

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kehidupannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan atau wawasan, melalui pendidikan pula manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Rasyidin dkk. (2014, hlm. 27) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu”.

Penjas merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Mahendra (2015, hlm. 40) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”

Dalam kurikulum penjas ada beberapa aspek sebagaimana yang dijelaskan Abduljabar (2010, hlm. 22) tentang tujuan penjas menyatakan bahwa:

Di dalam kurikulum, tujuan pendidikan jasmani menyokong perkembangan kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani dapat berkontribusi kepada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Namun demikian, hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani menekankan atau mengorientasikan perkembangan di dalam program-program pembelajaran.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) permainan atau olahraga permainan adalah salah satu pembelajaran yang terdapat di kurikulum. Salah satu olahraga permainan yang ada di kurikulum sekolah adalah permainan bola kecil.

Berkaitan dengan proses pembelajaran penjas di sekolah terdapat beberapa materi pembelajaran diantaranya adalah permainan bola kecil. Di dalam silabus penjas, olahraga dan kesehatan SMP/ MTs/ SMPK kurikulum 2013, Permainan tenis meja

adalah salah satu materi pokok yang harus di pelajari oleh siswa. Tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet. Begitu juga dikatakan oleh Budiana dan Hidayat (2014, hlm.14) mengemukakan bahwa:

Tenis meja merupakan jenis olahraga yang dimainkan di dalam ruangan (*indoor game*) oleh dua atau empat orang pemain dengan menggunakan alat yang dinamakan raket sebagai pemukul bolanya yang terbuat dari kayu dan dilapisi karet, dengan tujuan agar bola dapat melewati net yang terbentang di atas permukaan meja sebagai pembatas antara lapangan sendiri dan pemain lawan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tenis meja merupakan olahraga permainan yang menggunakan meja dan dibatasi net dengan menggunakan bola kecil dan alat pemukul nya terbuat dari kayu yang disebut bet.

Dalam proses pembelajaran permainan tenis meja di SMP Negeri 39 Bandung menunjukkan masih ada masalah pada ketepatan pukulan bermain tenis meja diantaranya ketepatan pukulan *forehand drive*. Hal ini terlihat dari gerakan siswa saat memukul bola saat pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar penjas di sekolah selama ini masih banyak guru yang mengajar lebih banyak mendominasi didalam pembelajaran, membuat siswa lebih banyak menerima dan hanya mengikuti apa yang dikatakan guru, sehingga siswapun kurang mengerti dan hanya mengikuti saja tanpa tahu manfaat dari pembelajaran yang dilakukan. Di sinilah siswa sering merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang aktif dan kreatif didalam melaksanakan pembelajaran yang diajarkan guru, semua itu diakibatkan siswa merasa jenuh atau bosan dengan gaya mengajar yang dilakukan gurunya.

Pemilihan gaya mengajar yang tepat menjadi kunci keberhasilan seorang guru dalam memberikan pembelajaran bagi siswanya, seperti yang diungkapkan Mosston (dalam Priyambada, dkk. 2016, hlm. 2) “strategi pembelajaran seperti halnya strategi

perang, merupakan suatu cara atau sistem dalam pembelajaran, sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien”.

Disinilah peran guru untuk mengubah siswa yang kurang aktif dan kreatif dalam belajar menjadi lebih bersemangat didalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Peran guru disini harus membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif didalam melakukan atau melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, salah satu caranya adalah dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal, sehingga tujuan pendidikan terlaksanakan.

Metode resiprokal (*reciprocal style*) adalah suatu gaya mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan umpan balik kepada temannya sendiri. Tanggung jawab untuk memberikan umpan balik bergeser dari guru kepada siswa. Pergeseran ini memungkinkan para siswa meningkatkan interaksi sosial antara teman sebayanya. Sebagaimana diungkapkan Mosston (dalam Saptono, 2013, hlm. 112) “metode mengajar reciprocal diartikan sebagai gaya mengajar yang menunjukkan hubungan sosial antar teman sebaya dan kondisi untuk memberi umpan balik yang cepat”.

