

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian 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.

Menurut Tomoliyus (2012: 14) bahwa ide dasar permainan tenis meja adalah menyajikan bola pertama dengan terlebih dahulu memantulkan bola tersebut ke meja penyaji, dan bola harus melewati atas net dan masuk ke sasaran meja lawan dan juga mengembalikan bola setelah memantul di meja dengan menggunakan bet untuk memukul bola, hasil pukulan bolanya lewat di atas net dan masuk ke sasaran meja lawan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan meja, bet dan net sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul dengan menggunakan bet diawali dengan pukulan pembuka (*service*) harus mampu yang menyeberangkan bola lewat net masuk ke sasaran, dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah bola itu memantul di daerah permainan sendiri. Adapun tujuan dari olahraga tenis meja adalah untuk menjaga kebugaran badan dan untuk mencapai prestasi yang diharapkan.

2.1.2 Peralatan dan Perlengkapan

Permainan Peralatan dan perlengkapan permainan tenis meja diantaranya adalah meja, net, tiang net, bola, dan bet atau raket. Selain peralatan tersebut juga terdapat sarana lainnya yaitu tempat, penerangan dan lain-lain.

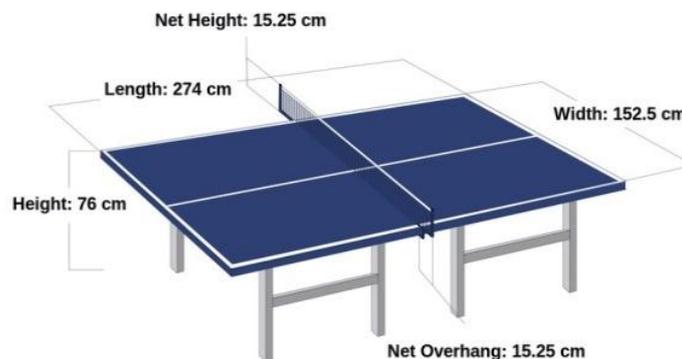
2.1.2.1 Meja (Permainan tunggal dan ganda)

Permukaan meja berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 274 cm, lebar 152,2 cm dan tingginya 76 cm. Meja terbuat dari bahan apapun juga dan dapat memantulkan bola secara merata dan baik, sebuah bola yang dijatuhkan dari

atas permukaan meja setinggi 30,5 cm kembali ke atas tidak kurang dari 22 cm dan tidak melewati 25 cm.

Permukaan atas dinamakan "bidang permainan" (*playing surface*), harus berwarna pudar (*matt*) dan sangat gelap, sebaiknya hijau tua kehitam-hitaman, ditambah garis putih selebar 2 cm sepanjang tiap sisi meja. Garis-garis pada sisi yang panjangnya 152,5 cm dinamakan "garis ujung" (*end lines*), sedangkan garis-garis pada sisi yang panjangnya 274 cm dinamakan "garis tepi" (*side lines*).

Pada permainan ganda permukaan meja dibagi dua memanjang oleh suatu garis putih yang tebalnya 3 mm dan melintang sejajar dengan kedua garis tepi. Garis ini dinamakan "garis tengah" (*centre line*). Garis tengah untuk permainan ganda ini dibuat secara permanen sepanjang meja. Ini merupakan suatu kebijaksanaan untuk memudahkan kita saja karena tidak ada pengaruh teknis atas permainan tunggal dan tetap sah



Gambar 2.1. Lapangan Tennis Meja

Sumber: (Perpustakaan.id)

Keterangan : *Net height* : 15.25 cm
Lenght : 274 cm
Height : 76 cm
Width : 152.5 cm
Net Overhang : 15.25 cm

Bagian permukaan meja untuk *Service* , terletak antara jaring, garis tepi kanan dan garis tengah disebut "bagian pertengahan kanan si pembuka" (*server right half court*). Bagian permukaan meja pembuka bola yang terletak antara

jaring, garis tepi kiri, garis ujung dan garis tengah disebut "bagian pertengahan kiri si pembuka" (*Service left half court*).

Bagian meja yang letaknya di seberang pembuka bola, yaitu antara garis kiri, garis ujung, garis tengah dan jaring (dilihat dari tempat pembuka bola) disebut "bagian pertengahan kanan si penerima" (*receiver's right half court*) dan bagian lainnya antara jaring; garis ujung dan garis tepi kanan (dilihat tempat pembuka bola) dinamakan "bagian pertengahan kiri si penerima" (*receiver's left half court*).

