

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada waktu melaksanakan observasi peneliti di Prodi PGSD Penjas mahasiswa kurang secara umum belum bisa menguasai keterampilan dasar permainan tenis meja. Karena dalam pembelajaran menggunakan banyak model pembelajaran yang monoton. Seperti bagaimana cara memegang bet, cara memukul bola *forehand*, *backhand* dan cara melakukan servis, kasus sederhana ketika bola mengenai pantulan bet, bola terlempar jauh atau mengenai net. Sehingga pembelajaran hanya berjalan sebatas dua sampai tiga ketukan saja setelah itu bola mati dan lain sebagainya. Hal inilah yang menarik peneliti untuk mencari solusi bagaimana cara menanggulangi mengingat waktu pertemuan materi tenis meja ini terbatas. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk peningkatan keterampilan dasar permainan tenis meja di Prodi PGSD Penjas ini.

Dalam upaya mencapai hasil yang maksimal setiap mahasiswa diperlukan penerapan menguasai teknik untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan bermain tenis meja. Berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan bermain tenis meja maka harus mampu melakukan teknik sesuai dengan tuntutan teknik yang ada dalam tenis meja. Jika dilihat sepiintas 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

**Muhammad Hafizh Maulana, 2019**

**PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP  
KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS  
MEJA**

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

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

Permainan tenis meja juga salah satu cabang olahraga permainan yang sudah ada sejak dulu di Indonesia dan cukup banyak digemari di masyarakat, akan tetapi, permainan tenis meja di perguruan tinggi pada umumnya sering mendapatkan kesulitan dalam pelaksanaannya, seperti di prodi PGSD penjas Universitas Pendidikan Indonesia. Pembelajaran tenis meja terkesan cukup sulit dilaksanakan dikarenakan proses pembelajaran permainan tenis meja dilakukan sama seperti halnya didalam proses pelatihan tenis meja sedangkan masih banyak mahasiswa yang baru mengetahui apa itu permainan tenis meja, sehingga permainan tenis meja sulit dilaksanakan. Oleh karena itu kemampuan mahasiswa menjadi kurang baik didalam keterampilan dasar permainan tenis meja karena permainan tenis meja dilakukan dengan proses permainan tenis meja sesungguhnya tanpa adanya penerapan model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran yang tepat agar mahasiswa dapat mudah melakukan permainan tenis meja.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran permainan tenis meja di Prodi PGSD Penjas menjadi sulit dilaksanakan, sehingga kebanyakan mahasiswa 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 mahasiswa menurut Joyce & Weil (1980) dalam Santyasa (2007) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, 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..”

**Muhammad Hafizh Maulana, 2019**

***PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS MEJA***

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

Selanjutnya peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Self Regulated learning* dari sejumlah model pembelajaran yang baik agar mahasiswa dapat menguasai keterampilan dasar permainan tenis meja.

*Self Regulated Learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada pebelajar untuk mengelola secara efektif pembelajaran sendiri dalam berbagai cara, sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Teori sosial kognitif menyatakan bahwa faktor sosial, kognitif serta faktor perilaku, memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang melibatkan ketiga faktor tersebut adalah *Self Regulated Learning*. (Zimmerman and Martinez-pons 1990) menyatakan bahwa *Self Regulated Learning* merupakan konsep mengenai bagaimana seorang siswa menjadi pengatur bagi belajarnya sendiri.

(Zimmerman and Martinez-pons 1990) mendefinisikan *Self Regulated Learning* sebagai suatu proses dimana seorang siswa mengaktifkan dan mendorong kognisi (cognition), perilaku (behaviours) dan perasaannya (affect) secara sistematis dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Berdasarkan perspektif sosial kognitif, siswa yang dapat dikatakan sebagai *Self Regulated Learner* adalah siswa yang secara metakognitif, motivasional, dan behavioral aktif dan turut serta dalam proses belajar mereka. Siswa tersebut dengan sendirinya memulai usaha belajar secara langsung untuk memperoleh pengetahuan dan keahlian yang diinginkan, tanpa bergantung pada guru, orang tua atau orang lain.

