

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan bagian dari aktivitas sehari-hari yang penting, dan sudah merupakan kebutuhan manusia yang berguna untuk membentuk jasmani dan rohani yang sehat. perkembangan olahraga sampai saat ini sudah memberikan kontribusi positif dan nyata bagi peningkatan kebugaran, kesegaran dan kesehatan masyarakat. Disamping sebagai sarana untuk mencapai kesehatan olahraga juga merupakan alat untuk mempererat persatuan, persaudaraan dan sebagai ajang silaturahmi bagi para pelaku olahraga, oleh karena itu makanya olahraga sangat cocok dijadikan sebagai alat untuk menjalin hubungan yang baik antar sesama.

Diantara jenis olahraga yang sangat dikenal dan memasyarakat saat ini adalah tenis meja. Pada saat ini tenis meja sudah mendapat perhatian yang cukup besar dari masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari tingginya minat dan animo masyarakat untuk bermain tenis meja mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Saat ini permainan tenis meja bukan hanya sekedar untuk mencari kebugaran atau hanya untuk rekreasi, tapi juga sudah dijadikan sebagai alat untuk mencapai prestasi.

Tenis meja di Indonesia diintroduksikan sebagai nama resmi pada tahun 1951, sekaligus mengubah nama PPSI menjadi PTMSI sebagai singkatan dari Persatuan Tenis Meja Indonesia, dengan catatan khusus bahwa untuk nama tennis digunakan satu “n” untuk membedakannya dari lawan tennis. Pada tahun yang sama, PTMSI menjadi anggota Table Tennis Federation of Asia, disingkat TIFA. Beberapa kejuaraan Asia yang diselenggarakan oleh TIFA telah diikuti oleh PTMSI, terutama yang diselenggarakan di Singapura dan Manila.

Bukti bahwa tenis meja sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat adalah dengan banyaknya masyarakat yang bermain tenis meja, baik yang bertujuan hanya untuk rekreasi, mencari kesehatan dan kesegaran serta kebugaran, maupun untuk mencapai prestasi yang tinggi baik di perkampungan, perkantoran, sekolah-sekolah hingga klub-klub yang membina prestasi, bahkan hampir ada disetiap perkantoran, rumah dan sekolah mempunyai lapangan tenis meja. Disamping itu tenis meja bisa dimainkan oleh semua kelompok umur.

Salah satu hal yang sangat penting dilakukan dalam tenis meja adalah penguasaan teknik dasar. Ini merupakan hal yang sangat penting dikuasai oleh pemain pemula karena ini merupakan pondasi awal dalam tenis meja. Aspek teknik atau keterampilan adalah landasan dan merupakan salah satu faktor penting dalam tenis meja. Teknik dasar yang terdapat dalam tenis meja adalah *push, drive, chop, topspin, lob, footwork, grip, servis* dan lain-lain.

Begitu banyak teknik dasar dalam tenis meja, salah satu diantaranya adalah pukulan *Smash*. Pukulan *Smash* yakni teknik pukulan dalam tenis meja yang dilakukan dengan kekuatan penuh sehingga bola akan jatuh ke bidang atau meja permainan lawan dengan cepat, keras, dan tajam.

Berdasarkan pengamatan penulis, terlihat bahwa keberhasilan siswa SMA Negeri 6 Muaro Jambi dalam melakukan teknik pukulan *Smash Forehand* tergolong kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari seringnya pemain tidak berhasilnya melakukan pukulan *Smash Forehand*. Hal ini harus diatasi, apabila tidak maka lama-kelamaan siswa tidak mampu melakukan pukulan *Smash Forehand* dengan baik.

Rendahnya keberhasilan siswa dalam melakukan pukulan *Smash Forehand* karena siswa di SMA Negeri 6 Muaro Jambi masih kurang mengerti dan kurang mendapat pengarahan yang

spesifik dalam teori maupun praktek di lapangan mengenai olahraga tenis meja, termasuk keberhasilan pukulan *smash Forehand* merupakan dasar permainan tenis meja.