2.1.2.2 Jaring (Net)

Bidang permainan harus dibagi menjadi dua bagian yang sama ukurannya oleh sebuah jaring yang dipasang sejajar dengan garis ujung, jaraknya 137 cm dari tiap garis ujung.

Jaring termasuk tali penggantungnya, panjangnya 183 cm; tinggi jaring dan penggantungnya di atas permukaan meja adalah 15,25 cm; bagian bawah jaring tersebut harus rapat menyentuh bidang permainan sepanjang jaring itu.

Jaring digantungkan, pada seutas tali yang ujung-ujungnya dikaitkan pada tiang-tiang jaring yang kaki-kakinya dipasang di atas garis tengah menonjol keluar dengan jarak 15,25 cm, sedangkan tinggi kedua tiang itupun 15,25 cm.

2.1.2.3 Tiang Jaring

Diameter tiang jaring boleh melebihi 22 mm. Alat yang mengatur tinggi dan ketegangan tali tempat bergantungnya jaring harus diproyeksikan di atas meja pada tempat berdirinya tiang-tiang tersebut dengan jarak 7 mm dari pada tiang-tiang itu.

2.1.2.4 Bola

Bola harus berbentuk bulat dan terbuat dari *bacelluloid* atau plastik yang berwarna putih dan pudar. Diameter bola tersebut tidak boleh kurang dari 37,2 mm dan tidak boleh lebih dari 38,2 mm, sedang beratnya tidak boleh kurang dari 2,40 gr dan tidak boleh lebih dari 2,52 gr. Dengan ukuran standar tersebut bola dapat memantul dengan baik.

2.1.2.5 Raket (Bet)

"*Sandwich*" (penyelipan), terdiri atas lapisan karet busa yang dilapisi oleh karet berbintik biasa, menonjol keluar maupun ke dalam, dalam hal ini tebal lapisan keseluruhannya pada tiap permukaan tidak melebihi 4 mm.

Bila mana karet mentah dipakai pada kedua belah bidang pemukul maka warna dari karet tersebut kedua-duanya harus sama, bilamana kayu digunakan untuk salah satu atau kedua bidang pemukulnya warnanya harus gelap atau kedua-duanya warna asli (tidak dicat) demikian rupa sehingga tidak mengubah keaslian permukaannya (zat kayu)

2.1.3 Teknik Dasar Permainan Tenis Meja

2.1.3.1 Grip

Dalam permainan cabang olahraga tenis meja *Grip* atau pegangan merupakan faktor yang sangat penting dalam hampir semua permainan yang menggunakan *racket*/pemukul. Cara memegang bet inilah yang akan menentukan teknik permainan dan cara mengembangkan permainan. Jika sejak semula cara memegang bet sudah salah, kemungkinan permainan tersebut akan menghadapi kesulitan dalam mempelajari teknik-teknik permainan selanjutnya.

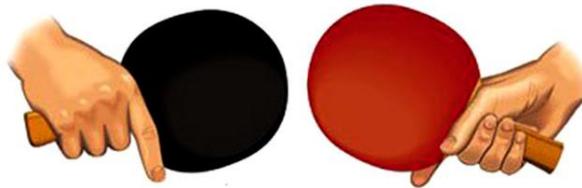
Dalam permainan tenis meja pegangan atau *grip* telah menimbulkan perdebatan bagi para pelatih dan atlet, pegangan mana yang baik di antara dua pegangan yang sering digunakan dalam permainan tenis meja, yaitu *Shakehand Grip* dan *Penhold Grip*.

Bagi para pemula paling sedikit mempunyai dua variasi *grip*, yaitu *grip* untuk pukulan *forehand* dan *grip* untuk pukulan *backhand*. Untuk mereka yang ingin meningkatkan prestasi ke tingkat yang lebih tinggi, cara ini kurang efisien. Sedikit sekali kesempatan untuk mengganti-ganti *grip* selama permainan, kadang-kadang sampai tidak sempat, kita harus menggunakan *grip* yang bisa digunakan untuk *forehand stroke* atau *backhand stroke*, setidak-tidaknya perubahan *grip* harus dikurangi sedikit mungkin.

2.1.3.1.1 Shakehand Grip

Shakehand Grip, artinya pegangan bet seperti kita ketika berjabat tangan atau bersalaman. Pegangan *Shakehand* sangat populer terutama di Negara-negara

Eropa atau di dunia Barat dan termasuk pula di Indonesia. Dengan grip ini, seorang pemain dapat melakukan *forehand* dan *backhand stroke* tanpa mengubah grip yang digunakan, juga dengan *Shakehand Grip*, pemain dapat menggunakan kedua belah sisi bet sehingga lebih memudahkan pemain dalam melakukan gerakan-gerakan dalam permainan tenis meja.

