

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Menurut Kimble, Hergenhahn dan Olson (dalam Mahendra 2007, hlm. 155) belajar adalah “*a relatively permanent change in behavioral potentiality that occurs as result of reinforces practice.*” Maksud dari pernyataan diatas bahwa belajar merupakan perubahan potensi perilaku siswa yang relative permanen sebagai hasil latihan yang dikukuhkan. Jadi belajar senantiasa berusaha untuk mendapatkan pengalaman baru yang dapat bertahan secara relative permanen.

Hasil belajar yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran merupakan pusat dari semua kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa setelah mengikuti pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2011, hlm. 22) yang menyatakan bahwa: “hasil belajar adalah perubahan perilaku baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang terjadi setelah siswa menerima pengalaman-pengalaman belajarnya.” Sementara menurut Purwanto (2016, hlm. 49) bahwa domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hampir sama dengan yang dikemukakan oleh Sudjana dan Purwanto, Hamalik (2008, hlm. 114) mengungkapkan bahwa,

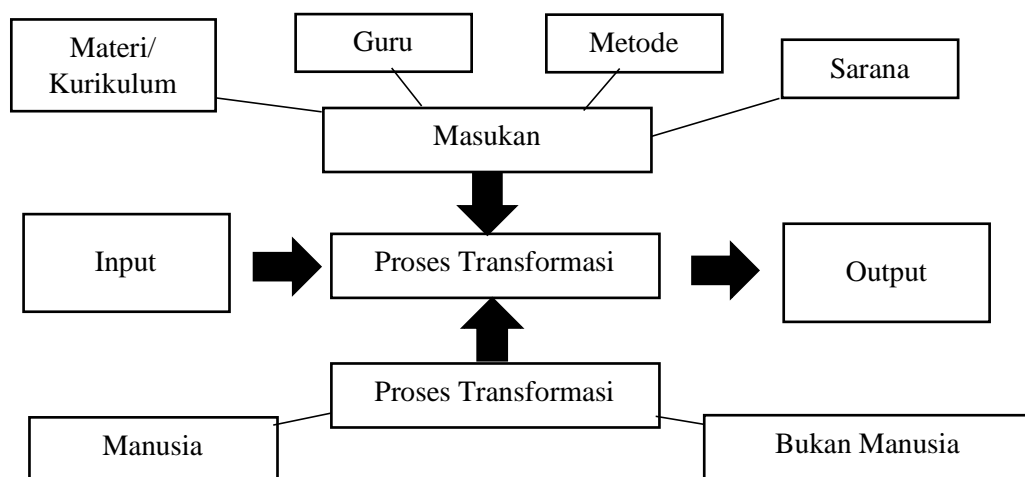
Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar merupakan suatu perubahan melalui sikap, perilaku, maupun akademis dari seseorang yang telah melakukan dan mengikuti suatu proses pembelajaran.

Berdasar pada tiga konsep belajar dan hasil belajar yang di kemukakan para ahli tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah perubahan perilaku atau hasil belajar itu sama dengan belajar. Ini berarti bahwa semua aspek pembelajaran tidak pernah terlepas dari tugas pengelolaan guru.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, belajar senantiasa banyak dikatikan dalam proses pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran di sekolah juga disebut belajar mengajar. Hamalik (2008, hlm. 77) mengemukakan bahwa, pengajaran adalah suatu sistem, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya Hamalik (2010, hlm. 77) menyebutkan komponen-komponen pengajaran adalah sebagai berikut:

1. tujuan pendidikan dan pengajaran,
2. peserta didik atau siswa,
3. tenaga kependidikan khusus guru,
4. perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum,
5. strategi pengajaran,
6. media pengajaran, dan
7. evaluasi pengajaran.

Sementara Arikunto dalam Purwanto (2016, hlm. 21) menggambarkan komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Tabel 1.1 Komponen-komponen pembelajaran
Arikunto dalam Purwanto (2016, hlm. 21)

