

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang Masalah

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohani seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan atau pertandingan, dan prestasi, sementara olahraga adalah suatu aktifitas fisik yang terencana dan sengaja untuk menyehatkan badan, kegiatan sehari-hari seperti naik tangga, berkebun, dan membereskan rumah adalah salah satu contoh aktifitas fisik. Olahraga bukan hanya aktifitas fisik saja melainkan tempat berprestasi seorang atlet. Selain itu olahraga juga ditunjukan untuk menjalin silaturahmi sesama olahragawan dan masyarakat.

Olahraga memiliki banyak cabang yang dapat dilakukan oleh masyarakat salah satunya yaitu tenis meja. Tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer diseluruh kalangan. Masyarakat Indonesia dahulu mengenal permainan tenis meja dengan sebutan “Ping-Pong”. Menurut Sutarmin (2007:2) permainan tenis meja sempat mengalami pasang surut dan mulai berkembang lagi pada tahun 1920 dalam duni olahraga yang ditandai dengan munculnya club-club olahraga tenis meja khususnya di wilayah Negara Eropa. Adapun Induk organisasi dalam olahraga tenis meja atau ping pong ini yaitu ITTF atau *International Table Tennis Federation* bagi tingkat dunia, dan PTMSI atau Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia bagi tingkat nasional. Tenis meja menjadi salah satu cabang olahraga yang unik dan kreatif,karena permainannya dilakukan Menggunakan meja sebagai lapangan yang di batasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola

terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau *bet* (Erlan, 2014: 10).

Permainan tenis meja tidak bisa jika hanya dimainkan begitu saja. Hal ini dikarenakan permainan tenis meja memiliki beberapa teknik, seperti teknik meliputi *push, drive, chop, topspin, lob, footwork, grip, servis*, dan berbagai teknik lainnya. Teknik-teknik permainan tenis meja tersebut harus dikuasai dan dipelajari oleh setiap pemain karena setiap teknik dalam permainan memiliki peran yang sangat penting. Supaya memiliki kemampuan bermain tenis meja yang baik, maka pemain harus menguasai gerakan dasar dalam bermain tenis meja terlebih dahulu, salah satu gerakan dasar tersebut adalah pukulan *smash forehand*. pukulan *Smash* yaitu teknik pukulan dalam tenis meja yang di lakukan dengan kekuatan penuh sehingga bola akan jatuh ke bidang atau meja permainan lawan dengan cepat, keras dan tajam. perkembangan tenis meja saat makin pesat, sehingga persaingan prestasi makin bertambah ketat. Oleh karena itu, pemain tenis meja pada dasarnya membutuhkan kemampuan untuk melakukan pukulan yang baik dan benar.

Berdasarkan observasi dan pengamatan penulis langsung di lapangan, terlihat bahwa siswa SMP Negeri 11 Muaro Jambi dalam melakukan pukulan *smash forehand* ,tergolong masih kurang baik. Hal ini bisa di di lihat dari sering nya siswa yang gagal dalam melakukan pukulan *smash forehand*. Hal ini harus di atasi, apabila tidak maka kedepanya siswa tidak akan mampu untuk melakukan pukulan *smash forehand* yang baik. Kurang nya keberhasilan siswa dalam melakukan pukulan *smash forehand* di SMP Negeri Muaro Jambi ini karena di sekolah ini belum adanya arahan yg spesifik dalam teori maupun praktek langsung di lapangan

mengenai olahraga tenis meja , Salah satunya keberhasilan pukulan *smash forehand* yang merupakan teknik dasar permainan tenis meja. Pukulan *Smash Forehand* yang masih lemah, bisa jadi pengaruh kurang latihan *Feedback* dan latihan *Dumble* karena merupakan bentuk latihan dasar untuk dapat mencapai keberhasilan pukulan *Smash Forehand* Apabila mengontrol bola di lakukan dengan teknik yang benar di tambah 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 Variasi Latihan *Feedback* dan *Dumble* Terhadap Keberhasilan Pukulan *Smash Forehand* Pemain Tenis Meja SMP Negeri 11 Muaro Jambi”.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tantangan atau isu-isu kunci yang perlu dipecahkan atau dipahami lebih dalam dalam konteks penelitian ini adalah:

1. Rendahnya tingkat keberhasilan pukulan *smash forehand* siswa SMP Negeri 11 Muaro Jambi.
2. Bola tidak mendarat di daerah lawan atau *out* (keluar).
3. Bola sering mengenai net atau menyangkut di net .
4. Kurangnya latihan *Dumble* pada siswa SMP Negeri 11 Muaro Jambi.
5. Belum adanya latihan umpan balik (*feedback*) pada siswa SMP Negeri 11 Muaro Jambi.
6. Masih kurangnya kemampuan siswa pada teknik dasar permainan tenis meja khususnya dalam konteks *smash forehand*.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan menimbangkan keterbatasan yang ada pada peneliti, Maka perlu pembatasan masalah agar pemahaman lebih fokus dan jelas. Adapun fokus utama pada penelitian ini adalah pada faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya keberhasilan pukulan *Smash Forehand*, dengan mempertimbangkan kurangnya latihan *Dumble* dan belum adanya latihan *Feedback* sebagai variabel yang relevan. Meskipun faktor lainnya mungkin turut berperan, namun saya hanya berfokus pada dua faktor tersebut dalam rangka memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah tersebut di konteks spesifik ini.

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. Keberhasilan Pukulan *Smash Forehand*: Tingkat kemampuan siswa dalam melakukan pukulan *Smash Forehand* akan diukur berdasarkan frekuensi keberhasilan pukulan tersebut selama sesi latihan atau permainan, dengan menggunakan skala penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya oleh para ahli atau pelatih tenis meja.
2. Kurangnya Latihan *Dumble* : Kurangnya latihan dumble akan dioperasionalisasikan sebagai frekuensi dan intensitas latihan dumble yang dilakukan oleh siswa selama periode waktu tertentu, yang akan direkam dan diukur oleh para pelatih atau peneliti.

3. Belum Adanya Latihan *Feedback*: Belum adanya latihan *feedback* akan diukur sebagai absennya proses umpan balik yang diberikan kepada siswa setelah mereka melakukan pukulan *Smash Forehand* selama latihan atau permainan. Ini akan diidentifikasi dan dicatat oleh para pengamat atau pelatih selama observasi langsung atau melalui wawancara dengan siswa dan pelatih.

1.5 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh kurangnya variasi latihan *dumble* dan belum adanya latihan *feedback* terhadap rendahnya keberhasilan pukulan *Smash Forehand* pada siswa SMP Negeri 11 Muaro Jambi?”

1.6 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh variasi latihan *Dumble* dan Latihan *Feedback* terhadap peningkatan keberhasilan pukulan *Smash Forehand* pada siswa SMP Negeri 11 Muaro Jambi, serta untuk mengidentifikasi strategi latihan yang efektif guna meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *Smash Forehand* dalam permainan tenis meja.

1.7 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian yang di lakukan di sini yaitu:

a. Manfaat secara praktis

1. Bagi pelatih

pelatih dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka dengan merancang program latihan yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pemain, khusus nya dalam konteks *smash forehand*.

2. Bagi guru

Guru Dengan memahami dampak latihan *dumble* dan latihan *feedback*, guru dapat mengembangkan keterampilan pengajaran mereka dengan memberikan umpan balik yang lebih terarah dan merancang aktivitas pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan tenis meja.

3. Bagi pemain

Pemain dapat menggunakan informasi dari penelitian ini untuk fokus pada latihan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pukulan *Smash Forehand* mereka, sehingga dapat meningkatkan prestasi mereka dalam permainan tenis meja.

b. Manfaat teoritis

1. Memberikan pemahaman yng lebih baik tentang faktor-faktor yng

mempengaruhi keberhasilan pukulan smash forehand SMP Negeri 11 Muaro Jambi

2. Memberikan acuan kepada pelatih dan guru olahraga dalam merancang

program latihan yg efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan tenis meja

3. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti tentang karya ilmiah untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.
4. Memberikan bukti secara ilmiah tentang seberapa besar pengaruh metode latihan *feedback* dan *dumlee* terhadap keberhasilan pukulan *smash forehand* tenis meja