Pukulan *Smash Forehand* yang masih lemah, bisa jadi pengaruh kurangnya latihan *FeedBack* dan latihan *Dumble* karena merupakan bentuk latihan dasar untuk dapat mencapai keberhasilan pukulan *Smash Forehand*. Apabila mengontrol bola dilakukan dengan teknik yang benar ditambah dengan latihan *FeedBack* maka otomatis siswa dapat mencapai keberhasilan pukulan *Smash Forehand* dan menguasai jalannya permainan. Berawal dari itu maka penulis membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Latihan *FeedBack* dan *Dumble* Terhadap Keberhasilan Pukulan *Smash Forehand* Pemain Tenis Meja SMA Negeri 6 Muaro Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Keberhasilan pukulan *Smash Forehand* pada siswa SMA Negeri 6 Muaro Jambi masih rendah.
2. Kurangnya latihan *Dumble* pada siswa SMA Negeri 6 Muaro Jambi.
3. Belum adanya latihan *FeedBack* pada siswa SMA Negeri 6 Muaro Jambi.

1.3 Batasan Masalah

Dari berbagai masalah yang muncul, agar penelitian lebih terfokus pada tujuan yang hendak diteliti, maka batasan dari penelitian ini yaitu Penelitian ini menggunakan bentuk latihan *Dumble* serta latihan *FeedBack* dengan mengukur peningkatan Keberhasilan pukulan *Smash Forehand* pemain tenis meja SMA Negeri 6 Muaro Jambi.

1.4 Definisi Operasional

Untuk tidak terjadinya salah pengertian mengenai istilah-istilah dalam variabel yang terkandung, maka penulis menganggap perlu untuk menjelaskan istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian adapun istilah-istilah tersebut adalah :

- 1) Latihan *FeedBack* adalah metode latihan smesh bola ke kedinding/ Papan pantul pada tenis meja atau disebut juga dengan Returnboard secara terus-menerus.
- 2) Latihan *Dumble* tangan yaitu *Dumble* secara teratur dalam waktu yang ditentukan dilakukan secara berulang-ulang.
- 3) Keberhasilan pukulan *Smash Forehand* adalah jumlah pukulan *Smash Forehand* yang masuk melewati net dan akan memperoleh nilai dari hasil pukulan tersebut.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh yang latihan *FeedBack* dan latihan *Dumble* terhadap keberhasilan pukulan *Smash Forehand* pemain tenis meja siswa SMA Negeri 6 Muaro Jambi ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelittian ini adalah untuk mengetahui pengaruh latihan *Dumble* kekuatan otot lengan dan latihan *FeedBack* terhadap keberhasilan pukulan *Smash Forehand* pemain tenis meja siswa SMA negeri 6 Muaro Jambi.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan disini yaitu:

- a. Manfaat teoritis
 1. Untuk menambah pemahaman mengenai teori-teori yang terkait dengan latihan *Dumble* dan latihan *FeedBack* terhadap keberhasilan pukulan *Smash Forehand*. Serta hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu materi untuk memperkaya kajian teoritis dalam konsep ilmu keolahragaan.
 2. Sebagai dasar untuk penelitian sejenis
- b. Manfaat secara praktis
 1. Bagi pelatih

Dapat memberikan sumbangan dalam upaya mengevaluasi hasil latihan, khususnya mengenai teknik pukulan *Smash Forehand* dalam olahraga tenis meja.
 2. Bagi guru

Hasil penelitian dapat dijadikan salah satu dasar bagi pengembangan secara praktek ilmu yang terkait dengan latihan *FeedBack* dan latihan *Dumble* dan keberhasilan pukulan *Smash Forehand*.
 3. Bagi Pemain

Dapat mengetahui dan mempelajari teknik dasar dalam latihan *Feedback* dan latihan *Dumble* dalam keberhasilan melakukan pukulan *Smash Forehand* serta dapat mengembangkan bakat dalam bermain tenis meja dan memperoleh hasil yang maksimal dari bakat yang dimiliki.