

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan tenis meja di Indonesia cukup pesat, hal ini dapat dilihat dari berbagai indikator antara lain, banyaknya perkumpulan tenis meja yang berdiri di masyarakat, instansi pemerintah dan swasta, banyaknya pertandingan tenis meja yang berlangsung, misalnya antar sekolah (POPNAS), antar perguruan tinggi (POMNAS), antar pesantren (POSPENAS), antar instansi pemerintah (PORKORPRI). Pertandingan-pertandingan tersebut diselenggarakan dalam memperingati hari-hari besar seperti menjelang hari kemerdekaan RI, menjelang hari Pendidikan Nasional, dan dalam rangka HUT suatu instansi. Di samping itu cabang olahraga tenis meja juga diajarkan di sekolah sebagai kegiatan ekstra kurikuler dan di beberapa perguruan tinggi ada yang diselenggarakan sebagai kegiatan intra kurikuler (contoh ITB, FPOK).

Berbagai kegiatan tenis meja tingkat nasional tersebut dapat digambarkan dalam paparan Tabel 1.1.

Tabel 1.1

Pertandingan Tenis Meja Tingkat Nasional

No	Kegiatan	Pelaksanaan Terakhir	
		Tahun	Tempat
1.	PON	2004	Palembang, Sumatera Selatan
2.	PORSENI SD	2005	Palembang, Sumatera Selatan
3.	POPNAS	2005	Medan, Sumatera Utara
4.	POSPENAS	2005	Medan, Sumatera Utara
5.	POMNAS	2005	Bandung, Jawa Barat
6.	PORKORPRI	2005	DKI, Jakarta

Tabel 1.1 (Lanjutan)

No	Kegiatan	Pelaksanaan Terakhir	
		Tahun	Tempat
7.	PRI PORPWI	2005 2006	Riau Bali
8.	KEJURNAS		

Agar dapat bermain tenis meja dengan baik, siswa harus menguasai teknik-teknik permainan. Teknik permainan tenis meja yang perlu dikuasai setiap pemain menurut beberapa ahli adalah "Grip, stance, stroke, dan footwork (Taylor, 1989; Sklorz, 1973; Kusmaedi, 2001).

Tenis meja merupakan salah satu pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar ekstra kurikuler di Sekolah mulai dari SD, SLTP, dan SLTA. Kedudukannya memegang peranan yang penting, karena melalui proses pendidikan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kebugaran jasmaninya, keterampilan gerakanya, pengetahuan dan kedisiplinannya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani di sekolah, salah satunya adalah: "...untuk mengembangkan kesehatan dan kesegaran jasmani, keterampilan gerak dan gerak dasar berbagai cabang olahraga" (Depdikbud:1994).

Sekaitan dengan pernyataan dari Depdikbud tersebut, Cholik (2005:8) mengungkapkan bahwa :

"Pendidikan jasmani bukan hanya sekedar aktivitas fisik yang hanya bertujuan untuk menguasai suatu keterampilan atau kompetensi gerak yang bersifat motorik, tetapi dalam proses pembelajaran yang penting justru bagaimana mentransformasi nilai-nilai yang terkandung termasuk disiplin, tanggungjawab, kerjasama, kejujuran, saling menghargai, dsb."

Nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan tersebut dapat pula dikembangkan melalui pembelajaran tenis meja, misalnya disiplin dapat dikembangkan dengan membiasakan tepat waktu memulai atau mengakhiri pembelajaran; tanggungjawab dapat terbina dengan pembagian tugas kelompok kerja yang bertugas menyediakan tempat dan perlengkapan belajar serta membereskannya kembali; kerjasama dapat dikembangkan dengan pembinaan "teamwork" yang baik dalam kerja kelompok atau saling membantu dalam latihan ketika bermain satu lawan satu atau dua lawan dua; kejujuran dapat ditanamkan ketika bermain dengan menerapkan peraturan tenis meja dipimpin oleh wasit secara khusus ataupun dihitung oleh pemain sendiri; saling menghargai dapat ditanamkan antar sesama peserta belajar atau antar peserta belajar dan guru.

