

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak penggemarnya, tidak terbatas pada tingkat usia remaja saja. Tapi juga anak-anak dan orang tua, pria dan wanita, cukup besar peminatnya, hal ini disebabkan karena olahraga yang satu ini tidak terlalu rumit untuk dilakukan. Dalam permainan ini diperlukan alat-alat sederhana diantaranya bet yang digunakan untuk memukul bola, dan bola yang merupakan objek yang dipukul. Pada dasarnya permainan ini sama halnya dengan permainan yang lain dimana dalam memainkannya diawali dengan pelaksanaan servis. Setiap teknik dasar pukulan yang dilancarkan oleh seorang pemain dengan keras dan akurat kebidang meja lawan menjadi satu daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipisahkan dari olahraga permainan ini. Selain itu juga kecepatan dan ketenangan akan menunjang tercapainya keberhasilan dalam suatu permainan yang sesungguhnya. (T. Ridho Nur Akbar Noviandri\* n.d.)

Bermain tenis meja ada dua tenaga yang paling mendasar yang satu adalah tenaga pukulan membentur bola yang kemudian dikenal dengan sebutan memukul dan satunya lagi adalah tenaga pergesekan yang lebih dikenal dengan sebutan menggesek bola.

Banyak teknik pukulan dikenal dalam tenis meja, yang pertama Pukulan *forehand* merupakan *stroke* yang paling umum dilakukan dalam tenis meja. Pukulan *forehand* merupakan pukulan yang dilakukan di sebelah sisi kanan pemain dan pada pemain kidal di sebelah sisi kirinya. Pukulan *forehand* merupakan jenis pukulan tenis meja yang mempunyai peran penting untuk meraih kemenangan.

Pukulan *forehand* dilakukan jika bola berada di sebelah kanan tubuh. Cara melakukan pukulan ini dengan merendahkan posisi tubuh, lalu gerakan tangan yang memegang bet ke arah pinggang. Jika tidak kidal gerakan ke arah kanan, dengan posisi siku membentuk sudut kira-kira 90 derajat. Pukulan *forehand* biasanya merupakan pukulan yang paling keras dan kuat karena tubuh tidak menghalangi saat melakukan pukulan. Pukulan *forehand* adalah dimana pada

waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap kedepan.

Mengutip buku Variasi Pembelajaran Tenis Meja Menggunakan *Ejection Machine*, terbitan Uwais Inspirasi Indonesia, pukulan *backhand* adalah pukulan yang dilakukan bolajatu di bagian kiri atau depan tubuh dan posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap kedepan.

SMK Bunda Satria Wangon terletak di Jl. Raya Utara No.57, Ledar, Banteran, Kec. Wangon, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53176. SMK BUNDA SATRIA WANGON memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 1214/BAN-SM/SK/2018. Dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tanggal 27 september 2021 – 30 oktober 2021 saya selaku mahasiswa pelaksana PLP tersebut sekaligus melakukan observasi terkait Siswa dan Siswi SMK Bunda Satria Wangon kelas XI angkatan 2021/2022 terkait dengan pengetahuan dan keterampilan siswa dan siswi terhadap materi permainan tenis meja, masih banyak dan hampir seluruh siswa dan siswi angkatan 2021/2022 tersebut kurang paham mengenai teknik dasar permainan tenis meja bahkan untuk pengetahuan tentang tenis meja sangat begitu kurang, hingga cara memegang *bed* pada permainan tenis meja masih ada yang tidak tau. Sebab pihak sekolah mempunyai agenda untuk mengirimkan beberapa atlet tenis meja untuk mewakili sekolah dalam ajang O2SN, FLS2N, POPDA, DII. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui persepsi siswa dan siswi kelas XI angkatan 2022/2023 dengan melihat kondisi yang terjadi pada kelas XI angkatan sebelumnya mengenai pengetahuan dan keterampilan permainan tenis meja untuk dijadikan acuan sekolah dalam memutuskan untuk mengirimkan atlet untuk mewakili sekolahnya dan untuk dilatih lebih serius lagi guna untuk mengikuti ajang yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dengan penerapan teknik-teknik dasar dalam permainan tenis meja baik itu teknik pukulan *servis*, pukulan *forehand* dan teknik pukulan *backhand* tersebut pada siswa kelas XI angkatan 2022/2023 SMK Bunda Satria Wangon, peneliti ingin mengetahui persepsi siswa. Maka dari itu peneliti mengambil judul “PERSEPSI SISWA TERHADAP MATERI TENIS MEJA PADA MATA PELAJARAN PENJASORKES”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan menggunakan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana persepsi siswa terhadap materi permainan tenis meja ?

## **1.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Penelitian terdiri dari tiga variabel, dengan variabel bebasnya adalah Persepsi dan Siswa, sedangkan variabel terikatnya adalah tenis meja. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

### **a) Persepsi**

Persepsi menurut Bimo Walgito merupakan proses pengorganisasian, penginterpretasian, terhadap stimulus yang diterima sehingga aktivitas yang intergrate dalam diri individu. Melalui persepsi individu dapat menyadari, dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada disekitarnya, dan juga tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. (Sepdiyatman 2018)

### **b) Siswa**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Bunda Satria Wangon, Kecamatan Wangon tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 561 siswa terdiri dari 478 siswa laki-laki dan 83 siswa perempuan. Siswa kelas ini tergolong dalam kelompok anak dengan tingkat kemampuan dan keterampilan bermain tenis meja yang sedang bahkan cenderung rendah. Kondisi ini turut berakibat pada munculnya kesenjangan partisipasi dan prestasi dalam kegiatan pembelajaran, pada khususnya mata pelajaran tenis meja.

### **c) Tenis Meja**

Menurut Imam I (2012:39) permainan yang dimainkan menggunakan media meja dengan media bet dan dimainkan dengan nomor tunggal dan ganda. Net yang berbentuk tegak lurus kesamping yang berada di tengah-tengah juga digunakan sebagai medianya. Menurut Nuansari (2016) Permainan tenis meja adalah permainan di atas meja yang dimainkan oleh dua orang atau empat orang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dengan rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan peneliti memiliki tujuan pengembangan sebagai berikut : Untuk mengetahui persepsi siswa dalam materi permainan tenis meja.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah, sebagai berikut:

##### **A. Bagi peneliti**

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti yang lain.

##### **B. Bagi Siswa**

Bagi siswa penelitian ini siswa mampu menerapkan teknik-teknik dasar pada permainan tenis meja.