

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan tenis meja termasuk salah satu permainan yang populer di Indonesia selain permainan yang lain seperti sepakbola dan bulutangkis. Mulai dari kota hingga pedesaan hampir selalu ada sarana bermain tenis meja. Permainan tenis meja banyak diminati mulai dari anak – anak hingga orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan.

Permainan tenis meja tidak memerlukan tempat yang luas dan peralatannya relatif murah dan mudah di dapat sehingga olahraga ini banyak dijadikan sebagai olahraga rekreasi di masyarakat dan di tingkat sekolah olahraga ini dapat di jadikan sebagai olahraga prestasi.

Permainan tenis meja dapat dimainkan oleh orang yang memiliki keterbatasan kemampuan dan keterbatasan fisik. Orang yang keterampilan motorik rendah dan cacat dapat bermain tenis meja. Faktanya banyak pemain cacat yang dapat bermain tenis meja. Sebagai contoh di Indonesia, David Jacobs adalah pemain cacat tangan kanan sejak lahir, tapi beliau menjadi pemain tenis meja yang di segani dalam setiap pertandingan dan pernah menjadi pemain nomor satu di Indonesia

Permainan tenis meja salah satu permainan yang banyak di pertandingkan dikalangan masyarakat maupun di sekolah. Berbagai pertandingan sudah digelar, baik pada level perkampungan, kota, provinsi, nasional bahkan sampai internasional. Pada level perkampungan olahraga ini selalu dipertandingkan dalam kejuaraan antar perkampungan yang biasa dilaksanakan pada 17 agustus, pada level kota olahraga ini di pertandingkan pada walikota cup, di Provinsi juga dipertandingkan pada PORPROV, PORDA pada level nasional olahraga ini selalu dipertandingkan dalam kejuaraan multievent seperti PON dan pada level internasional olahraga ini

dipertandingkan dalam kejuaraan olimpiade. Begitu juga di lingkungan persekolahan, olahraga tenis meja di pertandingkan mulai dari O2SN, POPDA hingga POPNAS

Menurut https://id.wikipedia.org/wiki/Tenis_meja. Permainan tenis meja pertama kali diciptakan secara tidak sengaja di Inggris sekitar abad ke-19, permainan tenis meja pertama kali dimainkan dengan menggunakan sebaris buku yang disusun ditengah meja sebagai net, kemudian kedua pemain juga menggunakan dua bukunya berfungsi untuk memukul bola yang terbuat dari benang yang di bentuk menyerupai bola. Pada awalnya, nama permainan tenis meja beragam, ada yang menamakan whiff-whaff, gossima, dan flim-flam, namun yang banyak berkembang dan paling populer namanya adalah ping-pong. pada tahun 1901 di Inggris nama pingpong digunakan oleh perusahaan J. Jaques & Son Ltd dijadikan sebagai merek dagangannya, yaitu produk peralatan olahraga.

Seiring semakin populernya permainan ping-pong, di temukan bahan untuk membuat bola yang terbuat dari bahan seluloid yang diciptakan oleh James W.Gibb dan ditemukan pula raket versi moderen yang ditemukan oleh E.C. Goode pada raket ini dipasang selembat karet yang diberi bintik ke kayu yang sudah dibentuk, kemudian pada tahun 1950an, raket yang menggunakan lembaran karet digabung dengan lapisan spons. Dengan penemuan-penemuan ini menjadikan olahraga sederhana ini menjadi semakin baik.

Permainan ping-pong di Indonesia baru dikenal pada tahun 1930. Pada masa itu, ping-pong hanya dilakukan di balai pertemuan orang-orang Belanda sebagai suatu permainan rekreasi. Hanya golongan tertentu saja dari golongan pribumi yang boleh ikut bermain, antara lain keluarga pamong yang menjadi anggota dari balai pertemuan tersebut. Sebelum perang dunia ke II pecah, tepatnya tahun 1939, tokoh-tokoh pertenis meja mendirikan PPPSI (Persatuan Ping Pong Seluruh Indonesia).

Pada tanggal 5 Oktober 1951, dalam kongresnya di Surakarta, PPPSI mengalami perubahan nama menjadi PTMSI (Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia) atau All Indonesia Table Tennis Association.