Olahraga permainan tenis meja merupakan cabang olahraga pilihan, yang dapat diberikan dalam kegiatan intra kurikuler ataupun ekstra kurikuler bidang studi pendidikan jasmani di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan ruang lingkup kurikulum pendidikan jasmani di SD (Depdikbud, 1994:2), yaitu :

Jenis kegiatan yang diajarkan meliputi kegiatan pokok dan kegiatan pilihan. Kegiatan pokok terdiri atas atletik, senam, permainan, dan pendidikan kesehatan. Sedangkan kegiatan pilihan terdiri atas renang, pencak silat, bulu tangkis, tenis meja, sepak takraw, olahraga tradisional, dan cabang olahraga lainnya yang potensial dan berkembang di daerah.

Dalam proses belajar mengajar permainan tenis meja, banyak faktor yang menentukan hasil belajar, di antaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor bawaan, minat, motivasi, dan intelegensi, dan yang termasuk faktor eksternal adalah pelatih atau guru, waktu latihan, sarana dan

prasarana, metode pengajaran atau pelatihan. Beberapa negara maju seperti Swedia, Cina, Jepang, dan Korea mampu memperlihatkan keberhasilannya dalam kancha permainan tenis meja dunia; hal ini dapat dilihat dari peringkat yang diraih oleh negara-negara tersebut dalam mengikuti turnamen-turnamen tingkat internasional. Ilustrasi hasil kejuaraan dunia beregu putra dan putri tenis meja yang telah dilaksanakan sebanyak 48 kali dapat dipaparkan mulai dari kejuaraan dunia ke 30 (Buletin Tenis Meja Bumi Siliwangi, 2001:17) seperti terlihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2

Hasil Kejuaraan Dunia Beregu Putra dan Putri :

Ke	Tahun	Juara Beregu Putra	Juara Beregu Putri
30.	1969	Jepang	Soviet/Rusia
31.	1971	China	Jepang
32.	1973	Swedia	Rep. Korea
33.	1975	China	China
34.	1977	China	China
35.	1979	Hongaria	China
36.	1981	China	China
37.	1983	China	China
38.	1985	China	China
39.	1987	China	China
40.	1989	Swedia	China
41.	1991	Swedia	China
42.	1993	Swedia	China
43.	1995	China	China
44.	1997	China	China
45.	1999	Swedia	China
46.	2001	Swedia	China
47.	2003	China	China
48.	2005	China	China

Dari hasil pengamatan langsung penulis dan wawancara dengan beberapa pelatih dan pemain nasional Indonesia terungkap beberapa alasan mengapa negara-negara tersebut selalu mendapat peringkat yang baik dalam turnamen-turnamen internasional. Dukungan teknologi canggih adalah faktor yang sangat menentukan dalam menyampaikan teknik atau metode pembelajaran atau pelatihan, salah satu kontribusinya adalah penggunaan rekaman visual (video) dalam latihan, pembelajaran, dan pertandingan. Penggunaan teknologi canggih sebagai alat bantu diharapkan dapat membantu mempercepat peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Melalui penggunaan rekaman visual (video), pelatih dan atlet yang bersangkutan dapat bekerjasama menganalisis gerakan secara teknis dan taktis, baik kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan maupun yang perlu mendapatkan prioritas dalam latihan untuk mengembangkan keunggulan-keunggulannya. Melalui rekaman visual, juga dapat merekam permainan lawan mulai dari awal masuk ke tempat pertandingan, melakukan pemanasan umum dan khusus, game pertama hingga game terakhir. Pelatih dapat mempelajari kelebihan dan kekurangan lawan, hingga dapat menentukan atau memilih strategi yang paling tepat atau sesuai ketika nanti atletnya berhadapan dengan lawan tersebut. Untuk kepentingan pembelajaran di sekolah pun pada prinsipnya hampir sama; dengan menggunakan rekaman visual guru dapat memilih model yang tepat sebagai contoh suatu gerakan atau taktik dalam suatu materi atau pokok bahasan tertentu; para siswa dapat melihat atau memotret gerakannya sendiri, hal ini

diharapkan akan dapat membantu guru dan siswa untuk lebih cepat memahami dan menguasai suatu pokok bahasan tertentu dalam belajar tenis meja.

