

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan media yang sangat berperan penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Mengingat peran penting pendidikan tersebut maka sudah seharusnya aspek ini menjadi perhatian pemerintah dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Baik disadari atau tidak bahwa sejak lahir hingga sekarang ini manusia terus dididik dan dibina agar mendapat tempat yang terbaik dikemudian hari serta berguna bagi dirinya dan semua orang. Proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan terhadap para peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan dan potensi dalam dirinya. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 (dalam Rasyidin dkk, 2014, hlm. 26) mengemukakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negara.

Dalam upaya mencapai hasil yang maksimal setiap mahasiswa diperlukan penerapan menguasai teknik untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan bermain tenis meja. Jika dilihat sepintas permainan tenis meja memang sederhana dan tidak sulit untuk dimainkan. Walaupun demikian jika kita mendalami permainan tenis meja sebenarnya termasuk salah satu permainan yang memerlukan gerak yang kompleks. Hal ini disebabkan karena bola yang digunakan ukurannya kecil, alat pemukul yang menggunakan lapisan karet yang bervariasi, meja kayu yang tidak terlalu lebar dan jarak antara pemain yang berdekatan, maka dapat ditebak bahwa olahraga tenis meja merupakan salah satu jenis olahraga cepat dan kaya akan variasi bentuk

permainan. Namun bagi pemain yang sudah mahir dalam olahraga ini dapat menciptakan berbagai gerakan-gerakan yang indah dan mematikan lawan.

Permainan tenis meja adalah permainan bola kecil yang termasuk ke dalam mata pelajaran penjas di sekolah. Permainan tenis meja termasuk kepada permainan *net games*. Menurut Bahagia & Mujianto 2009, mengemukakan bahwa:

*net games* adalah jenis permainan *rally* yang antara pemain/regu pemain yang berlawanan dibatasi oleh net. Dengan adanya pembatas tersebut sudah barang tentu tidak akan ada kontak fisik secara langsung. Permainan tersebut bercirikan dapat memainkan bola atau *suttle cock* di daerah sendiri untuk dikembalikan ke daerah lawan sehingga dapat menghasikan point. (hlm. 116)

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran permainan tenis meja di SDN Sukapura 1 menjadi sulit dilaksanakan, sehingga kebanyakan siswa tidak memiliki keterampilan dasar tenis meja yang baik. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Hal yang dapat dilakukan adalah memberikan sebuah model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran permainan tenis meja menjadi lebih efektif dan mudah dilakukan oleh siswa. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Selanjutnya peneliti mencoba menerapkan pendekatan taktis dari sejumlah model pembelajaran yang baik agar siswa dapat menguasai permainan tenis meja.

Model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk memperomosisikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Sedangkan pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya menanamkan materi pembelajaran masuk ke dalam alam pikiran siswa sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Sedangkan menurut Juliantine (2015, hlm. 128) menjelaskan bahwa “Pembelajaran pendekatan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pembelajaran kognitif”.

Permainan tenis meja mula-mula hanya dikenal sebagai pengisi waktu luang untuk hiburan atau hanya sebagai rekreasi saja. Pada saat ini permainan tenis meja sudah banyak berkembang, baik di masyarakat, sekolah-sekolah maupun di Perguruan Tinggi. Permainan ini menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul oleh pemain. Permainan tenis meja dapat dimainkan secara perorangan maupun berpasangan. Permainan tenis meja harus mampu menyebrangkan bola dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah bola memantul di daerah sendiri. Di dalam permainan tenis meja semua peralatan yang digunakan untuk bermain atau bertanding harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan. Demikian pula mengenai perlengkapan yang dipakai oleh seorang pemain. Dengan demikian, pemain tenis meja harus dapat mengetahui bagaimana sarana dan prasarana yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam permainan tenis meja.

Permainan tenis meja juga 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.

Terdapat beberapa penelitian tentang pendekatan taktis dan pendekatan teknis yang telah dilaksanakan sebelumnya, diantaranya mengenai Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Motivasi, Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik pada Siswa kelas V SD SUKAMANA 2 yang dilakukan oleh Luthfi Nur dkk. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan taktis terhadap implementasi. Tetapi pendekatan taktis lebih signifikan pengaruhnya dibandingkan pendekatan teknis terhadap implementasi pada siswa V SD SUKAMANA 2.

Selain penelitian di atas, ada juga penelitian yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Tenis Meja dengan Modifikasi Bet Siswa yang dilakukan oleh Bahtiar. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan teknis dan taktis sama-sama memberikan pengaruh terhadap modifikasi bet siswa SDN 7 Singkawang Tengah.