Dalam konteks kecabangan olahraga formal, permainan tenis meja dimainkan dengan bet yang dilapisi karet untuk memukul bola bulat yang terbuat dari bahan selulosa (celluloid) atau sejenis bahan plastik, bola harus melwati net yang terlintang diatas meja dengan meja berbentuk segi empat dengan panjang 2,74m dan lebar 1,525m, dan ketinggian 76 cm di atas lantai. Dalam permainan ini, ada tiga nomor yang dimainkan :

1. Single : permainan tunggal putra dan putri
2. Double : permainan ganda putra dan putri

3. Double campuran : permainan ganda yang terdiri 1 pemain putra dan 1 pemain putri

Untuk memenangkan permainan tenis meja, ditentukan oleh kemenangan angka dan jumlah set, seorang pemain tenis meja akan mendapatkan satu angka bila pemain melakukan servis dengan baik atau mengembalikan bola dengan baik, sedangkan lawanya tidak dapat menerimanya atau mengembalikannya dengan baik, (misalnya bola keluar atau perkenaanya tidak sah) dan satu tim yang dinyatakan menang jika terlebih dahulu mendapatkan nilai 11, ialah yang dinyatakan sebagai pemenang, dengan tiga kali kemenangan dalam suatu set (3-0, 3-1, 3-2) tetapi jika kedua pemain atau pasanganya sama-sama mendapatkan angka atau skor 10 (10-10) yang sering disebut juga dengan deuce (jus) akan diberi long set atau perpanjangan waktu hingga permainan tersebut dimenangkan oleh seseorang yang terlebih dahulu unggul selisih 2 poin (10-12, 11-13, 12-14, 13-15, dst).

Jika orang bermain tenis meja secara sungguh-sungguh, banyak manfaat positif, yang berpengaruh baik terhadap individu maupun kelompok, terhadap individu yaitu : permainan tenis meja dapat menguatkan otot tangan dan kaki, meningkatkan konsentrasi dan kerjasama antara otak, mata dan gerakan tangan karena dalam permainan tenis meja orang memainkan bola dengan menggunakan bet, bet yang dipegang oleh tangan, maka permainan tenis meja akan mengembangkan fungsi kwalalitas kordinasi mata dan tangan dengan kaki karena harus bergerak ke kanan, kekiri dst..

Terhadap kelompok yaitu : dalam aspek sosial permainan tenis meja dapat dimainkan oleh 2 orang dalam single, 4 orang oleh double dan bisa juga double campuran, laki dan prempuan, artinya bahwa permainan tenis meja dapat mengembangkan dan mendorong setiap individu untuk berintraksi atau berhubungan antar individu dengan yang lainnya baik sebagai lawan maupun sebagai teman baik individu maupun kelompok

Mencermati nilai-nilai pendidikan yang melimpah ruwah yang terkandung didalam permainan tenis meja banyak orang yang sepakat, menyetujui dan banyak yang mempercayai, bahwa nilai-nilai positif, banyak pengaruh positif, baik bagi individu maupun kelompok, atas dasar itu

permainan tenis meja dijadikan salah satu aktifitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, atas dasar itu dilingkungan persekolahan, permainan tenis meja dijadikan salah satu aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan.

Secara spesifik permainan tenis meja dijadikan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam kelompok permainan bola kecil baik pada jenjang SD, SMP dan SMA.

Khusus untuk kelas VII di SMP, kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti aktivitas permainan tenis meja harus merujuk pada rumusan kompetensi dasar dalam lingkup permainan bola kecil, yaitu sebagai berikut :

“3.2) Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan permainan tenis meja untuk menghasilkan koordinasi yang baik dan 4.2) Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan permainan tenis meja dengan koordinasi gerak yang baik”.