Agar siswa tidak jenuh dan bosan dalam melaksanakan pembelajaran, guru dapat menggunakan gaya mengajar resiprokal yang mengedepankan proses timbal balik antar siswa. Disamping menggunakan gaya mengajar resiprokal guru juga menyiapkan pembelajaran yang menarik salah satunya dengan penggunaan media. Karena media merupakan salah satu penyampai pesan yang efektif dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Sukiman (dalam Khalistiana dkk. 2015, hlm. 130) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi”. Dengan demikian media dapat mempermudah proses belajar mengajar dalam mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa.

Fungsi utama dari media pembelajaran itu sendiri adalah sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas belajar yang lebih baik jika penggunaan medianya tepat. Karena melalui media

pembelajaran, konsep-konsep yang bersifat abstrak bagi siswa akan tergambar secara nyata sehingga membangkitkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran terbagi ke dalam tiga jenis yakni media visual, media audio, dan media audio visual. Ketiga jenis tersebut berdasarkan dengan karakteristik siswa. Dimana setiap siswa memiliki kemampuan berbeda dalam menangkap pesan yang diterimanya ketika pembelajaran. Media audio-visual merupakan salah satu yang dianggap dapat mewakili setiap siswa dalam menangkap pembelajaran. Karena media audio visual dapat menampilkan berbagai macam jenis visual dan audio di dalam satu sajian unik dan menarik sebagaimana Wina Sanjaya (dalam Purwono, dkk. 2014, hlm.130) menyatakan bahwa “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”.

Media audio visual seringkali dikatakan multimedia. Hal ini dikarenakan karakteristiknya yang merupakan penggabungan lebih dari satu unsur media dan melibatkan lebih dari satu anggota panca indra. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munir (dalam Khalistiana, dkk. 2015, hlm. 130) yang mengungkapkan bahwa “kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, emosi, peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik”.

Media audio visual memiliki kekurangan dan kelebihan sebagaimana yang dijelaskan Hasan (2016, hlm. 26) menyatakan bahwa:

Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal

Berdasarkan kutipan diatas dapat diartikan bahwa dengan gaya mengajar resiprokal memberikan suatu alternatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Sedangkan dengan

media audio visual siswa dapat membangkitkan minat belajar siswa karena dapat lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Dengan begitu guru pendidikan jasmani harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 39 Bandung, kemudian penulis akan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Pukulan *Forehand Drive* dalam Permainan Tenis Meja”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh gaya mengajar resiprokal dengan menggunakan media audio visual terhadap ketepatan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh gaya mengajar resiprokal dengan menggunakan media audio visual terhadap ketepatan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari segi teori, segi kebijakan, segi praktik, segi isu serta aksi sosial. Adapun manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini antara lain adalah:

1.4.1 Manfaat Penelitian Dari Segi Teori

Sebagai salah satu bahan referensi untuk peneliti berikutnya tentang gaya mengajar resiprokal dengan menggunakan media audio visual terhadap ketepatan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja.

1.4.2 Manfaat Penelitian Dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan guru dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran permainan tenis meja

1.4.3 Manfaat Penelitian Dari Segi Praktik

Sebagai bahan ajar untuk peneliti berikutnya tentang gaya mengajar resiprokal dengan menggunakan media audio visual terhadap ketepatan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja

1.4.4 Manfaat Penelitian Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Bagi guru dan pembaca penelitian ini diharapkan menjadi landasan pertimbangan dalam pembelajaran permainan tenis meja

1.5 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 masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi
- 2) Pada BAB II tentang kajian pustaka akan dipaparkan mengenai: hakikat pembelajaran penjas, gaya resiprokal, pelaksanaan gaya resiprokal, kelebihan dan kelemahan gaya resiprokal, media pembelajaran, manfaat dan fungsi media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, modifikasi media pembelajaran, media audio visual, jenis media audio visual, manfaat

media audio visual, permainan tenis meja, peralatan permainan tenis meja, teknik dasar permainan tenis meja, sikap dasar permainan tenis meja, jenis pukulan permainan tenis meja, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

- 3) Pada BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk komponen seperti lokasi dan populasi/sampel penelitian, partisipan, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data
- 4) Pada BAB IV tentang temuan dan pembahasan akan dipaparkan mengenai dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.
- 5) Pada BAB V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi akan dipaparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan hal-hal penting dari hasil penelitian.