Menurut Duckworth et al. (2009) *Self Regulation Learning* (SRL) mengacu pada "pikiran, perasaan dan aksi yang terencana dan diadaptasikan untuk mencapai tujuan-tujuan personal", termasuk didalamnya: 1) goal setting untuk pembelajaran; 2) konsentrasi terhadap instruksi; 3) menggunakan strategi efektif untuk mengorganisasikan ide-ide, 4) menggunakan sumber-sumber belajar dengan efektif, 5) memonitoring penampilan, 6) mengatur waktu dengan efektif,

**Muhammad Hafizh Maulana, 2019**

**PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP  
KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS  
MEJA**

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

dan 7) memegang keyakinan positif tentang salah satu kemampuan yang dimiliki.

Jadi, dengan adanya model *Self Regulation Learning* dalam pembelajaran diharapkan menjadi salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mempermudah proses permainan tenis meja, sehingga pembelajaran tenis meja menjadi lebih optimal.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk mengambil sebuah masalah dan tercantum dalam sebuah judul “Pengaruh *Model Self Regulated Learning* Terhadap Keterampilan Dasar Dalam Pembelajaran Permainan Tenis Meja”.

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.

Dalam permainan tenis meja banyak terdapat prinsip-prinsip dasar permainan. Hal yang paling penting yaitu cara memegang bet/raket terlebih dahulu sebelum melakukan teknik-teknik yang lain. Cara memegang bet yang dikenal dalam permainan tenis meja yaitu *shakehand grip*, *seemiller grip* dan *penhold grip*. Cara memegang grip tersebut memiliki pengaruh tersendiri terhadap pukulan bola. Namun itu semua

**Muhammad Hafizh Maulana, 2019**

**PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP  
KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS  
MEJA**

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

tergantung dari diri kita masing-masing, kebulatan tekad, konsentrasi, bakat dan minat itu harus tertanam dalam benak diri kita agar dapat menuju hasil yang maksimal dalam bermain 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.

Menariknya, ternyata menggunakan bet dan memantulkan bola dalam permainan tenis meja, tidak semudah yang kita bayangkan. Perkenaan yang terjadi antara bola dan bet dapat memberikan efek pantulan yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran permainan tenis meja di kalangan mahasiswa sulit untuk di pelajari secara mendalam.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan suatu permasalahan pokok yang diteliti yaitu “Apakah terdapat pengaruh *Self Regulated Learning* terhadap Keterampilan Dasar dalam Pembelajaran Permainan Tenis Meja Pada Mahasiswa Prodi PGSD Penjas ?

## **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 untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Self Regulated Learning* terhadap Keterampilan Dasar dalam Pembelajaran Permainan Tenis Meja Pada Mahasiswa Prodi PGSD Penjas.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Muhammad Hafizh Maulana, 2019

**PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS MEJA**

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

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

#### 1.4.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembaca sebagai wahana informasi, pembelajaran disekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas serta pengetahuan pemahaman pembelajaran permainan tenis meja dan manfaat dari model *Self Regulated Learning*.

#### 1.4.2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru pendidikan jasmani 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 khususnya dengan model *Self Regulated Learning*.
- b. Bagi mahasiswa untuk memunculkan minat belajar bermain tenis meja dan memberikan pembelajaran olahraga permainan tenis meja secara inovatif dan variasi dengan menggunakan model *Self Regulated Learning*.

### 1.5. Stuktur Organisasi Penulisan

Adapun struktur organisasi penulisan adalah sebagai berikut :

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

- 1.2. Latar belakang masalah yang berisi tentang masalah apa yang akan diteliti, rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian.
- 1.3. Tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penelitian ini.

**Muhammad Hafizh Maulana, 2019**

**PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP  
KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS  
MEJA**

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

- 1.4. Manfaat penelitian berupa harapan yang akan dicapai setelah penelitian.

**BAB II KAJIAN TEORI**, menerangkan:

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

**BAB III METODE PENELITIAN**, menerangkan:

- 3.1. Metode penelitian berupa cara yang akan dilakukan dalam penelitian.
- 3.2. Tujuan operasional penelitian berupa kejelasan manfaat yang akan didapat dalam pembelajaran disekolah.
- 3.3. Waktu dan tempat penelitian menjelaskan waktu dan tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
- 3.4. Populasi dan sampel menjelaskan pengambilan banyak subyek penelitian yang akan diteliti.
- 3.5. Langkah-langkah penelitian berupa cara yang dilakukan untuk memperoleh data serta cara untuk memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian.

**BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

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

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** menerangkan:

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

**Muhammad Hafizh Maulana, 2019**

***PENGARUH MODEL SELF REGULATED LEARNING TERHADAP  
KETERAMPILAN DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS  
MEJA***

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