Berdasar pada dua teori yang dikemukakan oleh Hamalik dan Arikunto dalam Purwanto tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran merupakan pusat dari semua kegiatan pembelajaran. Output hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa setelah melalui proses pembelajaran baik yang terkait dengan ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Karena hasil belajar yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran merupakan pusat dari semua kegiatan pembelajaran yang lainnya seperti guru, materi, media, sarana dan metode mengajar. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa, meskipun tidak semua belajar siswa merupakan akibat guru yang mengajar. Oleh sebab itu, usaha guru atau tugas dan fungsi guru harus berorientasi kepada perubahan hasil belajar siswa baik dalam hal penerapan pendekatan, model, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sering orang awam mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah sebagai proses penyampaian materi. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai pendidik, pengajar, sumber belajar, fasilitator, motivator sampai sebagai elevator. Materi pembelajaran harus diorientasikan kepada usaha untuk mencapai agar anak memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Begitu juga usaha guru dalam menerapkan model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran harus diorientasikan kepada pencapaian tujuan pembelajaran. Media pengajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pembelajaran. Untuk lebih mengefektifkan pembelajaran maka penggunaan media sangat penting untuk membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sarana belajar adalah peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar agar pencapaian tujuan belajar dapat berjalan

dengan lancar, teratur, efektif dan efisien, maka dari itu sarana juga penting untuk mencapai pembelajaran.

Dalam konteks kurikulum persekolahan tahun 2013, tujuan pembelajaran telah dirumuskan secara spesifik dalam bentuk rumusan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Menurut Robert A. Roe (dalam Riyadi 2015, hlm. 37) kompetensi adalah *“competence is defined as the ability to adequately perform a task, duty or role. Competence integrates knowledge, skills, personal values and attitudes. Competence builds on knowledge and skills and is acquired through work experience and learning by doing.”* Kompetensi dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk melaksanakan satu tugas, peran atau tugas, kemampuan mengintegrasikan pengetahuan, ketrampilan-ketrampilan, sikap-sikap dan nilai-nilai pribadi, dan kemampuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan yang didasarkan pada pengalaman dan pembelajaran yang dilakukan. Hampir sama dengan yang dikemukakan oleh Spencer dan Spencer dalam Busro (2018, hlm. 26) mengemukakan bahwa, kompetensi menunjukkan karakteristik yang mendasari perilaku yang menggambarkan motif, karakteristik pribadi (ciri khas), konsep diri, nilai-nilai, pengetahuan atau keahlian yang dibawa seseorang yang berkinerja unggul (superior performer) di tempat kerja. Ada 5 (lima) karakteristik yang membentuk kompetensi yakni 1). Faktor pengetahuan meliputi masalah teknis, administratif, proses kemanusiaan, dan sistem. 2). Keterampilan; merujuk pada kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. 3). Konsep diri dan nilai-nilai; merujuk pada sikap, nilai-nilai dan citra diri seseorang, seperti kepercayaan seseorang bahwa dia bisa berhasil dalam suatu situasi. 4). Karakteristik pribadi; merujuk pada karakteristik fisik dan konsistensi tanggapan terhadap situasi atau informasi, seperti pengendalian diri dan kemampuan untuk tetap tenang dibawah tekanan. 5). Motif; merupakan emosi, hasrat, kebutuhan psikologis atau dorongan-dorongan lain yang memicu tindakan.

Menurut kurikulum 2013 Kompetensi Inti (KI) merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki siswa yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan

tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. KI harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Sehingga dalam hasil belajar KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait, yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kompetensi kelompok 3) dan penerapan pengetahuan (kompetensi kelompok 4).

Selanjutnya dalam kurikulum 2013 dijelaskan pula tentang KD. KD merupakan kompetensi yang harus dimiliki siswa pada setiap mata pelajaran untuk setiap jenjang kelas. KD yang diturunkan dari KI. KD merupakan konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran. Merujuk kepada KI maka KD juga harus melibatkan 4 kompetensi yaitu tentang sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Dalam kurikulum (2013, hlm. 83) pembelajaran aktivitas permainan tenis meja, yang merupakan salah satu aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam lingkup pembelajaran aktivitas permainan bola kecil, KD yang harus dimiliki siswa kelas X setelah mengikuti pembelajaran aktivitas permainan bola kecil sebagai berikut:

1. Pada aspek sikap spiritual
 - 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai

- 1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta
2. Pada aspek sikap
 - 2.1 Berprilaku sportif dalam bermain
 - 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri dan orang lain, lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
 - 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik
 - 2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
 - 2.5 Toleran dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan
 - 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik
 - 2.7 Belajar menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan
 - 2.8 Memiliki perilaku hidup sehat
3. Pada aspek pengetahuan
 - 3.6 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak permainan permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik
4. Pada aspek keterampilan
 - 4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi gerak yang baik

