

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara *organic*, *neuromuscular*, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Pendidikan jasmani sering dihubungkan dengan konsep lain, dimana pendidikan jasmani disamakan dengan sikap usaha atau kegiatan yang mengarah bagian organ organ tubuh, kesegaran jasmani, kegiatan fisik, dan pengembangan ketrampilan gerak. pengertian itu memberikan pandangan yang menyimpang dari arti yang sesungguhnya.

Menurut Susilawati (2010: 3) menyatakan bahwa:

Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak, yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Definisi di atas mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Tujuan pendidikan jasmani disekolah menurut pendapat Menurut Lutan (2001: 18), pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.

- b. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- c. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- d. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efisien dalam hubungan antar orang.
- e. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

Adapun Ruang lingkup program pengajaran pendidikan jasmani yang di ajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas VI pada setiap caturwulannya ditekankan pada usaha mengacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental emosional, dan social.

Menurut Syahrifuddin dan Muhadi (1992/1993: 4) Jenis-jenis kegiatan yang di ajarkan di Sekolah Dasar meliputi atas :

- 1. Kegiatan pokok yang terdiri atas:
 - a) Pengembangan Kemampuan Jasmani (PKJ).
 - b) Atletik.
 - c) Senam.
 - d) Permainan.
- 2. Kegiatan pilihan.

Yang dimaksud dengan kegiatan pilihan di sini, adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang di tujukan untuk meningkatkan prestasi optimal murid-murid Sekolah Dasar sesuai dengan bakat dengan kegemarannya

Salah satu dari kegiatan pilihan disini adalah permainan tenis meja, dimana anak Sekolah Dasar antusias terhadap permainan tenis meja maka disini peneliti akan meneliti tentang teknik dasar permainan tenis meja yaitu *backhand drive*, karena anak Sekolah Dasar kelas VI di SDN Banjarsari kurang memahami tentang *backhand drive* secara menyeluruh.

Guru pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu tercapainya kesegaran jasmani siswa, guru pendidikan jasmani harus mampu membawa siswa kearah situasi yang menyenangkan serta tidak membosankan dalam suatu pembelajaran. Maka dari itu pendidikan jasmani sangat berperan penting bagi bagi siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik maka bermain adalah cara yang efektif agar siswa bisa melakukan aktivitas

fisik walaupun bermain tidak selalu fisik. Yang terpenting adalah bentuk-bentuk permainan itu sendiri, apakah menarik atau tidak. Permainan yang menarik akan meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. tentunya didukung oleh kecakapan guru dalam memberikan materi pembelajaran serta fasilitas yang memadai.

Permainan tenis meja adalah salah satu cabang olahraga permainan, yaitu permainan yang menggunakan bola kecil. permainan tenis meja merupakan permainan yang unik dan bersifat rekreatif. Oleh karena itu, permainan tenis meja sekarang ini digemari oleh sebagian besar lapisan masyarakat di Indonesia, baik oleh anak-anak sekolah, remaja, orang dewasa, laki-laki maupun perempuan.

Untuk dapat melakukan permainan tenis meja yang baik dan benar hingga dapat mencapai prestasi yang optimal, selain seorang pemain itu harus memiliki keterampilan, kekuatan, kecepatan, ketepatan, keluasaan, dan daya tahan juga harus memahami dan menguasai teknik pukulan untuk melakukan permainan tersebut.

Seorang pemain yang memiliki pemahaman dan penguasaan berbagai teknik pukulan yang sempurna maka dapat diharapkan pemain tersebut akan dapat menguasai permainan dalam suatu pertandingan. Oleh karena itu perlu mengajari teknik dasar terlebih dahulu, agar memiliki pemahaman dan penguasaan untuk melakukan permainan tersebut dan dapat mengembangkannya dengan lebih baik dan sempurna.

Beberapa bentuk latihan pengenalan dapat disajikan melalui beberapa tahap:

1. Latihan memantulkan bola tanpa menggunakan *bat*.
2. Memantulkan bola dengan menggunakan *bat*.
3. Memantulkan bola ke dinding.

Menurut Syarifudin dan Muhadi (1992/1993: 4) Teknik dasar untuk permainan tenis meja yang akan dikemukakan di sini adalah mengenai:

1. Cara-cara memegang *bat* (*Grip*).
2. Cara-cara memukul bola (*stroke*).
3. Cara-cara melakukan pukulan awal (*Servide*).

