

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tenis meja menjadi salah satu cabang olahraga yang unik dan kreatif, karena permainannya dilakukan menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau bet (Erlan, 2014: 10).

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.

Permainan tenis meja tidak bisa jika hanya dimainkan begitu saja. Hal ini dikarenakan permainan tenis meja memiliki beberapa teknik, seperti teknik memegang bet (*Grip*), teknik siap siaga (*Stance*), teknik gerakan kaki (*foot work*), teknik pukulan (*Stroke*) serta servis dan smash (Firmansyah, 2009: 35).

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 teknik dasar dalam bermain tenis meja terlebih dahulu, salah satu teknik dasar tersebut adalah *forehand*.

*Forehand* merupakan salah satu pukulan dasar tenis meja yang pertama dikenalkan kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap

pemain yang terlibat dalam permainan tenis meja. Menurut Prajati (2013: 3) kemampuan *forehand* merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam tenis meja, karena kemampuan *forehand* merupakan pondamen dari teknik permainan tenis meja.

*Forehand* dilakukan dengan cara pemain berdiri dibelakang meja dan menghadap kearah lawan. Salah satu kaki didepan dan salah satu tangan memegang bet disamping badan dengan lengan membntuk sudut 90°. Pukulan dilakukan dengan menggerakkan bet dari arah belakang kedepan. Serta bet harus mengenai bola pada saat bola mencapai titik tertinggi. Gerakan *forehand* gerakan utama untuk melakukan serangan kepada lawan main. Oleh sebab itu, setiap pemain, khususnya pemain pemula harus memiliki keterampilan gerakan *forehand* agar teknik dalam permainan tenis meja dapat dilakukan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, permainan tenis meja yang dilakukan oleh pemain Club PTM SRG Girimulyo Kabupaten Tebo masih banyak terdapat beberapa kekurangan terutama saat melakukan gerakan *forehand*. Kesalahan-kesalahan yang sering terulang adalah pukulan yang tidak melewati net atau menyangkut di net, kemudian pukulan yang tidak akurat dan sering lewat dari batas lapangan lawan. Pada saat melakukan pukulan *forehand* teknik yang digunakan kurang tepat, seperti posisi badan tidak siap, begangan bet kurang tepat, pukulan bola tidak tepat dan gerakan pemain yang tergesa-gesa.

Kondisi ini menyebabkan pemain sering kehilangan poin dan keterampilan bermain tenis meja menjadi kurang baik. Jika penguasaan teknik dasar pukulan *forehand* masih lemah, maka kemampuan bermain tenis meja secara keseluruhan kemungkinan berkualitas buruk. Akan tetapi, tidak semua pemain melakukan

kesalahan dalam pukulan *forehand*.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang keterampilan gerakan *forehand* dalam permainan tenis meja dalam sebuah skripsi dengan judul “Keterampilan *Forehand* Tenis Meja Pada Pemain Club PTM SRG Girimulyo Kabupaten Tebo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pukulan pemain yang tidak melewati net atau menyangkut di net.
2. Pukulan pemain yang melewati batas lapangan lawan.
3. Posisi badan pemain tidak siap saat melakukan pukulan *forehand*
4. Pemain kurang tepat dalam memegang bet
5. Posisi kaki pemain tidak rileks dan seimbang serta tidak ada gerakan lanjutan setelah mereka melakukan *forehand*.
6. Penguasaan *forehand* yang dimiliki pemain masih kurang optimal.
7. Posisi tangan pemain salah saat mengayun bet

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya membahas mengenai keterampilan *forehand* tenis meja pada Pemain Club PTM SRG Girimulyo Kabupaten Tebo

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana keterampilan *forehand* tenis meja pada pemain Club PTM SRG Girimulyo Kabupaten Tebo ?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan *forehand* pada pemain tenis meja pemain Club PTM SRG Girimulyo Kabupaten Tebo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini yaitu

1. Dapat dijadikan landasan dalam mengevaluasi keterampilan *forehand* pada permainan tenis meja.
2. Penelitian ini juga menjadi khasanah ilmu pengetahuan dalam latihan keterampilan *forehand* pada permainan tenis meja.