Berdasarkan KD pembelajaran aktivitas permainan bola kecil tersebut, maka dapat dirumuskan KD untuk pembelajaran aktivitas permainan tenis meja sebagai berikut:

1. Pada aspek sikap spiritual
 - 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai
2. Pada aspek sikap
 - 2.1 Berprilaku sportif dalam bermain
 - 2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
 - 2.5 Toleran dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan

3. Pada aspek pengetahuan

3.6 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak permainan tenis meja untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik

4. Pada aspek keterampilan

4.2 Mempraktikan variasi dan kombinasi keterampilan gerak dalam aktivitas permainan tenis meja dengan koordinasi gerak yang baik

Dimasukkannya pembelajaran aktivitas permainan tenis meja sebagai salah satu aktivitas pembelajaran PJOK, karena dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja banyak mengandung nilai-nilai positif bagi pertumbuhan dan atau perkembangan peserta didik, baik pada aspek afektif, kognitif maupun psikomotor.

Pada aspek afektif, pembelajaran permainan tenis meja mengajarkan kepada siswanya tentang saling kerja sama dan kepercayaan diri. Saling kerja sama contohnya, ketika dalam permainan tenis meja yang sedang berlangsung terutama dalam *double*, mengajarkan bagaimana cara *footwork* bergantian dengan menggunakan langkah kiri kanan, gerakan huruf T, gerakan N terbalik maupun gerakan berputar atau seperti huruf O setelah memukul bola, untuk memberi peluang kepada teman setimnya untuk memukul bola, karena dalam permainan tenis meja cara memukulnya harus bergantian, karena kalo tidak bergantian di salahkan oleh aturan. Sedangkan kepercayaan diri contohnya, dalam permainan *singel* atau *double* ketika pemain sedang bertanding dan dapat mengalahkan lawannya, maka pemain yang memenangkan pertandingan tersebut akan mendapatkan rasa kepercayaan diri yang tinggi di bandingkan pemain yang kalah.

Pada aspek kognitif, pembelajaran permainan tenis meja mengajarkan kepada siswanya tentang berfikir cepat dan tepat. Berfikir cepat contohnya, ketika dalam permainan tenis meja baik *singel* atau *double* sedang berlangsung, karakteristik bola dari lawan bervariasi ada yang bola “isi” yaitu adanya putaran bola dan ada

yang bola “kosong” yaitu tanpa adanya putaran bola, sehingga harus berfikir cepat untuk mengembalikan bola dengan pukulan yang tepat, misalnya dengan *spin* atau *smash*. Sedangkan berfikir tepat contohnya, ketika dalam permainan tenis meja baik *singel* atau *double* bagaimana cara menempatkan bola di posisi yang sulit untuk di kembalikan oleh lawan dan merancang strategi agar dapat mengalahkan lawannya. Cara berfikir cepat dan tepat ini dilakukan secara berulang-ulang selama permainan berlangsung.

Pada aspek psikomotor, pembelajaran permainan tenis meja mengajarkan kepada siswanya tentang pengalaman bergerak yang terkoordinasi. Contohnya ketika melakukan gerakan *smash*, unsur-unsur gerak untuk dapat melakukan *smash* meliputi posisi kaki tetap dibuka, kaki kiri di depan (jika akan memukul dengan *forehand smash*), badan agak tegak, berat badan ada di tengah kedua kaki, kemudian tangan memegang bet dengan poisisi bet sebelah kanan sejajar dada untuk memukul smash dengan *forehand*, kemudian bola di arahkan secara keras dan tajam ke arah daerah lawan untuk mengeksekusi bola lambung atau bola yang dikembalikan lawan relatif tinggi baik di atas meja maupun di belakang meja. Pukulan *spin* yang terkoordinasi yaitu secara umum unsur-unsur geraknya hampir sama dengan *smash*, hanya saja yang membedakannya ketika memukul bola adanya gesekan pada bet dengan bola, kemudian posisi bet lebih di miringkan sedikit atau banyak dimana jika mengenai bola akan mengalami perubahan arah (berputar). Seluruh unsur-unsur gerak *smash* dan *spin* tersebut, secara sinergi bergerak secara terkoordinasi dan itu dilakukan secara berulang-ulang selama permainan tenis meja dilakukan, sehingga gerakan *smash* maupun *spin* yang dilakukan semakin terkoordinasi.

