

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Demi menunjang kesehatan fisik tentu sangat memerlukan olahraga yang teratur. Olahraga pada awalnya merupakan kegiatan fisik yang menjadi kebutuhan hidup setiap manusia. Menurut (Cohen et al. 2018) olahraga pada hakikatnya merupakan semua bentuk aktivitas fisik yang terorganisir yang bertujuan untuk mengekspresikan atau meningkatkan kebugaran fisik untuk mendapatkan hasil dalam kompetisi di semua tingkatan. Seiring perkembangan zaman olahraga mulai memiliki banyak cabang, bahkan hingga menjadi bagian dari pertandingan olimpiade antar negara di dunia. Pertandingan setiap cabang olahraga pada dasarnya membutuhkan latihan fisik dan teknologi yang sesuai untuk dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai prestasi yang maksimal, yaitu berupa teknik, taktik, dan mental. Salah satu cabang olahraga yang menjadi bagian dari olimpiade antar negara adalah tenis meja.

Cabang olahraga tenis meja memiliki teknik-teknik dasar yang beragam. Salah satunya adalah teknik pukulan. Teknik pukulan tersebut memiliki berbagai jenis, di antaranya, pukulan spin yang digolongkan lebih lanjut ke dalam tiga jenis pukulan spin seperti *topspin*, *sidespin*, dan *backspin*. Adapun pengertian dari salah satu teknik pukulan *backhand* dalam tenis meja menurut (Ebrahim 2010) bahwa *backhand spin* adalah gaya di mana pemain menyentuh terbangnya bola dengan sedikit sentuhan pada sudut yang tepat untuk menghasilkan putaran. Ini berfungsi sebagai pukulan tambahan bagi pemain yang tidak dapat menutupi seluruh meja dengan putaran *forehand*. Ini berfungsi sebagai pukulan awal untuk mengambil alih serangan, dan kemudian permainan dilanjutkan dengan beberapa pukulan ofensif lainnya.

Menurut (Parker & Hewitt, 1989) dalam penelitian (Ebrahim 2010) *Backhand spin* adalah pukulan yang sangat rumit, salah satu kesulitan utama yang dihadapi sebagian besar pemain adalah menghasilkan kecepatan yang cukup untuk membuat bola berputar ke tingkat yang signifikan. Alasannya adalah karena lengan pemain pada bagian *backhand* lebih pendek dibandingkan pada bagian *forehand*, hanya karena pemukul dipegang di seluruh tubuh.

Sementara itu, untuk menghasilkan keterampilan pukulan yang efektif selama permainan ofensif tentu diperlukan media latihan atau pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran atau latihan pada beberapa cabang olahraga mampu meningkatkan performa ataupun teknik atlet, seperti pada cabang olahraga futsal, penggunaan media latihan passing berbasis *Arduino Uno* dalam cabang olahraga futsal berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti (Jaenudin, Rusdiana, dan Kusmaedi 2018). Pada cabang tenis meja, pelatihan dengan konsep *multi-ball* dengan bantuan robot tenis meja bisa sangat efektif untuk peningkatan keterampilan pukulan (Dinesh dan Rajath 2013)

Penelitian tentang media latihan sudah banyak dilakukan, di antaranya oleh (Ansari 2015) yang hasilnya menunjukkan bahwa robot tenis meja akan melempar bola secara otomatis dalam selang waktu 1 detik, dan pemain akan bermain melawan robot ini. Robot tenis meja yang ada telah dirancang menggunakan mikrokontroler dan beberapa unit pemrograman lainnya. Dengan demikian, robot akan membantu pemain tenis meja untuk meningkatkan keterampilan mereka. Penelitian (Riswansyah, 2019) menunjukkan bahwa perlakuan (latihan) dengan alat Robopong dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar smash pada tenis meja, dan dapat digunakan sebagai bentuk variasi latihan untuk mengurangi kejenuhan atlet. Penelitian (Diki Syafwan, Kusmaedi, dan Komarudin 2018) (menunjukkan bahwa media pembelajaran spongewheel berpengaruh untuk meningkatkan ketepatan forehand top spin tenis meja dalam kelompok koordinasi rendah. Penelitian (Jamaluddin 2022) menunjukkan bahwa hasil belajar teknik dasar pukulan forehand and backhand dapat menjadi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran dinding.