Pada tahun 1970-an Indonesia merupakan negara yang prestasinya cukup diperhitungkan oleh negara lain dalam olahraga tenis meja. Dalam suatu kejuaraan dunia beregu putra era Abdul Rojak dan kawan-kawan Indonesia menduduki rangking 11 dunia, akan tetapi perkembangan selanjutnya menunjukkan bahwa prestasi tenis meja Indonesia semakin ketinggalan atau semakin merosot dalam beberapa dasa warsa terakhir ini. Fakta menunjukkan bahwa dalam kejuaraan dunia tahun 2005 prestasi tenis meja Indonesia untuk beregu putra berada pada rangking 30. Hal ini harus dievaluasi lebih lanjut dengan cermat, antara lain melalui penelitian untuk menemukan sebab-sebab menurunnya prestasi dan merekomendasikan langkah-langkah perbaikannya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, salah satu aspek yang menentukan hasil belajar atau hasil latihan adalah adalah teknik atau metode penyampaian pembelajaran atau pelatihan. Jarvis (1983:120) mengungkapkan beberapa contoh metode pembelajaran yang dapat diklasifikasikan ke dalam *teacher centered* (berpusat pada pengajar) seperti: demonstrasi, diskusi terbimbing, diskusi terkontrol, diskusi ceramah, ceramah/kuliah, tutorial; dan metode-metode pembelajaran yang dapat diklasifikasikan ke dalam *student centered* (berpusat pada siswa) seperti: tanya jawab, kelompok kecil, debat, diskusi kelompok, wawancara, mendengarkan dan mengamati, panel, proyek dan studi kasus, bermain peran, simulasi dan game, seminar, kelompok terapi, kunjungan dan karya wisata, lokakarya.

Dalam proses pembelajaran atau pelatihan tenis meja modern para pelatih atau guru diharapkan semakin memahami dan semakin banyak menggunakan kombinasi dari berbagai metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Alat bantu rekaman visual dapat dimanfaatkan untuk melihat permainan atlet-atlet profesional atau atlet yang telah mempunyai keterampilan yang baik. Di samping itu, juga untuk melihat permainannya sendiri setelah direkam melalui video untuk melihat kekurangan yang terjadi pada saat melakukan gerakan pukulan permainan tenis meja tersebut. Pengamatan melalui rekaman visual dapat dimanfaatkan sebagai umpan balik untuk dapat dijadikan bahan kaji ulang. Melalui penggunaan metode rekaman visual sebagai umpan balik, kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat diperbaiki melalui koreksi-koreksi dan diulang kembali pada saat latihan selanjutnya.

Penggunaan video sebagai alat bantu pengajaran pendidikan jasmani di sekolah atau pada klub-klub olahraga di Indonesia secara umum jarang sekali digunakan, hal ini dapat diketahui melalui wawancara dengan Iqbal, seorang pelatih dan pengurus di Jawa Barat. Ternyata pada taraf latihan tim Pelatda PON XVI Jawa Barat 2004 pun tidak menggunakan rekaman visual (video), bahkan menurut Nandang, guru penjas di Kota Bandung menyatakan bahwa di sekolah tidak pernah sama sekali menggunakan rekaman visual sebagai alat pembelajaran tenis meja, oleh karena selain memerlukan keahlian khusus dalam menggunakan alat bantu tersebut, juga harganya cukup mahal. Semua kendala tersebut akan dapat diatasi dengan baik, jika para pelatih atau guru memiliki kemauan yang kuat



serta komitmen yang tinggi untuk menggunakan alat bantu pembelajaran antara lain rekaman video demi pemanfaatan yang besar sebagai *feedback*.

