BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak diminati masyarakat. Hampir semua daerah di indonesia mengenal dan mempunyai atlit tenis meja, dimulai dari anak-anak sampai dewasa bahkan veteran, permainan ini tidak memerluakan tempat yang luas dan peralatannya relatif murah, sehingga olahraga ini dijadikan sebagai olahraga rekreasi baik itu di sekolah maupun di perkantoran. Dalam lingkup peningkatan efektifitas pembelajaran di sekolah, sumbangan yang paling mungkin atau nyata adalah guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran jasmani. Peranan guru yang bisa langsung dirasakan dalam kegiatan belajar adalah penggunaan model pembelajaran, strategi mengajar, media pembelajaran, metode pengajaran ataupun daya mengajar yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan hal ini siswa diharapkan tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran penjas, sehingga proses dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan. Dalam hal ini model pembelajaran pendidikan jasmani adalah salah satu cara untuk dapat mewujudkan hal tersebut.

Perkembangan model pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan. Sejalan dengan pendekatan dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Pada model *cooperative learning* siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

Tujuan utama dalam penerapan model *cooperative learning* adalah agar Menurut Roger, dkk (dalam Huda 2013 hlm.29) menyatakan

"cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information

Universitas Pendidikan Indonesia| repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

between learners in group in wich each learner is held accountable for is or her own learning and is motivated ti increase the learning of others"

Jadi menurut Roger pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang dengan penjelasan diatas pembelajaran koopertif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang di organisir oleh satu perinsip bahwa pembelajaran harus di dasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas lain.

Peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. *Cooperative learning* ini bukan bermaksud untuk menggantikan pendekatan kompetitif (persaingan). Nuansa kompetitif dalam kelas akan sangat baik bila diterapkan secara sehat. Pendekatan kooperatif ini adalah sebagai alternatif pilihan dalam mengisi kelemahan kompetisi, yakni hanya sebagian siswa saja yang akan bertambah pintar, sementara yang lainnya semakin tenggelam dalam ketidaktahuannya. Kadang-kadang motivasi persaingan akan menjadi kurang sehat bila para murid saling menginginkan agar siswa lainnya tidak mampu, katakanlah dalam menjawab soal yang diberikan guru. Sikap mental inilah yang dirasa perlu untuk mengalami *improvement* (peningkatan).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, maka para pengajar (guru) diharapkan dapat menggunakan alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. Peran guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembang dan pengelola kegiatan

pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar penting sekali untuk pencapaian tujuan, artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar kemampuan yang dimiliki oleh siswa sangat menentukan keberhasilan belajar, seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu keberhasilan belajar siswa ditentukan pula oleh pihak pengajarnya yaitu guru. Guru pendidikan jasmani apabila mengharapkan anak didiknya berprestasi hendaknya harus dapat melaksanakan peran dan tugasnya dengan penuh tanggung agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai. pembelajaran ini akan bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Dalam hal ini Penjas mempunyai beberarapa cara untuk menunjukan caracara pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Maksud audio visual adalah wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dengan pendengarannya. Terutama dalam pembelajaran tenis meja dengan menggunakan media audio visual. Maka dari itu kita sebagai guru penjas harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan penerapan media audio visual tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam

Mohammad Faisal, 2017 PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN FOREHAND DRIVE DAN BACKHAND DRIVE DALAM PERMAINAN TENIS MEJA

pembelajaran tenis meja. Media audio visual harus bisa memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi siswa didik tentang gerakan-gerakan yang dipelajarinya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya mendapatkan perhatian pengajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pengajar perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pengajar telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritualsosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Guru sebagai pelaksana kurikulum tentunya harus berupaya mewujudkannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran penjas guru harus mampu menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang di tetapkan sebelumnya. Apabila pembelajaran yang diterapkan belum tepat maka tidak dapat menutup kemungkinan hasil belajarnya pun lebih cenderung verbal.

Tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan media audio visual adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran tenis meja terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media audio visual. Oleh karena itu contoh gerakan yang diberikan melalui media audio visual untuk memajukan perkembangan peserta didik. Keberhasil peserta didik dalam pembelajaran tenis meja ditentukan oleh bebrapa faktor yang ada diluar individu adalah bahan ajar yang memberikan kemudahan bagi individu untuk dipelajarinya.

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Juliantine, dkk (2012, hlm. 97) bahwa :"media adalah segala sesuatu yang memuat pesan atau bahan ajar untuk ditransmisikan melalui suatu alat tertentu". Dalam proses pembelajaran guru harus kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan media audio visual selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam proses pembelajaran tenis meja, media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Menurut hermawan, (dalam Purwadi, 2014 hlm. 3) mengemukakan bahwa:

Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dpat dilhat dan dapat didengar. Jika dilihat dari perkembangan pendidikan, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru (teaching aids)

Menurut Bretz yang di kemukakan Rahardjo (1984 hlm. 53) dalam Juliantine, dkk. (2012, hlm. 100) jenis - jenis media itu dapat di golongkan menjadi tujuh kelompok. Ketujuh kelompok itu sebagai berikut:

- 1. Media audio viusal gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu mengemukakan kemampuan audio visual dan gerak.
- 2. Media audio visual diam media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak.
- 3. Media audio semi gerak memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan inti secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh.
- 4. Media visual gerak memiliki kemampuan seperti golongan pertama kecuali penampilan suara.
- 5. Media visual diam mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak.
- 6. Media audio adalah media yang hanya memanipulasikan kemampuan-kemampuan suara semata-mata.
- 7. Sedangkan media cetak merupakan media-media yang hanya (alpha-noumuric) simbol-simbol verbal tertentu.