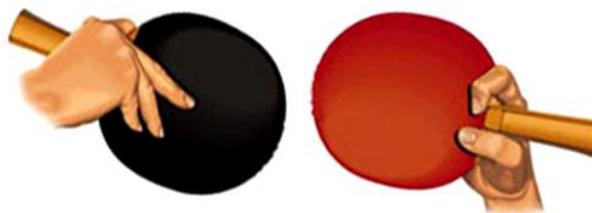


Gambar 2.2. *Shakehand grip*

Sumber: (Penjasorkes.com)

2.1.3.1.2 *Penhold Grip* (pegangan pena)

Penhold Grip ialah cara memegang raket/bet seperti halnya kita memegang pena . Cara ini terkenal di Asia. Dengan *Penhold Grip* pemain hanya dapat mempergunakan satu permukaan raket baik untuk *forehand stroke* maupun untuk *backhand stroke*.



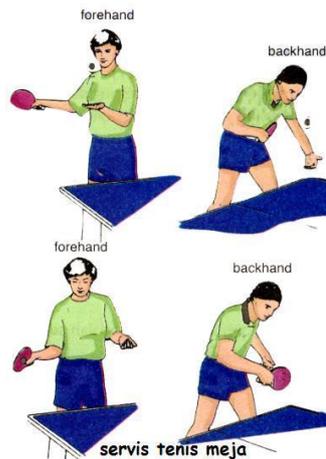
Gambar 2.3. *Penhold Grip*

Sumber: (Penjasorkes.com)

2.1.3.2 *Service*

Service adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama kedalam permainan, dengan cara memntulkan terlebih dahulu bola tersebut, ke meja server, kemudian harus melawati atas net dan akhirnya memantul di meja lawan. Keterangan lainnya tentang *Service* ada dalam peraturan permainan tenis meja.

Gerakan atau putaran yang diberikan pada bola bisa bermacam-macam, misalnya *forehand*, *backhand*, *back spin*, *top spin* atau kombinasi dari ketiganya. Dalam perkembangannya servis menjadi lebih banyak variasi-variasi yang lebih dari gerakan utama servis. Hal ini tergantung dari kemampuan para pemain itu sendiri dalam mengembangkan teknik dasar yang ada.



Gambar 2.4. *Servise*

Sumber: (Brainly.co.id)

2.1.3.3 *Forehand*

Pukulan *forehand* adalah pukulan di mana waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bat/raket menghadap ke depan.



Gambar 2.5. Pukulan *Forehand*

Sumber: (repository.upi.edu)

2.1.3.4 *Backhand*

Pukulan *backhand* adalah pukulan di mana waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bat/raket menghadap ke belakang atau posisi punggung tangan yang memegang bat/raket menghadap ke depan.



Gambar 2.6. Pukulan *Backhand*

Sumber: (Penjasorkes.com)

2.1.3.5 *Smash*

Di dalam permainan tenis meja pukulan *Smash* tidak selalu dilakukan untuk mengembalikan bola yang datangnya dari pukulan lawan. *Smash* baru bisa dilakukan apabila ada kesempatan yang memungkinkan untuk melakukan pukulan *Smash* yang tujuannya untuk mematikan permainan lawan, sehingga mendapat angka. Selain ada kesempatan yang memungkinkan. Setelah dapat melakukan pukulan dasar dengan baik barulah pukulan *Smash* dilakukan, itupun harus menggunakan perasaan dan melihat posisi yang baik sehingga dapat mengenai bola dengan tepat. Teknik *forehand Smash* dilakukan dengan sikap posisi kedua kaki sedikit lebih besar, tubuh berputar ke kanan dari pinggul. Gerakan memukul lengan bergerak dari belakang ke depan, dari kanan ke kiri dan dari atas ke bawah. Arah ke bawah gerakan tergantung dari pada tingginya bola yang diSmash. Kedudukan bola semakin tinggi ketika dipukul, semakin ke bawah pula arah gerakan lengan dan putaran tubuh. Sikap akhir lengan gerakan *forehand Smash* adalah sudut antara lengan atas yang diarahkan ke depan dengan tubuh menjadi semakin kecil demikian pula sudut antara lengan bawah dan lengan atas. Di dalam membahas gerakan lengan bahwa gerakannya semakin ke bawah kalau bola dipukul pada titik yang lebih tinggi, tetapi ketinggian bola yang masih dapat di *Smash* akan terpengaruh oleh pembatasan, yaitu lengan atas tidak boleh menjadi sejajar dengan bahu, apalagi menjadi lebih tinggi. Tetapi pada bola yang lebih

tinggi akan terdapat dua kemungkinan, yaitu memukul bola sebelum mencapai titik tertinggi atau memukul bola setelah mencapai titik tertinggi.