Dengan menggunakan rekaman visual, guru atau pelatih dapat melihat dengan jelas gerakan ulang yang dilakukan oleh atlet, sehingga jika terjadi kesalahan gerak atau terjadi gerakan yang kurang sempurna dari atlet dapat diperbaiki secara terfokus kepada gerakan tersebut dari umpan balik rekaman visual. Di samping itu atlet dapat melihat gerakannya sendiri, jika terjadi gerakan salah atlet akan lebih termotivasi untuk memperbaikinya. Bagi atlet atau siswa yang gerakannya sudah baik atau benar dapat dikembangkan ke peningkatan derajat efisiensi gerakannya misalnya peningkatan derajat ketepatannya, peningkatan derajat otomatisasinya, peningkatan derajat kecepatannya atau diberikan pengayaan dengan melakukan gerakan lain.

Dalam berbagai pertandingan besar seperti PON, SEA Games, atau kejuaraan dunia kebiasaan pelatih atau official menggunakan rekaman visual sudah menjadi suatu tuntutan jika ingin lebih maju.

Teknik pukulan dalam tenis meja cukup bervariasi, terdapat 12 teknik pukulan dalam tenis meja, yaitu *push, drive, chop, block, service, topspin, smash, balloon defence, dropshot, flick, flat hit, dan loop* (Simpson, 1984; Jaya, 1976; Kusmaedi, 2001).

Dalam suatu permainan ke 12 teknik pukulan ini tidak selalu semuanya digunakan, melainkan hanya beberapa teknik pukulan saja sesuai dengan tipe permainan pemain tenis meja. Secara garis besar tipe permainan tenis meja dapat

dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu : tipe serang, tipe bertahan, dan tipe kombinasi serang dan bertahan (Pengda PTMSI Jawa Barat, 2004:143-145).

Berdasarkan survei penulis terhadap atlet-atlet Jawa Barat, tipe yang paling banyak diminati oleh pemain tenis meja adalah tipe serang, dan yang paling jarang adalah tipe bertahan. Sebagai ilustrasi, di Tabel 1.3 dipaparkan tipe-tipe permainan atlet tenis meja Jawa Barat yang mengikuti PON XVI di Palembang pada tahun 2004 (Pengda PTMSI Jawa Barat:2004).

Tabel 1.3

Tipe Permainan Atlet Tenis Meja Jawa Barat yang Mengikuti PON XVI

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tipe Permainan		
			Serang	Kombinasi	Bertahan
1.	Jelly Da Costa	L	V	-	-
2.	Dikdik Mulyadi	L	V	-	-
3.	Momon Afrimon	L	V	-	-
4.	Jajat Sudrajat	L	V	-	-
5.	Kuskus Koswara	L	V	-	-
6.	Ling Ling Agustin	P	-	V	-
7.	Nuni Sugiani	P	V	-	-
8.	Melly Yuliani	P	-	V	-
9.	Siti wakidah	P	-	V	-
10.	Sri Rahayu	P	V	-	-

Dari tujuh atlet tipe permainan serang, teknik pukulan yang paling banyak digunakan adalah *forehand topspin*, dibandingkan dengan teknik-teknik pukulan lainnya, kecuali Sri Rahayu tergolong tipe permainan serang *flat hit (Hitter)*, yaitu tipe serang dengan gerakan pukulan tangan lurus ke depan sehingga tidak menimbulkan putaran terhadap bola (*no spin*). Hal ini tidak berarti bahwa pemain serang tidak menggunakan teknik pukulan lainnya. Mengacu pada kekerapan