Untuk mencapai kompetensi di atas maka pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan tenis meja perlu didukung beberapa faktor seperti lingkungan pembelajaran, sarana pembelajaran, alat-alat pembelajaran, dan penerapan model, strategi atau pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 18-22 November 2016 di lapangan, terdapat beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran PJOK. Beberapa permasalahan tersebut dikelompokkan ke dalam :

1. Lingkungan pembelajaran

Permasalahan yang terkait dengan lingkungan pembelajaran diantaranya tidak adanya lingkungan hijau di sekitar kelas, sehingga kurang terciptanya keindahan dan kenyamanan, akibatnya proses pembelajaran semerawut sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan akan berbeda dengan proses dan hasil belajar jika pembelajaran dilakukan di lingkungan pembelajaran yang bersih, dan hijau akan tercipta rasa nyaman. Selanjutnya lokasi sekolah yang terletak di lingkungan industri

yang panas dan penuh polusi sehingga kurang terciptanya proses pembelajaran yang nyaman, sehingga ketika belajar dikelas tidak akan terlaksana dengan baik, pelajaran atau materi yang disampaikan guru akan sulit diterima karena pecahnya konsentrasi siswa akibat lingkungan industri yang panas dan penuh polusi mengakibatkan pembelajaran di kelas tidak nyaman, akibat dari lingkungan yang panas dan penuh polusi akan mengganggu hasil belajar siswa dan akan berbeda jika lingkungan sekolah bersih dan nyaman.

2. Sarana dan prasarana pembelajaran PJOK

Permasalahan yang terkait dengan sarana pembelajaran PJOK di sekolah ini masih kurang, sarana yang ada disekolah masih belum bisa mendukung, semua ruang lingkup aktivitas pembelajaran PJOK sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum 2013, misalnya untuk aktivitas atletik dan aquatik. Untuk pembelajaran aktivitas atletik dilakukan di lapangan yang berukuran 20 X 10 meter, dan untuk aktivitas atletik di nomor lompat sekolah tidak memiliki bak pasir akibatnya sekolah tidak bisa melaksanakan pembelajaran atletik secara utuh. Akibatnya akan mengurangi terhadap hasil pembelajaran penjas secara keseluruhan. Pembelajaran atletik yang utuh itu pembelajaran yang dapat melaksanakan semua nomor yang ada dalam kurikulum, diantaranya nomor lari, nomor lempar, dan nomor jalan cepat. Sementara untuk aktivitas senam, aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pendidikan luar kelas dan aktivitas ritmik sarana yang sudah ada cukup memenuhi.

Untuk pembelajaran aktivitas aquatic dilakukan dikolam renang Water Boom yang ada di Kabupaten Purwakarta. Jarak antara sekolah dengan kolam renang Water Boom kurang lebih 10 km. siswa berangkat dari sekolah dan kembali kesekolah dengan dikoordinir oleh guru dengan menggunakan angkot, disini akan menghabiskan waktu belajar untuk menuju kolam renang, serta juga membutuhkan biaya dan mungkin akan mengganggu jam pelajaran lainnya, karena setelah selesai berenang siswa harus kembali kesekolah untuk melanjutkan pembelajaran lainnya. Akibatnya proses pembelajaran kurang efektif karena waktu yang terbuang

untuk menuju kolam renang, sehingga akan mengganggu hasil belajar siswa dan berbeda jika sekolah memiliki kolam renang sendiri. Untuk lebih jelasnya, sarana pembelajaran aktivitas aquatic dan atletik dapat dilihat pada lampiran.

3. Alat-alat pembelajaran PJOK

Permasalahan yang terkait dengan alat-alat pembelajaran PJOK di sekolah. Dirasa kurang cukup karena tidak sebanding dengan jumlah siswa, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang efektif misalnya, Untuk pembelajaran aktivitas pembelajaran tenis meja alat yang digunakan yaitu meja tenis, net, bet, dan bola, alat-alat tenis meja ini masih kurang untuk di pakai oleh siswa yang jumlahnya kurang lebih 30 siswa, dilihat dari jumlah alat pembelajaran yang kurang, mengakibatkan siswa mengantri untuk menunggu giliran. Ketika penulis melakukan observasi, terlihat ada 7 bola dan 5 bet yang layak pakai tidak digunakan pada saat pembelajaran, padahal bola dan bet tersebut masih bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran permainan tenis meja. Dari hal-hal tersebut, apabila guru dapat memodifikasi media pembelajarannya mungkin siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan dalam memainkan permainan tenis meja atau alat lainya sesuai materi yang sedang diajarkan.

