankan program dan untuk setiap orang dapat bermain.

Berdasarkan *sport education* maka dirancang sebuah pembelajaran di sekolah khususnya dalam pembelajaran tenis meja. *Tops table tennis* menjadi dasar dalam program *sport education* sebagai pembelajaran tenis meja di sekolah bertujuan untuk mengenalkan olahraga tenis meja kepada anak-anak di sekolah dasar maupun sekolah lanjutan melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan inovatif dalam pembelajaran dan aktivitas tenis meja di sekolah. Selain itu Tops dirancang untuk mengembangkan keterampilan tenis meja dan pengetahuan siswa yang ikut berpartisipasi dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan (Tepper et al, 2002, hlm. i).

Mori et al yang dikutip dalam Emre (2014, hlm. 887) menjelaskan bahwa “*Sports such as baseball, tennis, squash, table tennis, and badminton require good execution of motor behavior and also high perceptual ability*”. Selain itu Faber et al (2014, hlm. 1) menerangkan bahwa “*table tennis is a open, complex motor task that requires performance in a constantly changing environment under*

*great time pressure*”. Artinya selama ini tenis meja secara luas dinilai sebagai salah satu olahraga yang cepat dan dapat digambarkan sebagai olahraga yang memerlukan tugas kerja yang sulit.

Selama ini dalam pembelajaran tenis meja, sering diberikan tahapan pembelajaran yang terlalu tinggi untuk mengembangkan teknik pukulan yang benar dalam memukul bola. Dalam olahraga tenis meja pemain diharuskan untuk mengembangkan teknik keterampilan, kemampuan *switching* yang cepat dalam penyesuaian pukulan stroke, fleksibilitas dan gerak kaki yang cepat, kemampuan reaksi dan antisipasi, posisi yang tepat, serta keseimbangan (Emre Ak, 2010, hlm. 888). Berdasarkan pendapat tersebut maka pembelajaran khususnya dalam tenis meja harus dimodifikasi agar memungkinkan anak untuk lebih cepat mengembangkan keterampilan. Kegiatan harus dirancang dalam konsep dan metode yang menyenangkan agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mempelajari keterampilan tenis meja.

Proses pembelajaran dalam tenis meja akan difasilitasi lebih lanjut dimulai pada usia dini, karena pada masa ini perkembangan motorik anak menjadi hal yang sensitif. Akibatnya kemampuan motorik anak diperlukan dalam pengembangan bakat untuk tenis meja disamping kemampuan kognitif dan kemampuan sosial emosi yang menjadi salah satu bagian dari identifikasi bakat.

*Sport education* yang di dalamnya menggunakan *tops table tennis* pada anak sekolah dasar disetting dengan biaya yang murah dapat dilaksanakan di dalam kelas serta mendorong anak untuk berpartisipasi penuh dalam pembelajarannya. Anak akan mendapatkan keuntungan dari hasil belajar keterampilan sejak usia dini dan memungkinkan anak untuk menikmati permainan olahraga tenis meja sepanjang hidup. Selain itu dapat melatih koordinasi mata-tangan, kontrol bola dan keterampilan tenis meja.

Dibandingkan dengan *direct instruction* didalam pembelajaran, *sport education* dianggap efektif didalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan keuntungan yang didapatkan dalam pembelajaran *sport education* lebih banyak dibandingkan dengan *direct instruction* dari aspek tanggung jawab siswa, motivasi, aspek sosial, aspek pemanfaatan waktu belajar yang dimana siswa lebih aktif belajar dengan menggunakan *sport education* dibandingkan dengan *direct*

*instruction*. Jika guru dan siswa berhasil menciptakan suasana pembelajaran berbasis model kurikulum *sport education*, maka ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan oleh keduanya (Hastie, 1998). Manfaat yang diperoleh siswa meliputi potensi perkembangan baik keterampilan psikomotor, kognitif dan sosial yang merata baik bagi siswa yang memiliki keterampilan tinggi maupun keterampilan rendah. Sedangkan manfaat yang bisa diperoleh oleh guru antara lain membebaskan diri mereka dari dominasi *direct teaching*, serta guru bisa memfokuskan diri pada kebutuhan spesifik dari tiap individu siswa, penilaian kepada siswa serta tujuan penjas yang lain yang dibutuhkan oleh siswa. Peran guru tersebut sesuai dengan karakteristik utama dari kurikulum 2013 yang menekankan pada peran siswa yang dominan (*student centered*).

Salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi Kompetensi Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 42 Pangkalpinang adalah olahraga permainan bola kecil dengan olahraga tenis meja menjadi salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pembelajaran olahraga atau di dalam kegiatan ekstrakurikuler. Di dalam permainan tenis meja ada beberapa teknik yang perlu dipelajari yaitu cara memegang bet, memukul, dan cara berdiri. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis kurangnya kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani di dalam mengemas materi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap sebagai penyebab siswa tidak mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), rendahnya keterampilan bermain tenis meja pada siswa sekolah dasar khususnya di SDN 42 pangkalpinang. Selain itu belum adanya penelitian yang meneliti tentang *sport education dan direct instruction* dalam pembelajaran tenis meja disekolah khususnya di Pangkalpinang. Untuk menjawab permasalahan diatas, maka seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk mampu menguasai berbagai model atau pendekatan pembelajaran praktik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh *sport education model dan direct instruction* terhadap keterampilan bermain tenis meja siswa sekolah dasar terhadap keterampilan bermain tenis meja siswa sekolah dasar, agar dalam pembelajaran

disekolah khususnya tenis meja di sekolah dasar keterampilan anak menjadi lebih berkembang dan berpartisipasi aktif serta menyenangkan.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka perlu diadakan perumusan masalah agar penelitian ini dapat dilakukan sebaik-baiknya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh *sport education model* terhadap keterampilan bermain tenis meja?
2. Apakah terdapat pengaruh model *direct instruction* terhadap keterampilan bermain tenis meja?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model *sport education model* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain tenis meja?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *sport education model* terhadap keterampilan bermain tenis meja.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *direct instruction* terhadap keterampilan bermain tenis meja.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model *sport education model* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain tenis meja.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah siswa untuk memahami atau menyerap segala informasi yang disampaikan oleh guru atau pengajar dalam pembelajaran,serta sebagai sarana rekreasi bagi siswa. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam kegiatan KBM yang dilakukan dan siswa mampu meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknik keterampilan dasar bermain tenis meja.

2. Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru PJOK di Sekolah Dasar yaitu bahwa model pembelajaran bermain tenis meja dengan menggunakan *sport education model* dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam menguasai teknik-teknik bermain tenis meja, sehingga siswa akan lebih mudah menangkap dan menerima materi belajar bermain tenis meja dan dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal.
3. Sebagai bahan masukan, saran, dan informasi terhadap sekolah, instansi, lembaga pendidikan untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kuantitas hasil belajar siswa melalui model pembelajaran.
4. Memberikan pengetahuan baru tentang bagaimana cara meningkatkan keterampilan tenis meja dengan siswa berperan aktif, inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *sport education model*.