Backhand drive adalah pukulan yang dilakukan di bagian belakang atau kiri *bat* yang relative tegak (bagian belakang tangan yang memegang *bat*) dari sisi kiri badan diayun ke arah depan ([Http:wordpress.com/tenis-meja-2/backhand drive/](http://wordpress.com/tenis-meja-2/backhand-drive/)). Media adalah Segala sesuatu yang dapat diterima yang berfungsi sebagai perantara / sarana / alat untuk proses komunikasi (Sudin dan Saftani).

Dalam pukulan *backhand*, yang merupakan pukulan dengan menggunakan bagian belakang bat itu sendiri. Terdapat dua dasar teknik pukulan yaitu *backhand drive* dan *backhand push*. Di bawah ini (Kusmaedi dkk 1992) menjelaskan aksi dan teknik melakukan *backhand drive* dan *backhand push*.

1. *Backhand Drive*, teknik bermain *backhand drive* dikenal sebagai pukulan dengan aksi mengayun, dimana bat bergerak ke depan dan atas posisi backhand. Dengan kaki dan pundak menghadap bagian dari meja dimana bola dapat dikembalikan. Menjaga kaki digaris dengan pundak, dan pegang bat di depan perut. Permukaan backhand ke depan, posisi tertutup ringan dan siku ada pada sudut sekitar 90 derajat. Teknik memainkan *backhand drive* yaitu ketika bola sampai, ayunkan bat ke depan dengan menggunakan siku, hindari penggunaan pergelangan atau pundak karena kekuatan tertumpu pada siku. Ketika memukul, biarkan siku berputar dan dekat pada bola sehingga dapat mengakhiri pukulan dengan sisi backhand dari bat yang menghadap ke bawah menuju meja.
2. *Backhand Push* teknik pukulan ini dimainkan dengan gaya mendorong dimana bat bergerak hanya dalam jarak pendek dan tidak ada pukulan yang mengikuti. Posisi backhand push yaitu dengan cara berdiri sama dengan aksi pukulan *backhand drive*, dimana kedua kaki berdiri sejajar dengan pundak antara selebar pundak. Posisi lutut melengkuk lunak dan salurkan beban badan ke depan. Bat dipegang pada sudut yang terbuka serta ringan dengan posisi berlawanan dengan sudut untuk pukulan drive. Siku menekuk antara 90 derajat dan bat dipegang di depan perut. Teknik backhand push ini di lakukan dengan satu gerakan lembut untuk mendorong bat keluar di depan dan turun dengan ringan. Tujuannya adalah memukul ke arah bawah dan melewati belakang bola. Pukulan ini dapat dilakukan pada situasi biasa yakni membuat kontak

pada bola saat puncak pantulan. Kedua ayunan dan dorongan harus pendek dengan menggunakan kekuatan yang sedikit pada pukulan ini. Kunci keberhasilannya adalah berupa singgungan ringan dan kontrol yang tepat dengan backhand drive hampir sepenuhnya di buat pada siku. Jika bola memantul terlalu tinggi kurangi sudut dari bat dan jangan jatuh. Untuk pemula memukul dibawah bola selain memukul dibelakang bola itu. Teknik seperti ini adalah dengan cara mengkonsentrasikan pada bola dengan serendah dan sependek mungkin.

Media disini sangat memberikan kontribusi besar bagi proses pembelajaran, dengan media dinding pembelajaran *backhand drive* untuk mempermudah siswa untuk melakukan *backhand drive* dengan cara memantulkan bola setelah memantul ke lantai secara bergantian. Dengan media dinding lebih tepat pantulan bola pada saat melakukan pembelajaran *backhand drive*. Sehingga hasil belajar akan meningkat.

Materi atau bahan agar sebuah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam kurikulum tahun 2006/KTSP meliputi beberapa aspek antara lain adalah permainan dan olahraga salah satu diantaranya olahraga permainan tenis meja. Dalam permainan tenis meja memiliki beberapa teknik dasar yang dikuasai dengan baik oleh para pelakunya. Agar permainan dapat berlangsung dengan lancar, menarik dan menyenangkan. Teknik dasar tersebut adalah *backhand drive* melalui media dinding.

Keterampilan gerak teknik dasar permainan tenis meja hanya akan dikuasai dengan baik melalui proses belajar keterampilan suatu cabang olahraga, hanya akan dapat dikuasai dengan baik bila dipelajari dengan sebaik-baiknya. Prosesnya mencakup kegiatan latihan atau pelaksanaan tugas-tugas secara berulang-ulang.

Proses belajar mengajar yang baik akan berlangsung secara lancar apabila seorang guru dapat memilih dan menentukan metode, teknik pembelajaran pendidikan yang sesuai dengan karakter materi atau bahan ajar, serta sesuai dengan karakter perkembangan anak.