Selain media tersebut, proses belajar menagjar pendidikan jasmani masih membutuhkan media lain yaitu media kinestetik. Yang dimaksud dengan kinestetik disini ialah informasi tentang kedudukan badannya dalam ruang dan hubungan dari bagian-bagiannya.

. Berdasarkan uraian tentang media audio visual tersebut, maka dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan keterampilan *forehand* dan *backhand*. Dengan penerapan media pembelajaran audio visual berbagai keterbatasan yang ada mampu diantisipasi. Selain itu, dengan media ini diharapkan mampu menghilangkan *verbalisme* tentang tenis meja pada siswa.

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran tenis meja di kelas V SDN Cinunuk 02 Kab.Bandung masih sangat rendah terutama dalam hal keterampilan *forehand drive* dan *backhand drive*, contohnya terlihat siswa pada saat melakukan *forehand drive* dan *backhand drive* sering memukul dengan keras padahal jaraknya dekat dan arahnya sering tidak tepat sehingga menyulitkan temannya. Seringkali siswa dalam memegang bat masih banyak yang belum tepat bahkan tidak mengerti cara memegangnya seperti apa, sehingga menghambat proses pembelajaran tenis meja.

Permasalahan yang terjadi di SDN Cinunuk 02 Kab.Bandung juga terdapat dalam metode pemebelajaran tenis meja. Metode yang disampaikan yaitu metode ceramah dan demonstrasi, dimana guru sebagai sumber informasi dan memperagakan semua gerakan sehingga siswa menerima informasi tanpa ada peran aktif (teacher centered). Sedangkan dalam pemberian materi tersebut tidak semua guru memiliki kemampuan disemua cabang olahraga walaupun tidak menutup kemungkinan menguasai materinya tetapi tidak sempurna dalam memberikan contoh gerakan dalam cabang olahraga tertentu yang mengakibatkan adanya kesenjangan antara penyampaian informasi teori dengan gerakan yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa nantinya. Pembelajaran konvensional tersebut merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keterampilan teknis, yang mengakibatkan proses pembelajran kurang menarik sehingga membuat siswa menjadi mudah bosan, dan kurang memperhatikan guru saat memberikan materi pembelajaran, hal tersebut terlihat dari antusias siswa yang kurang selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran seperti itu mengakibatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan

pembelajaran tidak tercapai.

Berdasar pada pemaparan latar belakang penelitian di atas, maka penulis

memandang sangat penting untuk melakukan penelitian agar permasalahan yang

terjadi pada siswa kelas V SDN Cinunuk 02 Kab.Bandung dapat diatasi. Adapun

judul yang diangkat adalah "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan

Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Forehand

drive dan Backhand drive dalam permainan tenis meja".

B. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan penjelasan tersebut diatas, maka perumusan

masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah "apakah penerapan

pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media audio visual dapat

meningkatkan keterampilan forehand drive dan backhand drive dalam permainan

tenis meja?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam

pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran

Kooperatif dan Media Audio Visual untuk meningkatkan keterampilan forehand

drive dan backhand drive dalam permaianan tenis meja di SDN Cinunuk 02 Kab.

Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai

berikut:

1. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan,

serta keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang baik dan

efektif untuk mengajar penjas apabila sudah menjadi guru penjas.

2. Bagi guru pendidikan jasmani, dapat digunakan sebagai pedoman untuk

menentukan dan memilih media pembelajaran yang baik dan efektif

untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar memukul

Mohammad Faisal, 2017

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN FOREHAND DRIVE DAN BACKHAND DRIVE DALAM

PERMAINAN TENIS MEJA

3. Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa,

juga dapat memacu siswa agar lebih berpartisipasi dan berperan serta

secara aktif dalam kegiatan pembelajaran penjas, khususnya Tenis Meja.

4. Bagi sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan

sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran

di sekolah khususnya pembelajaran penjas

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi, peneliti mengurutkan dan menjelaskan sesuai pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2015 dengan penjelasan secara singkat sebagi berikut :

BAB I: Pendahuluan

a) Latar belakang penelitian

b) Rumusan masalah penelitian

c) Tujuan penelitian

d) Manfaat/signifikansi penelitian

e) Struktur organisasi skripsi

BAB II : Kajian Pustaka

a) Kajian teori

b) Kerangka pemikiran

c) Hipotesis penelitian

BAB III : Metode Penelitian

a) Desain penelitian

b) Populasi dan sampel

c) Instrumen penelitian

d) Prosedur penelitian

e) Analisis data

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

a) Hasil penelitian

b) Pembahasan dan hasil penelitian

BAB V Keimpulan dan Saran

- a) Simpulan
- b) Saran