Permainan tenis meja di dalam kurikulum 2013 merupakan salah satu aktivitas pembelajaran dalam mata pembelajaran PJOK yaitu pada kelompok permainan bola kecil. Artinya guru penjas dan sekolah wajib melaksanakan pembelajaran aktivitas permainan tenis meja. Namun demikian masih banyak sekolah yang tidak melaksanakan pembelajaran aktivitas permainan tenis meja. Ketidak terlaksanaanya permainan tenis meja sebagai salah satu aktivitas

pembelajaran PJOK mungkin disebabkan oleh beberapa hal seperti keterbatasan sarana dan prasarana, atau dikareknakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajarkan aktivitas permainan tenis meja.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengamati pembelajaran di SMK Negeri 1 Indramayu melihat pembelajaran aktivitas permainan tenis meja jarang di laksanakan. Dilihat dari setiap pembelajaran permainan bola kecil, permainan tenis meja tidak di berikan kepada siswa dikarenakan meja tenis hanya ada satu, dengan kondisi net yang cukup baik, kemudian kondisi bola yang masih kurang dengan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK dan tidak hanya dari alat-alat pembelajaran tenis meja yang kurang bahkan dari kemampuan siswa yang masih kurang seperti gerakan dasar *forehand* dan *backhand drive*.

Dari segi sarana dan prasarana pembelajaran PJOK, tersedia tiga lapangan untuk pembelajaran PJOK yaitu lapangan futsal, lapangan basket yang berada dibelakang sekolah dan lapangan volly dilapangan utama sekolah. Lapangan futsal dan basket seperti pada umumnya terbuat dari plester semen, sedangkan lapangan volly terbuat dari tanah. Kemudian dari segi peralatan pembelajaran pendidikan jasmani secara keseluruhan sudah tersedia, namun untuk kondisi alatnya tidak semuanya layak contoh bola tenis ada 13 buah, bet ada 4 buah dan meja ada 1 buah, sedangkan jumlah siswa kurang lebih 60 dalam tiap pembelajarannya. Analisis faktanya adalah terdapat masalah dari segi sarana pembelajaran, yaitu sarana pembelajaran PJOK yang dimiliki sekolah tersebut tidak mengakomodasi seluruh ruang lingkup aktivitas pembelajaran PJOK. Tidak tersedianya sarana prasarana yang mendukung atau dikatakan terbatas sehingga semua proses pembelajaran yang tertulis dalam KD kurikulum 2013 kelas X tidak terlaksana dengan baik. Kemudian masalah lain pada fakta alat-alat pembelajaran yaitu tidak proposional dengan jumlah siswa yang begitu banyak.

Keterbatasan sarana dan prasarana menyebabkan guru memilih tidak mengajarkan sama sekali. Karena banyak sekolah yang tidak memiliki sarana dan prasarana pembelajaran aktivitas tenis meja. Hal ini mungkin di sebabkan oleh (1) misalnya memang tidak menjadi pusat perhatian dari sekolah tersebut, (2) sekolah

tersebut tidak memiliki tempat untuk menempatkan meja tenis ke gudang penyimpanan, (3) disebabkan oleh sulitnya bongkar pasang meja tenis dan cara memindahkan meja tenis dari tempat penyimpanan ke tempat pembelajaran PJOK, (4) jumlah meja yang tidak sepadan dengan jumlah siswa, sehingga aktivitas belajar siswa itu rendah misalnya meja tenis ada satu, setiap meja hanya ada empat siswa yang bermain, sehingga dalam pembelajaran pada dua meja, siswa yang aktif hanya delapan orang, yang lainnya hanya melihat dan diam menunggu giliran, tetapi guru juga bisa menggunakan meja belajar sebagai salah satu alat untuk di jadikan lapangan tenis meja dengan ukuran dan lebar yang dimodifikasi.

Alat – alat pembelajaran juga masih terbatas, dikarenakan bola yang sering hilang, pecah, maupun bet yang sering rusak selama pembelajaran, sehingga setiap pembelajaran tenis meja sekolah harus menyediakan bola yang banyak.

Pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajar juga masih terbatas, dikarenakan juga ada sebagian guru penjas yang tidak memiliki pemahaman dan keterampilan bagaimana mengajarkan permainan tenis meja kepada siswanya atau juga sebagian siswa tidak menyukai permainan tenis meja. Sehingga permainan tenis meja tidak dijadikan sebagai prioritas oleh guru PJOK untuk dijadikan salah satu aktivitas pembelajaran PJOK. Berdasarkan beberapa masalah yang terkait dalam pembelajaran permainan tenis meja tersebut, permainan tenis meja juga jarang dilaksanakan karena kurangnya mendukung efektivitas pembelajaran untuk seluruh siswa.

