

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani dewasa ini memiliki banyak konsep dalam pelaksanaan pembelajaran. Mulai dari startegi, metode, model, gaya ataupun pendekatan. Namun bagaimanapun konsep tersebut semua mengarah kepada satu tujuan yakni terciptanya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam aktifitas pendidikan jasmani tentunya. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang di terapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementrian pendidikan dan kebudayaan Indonesia.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota kelompok yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Juliantine (2012, hlm 7-8) menjelaskan bahwa:

Tujuan yang harus dikembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang, dimana tujuan pendidikan itu adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas.

Pada pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, bela diri serta aktivitas lainnya. Dalam kesempatan penelitian ini, peneliti berkesempatan untuk membahas mengenai permainan tenis meja di sekolah menengah.

Permainan tenis meja merupakan permainan yang masuk dalam kategori bola kecil. Permainan tenis meja dimainkan seperti konsep permainan bulutangkis secara umum konsepnya. Seperti halnya nomer *single* atau *double*. Terkait mengenai aturan permainannya merupakan permainan net, yang dimana bola yang dipantulkan harus masuk ke dalam daerah lawan, untuk mendapatkan poin dan lain sebagainya. Bedanya dengan permainan bola lainnya, tenis meja menggunakan alat bantu bet yang terbuat dari kayu dilapisi karet sebagai pemantul bola.

Menariknya, ternyata menggunakan bet dan memantulkan bola dalam permainan tenis meja, tidak semudah yang kita bayangkan. Perkenaan yang terjadi antara bola dan bet dapat memberikan efek pantulan yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran permainan tenis meja di kalangan sekolah menengah sulit untuk di pelajari secara mendalam.

Sebagaimana yang terjadi di sekolah XIX XI IPS-1 Kartika Bandung, yang dimana hasil observasi kelas, peserta didik kurang secara umum belum bisa menguasai gerakan dasar *forehand backhand* permainan tenis meja. Seperti kasus sederhana ketika bola mengenai pantulan bet, bola terlempar jauh atau mengenai net. Sehingga pembelajaran hanya berjalan sebatas satu sampai tiga ketukan saja setelah itu bola mati dan lain sebagainya. Hal inilah yang menarik peneliti untuk mencari solusi bagaimana cara menanggulangi mengingat waktu pertemuan materi tenis meja ini terbatas. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk peningkatan gerak dasar permainan tenis meja di sekolah ini. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Juliantine (2012, hlm 7) mengatakan bahwa:

Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau *discover*. Serta pendidikan sebagai proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu

Dari berbagai beberapa alternatif pemecahan masalah atau solusi yang ada, karena mengingat waktu dan efektifitas pembelajaran, Dalam proses belajar mengajar disekolah terdapat berbagai macam pendekatan, metode, strategi dan model yang dapat diaplikasikan untuk merencanakan proses pembelajaran. Adapun pengertian model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012, hlm. 133) bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.” Selanjutnya peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran inkuiri dari sejumlah model pembelajaran yang baik. Pembelajaran inkuiri itu sendiri secara umum adalah pembelajaran sesama teman. Dengan adanya pembelajaran sesama teman peneliti harap adanya guru-guru kecil dalam setiap kelompok dan kebebasan mereka untuk mencoba tidak segan dan tertutup.

Model pembelajaran inkuiri diciptakan oleh Suchman pada tahun 1962, dengan alasan ingin memberikan perhatian dalam membantu siswa menyelidiki secara independen, namun dalam satu cara yang teratur (Juliantine, 2013, hlm 93). Model pembelajaran *inquiry* mendorong siswa untuk selalu mencari informasi sebanyak mungkin mengenai materi yang sedang dipelajarinya, dan mampu menyimpulkannya berdasarkan hasil-hasil temuan siswa dengan alasan yang bersifat ilmiah. Selanjutnya Juliantine (2013, hlm. 93) menjelaskan bahwa:

Secara sederhana, inkuiri dapat diartikan sebagai sebuah pencarian kebenaran, informasi, atau pengetahuan, atau juga dapat diartikan bahwa inkuiri adalah mencari informasi dengan menyusun sejumlah pertanyaan untuk dapat diaplikasikan sebagai jawaban pengetahuan

Dalam model pembelajaran *inquiry*, siswa berpikir dan bergerak berdasarkan susunan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Susunan pertanyaan yang dipersiapkan oleh guru merupakan karakteristik model pembelajaran inkuiri. Juliantine (2013, hlm. 96) menjelaskan bahwa:

Karakteristik dari model pembelajaran inkuiri adalah guru bukannya menunjukan dan menceritakan pada siswa bagaimana untuk bergerak, tetapi guru menggunakan serangkaian pertanyaan untuk memunculkan keterikatan siswa pada domain psikomotor dan kognitif.

Domain psikomotor, domain afektif dan domain kognitif adalah domain yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, model pembelajaran inkuiri diharapkan mampu mengembangkan ketiga domain tersebut. Berikutnya Metzler (dalam Juliantine, 2013, hlm 97) mengemukakan bahwa tujuan digunakannya model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan pemikiran siswa, memecahkan masalah dan memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi.

Dalam metode pembelajaran oleh guru kurang diminati oleh siswa dikarenakan alat yang kurang memadai ,waktu dan pembelajaran yang membuat jenuh siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran tenis meja.

Dari pemaparan model pembelajaran *inquiry* yang diterapkan dalam pembelajaran tenis meja, yang sebelumnya peneliti melakukan tes awal mengenai peningkatan pembelajaran gerak dasar tenis meja. Dengan harapan akan diketahui model pembelajaran *inquiry* apakah dapat memberikan peningkatan gerak dasar permainan tenis meja. Sehubungan dengan hal tersebut penulis menerapkan judul dalam penelitian tindakan kelas ini yakni “Penerapan *Inquiry Based Learning* Terhadap Peningkatan Pembelajaran *forehand* dan *backhand* permainan Tenis Meja (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX Bandung)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di Kelas XI IPS-1 SMA Kartika Bandung diantaranya:

1. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran karena susahny gerakan tenis meja.
2. Waktu yang sempit dan singkat membuat guru susah transfer ilmu secara personal
3. Waktu yang singkat membuat siswa melakukan gerakan yang terbatas jika semua terpusat pada guru

4. Siswa harus mengantri dan terlihat hanya memiliki waktu yang singkat ketika praktek ataupun melakukan permainan
5. Kondisi waktu yang sedikit dan praktek yang hanya sebentar membuat siswa malas melakukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti yang telah dirumuskan,serta untuk memfokuskan dalam penelitian maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Apakah melalui penerapan *inquiry based learning* dapat meningkatkan keterampilan dasar *forehand* dan *backhand* permainan tenis meja pada siswa di kelas XI IPS-1 SMA Kartika Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, serta dengan rumusan permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran saat ini, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

Membuktikan apakah penerapan *inquiry based learning* dapat memberikan peningkatan keterampilan dasar *forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI IPS-1 SMA Kartika Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi 3 kategori yaitu manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi sekolah.

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman gerak pada peserta didik.
 - b. Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
 - c. Menyalurkan kelebihan atau bakat pada anak.
 - d. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
 - e. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak, terutama untuk giat belajar dan pantang menyerah.
 - f. Mengembangkan kemampuan psikomotor.
 - g. Menanamkan rasa percaya diri, kerjasama, rasa sosial, dan saling tolong-menolong.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Memberi alternatif baru dalam metode pembelajaran permainan tenis meja.

- b. Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.
 - c. Memberi wawasan baru permainan tenis meja dengan modifikasi pembelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah
- a. Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.
 - b. Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.

F. Struktur Organisasi Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.
4. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan di kelas XI IPS-1 SMA Kartika XIX Bandung.