

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dan harus dilalui oleh setiap orang dalam hidup mereka. Dengan pendidikan, setiap orang bisa mengembangkan potensi mereka (berpikir, merasa, dan bergerak) agar bisa tumbuh dengan baik dan menjadi orang yang cerdas, kreatif, memiliki moral yang baik, dan bisa bertanggung jawab. Apa yang dipelajari di sekolah adalah bekal berharga untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang.

Selama ini, para guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga masih menggunakan cara mengajar yang biasa. Mereka mengajarkan hal-hal seperti bermain sepak bola (khususnya untuk siswa laki-laki), pengumpulan sampah, bermain softball, dan perlombaan lari. Terkadang, siswa dibiarkan berjalan-jalan di halaman sekolah atau di dalam kelas tanpa diawasi oleh guru yang bertanggung jawab, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Ini bisa berdampak negatif pada pendidikan, terutama dalam pelajaran olahraga. Selain itu, fasilitas yang ada juga belum memadai dan jauh dari harapan. Karena itu, guru pendidikan jasmani seharusnya bisa mengubah setiap materi agar sesuai dengan kebutuhan. Namun, kenyataannya, guru pendidikan jasmani belum bisa melakukan pembelajaran secara optimal, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa di tingkat sekolah, khususnya di SMA.

Diketahui bahwa anak-anak menghabiskan sekitar 30% dari waktu mereka di sekolah. Hal ini tentunya bisa mendorong kita untuk memanfaatkan sebaik-baiknya peran

pendidikan di sekolah untuk menanamkan kebiasaan hidup sehat sehingga dapat mencapai salah satu tujuan dari pendidikan nasional. (Amirzan & Sumarjo, 2021). Mengajarkan permainan kecil adalah cara yang bagus untuk membantu anak belajar dalam pendidikan jasmani dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan ini juga berfungsi sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak. Penting untuk menciptakan permainan kecil yang dapat membantu anak berkembang dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial emosional. Saat bermain, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi, menjadi lebih peka, dan belajar untuk bekerja sama. Selain itu, bermain juga membantu anak mengungkapkan emosinya. Membangun kelompok bermain sangat penting bagi perkembangan sosio emosional anak. Anak yang sering bergaul dengan teman sebayanya cenderung lebih matang. Metode Drill adalah salah satu cara dalam pembelajaran jasmani yang bisa digunakan di semua jenjang pendidikan. Namun, jenis dan jumlah kegiatan dalam Metode Drill harus sesuai dengan apa yang ada dalam kurikulum. Selain itu, kita juga harus memperhatikan usia anak, perkembangan fisik, dan tingkat pendidikan yang sedang mereka jalani.

Permainan tenis meja yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan agar siswa mengerti dan memahami olahraga tenis meja serta bisa mengembangkan sikap sporti dan ikut aktif. Di samping itu, diharapkan bisa melahirkan atlet yang berprestasi dalam tenis meja. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa perlu memiliki keterampilan, termasuk teknik pukulan. Teknik pukulan adalah salah satu hal yang harus dipelajari dalam bermain tenis meja, bersama dengan dasar-dasar lain yang perlu dikuasai siswa. Pembelajaran keterampilan pukulan dasar sangat penting karena bisa membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar dalam bermain tenis meja dengan baik.

Permainan tenis meja ini membutuhkan siswa untuk memiliki keterampilan dasar agar bisa bermain dengan baik. Hasil belajar dalam tenis meja meliputi servis, smash, dan block. Selain keterampilan dasar, kemampuan fisik juga penting untuk permainan tenis meja agar hasilnya lebih baik. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, yang bertujuan untuk mendidik anak secara keseluruhan, tenis meja dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Oleh karena itu, sekolah perlu menyediakan fasilitas untuk tenis meja. Dengan begitu, siswa bisa bermain tenis meja dengan baik dan menguasai teknik dasar yang mencakup servis, smash, dan block, sehingga gerakan-gerakan tersebut menjadi satu kesatuan dalam kemampuan dasar bermain tenis meja.

Dalam praktiknya, tidak semua siswa bisa bermain tenis meja dengan baik. Oleh karena itu, agar dapat bermain tenis meja, siswa harus menguasai teknik dasar permainan ini. Khususnya, untuk teknik dasar forehand, siswa perlu menguasai teknik yang telah dipelajari dengan baik, karena teknik ini sangat berpengaruh pada permainan mereka di sekolah.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Bani Saleh, ditemukan bahwa selama pelajaran olahraga khususnya tenis meja, banyak siswa yang belum mengerti dengan baik tentang teknik permainan ini, terutama pada gerakan forehand drive. Keterlibatan siswa dan aktifitas mereka dalam belajar juga masih sangat minim. Hasil yang didapat peneliti menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai standar yang diharapkan, sehingga masalah ini menjadi fokus penting untuk penelitian selanjutnya. Dari dua kelas X di SMK Bani Saleh, kelas X.KA mendapat hasil terendah, dengan hanya ada tujuh siswa atau 30,43% yang berhasil dalam pembelajaran forehand drive, sedangkan enam belas siswa atau 69,57% belum berhasil, oleh karena itu Kelas X.KA dijadikan objek penelitian.

Hal ini terjadi karena cara mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani

terasa sangat sama dan tidak mengubah materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Kebosanan siswa ini membuat mereka tidak serius dalam belajar. Metode yang digunakan oleh guru biasanya adalah metode demonstrasi, di mana semua keputusan diambil oleh guru saja. Ini bisa membuat beberapa siswa tidak memperhatikan saat guru memberi penjelasan dan siswa juga kurang berinovasi serta aktif dalam mencari solusi.

