

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Melalui olahraga, manusia dapat menjaga kesehatan dan kekuatan fisik. Selain untuk menjaga kesehatan tubuh. Banyak olahraga yang dijadikan panggung untuk berprestasi. Olahraga prestasi adalah olahraga yang dipertandingkan dalam skala nasional atau internasional dan diatur oleh seperangkat aturan yang baku. Latihan juga merupakan bentuk aktivitas fisik dan mental dalam permainan, kompetisi, dan kinerja puncak. Untuk mencapai hal tersebut, aktivitas jasmani dalam bentuk program pendidikan formal harus mampu memberikan kontribusi yang positif dan efektif bagi pertumbuhan.

Nilai-nilai dasar kemanusiaan tersebut menjadi motor penggerak yang mendorong generasi muda untuk menjadi lebih baik, lebih bertanggung jawab, lebih kuat tubuh, pikiran, dan kepribadian negara, sehingga lebih mampu memperkaya dan memupuk kemandirian bangsa dan negara. Pemerintah telah memasukkan pembangunan olahraga ke dalam undang-undang olahraga.

Utama, Sunardianta, dan Nopembri (2004:5), menyatakan permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan fasilitas meja dan 2 perlengkapannya serta bet dan bola sebagai alatnya. Menurut Depdiknas, (2003:3), yang dimaksud dengan tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola

kecil yang terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet.

Pukulan *forehand drive* adalah pukulan yang dimulai saat menghadap meja, kaki kanan sedikit ditarik ke arah belakang putar tubuh anda ke arah kanan dengan bertumpu pada pinggang dengan tangan yang diayunkan ke arah luar. Jaga agar siku tetap berada di dekat pinggang, pindahkan berat badan ke kaki kanan saat mengayunkan tangan ke belakang (*backswing*). Jaga agar bet tetap tegak lurus dengan lantai, ujung bet dan tangan harus sedikit mengarah kebawah dengan siku kira-kira 120 derajat.

Menurut Larry Hodges (2007:34), pukulan *forehand drive* biasanya lebih kuat dari pada pukulan *backhand* karena tubuh tidak menghalangi disaat seorang pemain mengayunkan tangan ke belakang (*backswing*) dan otot yang digunakan biasanya lebih kuat. Jadi untuk dapat melakukan pukulan yang baik seorang Mahasiswa harus memperhatikan posisi siap pada kaki, gerakan badan posisi bet sehingga pukulan akan lebih baik.

Menurut Roji (2004:46), menyatakan teknik pukulan ada beberapa tahap yaitu: a. Tahap persiapan: 1. Kaki kiri diletakkan di depan dan kaki kanan di belakang (untuk memukul yang tangan kanan). 2. Condongkan badan ke depan dengan posisi lutut agak rendah. b. Tahap gerakan: 1. Tarik bat ke samping agak ke belakang dengan kepala bat menghadap ke bawah lengan agak ke bawah dan peregangan tangannya lurus. 2. Saat bola membentur meja dan melambung. Pukul bola dengan ayunan penuh ke depan atas, hingga *bet* menggesek bagian belakang bola. c. Akhir gerakan: 1. Berat badan bertumpu pada kaki depan. 2. Pinggang

diputar ke depan, hingga badan menghadap arah bola. 3. Tangan yang digunakan memukul di depan agak menyilang badan

Dalam permainan tenis meja, dikenal lima jenis pukulan yang perlu Anda pelajari, yaitu *drive*, *push*, *service*, *chop*, dan *block*. Semua jenis pukulan tersebut bisa dilakukan secara. Apa yang dimaksud dengan masing-masing jenis pukulan tersebut? Berikut penjelasannya.

- a. *Drive* adalah pukulan dengan ayunan terpanjang tangan pemain sehingga menghasilkan pukulan yang cepat, keras, dan mendatar.
- b. *Push* adalah pukulan backspin yang bersifat pasif dan sering digunakan untuk membalas pukulan backspin Tujuan jenis pukulan ini adalah agar bola tidak melambung terlalu tinggi.
- c. *Chop* adalah pukulan *backspin* yang biasa dipergunakan dalam permainan untuk bertahan dari serangan lawan.
- d. *Block* adalah pukulan yang dilakukan saat menahan serangan lawan dan dilakukan ketika bola sudah memantul dari meja atau lapangan. Tujuan pukulan ini adalah agar lawan tidak dapat melancarkan serangan dengan cepat.
- e. *Service* adalah pukulan pertama yang dilakukan saat pertandingan dimulai. bahwa dalam permainan tenis meja ada beberapa jenis pukulan yang dapat digunakan oleh pemain tenis meja salah satunya *drive*. *Drive* merupakan dasar dari semua jenis pukulan dan serangan.

Pukulan *drive* dapat dimainkan sebagai pukulan menyerang atau dapat juga dikontrol sesuai dengan keinginan. Oleh karena itu pukulan *drive* perlu

dilatih dengan metode latihan yang efektif. Untuk mempertahankan skor dan memperoleh skor, penting menguasai pukulan dan *backhand* yang cepat dan tepat.

Observasi yang penulis lakukan pada Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Fik Unimed angkatan 2020, terlihat kemampuan Mahasiswa masih rendah. Kondisi tersebut terlihat dari gejala-gejala antara lain : Rendahnya kemampuan Mahasiswa dengan keterampilan pukulan dalam permainan tenis meja, misalnya dalam melakukan pukulan . Mahasiswa sering melakukan kesalahan dalam melakukan gerak dasar tenis meja hal tersebut ketika Mahasiswa sedang melakukan servis, melakukan pukulan. Sering kali Mahasiswa tidak melakukan teknik memegang bet dengan benar dan Mahasiswa tidak mengetahui faktor lain yang mempengaruhi permainan tenis meja yang salah satunya adalah kelenturan pergelangan tangan. Fenomena tersebut mungkin disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya keterampilan pukulan sehingga gerakan yang dilakukan terlihat kaku. Dan kelenturan pergelangan tangan yang secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dilapangan maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang eksperimen. Adapun judul penelitian yang ingin peneliti lakukan adalah “**Identifikasi Keterampilan Dasar Permainan Tenis Meja Teknik *Forehand Drive* Pada Mahasiswa Ikor Angkatan 2020**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang akan timbul dalam penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui faktor apa saja yang mempengaruhi keterampilan dasar?
2. Bagaimana cara pengukuran tingkat keterampilan dasar Teknik *Forehand Drive* pada Mahasiswa Ikor Angkatan 2020?
3. Belum diketahui perkembangan tingkat keterampilan dasar Teknik *Forehand Drive*?

1.3 Pembatasan Masalah

Sehubungan luasnya permasalahan yang ditemukan, maka peneliti membatasi masalah yaitu, Tingkat Keterampilan Dasar Teknik *Forehand Drive* Pada Mahasiswa ikor Angkatan 2020.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas bisa ditarik rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana Tingkat Keterampilan Dasar Teknik *Forehand Drive* Tenis Meja Pada Mahasiswa Ikor Angkatan 2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan dasar Teknik *Forehand Drive* pada Mahasiswa Ikor Angkatan 2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk lebih meningkatkan kemampuan dasar dan prestasi olahraga Tenis Meja pada Mahasiswa IKOR Angkatan 2020

2. Hasil penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai kajian pustaka untuk pembaca baik dikalangan Mahasiswa maupun umum.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi yang dapat menambah pemahaman dan wawasan tentang keterampilan dasar Teknik *Forehand Drive* olahraga Tennis Meja Pada Mahasiswa IKOR Angkatan 2020.