Pembelajaran *backhand drive* merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa khususnya siswa kelas VI SDN Banjarsari. Pada awal semester Tahun

Ajaran 2013/2014, guru pendidikan jasmani di SDN Banjarsari menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal {KKM} untuk teknik *backhand drive* yang mengacu pada tiga arah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Kondisi yang ada saat ini di lapangan memperlihatkan sebagai berikut:

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 14 orang dari 24 siswa yang belum mampu mendapatkan nilai sebagai batas kelulusan. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada awal semester tahun 2012/2013 sebagian besar belum memenuhi KKM.

Diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada awal semester tahun 2012/2013 adalah 44% siswa kelas VI yaitu 8 siswa dari 24 siswa sudah memenuhi standar KKM, sedangkan 56% siswa yaitu 16 siswa belum memenuhi standar KKM.

Pada saat pembelajaran berlangsung, khususnya pembelajaran *backhand drive* ditemukan beberapa masalah yaitu kurang persiapan guru pengajar, baik itu dalam mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran maupun persiapan kegiatan belajar mengajar. Kurangnya persiapan rencana pelaksanaan pembelajaran terlihat dari RPP itu sendiri yang tidak sesuai dengan kaidah-kaidah RPP yang tercantum dalam IPKG 1. Pembelajaran penjas di SDN I Banjarsari kurang begitu baik dikarenakan situasi dan kondisi yang kurang memungkinkan dimana sarana dan prasarana tidak memadai, tidak adanya penerapan metode terhadap materi yang diberikan khususnya materi *backhand drive*, sehingga siswa cenderung cepat bosan terhadap materi yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran *backhand drive* tidak tercapai dengan sempurna, dimana tujuan pembelajaran itu sendiri adalah agar siswa bisa melakukan gerak dasar *backhand drive*.

Uraian di atas dalam membina dan meningkatkan pengembangan kemampuan daya gerak siswa SD terhadap pembelajaran tenis meja, guru penjas harus merancang bentuk-bentuk latihan media dinding yang menarik saat pembelajaran berlangsung dan harus disesuaikan dengan karakteristik dari siswa SD.

Untuk memudahkan pembelajaran *backhand drive*, peneliti berinisiatif untuk meningkatkan kembali motivasi siswa dengan mengadakan pembelajaran

backhand drive dengan media dinding, sehingga siswa bisa menerima materi dengan semangat dan seurius, yang paling utama dapat tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa bisa melakukan gerakan dasar *backhand drive*.

Adapun pemerolehan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh data sebagai mana tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Hasil Observasi *Backhand Drive*

No	Nama siswa	Sikap awalan				Sikap Pelaksanan				Sikap Akhir				S	N	Ket	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			T	BT
1	Alda			√		√						√		8	67		√
2	Annisa			√		√						√		9	75	√	
3	Ana merdiana		√			√					√			6	50		√
4	Asep			√			√					√		9	75	√	
5	Andi		√			√			√					5	4		√
6	Kokom		√			√						√		8	67		√
7	Anjar			√				√		√				9	75	√	
8	Alda			√			√					√		9	75	√	
9	Aldii	√				√				√				5	42		√
10	Vivi		√			√				√				6	50		√
11	Ardiana	√				√			√					4	33		√
12	Arva.N		√			√					√			7	58		√
13	Astin		√			√					√			7	58		√
14	Daffa.K	√				√						√		7	58		√
15	Dadan			√			√					√		10	83	√	
16	Fitriani		√			√					√			6	50		√
17	Denis		√			√					√			7	58,3		√
18	Elvin			√		√				√				8	67		√
19	Fanji			√		√					√			10	83	√	
20	Febi			√		√					√			9	75	√	
21	Firman			√		√					√			10	83	√	
22	Rahmat		√			√			√					5	42		√
23	Indriani		√				√				√			8	67		√
24	Gilang	√				√				√				5	47		√
JUMLAH																8	16
PERSENTASE(%)																33	67
																%	%

Dari analisis hasil tersebut dapat di ketahui bagaimana kemampuan siswa dalam melakukan *backhand drive* dalam permainan tenis meja. Dimana aspek-

aspek yang di nilai pada tes *backhand drive* dalam permainan tenis meja adalah sebagai berikut:

Berdasarkan tabel tes data awal *backhand drive* dalam permainan tenis meja kelas VI SDN 1 Banjarsari dnari 24 siswa yang mengikuti tes data awal ini, yang terdiri dari 11 siswa putra dan 13 siswi putri, dan dapat diketahui bahwa yang mencapai KKM hanya 33% saja yang terdiri dari 5 orang siswa putra dan 3 orang siswa putri yang mencapai KKM. Dan yang tidak mencapai KKM 75% yang terdiri dari 5 siswa putra dan 16 siswi putri.