2.1.4 Persepsi

2.1.4.1 Pengertian persepsi

Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik melalui pengelihatannya, pendengaran, penghayatan, pendengaran, dan penciuman. Menurut Ridwan (2016:89). Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi merupakan penafsiran yang unik terhadap situasi, bukan pencatatan yang benar terhadap situasi.

Beberapa pengertian tentang persepsi telah disampaikan oleh para pakar psikologi. Menurut Lahry, persepsi merupakan proses yang digunakan digunakan manusia untuk menginterpretasikan data-data sensoris yang sampai kepada manusia melalui lima indera. Berelson dan Steiner menyatakan bahwa persepsi merupakan proses yang kompleks dimana orang memilih, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan respons terhadap suatu rangsangan didalam situasi masyarakat dunia yang penuh arti dan logis. Bennet, Hoffman, dan Prakash menyebutkan bahwa persepsi merupakan aktivitas aktif yang melibatkan pembelajaran, pembaruan cara pandang, dan pengaruh timbal balik dalam pengamatan (Zaini, 2011:60).

Sementara pakar lain seperti John R. Wenburg dan William W. Wilmot menyebutkan bahwa persepsi dapat didefinisikan sebagai cara organisme memberi makna. Rudolph F. Verderber menyebutkan bahwa persepsi adalah proses menafsirkan informasi inderawi, dan J. Cohen menyatakan bahwa persepsi didefinisikan sebagai interpretasi bermakna atas sensasi sebagai representatif objek eksternal; persepsi adalah pengetahuan yang tampak mengenai apa yang ada di luar sana (Mulyana dalam Zaini, 2011:60)

Jalaludin Rakhmat menyatakan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli inderawi atau sensory stimuli (Zaini, 2011:60).

Persepsi menurut Epstein dan Rogers dalam Ardi (2011:23) adalah seperangkat proses yang didalamnya kita mengenali, mengorganisasikan dan memahami cerapan-cerapan indrawi yang kita terima dari stimuli lingkungan.

Persepsi didefinisikan sebagai suatu proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita (penginderaan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri.

2.1.4.2 Komponen dalam persepsi

Persepsi pada dasarnya merupakan suatu proses pengamatan atau pengetahuan mengenai suatu objek atau kejadian tertentu dengan menggunakan alat-alat indera tertentu sebagai perantaranya. Persepsi merujuk bagaimana manusia melihat, mendengar, mencium, merasakan dunia di sekitarnya. Walgito dalam (Marbun, 2019:24), menyatakan bahwa persepsi itu mengandung tiga komponen yang membentuk struktur sikap, yaitu:

1) Komponen Kognitif

Komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsi terhadap objek sikap.

2) Komponen Afektif

Komponen yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Rasa senang merupakan hal positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan hal yang negatif.

3) Komponen Konatif

Komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap objek sikap. Komponen ini menunjukkan intensitas sikap terhadap kecenderungan bertindak ataupun berperilaku seseorang terhadap objek sikap.

2.1.4.3 Jenis - jenis persepsi

Menurut Irwanto dalam (Marbun, 2019:25), setelah individu melakukan interaksi dengan objek-objek yang dipersepsikan maka hasil persepsi dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1) Persepsi positif

Persepsi positif merupakan persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan dan tanggapan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal ini akan diteruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung terhadap objek yang dipersepsikan.

2) Persepsi negative

Persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan dan tanggapan yang tidak selaras dengan objek yang dipersepsi. Hal itu akan diteruskan dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap objek yang di persepsikan.

2.1.4.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi

Menurut Ridwan (2016:92-93) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi itu ada 3 yaitu :

1) Psikologis

Persepsi seseorang mengenai segala sesuatu di dalam dunia ini sangat dipengaruhi oleh keadaan psikologis. Contoh, terbenamnya matahari pada waktu senja yang indah temaram, akan dirasakan sebagai bayang-bayang yang kelabu bagi seorang yang buta warna.

2) Keluarga

Pengaruh yang paling besar terhadap anak-anak adalah keluarganya. Orangtua yang telah mengembangkan cara yang khusus dalam memahami dan melihat kenyataan di dunia ini, banyak sikap dan persepsi mereka yang diturunkan kepada anaknya.