4. Proses pembelajaran PJOK

Permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran PJOK khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja yang peneliti observasi pada tanggal 22 november 2016, permasalahanya yaitu siswa cenderung cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran yang di berikan oleh guru karena guru dalam pelaksanaan pembelajaran hanya menekankan siswa kepada teknik dasar dan juga saat proses pembelajaran permainan tenis meja masih kurang efektif. Hal tersebut dirasa kurang efektif karena, pada faktanya masih banyak siswa yang menunggu giliran atau antrian untuk bisa mempraktika pukulan forehand dan backhand. Tugas gerak yang diberikan guru ke siswa, siswanya harus menunggu terlebihdahulu untuk menunggu giliran atau antrian untuk mempraktikanya, hal tersebut akan berdampak

pada hasil belajar yang diperoleh nantinya. Saat siswa harus menunggu giliran, tak jarang siswa yang terlihat hanya berdiam diri saja, kemudian terlihat bosan, dan akhirnya ada saja beberapa siswa yang memanfaatkan waktunya dengan bergurau bersama temanya. Tentunya guru harus lebih bisa memanfaatkan kondisi dan waktu belajar yang hanya dilakukan 3x40 menit untuk siswa SMP.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran Penjas di SMPN 6 Purwakarta, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Lingkungan pembelajaran kurang kondusif karena disekolah tersebut tidak adanya lingkungan hijau di sekitar kelas dan lokasi sekolah yang terletak di lingkungan industri yang panas dan penuh polusi.
2. Siswa kurang kreatif ketika proses pembelajaran karena Keterampilan bermain tenis meja di kelas VII B ini masih kurang karena didalam kurikulum baru diajarkan di sekolah menengah pertama.
3. Sarana pembelajaran kurang mendukung terhadap pencapaian kurikulum, karena tidak semua ruang lingkup aktivitas pembelajaran yang ada dalam kurikulum tidak ada di sekolah tersebut, misalnya sarana pembelajaran untuk aquatic dan atletik.
4. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode, pendekatan, dan model pembelajaran karena dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja siswa cenderung cepat bosana dan kurangnya pengawasan guru terhadap para siswa ketika proses pembelajaran karena ketika proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memeperhatikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka penulis menggunakan pertanyaan permasalahan penelitian sebagai berikut: “Bagaimana penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja pada siswa kelas VII B SMPN 6 Purwakarta?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran PJOK, khususnya untuk memperbaiki proses pembelajaran aktivitas permainan tenis meja melalui penerapan pendekatan taktis.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi peneliti maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran aktivitas permainan tenis meja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru : Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien dalam rangka mengembangkan tanggung jawab pribadi anak, dan guru bisa lebih cermat dalam menggunakan model pembelajaran agar bisa mencapai tujuan penjas yang seutuhnya.
- b. Bagi Siswa : Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan bermain tenis meja.
- c. Bagi Sekolah : Hasil penelitian tindakan kelas ini akan memberikan sumbangan ilmu yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan aktivitas proses pembelajaran

pendidikan jasmani guna menumbuh kembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa.

- d. Bagi Peneliti
- e. Dalam penelitian ini, peneliti secara tidak langsung telah ikut bagian dalam memberikan pemahaman dan memperkuat pelaksanaan proses pembelajaran permainan tenis meja yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik yang selama ini kurang terealisasi dengan baik.

E. Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan urutan dalam penyusunannya. Adapun urutan dari masing-masing BAB akan penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Pada BAB I tentang pendahuluan akan dipaparkan mengenai: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
2. Pada BAB II tentang kajian pustaka/ landasan teoretis akan dipaparkan mengenai: hakekat permainan tenis meja, perlengkapan permainan tenis meja moderen, teknik dasar permainan tenis meja moderen, teknik Pukulan dalam tenis meja, hakekat pendekatan taktis, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan
3. Pada 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 oprasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.
4. Pada BAB IV tentang temuan dan pembahasan akan di paparkan mengenai dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

5. Pada BAB V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi akan di paparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan hal-hal penting dari hasil penelitian.