Situasi yang tidak menyenangkan ini membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar pendidikan jasmani. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani perlu menanggapi masalah ini dengan lebih kreatif dan aktif agar hasil belajar siswa tidak menurun secara umum. Diperlukan cara untuk menarik minat siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, terutama untuk materi tenis meja. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengubah cara mengajar menjadi permainan saat mengajarkan tenis meja.

Banyak sekolah kekurangan fasilitas dan alat untuk pendidikan jasmani, sehingga guru perlu lebih kreatif dalam memanfaatkan apa yang ada sesuaikan dengan keadaan siswa dan sekolah. Banyak siswa yang merasa gagal atau tidak suka dengan materi yang diajarkan karena cara guru menyampaikan informasi, termasuk pemanfaatan fasilitas yang ada, cara penyampaian materi, cara menciptakan suasana belajar, dan cara mengevaluasi hasil belajar. Guru dari semua mata pelajaran, termasuk pendidikan jasmani, harus bisa membuat siswa merasa terlibat secara aktif dan tidak merasa terpaksa, serta belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Usaha tersebut tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengubah segala sesuatu yang berkaitan dengan cara belajar. Hal ini dilakukan dengan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa, baik dari segi alat bantu yang digunakan, karakteristik

materi yang disesuaikan dengan kondisi siswa, lingkungan belajar, maupun cara penilaian yang dilakukan di akhir kegiatan.

Dari hasil tersebut diatas banyak faktor dan hal yang mempengaruhi kemampuan *forehand drive* dalam tenis meja. Adanya masalah yang didapatkan berdasarkan analisis yang dilakukan, perlu dilakukannya sebuah pendekatan yaitu salah satunya dengan menggunakan metode drill

Oleh karena itu, peneliti ingin mencari solusi dengan melakukan pembelajaran tenis meja, khususnya teknik *forehand drive*, menggunakan Metode Drill. Dengan demikian, penelitian ini ditujukan untuk penelitian yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Hasil belajar *Forehand Drive* Tenis Meja Melalui Metode Drill Pada Siswa Kelas X.KA Di SMK Bani Saleh Kota Bekasi.

B. Batasan dan rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, penulis harus membuat batasan dan menentukan masalah yang diambil dari penjelasan dan deskripsi latar belakang masalah yang sudah disebutkan sebelumnya. Jadi, masalah yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas dalam penilitian ini adalah Melalui Metode Drill
- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar *Forehand Drive*
- c. Subjek penelitian adalah siswa SMK Bani Saleh Kota Bekasi yang berjumlah 23 orang siswa putera dan puteri, terdiri dari : 8 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.
- d. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.

2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang ditemukan di lapangan, ada masalah yang berhubungan dengan judul di atas yang bisa dijelaskan seperti ini: “Apakah Melalui Metode Drill dapat meningkatkan hasil belajar *forehand drive* pembelajaran tenis meja pada siswa kelas X SMK Bani Saleh Kota Bekasi tahun pelajaran 2024/2025”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *Forehand Drive* melalui Melalui Metode Drill bagi siswa kelas X SMK Bani Saleh Kota Bekasi Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari studi ini diharapkan bisa berguna untuk berbagai pihak, yaitu:

1. Para guru olahraga di SMK Bani Saleh Kota Bekasi dapat menjadikannya sebagai panduan dalam proses belajar pendidikan jasmani.
2. Siswa kelas X di SMK Bani Saleh Kota Bekasi dapat memperbaiki kemampuan mereka dalam teknik Forehand drive di tenis meja.
3. Temuan dari penelitian ini dapat jadi pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan model-model lain yang lebih kreatif.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kerancuan dalam melakukan penelitian, maka setiap variabel diberikan batasan definisi operasional sebagai berikut :

1. Upaya menurut KBBI secara (Online, 2023) artinya “usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya). Dalam penelitian ini upaya yang dilakukan dengan berbagai cara supaya siswa dapat melakukan kegiatan sehingga akan mengalami perubahan menjadi lebih baik.”

2. Meningkatan menurut KBBI (Daring, 2022) Peningkatan adalah “proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya, yang dimaksud meningkatkan dalam penelitian ini adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan hasil belajar *forehand drive* tenis meja Melalui Metode Drill”.
3. Hasil belajar menurut (Sudjana, 2016) “merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku hasil belajar mencakup kognitif, afektif dan psikomotor siswa dalam materi *forehand drive* tenis meja Melalui Metode Drill”.
4. Hasil belajar *Forehand Drive* tenis meja menurut Menurut (Ewan Irawan, 2019) adalah “cara pukulan meliputi; (a) bahu kiri diputar lebih dekat dengan net, sudut terbuka, tinggi bet hamper sejajar dengan bahu; (b) kaki kiri di depan dan berat badan diletakan pada tumpuan kaki kanan; (c) saat perkenaan terjadi pada saat pantulan bola tertinggi dengan sudut bet tetap terbuka; (d) pada saat perkenaan terjadi, bahu kanan diturunkan bersamaan dengan berpindahnya berat kaki ke depan; (e) sikap akhir gerak lanjutan dari lengan kanan sampai hampir lurus dan bahu kanan berada pada posisi rendah, berat badan telah benar-benar dipindahkan kaki ke depan”.
5. Melalui Metode Drill menurut (Reza Abdul Rohman, 2019) “merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*), yang artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan

tersebut. Oleh karena itu tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik”.