

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Menurut Januar Ramadhan, Nurlan Kusmaedi, (2020) dalam (Sariul dkk. 2022), tenis meja merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat, dan dinikmati oleh kalangan tua maupun muda. Permainan tenis meja dimainkan di tingkat nasional dan internasional, dengan tujuan untuk meningkatkan dan membina prestasi atlet. Permainan tenis meja mengalami pasang surut sebelum kembali berkembang pada tahun 1920 di ranah olahraga. Periode ini ditandai dengan munculnya organisasi-organisasi olahraga tenis meja, khususnya di kawasan Eropa.

Tenis meja merupakan olahraga yang banyak digemari oleh laki-laki maupun perempuan, dari kecil hingga orang dewasa (Nopiyanto et al., 2021). Hal ini dikarenakan tenis meja dapat dimainkan dengan meja yang tidak membutuhkan tempat yang luas, pemukul, bola, dan net (Suwo, 2019).

Untuk mencapai kesuksesan dalam cabang olahraga apapun, termasuk tenis meja, diperlukan pembinaan sejak dini (Irawan, 2019). Pembinaan ini dapat dilakukan melalui pendidikan formal, seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas, agar pembinaan selanjutnya lebih terfokus pada peningkatan prestasi.

Pada dasarnya, tenis meja adalah olahraga internasional, dengan banyak negara yang berpartisipasi dalam Olimpiade atau acara olahraga dunia. Pada tahun 1977, kurang lebih 75 negara berkompetisi di Bermingham, Inggris. Firmansyah

dan Didik (2019) dalam (Lestari et.al. 2022) menyebut permainan ini sebagai gossima, flim-flam, atau pingpong pada awal kemunculannya. Istilah “tenis meja” baru muncul pada tahun 1921-1922, ketika organisasi yang menyediakan akomodasi bagi para pemain pingpong kembali beroperasi. Tenis meja adalah kegiatan yang dapat diakses oleh segala usia dan dapat dianggap sebagai bentuk rekreasi atau sarana untuk mencapai tujuan. Keduanya dapat dinikmati secara bersamaan; namun, untuk menganggapnya sebagai olahraga, sangat penting untuk terlebih dahulu memahami beragam teknik dan gaya permainan yang tersedia.

Usaha-usaha untuk mengorganisir tenis meja di Asia diawali ketika diselenggarakan kejuaraan dunia di Bombay India, bulan Februari tahun 1952. Event tersebut mendorong negara-negara di Asia untuk membentuk Federasi Tenis Meja Asia atau The Table Tennis Federation of Asia (TTFA). (Sri Murniati, 2020:10). Federasi ini telah sukses menyelenggarakan kejuaraan tenis meja tingkat Asia sebanyak 10 kali, tetapi beberapa negara di Asia kurang puas dengan TTFA, yang dianggap kurang mampu menghimpun seluruh kekuatan tenis meja di Asia, sebagaimana yang tercantum dalam anggaran dasar TTFA.

Untuk mempertinggi popularisasi pengembangan dan prestasi tenis meja di Asia dengan dasar pokok persamaan hak, serta saling hormat-menghormati antar sesama anggota Uni, besar maupun kecil, serta konsultasi demokratis. ATTU mendapat pengakuan resmi sebagai satu-satunya wadah resmi yang mengatur pertenismejaan di Asia dari ITTF pada tahun 1975, ketika diadakan general meeting ITTF ke 33 di Calcutta-India.

Perkembangan tenis meja di Indonesia tidak bisa dipisahkan dari sejarah perjuangan bangsa dalam menghadapi kolonial Belanda. Di Indonesia, tenis meja

baru dikenal pada tahun 1930, ketika itu pelakunya hanyalah dari kalangan orang-orang Belanda dan kalangan tertentu dari pribumi, seperti para pejabat pribumi serta keluarganya (Sri Murniati, 2020:11). Pada tahun 1958, di Surabaya diadakan kongres ping-pong yang menghasilkan keputusan merubah PPPSI menjadi PTMSI atau Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia. Pada tahun 1960 PTMSI diterima sebagai salah satu anggota TTFA, kemudian pada tahun 1961 PTMSI diterima sebagai anggota penuh dari ITTF.