penggunaan teknik pukulan *forehand topspin* yang dijadikan sebagai pokok bahasan pembelajaran tenis meja dalam penelitian ini.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, terungkap bahwa dukungan alat bantu produk kemajuan teknologi mutakhir dalam dunia olahraga, khususnya olahraga tenis meja sangat mendukung guna kemajuan pembelajaran atau guna peningkatan prestasi yang ingin dicapai. Persoalannya adalah bagaimana memotivasi para pelatih atau para guru agar memiliki kemauan yang sungguh-sungguh untuk belajar dan memiliki kemampuan menggunakan rekaman visual sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan kenyataan, negara-negara yang maju dalam bidang olahraganya, memiliki sumberdaya pelatih atau pembina yang memiliki kesadaran, dan kemampuan untuk memanfaatkan alat bantu teknologi modern antara lain rekaman video dalam usaha mengembangkan prestasi atletnya.

Salah satu penyebab tertinggalnya olahraga Indonesia yaitu kurangnya memiliki sumberdaya manusia khususnya pelatih atau guru sebagai ujung tombak yang memiliki kesadaran, dan kemampuan untuk memanfaatkan dukungan alat bantu yang merupakan produk teknologi mutakhir, antara lain pemanfaatan rekaman visual (video), yang di negara maju telah digunakan sebagai salah satu pendukung yang dominan dalam pembelajaran atau latihan dan dibuktikan dalam pencapaian prestasi yang mereka peroleh. Agar tidak terjadi ketinggalan yang semakin jauh dan tidak terjadi ketinggalan dalam memanfaatkan teknologi,

penulis mencoba menyajikan pembelajaran dengan menggunakan rekaman visual (video) sebagai umpan balik terhadap kemajuan hasil latihan atau hasil belajar.

Pemanfaatan alat bantu produk teknologi mutakhir dalam hal ini rekaman visual untuk memperoleh umpan balik, dapat menimbulkan beberapa keuntungan bagi para atlet atau siswa mau pun pelatih atau guru. Beberapa keuntungan yang diperoleh adalah: (1) Proses dan hasil pembelajaran diharapkan lebih berkualitas; (2) Pelatih dan atlet tidak ketinggalan dalam mengikuti perkembangan pemanfaatan alat bantu pembelajaran rekaman visual; (3) Dapat mengembangkan penelitian-penelitian dengan menggunakan alat bantu pembelajaran rekaman visual.

Mengacu pada identifikasi permasalahan yang telah terungkap, rumusan masalah penelitian ini dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap permulaan teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja ?
2. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap pergerakan menuju bola pada teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja ?
3. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap perkenaan terhadap bola pada teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja ?

4. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap akhir gerakan memukul pada teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja ?
5. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap ketepatan sasaran pukulan *forehand topspin* tenis meja ?
6. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap tinggi rendahnya bola dari net hasil pukulan *forehand topspin* tenis meja ?
7. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap hasil pukulan *forehand topspin* (masuk atau tidak masuk) tenis meja ?
8. Bagaimana perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap hasil seluruh rangkaian pukulan *forehand topspin* tenis meja ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian yang telah dikemukakan, tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dengan konvensional sebagai umpan balik terhadap teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap permulaan teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja.
2. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap pergerakan menuju bola pada teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja.
3. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekamana visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap perkenaan terhadap bola pada teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja.
4. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap akhir gerakan memukul pada teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja.
5. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap ketepatan sasaran pukulan *forehand topspin* tenis meja.
6. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap tinggi rendahnya bola dari net hasil pukulan *forehand topspin* tenis meja.
7. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap hasil pukulan *forehand topspin* (masuk atau tidak masuk) tenis meja.

8. Mengungkap seberapa besar perbandingan pengaruh antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap hasil seluruh rangkaian pukulan *forehand topspin*.

