

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekitar abad ke-19 di Inggris permainan Tenis Meja terciptat, di mana permainan ini dimainkan oleh orang kelas atas setelah makan malam. Tenis meja mempunyai beberapa nama, salah satunya "whiff-whaff" yang kemudian lebih dikenal dengan "ping-pong", dan disarankan bahwa permainannya pertama kali dikembangkan oleh tentara Inggris di India atau Afrika Selatan, di mana mereka membawanya kembali ke Inggris.

Tenis meja merupakan salah satu olahraga permainan angka melibatkan paling sedikitnya dua orang dan maksimal empat orang. Secara termiologi Soetomo (1985, hlm. 45) menyatakan bahwa tenis meja merupakan tipe permainan yang dipukul oleh pemain yang mengharuskan bola melewati net dan memantul pada meja bagian lawannya.

Perangkat teknis minimum untuk dapat menyelenggarakan permainan tenis meja menurut Hodges (2003, hlm. 5) diantaranya adalah alat pukul (bet), meja permainan, net, dan bola. Tentunya setiap perangkat tersebut memiliki spesifikasi tertentu bergantung level permainan yang dimainkan. Sederhananya bet yang digunakan oleh pemain amatir tentunya berbeda dengan pemain profesional. Perbedaan ini juga sedikitnya memberikan pengaruh pada kualitas permainan.

Salah satu teknik minimum untuk dapat menyelenggarakan permainan tenis meja yaitu *smash* dan *spin*. *Smash* merupakan teknik pukulan yang mengakibatkan bola bergerak secara translasi tanpa menyebabkan adanya rotasi pada bola sedangkan pukulan *spin* mengakibatkan keduanya yaitu translasi dan rotasi. Sehingga dari keduanya, teknik *smash* adalah yang paling mudah diukur karena tidak perlu mempertimbangkan efek torsi pada bola.

Menurut Nurhasan (2004, hlm. 92) terdapat dua faktor utama yang mendukung prestasi seorang atlet yaitu kualitas latihan dan faktor pendukungnya. Faktor pendukung yang dimaksud diantaranya berkaitan dengan intrinsik dan ekstrinsik atlet. Faktor instrinsik diantaranya

Ricky Riswansyah, 2019

PERBANDINGAN ANTARA METODE LATIHAN MENGGUNAKAN ALAT BANTU ROBOPONG DAN PELATIH TERHADAP HASIL SMASH TENIS MEJA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adalah bakat dan motivasi sedangkan faktor ekstrinsik adalah fasilitas, peralatan, pelatih dan hasil riset.

Metode latihan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses latihan, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pelatih dan anak didik. Hal ini sangat membantu pelatih dalam melatih dan memudahkan anak didik menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan pelatih yang mampu menyelaraskan antara media latihan dan

Lebih jauh dalam proses manipulasi norma-norma latihan bisa dilakukan seperti dijelaskan oleh Satriya (2007, hlm. 83) di bawah ini:

1. Meningkatkan volume latihan yang lain tetap.
2. Meningkatkan intensitas latihan yang lain tetap.
3. Menurunkan waktu istirahat yang lain tetap.
4. Meningkatkan densitas latihan yang lain tetap.

Untuk menerapkan latihan media latihan melalui pemanfaatan alat Robopong ini membutuhkan fasilitas yang harus memadai. Latihan akan lebih bervariasi, menarik perhatian anak didik dan memperjelas pesan latihan bila menggunakan Robopong. Jika anak didik mempunyai penguasaan teknik dasar smash dalam cabang olahraga tenis meja untuk belajar sangatlah bermanfaat untuk menguasai materi latihan.

Pada zaman modern ini, teknologi sudah banyak menggantikan peran manusia. Misalnya pembuatan makanan kemasan sekarang sudah hampir seluruhnya otomatis terprogram oleh komputer, lalu pembayaran tol sekarang sudah tidak menggunakan pembayaran langsung, namun sudah terkomputerisasi, kita hanya perlu tap kartu tol yang sudah terisi saldo, kita sudah bisa menggunakan fasilitas tol. Sehingga peneliti ingin mengetahui apakah teknologi dapat menggantikan peran seorang pelatih dengan membandingkan hasil latihan menggunakan alat bantu Robopong dan hasil latihan dibantu dengan pelatih.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti membuat penelitian mengenai Perbandingan Metode Latihan Menggunakan Alat Bantu dan Pelatih terhadap Hasil Smash Tenis Meja.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil dari keterampilan teknik smash antara sesudah perlakuan pada kelompok Robopong?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil dari keterampilan teknik smash antara sesudah perlakuan pada kelompok yang berlatih dengan Pelatih?
3. Apakah terdapat perbedaan antara hasil latihan menggunakan Robopong dan pelatih (orang)

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah efektif latihan menggunakan alat bantu Robopong terhadap penguasaan teknik dasar smash.
2. Untuk mengetahui apakah efektif latihan dibantu dengan pelatih terhadap penguasaan teknik dasar smash.
3. Untuk mengetahui latihan manakah yang lebih efektif antara latihan dengan alat bantu Robopong atau latihan dibantu pelatih (orang) terhadap penguasaan teknik dasar smash.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan masukan dan tambahan informasi ilmiah bagi pelatih, pemain dan pembina olahraga tenis meja terkait pengaruh metode latihan alat bantu Robopong dengan menggunakan pelatih (orang) terhadap penguasaan teknik dasar smash dalam cabang olahraga tenis meja.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi penulis; dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan dalam pelatihan permainan tenis meja dalam menerapkan penggunaan metode latihan Robopong terhadap penguasaan teknik dasar smash dalam cabang olahraga tenis meja.

- b) Sebagai bahan pengetahuan bagi pelatih mengenal bentuk latihan yang dapat di terapkan untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar smash dalam cabang olahraga tenis meja.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam setiap skripsi pasti terdapat sistematika penulisan dalam penyusunannya. Adapun sistematika/struktur organisasi dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN menjelaskan tentang latar belakang masalah dan berisikan permasalahan dan kasus yang terjadi. Dalam latar belakang permasalahan berisi pokok-pokok permasalahan yang diteliti dan di perkecil menjadi pemaparan sebuah harapan yang harus dicapai. Selain itu, menjelaskan pula tentang indentifikasi masalah yang menjelaskan secara garis besar atau menggagaskan pokok pembahasan permasalahan yang ditemui di lapangan. Setelah itu, dari mulai latar belakang dan identifikasi masalah akan dikembangkan menjadi rumusan masalah yang dapat menghasilkan pertanyaan penelitian, tujuan, manfaat dan batasan masalah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA menjelaskan tentang konsep-konsep pembahasan juga mempertegas pembahasan dengan menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, kemudian menjelaskan dalil-dalil yang berkaitan langsung dengan teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN menjelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian yang digunakan, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, dalam BAB IV menjelaskan mengenai hasil pengolahan data dan analisis data yang telah diperoleh di lapangan, serta menjelaskan data yang telah diperoleh dan telah di olah tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini memuat jawaban dan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya dalam bab 1, dan yang terakhir menyimpulkan hasil dari penelitian ini serta memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait langsung dengan penelitian ini