Dari beberapa penelitian mengenai pendekatan taktis dan modifikasi sudah terbukti bahwa pendekatan taktis dan pendekatan teknis memberikan pengaruh. Oleh sebab itu, peneliti juga menggunakan pendekatan taktis dan teknis dalam penelitian ini, hal yang membedakan penelitian ini dan penelitian sebelumnya ialah mengenai materi pembelajaran. Maka dari itu, penelitian yang berjudul “Penerapan Pendekatan Taktis Untuk Meningkatkan Keterampilan *Forehand* dan *Backhand Drive* dalam Permainan Tenis Meja di Sekolah Dasar” penting dilaksanakan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi berbagai masalah dalam pembelajaran penjas yaitu:

1. Kurangnya pemahaman guru terhadap pendekatan taktis dalam pembelajaran penjas.
2. Tingkat kebugaran jasmani yang dimiliki siswa masih rendah.
3. Partisipasi mengikuti pembelajaran rendah dikarenakan guru monoton memberikan strategi penyampaian pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah peneliti yaitu:

1. Apakah pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan *forehand* dan *backhand drive* dalam permainan tenis meja?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang masalah. Maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui tentang peneapan pembelajaran penjas dan untuk menambah wawasan bagi peneliti maupun bagi pembaca.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah peningkatan keterampilan *forehand dan backhand drive* tenis meja melalui pendekatan taktis.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran penjas. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Dilihat dari segi teori**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembaca sebagai wahana informasi, pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas serta pengetahuan pemahaman pembelajaran permainan tenis meja.

#### **1.4.2 Dilihat dari segi kebijakan**

Adapun kebijakan lembaga mencakup antara luas sekolah dan dinas :

1. Sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru tentang model-model penjas khususnya model pendekatan taktis dalam meningkatkan kebugaran jasmani.

2. Dinas : Penelitian ini diharapkan menjadi informasi untuk meningkatkan fasilitas sarana prasarana serta penyediaan program latihan bagi guru seperti seminar dan *workshop* untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

#### **1.4.3 Dilihat dari segi praktis**

1. Bagi guru penjas sebagai sumber informasi keilmuan dalam menjalankan profesinya. Sebagai umpan balik bagi guru untuk menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif khususnya cara mengajar pembelajaran olahraga permainan tenis meja.

2. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar bermain tenis meja dan memberikan pembelajaran olahraga permainan tenis meja secara inovatif dan variasi.

#### **1.4.4 Dilihat dari segi isu serta aksi sosial**

Penelitian ini disumbangkan oleh peneliti bagi masyarakat, sebagai tambahan referensi atau rujukan untuk penelitian-penelitian yang akan datang, memperkuat teori atau pendapat tentang model-model pembelajaran jasmani khususnya pendekatan taktis dalam upaya meningkatkan keterampilan *forehand* dan *backhand drive*.

### **1.5 Struktur Organisasi Penulisan**

Adapun struktur organisasi penulisan adalah sebagai berikut :

#### **1. BAB I PENDAHULUAN, menerangkan:**

- a. Latar belakang masalah yang berisi tentang masalah apa yang akan diteliti, rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian.
- b. Tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penelitian ini.
- c. Manfaat penelitian berupa harapan yang akan dicapai setelah penelitian

#### **2. BAB II KAJIAN TEORI, menerangkan:**

- a. Kajian teoritis berupa teori-teori yang berhubungan dengan penelitian sebagai acuan dari penelitian.
- b. Kerangka berpikir berupa pemikiran pemikiran awal yang dijelaskan peneliti untuk melanjutkan penelitiannya nanti.
- c. Hipotesis tindakan berupa dugaan penelitian tentang penelitian tersebut.

**3. BAB III METODE PENELITIAN**, menerangkan:

- a. Metode penelitian berupa cara yang akan dilakukan dalam penelitian.
- b. Tujuan operasional penelitian berupa kejelasan manfaat yang akan didapat dalam pembelajaran di sekolah.
- c. Waktu dan tempat penelitian menjelaskan waktu dan tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
- d. Populasi dan sampel menjelaskan pengambilan banyak subyek penelitian yang akan diteliti.
- e. Langkah-langkah penelitian berupa cara yang dilakukan untuk memperoleh data serta cara untuk memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian.

**4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

- a. Hasil-hasil dari pengelolaan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.
- b. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan peneliti yang telah dirumuskan sebelumnya.

**5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** menerangkan:

- a. Kesimpulan berupa ringkasan penelitian yang diteliti.
- b. Saran berupa pendapat penulis tentang penelitian ini serta himbauan yang ditulis untuk kemajuan khususnya dalam penulisan penelitian ini serta pada umumnya.