D. Pembatasan Penelitian

1. Umpan balik yang digunakan adalah umpan balik langsung dan umpan balik tertunda.
2. Teknik pukulan yang diteliti adalah *forehand topspin*.
3. Kelompok belajar yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah kelompok pemula lanjutan putra anggota perkumpulan tenis meja Bumi Siliwangi Kota Bandung, yaitu kelompok belajar yang telah dapat melakukan teknik pukulan dasar yaitu *push, drive, chop, dan block, dan service*.
4. Pembelajaran tenis meja menggunakan rekaman visual sebagai *feedback* adalah suatu proses belajar mengajar tenis meja dengan menggunakan pemutaran video CD tentang teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja baik oleh model atau pemutaran gerakan ulangan dari para siswa ketika melakukan proses pembelajaran.
5. Pembelajaran tenis meja konvensional sebagai *feedback* adalah suatu proses belajar mengajar tenis meja dengan menggunakan guru atau pelatih sebagai contoh langsung atau model ketika melakukan proses pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

1. Para pelatih tenis meja/ guru penjas, khususnya di Jawa Barat, dapat merupakan *feedback* dan referensi untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas melatihnya/ mengajarnya.
2. Para pengelola PTM, diharapkan dapat menggunakan alat bantu rekaman visual, baik sebagai variasi mengajar atau melatih, atau juga dapat mengisi posisi pelatih atau guru jika sekali-kali pelatih atau guru tidak ada. Setelah mengkaji keuntungan menggunakan rekaman *visual* diharapkan para pengelola, pembina, atau pelatih berupaya untuk menerapkan *feedback* melalui *visual* di dalam analisis praktis proses pembelajaran/pelatihan yang dilakukan.
3. Para atlet diharapkan dapat termotivasi untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajarnya.
4. Lembaga (SPS UPI), diharapkan dapat merupakan sumber kepustakaan atau sumber informasi terutama dalam rangka pengembangan keilmuan keolahragaan, dalam hal ini yang terkait dengan efektivitas rekaman visual.
5. Peneliti berikutnya diharapkan dapat dijadikan sumber kepustakaan atau rujukan untuk penelitiannya, sumber inspirasi untuk menemukan atau mengembangkan penelitian-penelitian baru dalam berbagai aspek olahraga tenis meja.

F. Definisi Operasional

Penafsiran seseorang terhadap suatu istilah sering berbeda sehingga dapat menimbulkan kekeliruan dalam penafsiran dan mengaburkan pengertian, oleh

karena itu penulis menafsirkan penjelasan istilah ini dengan mengacu kepada literatur, dan menjelaskan penafsirannya yang terkait dengan esensi penelitian ini.

1. **Pengaruh.** Poerwadarminta (1984:713) menjelaskan bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang berkuasa atau berkekuatan. Dalam penelitian ini pengaruh berarti daya yang timbul dari teknik penyampaian pembelajaran melalui rekaman visual dan demonstrasi guru.
2. **Umpan balik** menurut Lutan (1988:286) adalah sebuah sinyal yang terjadi setelah atau pada saat respons berlangsung, sinyal tersebut menyampaikan pertanda tentang benar salahnya, tepat tidaknya, atau cukup tidaknya respons tersebut. Umpan balik merupakan koreksi atau dorongan terhadap apa yang dilakukan oleh siswa. Pendapat Oxendine (1984) yang dikutip oleh Sujiono (1985:25) menyatakan "koreksian informatif merupakan koreksi dan sinyal yang menunjukkan kebenaran, ketepatan atau kecocokan dari respon atau perilaku.

Umpan balik yang digunakan dalam penelitian ini adalah umpan balik langsung sebagai koreksian yang diberikan pada saat siswa selesai melakukan satu unit gerakan dan umpan balik tertunda sebagai koreksian yang dilakukan sesudah siswa melakukan satu unit gerakan.