Masyarakat umum sering terlibat dalam tenis meja, yang merupakan olahraga yang dinikmati oleh individu dari segala usia. Hal ini dikarenakan permainan tenis meja mudah dimainkan, dan banyak lokasi yang menawarkan sarana dan prasarana yang mudah diakses. Selain itu, tenis meja tidak membutuhkan keterampilan gerakan yang rumit. (Indah et al, 2021).

Olahraga ini sering dimainkan pada setiap sore hari disudut-sudut pedesaan atau bahkan perkantoran, ditandainya dengan keberadaan sebuah lapangan/meja yang memang menjadi media utama dalam permainan tenis meja. (Sri Murniati, 2020:2).

Teknik dasar dalam permainan tenis meja sangat penting untuk dikuasai, termasuk *grip* (pegangan), *stroke* (pukulan), *footwork* (gerakan kaki), dan *stance* (sikap berdiri) (Indah et al, 2021). Seorang atlet atau pemain harus melatih teknik-teknik fundamental ini dengan tekun dan berulang-ulang, selangkah demi selangkah, untuk mencapai pemahaman yang tepat dan komprehensif. Namun demikian, proses pendidikan tidak membutuhkan tingkat penguasaan yang sama dengan atlet terlatih. Siswa diharapkan dapat secara efektif melaksanakan teknik

dasar permainan tenis meja dan memahami gerakan yang sebenarnya dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang ada dan sesuai dengan karakter siswa.

Setiap pemain harus menguasai teknik-teknik permainan tenis meja, karena setiap teknik memiliki peran yang sangat penting. Gerakan *forehand* merupakan salah satu gerakan dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain untuk dapat bermain tenis meja yang efektif. Keakuratan pukulan *forehand* adalah keterampilan penting dalam tenis meja, karena berfungsi sebagai fondasi permainan.

Berdasarkan observasi, permainan tenis meja yang dilakukan oleh siswa kelas VI SD Negeri 24 Sungai Puar memiliki beberapa kekurangan, terutama dalam pelaksanaan gerakan pukulan *forehand*, seperti yang ditunjukkan oleh hasil observasi. Pukulan *forehand* yang terkadang tidak akurat, keluar dari batas lapangan, dan gagal melewati net menjadi kesalahan yang terjadi.

Apabila penguasaan teknik dasar pukulan *forehand* siswa masih lemah maka dapat disimpulkan bahwa kualitas kemampuan bermain tenis meja secara keseluruhan kemungkinan besar akan rendah. Namun ada fenomena menarik yang diamati pada keterampilan tenis meja siswa. Dimana, beberapa siswa lebih baik kemampuan bermainnya dibandingkan rata-rata temannya.

Pada umumnya pukulan *forehand* lebih banyak diandalkan untuk mematikan lawan karena tidak ada halangan saat memukul bola. Melihat keadaan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang kemampuan gerakan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja, dengan judul “Kemampuan Pukulan *Forehand* Siswa Kelas 6 SD Negeri 24 Sungai Puar Kecamatan Mersam Kabupaten Batanghari”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pukulan *forehand* yang tidak melewati net atau menyangkut di net.
2. Pukulan *forehand* yang melewati batas lapangan atau meja lawan.
3. Posisi pegangan tangan yang tidak pas saat melakukan pukulan *forehand*.
4. Kemampuan pukulan *forehand* siswa kelas 6 SD Negeri 24 Sungai Puar belum diketahui.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini secara eksklusif membahas kemampuan pukulan *forehand* di antara siswa kelas 6 di SD Negeri 24 Sungai Puar, seperti yang telah ditentukan oleh identifikasi masalah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kemampuan pukulan *forehand* pada siswa kelas 6 SDN 24 Sungai Puar”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pukulan *forehand* pada anak kelas 6 SD Negeri 24 Sungai Puar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang pukulan *forehand*.
- b. Penelitian ini dapat menjadi dasar dalam penilaian pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja.

2. Praktis

Sebagai bahan referensi atau sumber informasi bagi siswa dan tenaga pendidik lainnya, dengan tujuan untuk disempurnakan pada masa yang akan datang sehingga menjadi sumber pengetahuan yang berharga bagi latihan ketepatan gerak pukulan *forehand* di SDNegeri 24 Sungai Puar.