Ketepatan hasil pukulan sangat diperlukan dalam cabang olahraga tenis meja, karena dapat memaksimalkan permainan dengan meraih poin, sehingga tim akan unggul dalam permainan. Selain itu, mengingat pentingnya pengaruh media terhadap peningkatan keterampilan ketepatan hasil pukulan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh latihan menggunakan media alat bantu robopong dan spongewheel terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin pada cabang olahraga tenis meja. Penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah terkait pengaruh media alat bantu robopong dan spongewheel dalam latihan ketepatan hasil pukulan backhand spin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh latihan menggunakan media alat bantu robopong dan spongewheel terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin pada cabang

olahraga tenis meja. Dari data diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian terhadap Latihan Menggunakan Media Robopong dan Spongewheel Terhadap Ketepatan Hasil Pukulan Backhand spin Pada Cabang Olahraga Tenis Meja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, dapat diambil rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh hasil latihan menggunakan media robopong terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil latihan menggunakan media *Spongewheel* terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin?
3. Latihan menggunakan media manakah yang paling berpengaruh terhadap peningkatan ketepatan hasil pukulan backhand spin?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang di paparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh latihan menggunakan media robopong terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin.
2. Untuk menganalisis pengaruh latihan menggunakan media *Spongewheel* terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin
3. Untuk menganalisis latihan mana yang lebih berpengaruh terhadap peningkatan ketepatan hasil pukulan backhand spin.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini terdapat manfaat yang di harapkan, diantaranya :

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Dapat dijadikan sebagai sumber informasi bacaan bagi pembinaan dalam penerapan program latihan yang terukur

#### 1.4.1 Secara Praktis

1. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk para pelatih dan atlet tenis meja khususnya dalam pengembangan latihan dan peningkatan prestasi.
2. Mengetahui perbandingan latihan menggunakan media robopong dan Spongewheel terhadap peningkatan ketepatan hasil pukulan backhand spin maka atlet dapat mengeluarkan performa yang maksimal saat berlangsungnya pertandingan.

#### 1.5 Struktur Organisasi

Dalam penulisan penelitian ini menguraikan dan menjelaskan sesuai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2019 dengan penjelasan sesuai dengan penjelasan secara singkat sebagai berikut :

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan yang akan dipaparkan mengenai latar belakang penelitian yaitu , teknik dalam permainan tenis meja, program perencanaan latihan, robopong, spongewheel. rumusan dan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui Pengaruh Latihan Menggunakan Media Robopong dan *Spongewheel* Terhadap Ketepatan Hasil Pukulan Backhand Spin Pada Cabang Olahraga Tenis Meja

Bab II, berisi uraian tentang teori-teori yang terkait dalam penelitian ini secara mendalam. Dibagian bab ini dijelaskan secara garis besar bahwa perbedaan Pengaruh Latihan Menggunakan Media Robopong dan *Spongewheel* Terhadap Ketepatan Hasil Pukulan Backhand spin Pada Cabang Olahraga Tenis Meja, dan di jelaskan untuk para pelatih tenis meja agar mempunyai program latihan yang benar-benar menimbulkan performa baik terhadap atlet tenis meja.

Bab III, berisi uraian tentang metode penelitian yang akan dipaparkan mengenai metode dan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, program latihan dan analisis data.

Bab IV menjelaskan mengenai temuan dan hasil pengolahan data penelitian perbedaan latihan menggunakan media robopong dan spongewheel terhadap ketepatan hasil pukulan backhand spin.

Bab V menjelaskan mengenai kesimpulan yang menunjukkan hasil akhir dari penelitian ini, serta implikasi dan rekomendasi bagi penelitian yang akan melanjutkannya.