

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya agar lebih bermartabat (Keliat, 2020)). Tujuan pendidikan adalah dominan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Pendidikan tidak hanya membahas tentang teori, angka, rumus, maupun penemuan-penemuan baru tetapi memiliki arti yang sangat luas salah satunya pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani dapat menjadi media untuk memampukan seorang anak dalam mengambil keputusan menjalankan gaya hidup di masa selanjutnya. Menurut Sistiasih (2019) pendidikan jasmani harus dikenalkan atau diajarkan sejak pendidikan dasar hingga keperguruan tinggi dengan dilakukan secara langsung dan nyata untuk mendapatkan hasil dan mencapai tujuan.

Salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi Kompetensi Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani adalah tenis meja. Permainan tenis

meja merupakan cabang olahraga yang lumayan banyak penggemarnya. Dimainkan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja dan orang tua, baik pria maupun wanita. Bermain tenis meja dapat dimanfaatkan untuk tujuan rekreasi, kesehatan dan prestasi maupun sosialisasi.

Dalam proses belajar, banyak siswa yang tidak memiliki nilai yang memuaskan, hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya kreatifitas seorang guru dalam menciptakan materi atau gaya mengajar yang inovatif (Hendra and Yustinar, 2020). Dalam permainan tenis meja, kemampuan yang kurang dalam melakukan teknik pukulan dasar yaitu *forehand* dan *backhand* merupakan masalah yang sering ditemukan pada siswa, hal tersebut disebabkan karena kurang melakukan latihan gerakan teknik dasar. Karena itulah, permainan bola tenis perlu dikemas menjadi lebih sederhana sehingga siswa dapat mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada saat melakukan proses belajar mengajar di SMP Taman Siswa Kemayoran Jakarta teridentifikasi bahwa mayoritas siswa khususnya pada kelas 8 masih belum memahami dan mampu melakukan teknik dasar pukulan khususnya *forehand drive* dengan baik. Hal tersebut dikarenakan kurangnya latihan gerak teknik dasar dan mayoritas siswa lebih menyukai olahraga permainan seperti futsal, voli dan basket sehingga kurangnya pemahaman siswa hingga membuat ragu dalam melakukan gerakan. Karena itulah dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dan guru saat melakukan proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang mudah diadopsi oleh guru yaitu media robot. Penggunaan media robot juga dapat memberikan variasi terhadap siswa dan

dapat membantu siswa untuk melakukan pembelajaran dengan baik dan maksimal. Menurut penelitian Moh. Yakin (2021) menyatakan bahwa latihan robot berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar tenis meja.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand drive* tenis meja menggunakan media robot pada siswa kelas 8 SMP Taman Siswa Kemayoran Jakarta.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas di latar belakang, maka fokus penelitiannya adalah Meningkatkan Hasil Belajar *Teknik Forehand Drive* Permainan Tenis Meja Menggunakan Media Robot pada Siswa Kelas 8 SMP Taman Siswa Kemayoran Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Penelitian ini seharusnya dilakukan pada saat jam pembelajaran namun materi permainan bola kecil terdapat di semester ganjil, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di semester genap sehingga peneliti melakukan penelitian diluar pembelajaran. Perumusan masalah pada penelitian ini yaitu “apakah penggunaan media robot ini dapat meningkatkan hasil belajar teknik *forehand drive* permainan tenis meja pada siswa kelas 8 SMP Taman Siswa Kemayoran Jakarta?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengaplikasikan materi yang sudah diperoleh pada saat melakukan kegiatan perkuliahan dan memperluas pengetahuan serta

wawasan pada saat melakukan kegiatan penelitian.

2. Bagi SMP Taman Siswa Kemayoran Jakarta

Sebagai bahan evaluasi dalam melaksanakan proses pembelajaran selanjutnya dan menjadi pedoman dalam memilih metode mengajar yang lebih inovatif bagi guru di SMP Taman Siswa Kemayoran Jakarta

3. Bagi Siswa

Sebagai bentuk dorongan bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik menggunakan metode yang menarik sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