3. **Tenis Meja**

Mengenai permainan tenis meja, Soetomo (1985:31) menjelaskan bahwa:

Permainan tenis meja adalah suatu jenis permainan yang dipukul oleh seseorang dan bola yang dipukul tersebut harus melewati atas net yang dipasang pada tengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati atas net

ini harus mantul pada meja pihak lawan ke tempat semula dan juga harus melewati atas net yang dipukul seseorang silih berganti dan memukulnya sendiri setelah bola memantul pada permukaan meja, jadi tidak langsung divolley.

4. **Topspin**, teknik pukulan dalam tenis meja yang dilakukan dari sikap awal lengan hampir lurus ke belakang badan, kemudian lengan digerakkan serong ke atas dan bet berakhir di depan atas kepala. Pada saat perkenaan bola, lebih mengutamakan gesekan permukaan bet dengan arah gerakan dari bawah serong ke atas terhadap bola bagian belakang-atas dan gerakan pergelangan tangan.
5. **Rekaman visual**, menurut Lutan (1988) rekaman visual adalah suatu pemutaran kembali gerakan atau tindakan melalui suatu alat. Rekaman tersebut ditayangkan setelah beberapa kali rekaman pukulan yang dilakukan oleh atlet. Lutan juga mengemukakan keuntungan memakai alat rekaman visual dari sudut kepentingan belajar keterampilan motorik, bukan semata-mata daya tariknya tapi kecermatan dalam pengungkapan gerakan yang salah atau betul, bahkan dapat ditampilkan satu gerakan yang dianggap sebagai standar. Untuk kepentingan penelitian ini, rekaman visual dengan pelaku atlet itu sendiri, dan materi CD mengenai pukulan topspin yang dilakukan oleh atlet mahir.

G. Anggapan Dasar

Anggapan dasar atau postulat adalah suatu kebenaran yang tidak diragukan lagi dan dapat diterima oleh semua orang. Anggapan dasar merupakan suatu titik

tolak dalam menentukan hipotesis. Beberapa anggapan dasar yang diajukan dalam penelitian ini antara lain :

1. Perbaikan hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai sumber belajar, misalnya dari guru, teman belajar, media (misalnya rekaman visual), dan dari lingkungan.
2. Pembelajaran rekaman visual memberikan keuntungan dalam mengungkap gerakan yang salah atau betul sehingga dapat meningkatkan fokus dalam memperbaiki suatu gerakan salah (Lutan, 1988).
3. Umpan balik yang diterima oleh peserta didik selama proses pembelajaran tenis meja dapat membantu memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan pada proses pembelajaran selanjutnya.
4. Setiap atlet atau peserta didik menyenangi banyak variasi dalam belajar, misalnya: contoh langsung dari orang, media audio, visual secara terpisah dan tergabung, media tulis atau cetak, atau dengan melihat kembali apa yang telah dilakukan oleh dirinya sendiri.
5. Pelatih atau guru tidak selalu siap untuk memberi contoh, misalnya karena sakit, karena malas, ada tugas/ keperluan lain, sehingga perlu ada pengganti kehadiran guru atau pelatih, yaitu dengan menggunakan rekaman visual.

H. Hipotesis

Mengacu kepada anggapan dasar, hipotesis yang diajukan adalah “Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan

Rekaman Visual (RA) dan Konvensional (K) sebagai umpan balik terhadap teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja. Sesuai dengan banyaknya permasalahan khusus yang diajukan, maka hipotesis secara khusus adalah:

1. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap permulaan teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;
2. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap pergerakan menuju bola teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;
3. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap perkenaan terhadap bola teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;
4. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap sikap akhir memukul teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;
5. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap hasil pukulan teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;
6. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap ketepatan sasaran pukulan teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;

- 7 Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap tinggi rendahnya bola teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja;
8. Terdapat perbandingan pengaruh yang berarti antara pembelajaran menggunakan rekaman visual dan konvensional sebagai umpan balik terhadap seluruh rangkaian gerakan teknik pukulan *forehand topspin* tenis meja.