3) Kebudayaan

Kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu juga merupakan salah satu faktor kuat dalam memengaruhi sikap, nilai, dan cara seseorang memandang dan memahami keadaan di dunia ini.

2.1.4.5 Sifat-sifat persepsi

Menurut Ridwan (2016:96) Sifat-sifat persepsi ada 3 yaitu :

1) Persepsi bersifat dugaan

Proses persepsi yang bersifat dugaan kemungkinan kita menafsirkan suatu objek dengan makna yang lebih lengkap dari sudut pandang manapun. Karena informasi yang lengkap tidak pernah tersedia, dugaan diperlukan untuk membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang tidak lengkap melalui penginderaan.

2) Persepsi bersifat evaluative

Persepsi adalah proses kognitif psikologis dalam diri manusia yang mencerinkan sikap, kepercayaan, nilai, dan pengharapan yang digunakan orang untuk untuk memaknai objek persepsi. Dengan demikian, persepsi bersifat pribadi dan subjektif. Andrea L. Rich menyatakan bahwa persepsi pada dasarnya memiliki keadaan fisik dan psikologis individu, alih alih menunjukkan karakteristik dan kualitas mutlak objek yang dipersepsi.

3) Persepsi bersifat konsektual

Suatu rangsangan dari luar harus diorganisasikan. Dari semua pengaruh yang ada dalam persepsi, konteks merupakan salah satu pengaruh yang paling kuat. Konteks yang melingkungi kita ketika melihat seseorang, objek atau peristiwa sangat memengaruhi struktur kognitif, pengharapan, dan persepsi kita. Persepsi yang digunakan dalam mengorganisasikan suatu objek dengan meletakkannya dalam konteks tertentu dapat menggunakan prinsip berikut :

- a) Struktur objek atau peristiwa berdasarkan prinsip kemiripan atau kedekatan dan kelengkapannya;
- b) Memersepsi rangsangan atau peristiwa yang terdiri atas objek dan latar belakangnya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan adalah: Penelitian yang dilakukan Syafruddin, Deswandi, Nurul Ikhsan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. DR. Hamka Air Tawar Barat, Padang, 25132, Indonesia yang berjudul “Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SDN 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang .” Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SDN 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang. Populasi pada penelitian ini adalah Siswa-Siswi SDN 16

Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang Tahun Ajaran 2012/2013 yang terdiri dari siswa kelas IV sebanyak 235 orang yang terdiri dari 98 siswa dan 135 siswi, kelas V sebanyak 204 orang yang terdiri dari 84 siswa dan 120 siswi serta kelas VI sebanyak 200 orang yang terdiri dari 84 siswa dan 116 siswi. Total populasi keseluruhan adalah sebanyak 639 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil 10 % dari siswa-siswi kelas IV dan kelas V dengan menggunakan teknik Strata Stratified Purposive Random sampling yaitu siswa kelas IV sebanyak 24 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan, kelas V sebanyak 20 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Total keseluruhan 44 orang. Alat pengumpul data dilakukan dengan angket berskala Likert, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif melalui tabulasi frekuensi. Hasil analisis data terhadap masing-masing variabel ditemukan : (1) Persepsi siswa terhadap guru dalam membuka pembelajaran diklasifikasikan “Cukup” dengan perolehan persentase (54,54%). (2) Persepsi siswa terhadap guru dalam materi pembelajaran diklasifikasikan “Cukup” yaitu dengan perolehan persentase (58,40%). (3) Persepsi siswa terhadap guru dalam metode pembelajaran diklasifikasikan “Cukup” yaitu dengan perolehan persentase (52,98%). (4) Persepsi siswa terhadap guru dalam menutup pembelajaran diklasifikasikan “Cukup” dengan perolehan persentase (52,27%).

2.3 Kerangka Konseptual

Seorang pemain tenis meja harus mampu menguasai kemampuan memukul agar dapat bermain tenis meja dengan baik, untuk itu perlu adanya pembinaan pukulan-pukulan yang benar dimana hal ini merupakan dasar untuk meningkatkan mutu permainan. Dalam permainan tenis meja kemampuan pukulan forehand dan backhand mempunyai peranan penting dalam pembelajaran tenis meja tingkat pemula. 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 , Dll .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.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan terhadap permainan tenis meja khususnya untuk siswa kelas XI SMK Bunda Satria Wangon.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Persepsi siswa terhadap materi permainan tenis meja di SMK Bunda Satria Wangon kurang begitu baik?”