Sedangkan hasil observasi pada tanggal 30-01-2019 terdapat beberapa catatan yang terkait dengan pembelajaran PJOK. Beberapa catatan lapangan yang telah diobservasi yaitu, dari segi lingkungan, sarana dan prasarana dan proses pembelajaran.

Kondisi umum dari lingkungan pembelajaran di SMK Negeri 1 Indramayu, lingkungan terlihat bersih sehingga siswa bisa belajar dengan nyaman, dan terdapat ruang perpustakaan, ruang UKS, ruang BK, ruang PJOK, ruang OSIS, ruang guru, kantin yang bersih, mesjid yang memadai, dan toilet yang cukup bersih. Analisis faktanya adalah pembelajaran terlihat cukup kondusif, aman dan nyaman,

dibuktikan dengan keadaan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan keberadaan sarana pembelajaran yang dimiliki sekolah.

Kemudian dari lingkungan sosial, sekolah tersebut terlihat tertutup karena terdapat satpam yang menjaga didepan yang bertugas menjaga gerbang, sehingga siswa tidak bebas keluar masuk sekolah. Jika keluar sekolah harus meminta izin atau membuat surat izin meninggalkan sekolah yang ada di ruang piket guru. Pedagang dikantin ramah ketika melayani pembeli dan kondisi kantin terlihat bersih. Siswa sering aktif dalam mengikuti ekstrakurikuler yang di laksanakan ketika selesai proses jam belajar di sekolah dan siswa juga setelah selesai mengikuti jam pembelajaran.

Dari lingkungan fisik, toilet di sekolah tersebut sebanyak 4 dari jumlah siswa sekitar 1599. Untuk kondisi luas sekolah cukup luas, kelasnya sendiri ada yang bertingkat ada juga yang 1 lantai dan masing-masing didepan kelas hampir semuanya ada pepohonan dan lingkungan sekolah terlihat bersih dan nyaman untuk proses pembelajaran.

Dengan kondisi sarana dan prasarana tersebut di atas keterampilan siswa yang bisa didapatkan sangat kurang, sehingga kebanyakan siswa tidak bisa melakukan keterampilan tenis meja dengan baik, hal ini perlu adanya suatu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Di sekolah SMK Negeri 1 Indramayu dengan sarana pembelajaran bermain tenis meja yang ada, dengan kondisi tersebut membuat para siswa kesulitan dan menguasai keterampilan bermain tenis meja, dengan jumlah meja hanya ada satu dengan dan siswa kurang lebih 60 siswa, siswa harus menunggu giliran untuk melakukan permainan tenis meja. Hal ini menyebabkan pembelajran tenis meja di sekolah SMK Negeri 1 Indramayu kurang efektif. Guru senantiasa bisa melakukan suatu pembelajaran dengan sebuah model pembelajaran dalam proses pembelajaran serta bisa mengembangkan modifikasi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan alat supaya bisa mengefektifkan pembelajaran.

Dari segi proses pembelajaran, materi pembelajaran yang dilakukan ketika peneliti melakukan observasi adalah aktivitas pembelajaran tenis meja, guru PJOK sudah baik dalam menerangkan pembelajaran, tetapi respon siswa masih

kurang sesuai dengan apa yang di harapkan oleh guru PJOK, siswa kurang mencoba melakukan gerakan pukulan *forehand* dan *backhand drive* dikarenakan bet dan bolanya terbatas sehingga harus bergantian dengan siswa lainnya, kemudian ada beberapa siswa yang duduk santai dan tidak aktif, analisis faktanya adalah terdapat masalah pada pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran permainan tenis meja yang teramati di SMK Negeri 1 Indramayu, maka peneliti ingin mencoba mengembangkan proses pembelajaran tenis meja agar dapat dilaksanakan sebagai bagian dari pembelajaran aktivitas permainan bola kecil yaitu melalui “pengembangan modifikasi Pembelajaran Yang Dapat Menangani Keterbatasan Alat Pembelajaran pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Indramayu”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran dalam aktifitas tenis meja baik yang bersifat umum maupun bersifat khusus di SMK Negeri 1 Indramayu dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Secara umum, pembelajaran aktivitas permainan tenis meja di beberapa sekolah jarang di laksanakan.
2. Secara umum, sarana dan prasarana pembelajaran tenis meja di beberapa sekolah yang masih kurang.
3. Kemampuan bermain tenis meja, khususnya siswa SMK Negeri 1 Indramayu masih rendah.
4. Peran aktif siswa di SMK Negeri 1 Indramayu dalam mengikuti aktivitas pembelajaran tenis meja masih rendah.
5. Alat-alat pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran aktivitas tenis meja di SMK Negeri 1 Indramayu masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi tersebut, maka masalah yang dipecahkan dalam penelitian ini adalah masalah masih rendahnya peran aktif siswa SMK Negeri 1 Indramayu dalam mengikuti pembelajaran aktivitas permainan tenis meja. Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti mencoba memecahkannya melalui modifikasi pembelajaran aktivitas permainan tenis meja.

Pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini dilakukan karena beberapa alasan sebagai berikut:

1. Kemampuan peneliti untuk meneliti

Peneliti tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk memecahkan seluruh permasalahan yang teridentifikasi tersebut.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Dalam Kurikulum dan pedoman akademik yang berlaku di UPI, lama study mahasiswa S1 di UPI maksimal 7 tahun lebih dari itu mahasiswa akan di DO. Penelitian ini dimulai sejak 3,5 tahun study di UPI, sehingga secara normatif menurut aturan itu maksimal peneliti mempunyai waktu hanya 3 tahun untuk melakukan penelitian, tetapi peneliti tidak mengharapkan menyelesaikan study dalam kurun waktu yang maksimal tersebut melainkan yang minimal yaitu 4 tahun. Oleh karena itu, sisa waktu sampai dengan 4 tahun tersebut peneliti untuk melakukan penelitian hanya mempunyai waktu sekitar 6 bulan. Dalam kurun waktu sekian bulan itu, tidak memungkinkan peneliti dapat memecahkan seluruh permasalahan yang ada. Disamping itu, karena struktur mata kuliah yang ada di Kurikulum UPI tidak membebaskan mahasiswa di semester 7 dari mata kuliah yang ada dalam struktur tersebut, sehingga saat ini peneliti waktu masih terbagi dengan kegiatan perkuliahan tatap muka dikampus, sehingga waktu yang tercurah untuk melakukan penelitian dari seminggu itu hanya 3 hari.

3. Keterbatasan kompetensi peneliti sebagai mahasiswa

Tidak seluruh permasalahan yang teridentifikasi dapat di pecahkan oleh kompetensi penulis sebagai mahasiswa, dari permasalahan yang teridentifikasi tersebut banyak permasalahan yang memang betul-betul di

luar kompetensi peneliti, misalnya peneliti tidak memiliki kewenangan dalam hal memperbanyak sarana prasarana, melainkan hanya sebatas saran maupun usul. Karena yang memiliki kewenangan dalam hal tersebut diantaranya hanya Dinas Pendidikan ataupun Kepala Sekolah untuk pelaksanaannya.

4. Kemampuan finansial peneliti

Jika peneliti memecahkan seluruh masalah yang teridentifikasi tersebut, tentu akan membutuhkan biaya yang lebih besar, semakin banyak masalah yang dikaji oleh peneliti, maka semakin banyak juga biaya yang akan dikeluarkan. Sementara kemampuan finansial peneliti untuk mengikuti aktivitas perkuliahan selama ini masih di subsidi penuh oleh kemampuan finansial orang tua yang terbatas.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang diteliti sebagai berikut: “Bagaimana penerapan pengembangan modifikasi pembelajaran yang dapat menangani keterbatasan alat pembelajaran aktifitas tenis meja di SMK Negeri 1 Indramayu ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PJOK, khususnya memperbaiki proses pembelajaran aktivitas permainan tenis meja di SMK Negeri 1 Indramayu.

1.6 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, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar disekolah dengan melakukan pembelajaran melalui pendekatan-pendekatan yang menyerupai pembelajari sesungguhnya.
- b) Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan pengaruh yang cukup baik dengan menumbuhkan minat secara motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran permainan tenis meja.
- c) Bagi sekolah, sebagai tambahan sumber informasi agar bisa lebih meningkatkan sistem pengajaran di sekolah, sehingga tujuan dari pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan harapan dalam pembelajaran permainan tenis meja di sekolah.
- d) Bagi peneliti, dapat menambah wawasan terkait dengan modifikasi pembelajaran permainan tenis meja.

1.7 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, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, 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, modifikasi pembelajaran, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan.

3. Pada BAB III tentang 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.