Jadi berdasarkan analisis hasil dan tabel data awal tes *backhand drive* tersebut bisa diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, hal tersebut dikarenakan masih rendahnya pemahaman dan pengetahuan mengenai gerak dasar permainan tenis meja. Pada saat pembelajaran guru kurang mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh dalam melakukan pembelajaran tersebut.

Untuk itu perlu suatu pemecahan masalah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir. Jadi dalam model pembelajaran terdapat strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Tugas seorang guru salah satunya adalah memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran yang akan diajarkan.

Dari kondisi pembelajaran dan hasil tes yang diperoleh, memberikan gambaran bahwa masalah pembelajaran *backhand drive* kelas VI Banjarsari perlu diperbaiki. Permasalahan tersebut terjadi karena anak tidak terbiasa melakukan *backhand drive* dalam bermain tenis meja.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dirumuskan ke dalam judul “ Meningkatkan Proses Pembelajaran Gerak Dasar *Backhand Drive* Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Media Dinding Di Kelas VI SDN Banjarsari ”.

B. Perumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Dalam pembelajaran tenis meja berdasarkan observasi yang dilakukan penulis lakukan pada siswa kelas VI SDN I Banjarsari. Adapun permasalahan yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis?
- b. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis?
- c. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran gerak dasar *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis?

2. Pemecahan Masalah

Agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka penulis mencoba berdasarkan cara agar dapat menerpakan media dinding dalam pembelajaran gerak dasar *backhand drive* salah satunya yaitu:

- a. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan pembelajaran *backhand drive* yang mengacu pada IPKG 1 yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber belajar.
- b. Pada tahap pelaksanaan mengacu pada IPKG 2 yaitu menjelaskan topik belajar, memberikan bimbingan berupa pertanyaan dan komando kepada siswa secara terus menerus mengenai cara pembelajaran pada *backhand drive* permainan tenis meja serta memberikan bantuan kepada siswa yang tidak bisa melakukan gerakan *backhand drive* .

- c. Guru mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terkait dengan nilai kerja sama, sportivitas dan kedisiplinan siswa saat pembelajaran *backhand drive* serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran *backhand drive*.
- d. Pada tahap evaluasi guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes dimana setiap siswa melakukan gerakan *backhand drive* dan dicatat hasilnya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis
2. Untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis
3. Untuk mengetahui aktifitas siswa pada pembelajaran gerak dasar *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar *backhand drive* dengan media dinding untuk meningkatkan gerak dasar *backhand drive* pada siswa kelas VI SDN Banjarsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini di harapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam bidang pendidikan, baik manfaat secara akademis dan praktis.

1. Kepentingan akademis.
 - a) Bagi perkembangan kurikulum di sekolah dasar.

b) Sebagai bahan masukan pada pembelajaran penjas kes pada materi *backhand drive* tenis meja.

2. Kepentingan praktis.

a) Bagi guru penjas kes sekolah dasar.

Diharapkan para guru pendidikan jasmani mencoba berbagai macam teknik pendekatan yang sesuai dengan karakter materi ajar, agar wawasan metodologi pembelajaran pendidikan jasmani menjadi berkembang. Terutama pada pembelajaran penjas di Sekolah Dasar sebaiknya menggunakan metode pembelajaran melalui modifikasi, karena pada masa anak Sekolah Dasar cenderung masih ingin bermain serta menghindari cedera yang berakibat fatal.

E. Batasan Istilah

Meningkatkan

Kata “meningkatkan” memiliki kata dasar “tingkat” yang berarti lapisan dari sesuatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat menaikan ke tingkat yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa. (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 125)

Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya (Dananjaya 2012: 27)

Backhand drive

Backhand drive adalah pukulan yang dilakukn di bagian belakang ataw kiri *bat* yang relatif tegak (bagian belakang tangan yang memegang *bat*) dari sisi kiri badan diayun ke arah depan (<http://wanumbno4.wordpress.com/tenis-meja-2/backhand-drive/>)

Permainan tenis meja

Permainan tenis meja adalah adalah salah satu dari cabang olah raga permainan, yaitu permainan yang mempergunakan bola kecil (Syarifudin, dan Muhadi 1992: 201)

Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat diterima yang berfungsi sebagai perantara / sarana / alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

(Sudin, Ali dan Saptani, Entan. 2009: 04)

Dinding

Dinding adalah penutup sisi samping atau penyekat ruang, rumah, bilik, papan anyaman, bambu, tembok dsb.

(Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 266)

