

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (H.J.S. Husdarta, 2009:4). Dalam faktanya, pendidikan jasmani dan kesehatan menjadi satu bidang kajian yang sungguh luas.

Titik perhatian pendidikan jasmani dan kesehatan adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, Penjaskes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, yaitu: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah per-tumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani dan kesehatan yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Oleh sebab itu, kurikulum pendidikan pada mata pelajaran pendidikan jasmani disebutkan tujuan umum pendidikan jasmani dan kesehatan diselenggarakan untuk membantu siswa untuk peningkatan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif,

kemampuan gerak dasar, serta berbagai aktifitas jasmani agar tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani.

Pendidikan jasmani dalam praktiknya di sekolah juga harus mem-berikan pengalaman yang seimbang dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan ranah fisik, psikomotor, kognisi dan afeksi. Dalam hal ini, pendidikan jasmani dan kesehatan masih berkaitan dengan tingkat kematangan subyek peserta didik itu sendiri dikarenakan peserta didik adalah kelompok masyarakat yang tumbuh dan berkembang yang me-merlukan pembinaan dan bimbingan. Seorang pendidik yang obyeknya pada pendidikan jasmani sebaiknya perlu memahami perkembangan gerak yang dialami oleh peserta didik agar dalam mentransfer ilmu, terutama dalam pendidikan jasmani tidak mengalami kesulitan dan kesalahan gerak yang akan mengakibatkan terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak.

Peran pendidik yaitu ikut serta memberikan kesempatan gerak yang seluas-luasnya dalam pembelajaran untuk tumbuh kembang peserta didik yang merupakan dasar pembentukan gerak. Informasi yang berkaitan dengan gerak dasar harus diberikan, karena informasi tersebut menjadi pengalaman gerak yang akan diperlukan pada waktu perkembangan selanjutnya. Realisasi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah me-merlukan modifikasi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat men-cerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* yang berarti bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan

demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Upaya memodifikasi pembelajaran dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi terampil.

Kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan merasa bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang. Hal ini perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan model, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, sehingga menghasilkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Guru pendidikan jasmani benar-benar di-harapkan untuk dapat memberikan suasana baru terhadap pembelajaran yang selama ini dianggap membosankan. Sehingga siswa lebih tertarik untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani sehingga hasil pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.

SMK NU Ungaran adalah salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Semarang yang membuka jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Multi Media (MM) dan Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Rata-rata siswa berjenis kelamin laki-laki dan salah satu kegemaran mereka adalah permainan tenis meja. Namun sayangnya, di sekolah menengah kejuruan tersebut para siswa mengalami kendala dalam permainan tenis meja. Terlebih guru yang mengajar namun tidak mendukung kegiatan belajarnya dengan modifikasi serta strategi belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak banyak tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan tersebut.

Masalah lain yang menjadi kendala berupa ketersediaan sarana dan prasarana masih sangat terbatas serta tidak sesuai dengan kemampuan siswa, yaitu hanya tersedia satu lapangan yang terkesan seadanya. Ditinjau dari perolehan nilai, diperoleh data nilai siswa Kelas XI SMK NU Ungaran Kabupaten Semarang pada cabang permainan tenis meja sebelumnya masih belum mencapai KKM. Dari 29 siswa Kelas XI Tkj 1, hanya terdapat 9 siswa yang telah mencapai KKM (7,0), sehingga ketuntasan yang dicapai belum mencapai 50% dari jumlah siswa. Fakta tersebut membuktikan bahwa perolehan nilai hasil belajar masih sangat jauh dari prestasi belajar yang diharapkan.

Salah satu rendahnya angka keberhasilan siswa pada pembelajaran Penjasorkes di SMK NU Ungaran Kabupaten Semarang secara umum disebabkan tidak maksimalnya penggunaan sarana pembelajaran yang dimiliki sekolah. Dalam pengamatan peneliti, di sekolah itu bahkan hanya tersedia fasilitas olahraga basket dan tenis meja yang infrastrukturnya masih terkesan apa adanya. Sementara untuk kebutuhan senam kesehatan jasmani (SKJ), para siswa menggunakan ruang aula sebagai pengganti lapangan *indoor*. Untuk mengatasi hal tersebut guru diharapkan dapat menjalankan strategi sebagai upaya memacu siswa agar mendapatkan nilai yang memuaskan.

Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar pada cabang permainan tenis meja adalah dengan memberikan teknik dan pendekatan audio visual. Penggunaan media ini dapat disaksikan di dalam ruangan; sebelum siswa di arahkan untuk praktik di luar ruangan (kelas). Dengan menerapkan media audio visual, siswa diharapkan mampu menguasai sekaligus memahami cara dan teknik

permainan yang baik sehingga mereka mampu mengaplikasikan di lapangan secara langsung. Guru dalam praktiknya di lapangan dapat memberikan penilaian terhadap kemampuan mereka baik dari cara memegang bed (*grip*), service, penggunaan teknik *stance* yakni posisi kaki, badan dan tangan pada saat siap menunggu bola atau pada saat memukul bola, penggunaan teknik gerakan kaki (*footwork*), melakukan pukulan (*stroke*), hingga mengembalikan pukulan lawan (*block*), dan lain sebagainya. Dengan demikian, siswa akan menjadi paham serta dapat mempraktikkan permainan tenis meja yang berdampak pula pada hasil/prestasi baik dari segi nilai akademis hingga pada ajang kejuaraan tertentu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas peneliti dapat mengidentifikasi masalah bahwa nilai siswa Kelas XI pada pembelajaran Penjasorkes cabang permainan tenis meja di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut.

- 1.2.1. Tidak adanya dukungan strategi, desain dan tidak adanya media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- 1.2.2. Ketersediaan sarana dan prasarana praktik lapangan juga kurang memadai.
- 1.2.3. Minimnya pengelolaan fasilitas belajar sehingga berdampak pada kemalasan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan tiga problem di atas, nilai belajar yang diraih siswa Kelas XI di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang masih sangat rendah. Untuk itulah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan perbandingan mengenai kemahiran siswa dalam memainkan permainan tenis meja, baik sebelum digunakannya pendekatan pembelajaran menggunakan media audio visual maupun setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan teknik pendekatan audio visual yang diberikan guru. Hal ini dilakukan untuk memacu keinginan siswa dalam penguasaan permainan tenis meja, serta dalam rangka peningkatan prestasi belajar pada pendidikan jasmani dan rohani (penjaskes) di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini lebih fokus, penulis memberikan batasan penelitian yaitu seputar penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Penjasorkes cabang permainan tenis meja. Dengan demikian, peneliti tidak membahas permasalahan lain baik dalam ruang lingkup mata pelajaran Penjasorkes maupun mata pelajaran lain yang diselenggarakan di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik suatu permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1. Apakah media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan gerak siswa Kelas XI SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang pada mata pelajaran Perjasorkes tenis meja?
- 1.4.2. Apakah media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang pada mata pelajaran Perjasorkes tenis meja?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan adanya peningkatan keterampilan guru Penjasorkes Kelas XI SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang pada mata pelajaran Perjasorkes tenis meja.
- 1.5.2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan adanya peningkatan kemampuan gerak siswa Kelas XI SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang pada mata pelajaran Perjasorkes tenis meja.
- 1.5.3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas XI SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang pada mata pelajaran Perjasorkes tenis meja.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini secara khusus dapat memberikan informasi mengenai adanya peningkatan keterampilan guru Penjasorkes, peningkatan kemampuan

gerak siswa serta peningkatan hasil belajar siswa Kelas XI SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang pada mata pelajaran Perjasorkes tenis meja. Hasil penelitian ini juga diharapkan berguna untuk menambah pengetahuan, wawasan serta hal-hal lain yang diklasifikasikan dalam manfaat praktis dan manfaat teoretis.

1.6.1 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa, yakni diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami atau menyerap segala informasi yang disampaikan oleh guru atau pengajar dalam pembelajaran, serta sebagai sarana rekreasi bagi siswa. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam kegiatan KBM yang dilakukan sekaligus mampu meningkatkan kemampuan gerak tubuh dalam penguasaan teknik dasar bermain tenis meja yang disampaikan oleh Guru Penjasorkes. Adanya penguasaan teknik permainan akan berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang
- 2) Bagi Guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru Penjasorkes di SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang dalam meningkatkan keterampilan mengajarnya. Dengan demikian siswa yang diampunya akan lebih mudah menangkap dan menerima materi belajar. Dampak yang dihasilkan yakni tercapainya hasil belajar secara maksimal.

- 3) Bagi SMK Nahdlatul Ulama (NU) Ungaran Kabupaten Semarang, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan, saran, dan informasi terhadap sekolah, instansi, lembaga pendidikan untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kuantitas hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis yang diharapkan timbul dari penelitian ini adalah sebagai berikut dibawah ini.

- 1) Sebagai bahan pengetahuan baru tentang bagaimana cara meningkatkan keterampilan bermain tenis meja pada mata pelajaran Penjasorkes melalui model pembelajaran yang dimodifikasi, yaitu dengan menggunakan media audio visual.
- 2) Sebagai referensi serta masukan dalam perencanaan program latihan untuk meningkatkan prestasi tenis meja pada umumnya baik di sekolah maupun di lembaga lainnya.