

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Tenis meja ialah salah satu olahraga yang telah banyak digemari serta diketahui digolongkan warga Indonesia mulai dari kanak-kanak, orang lansia, serta orang tua. Perkembangan olahraga tennis meja khususnya di Indonesia cukup sangat pesat, dilihat dari banyaknya perkumpulan seperti *club*, pusat latihan, komunitas tennis meja yang ada, juga serta sering diadakannya pertandingan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai hingga universitas. Pemain yang baik dalam game tennis meja merupakan pemain yang paham serta dapat melaksanakan metode bawah yang sanggup bermain tennis meja itu sendiri (As Jusrianto, 2020). Disaat ini tennis meja di Indonesia mempunyai peranan sebagai salah satu kegiatan yang mencoba buat mengisi waktu luang, serta di sisi lain tennis meja pula bisa menjalankan kekeluargaan satu sama lain. Disamping itu tennis meja merupakan salah satu berolahraga prestasi di tingkatan nasional ataupun internasional. Setiap tahun kejuaraan tennis meja diselenggarakan dari kategori pertandingan pemula sampai umum. Setiap daerah sering berpartisipasi dalam kegiatan kejuaraan tennis meja. Dalam sesuatu pembinaan game tennis meja ini banyak aspek yang diperlukan dalam proses pembinaan. Prestasi yang dicapai tidak lepas dari pembinaan latihan yang tertib, sistematis, serta berkesinambungan. Pembinaan ialah aspek berarti buat menggapai prestasi, sebab majunya berolahraga bergantung pada pembinaan berolahraga itu sendiri (Utama, 2019). Selama proses pembinaan tennis meja, dengan dukungan terdapatnya

fasilitas serta prasarana yang lumayan, tata cara Latihan yang benar serta efisien, program latihan yang benar, proses pemanduan bakat yang efisien, penilaian serta evaluasi hasil latihan, dana yang lumayan, keahlian pelatih, manajemen dan organisasi yang baik.

Prestasi olahraga bisa didapatkan dengan adanya pembinaan sejak dini, dapat terjadi di lembaga olahraga atau pusat latihan. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi adalah dengan memberikan latihan terus menerus yang direncanakan sejak dini dan dilakukan dalam jangka waktu yang lama. Sementara prestasi dalam olahraga adalah kata yang mudah diucapkan dan banyak diinginkan oleh semua orang, itupun sangat sulit untuk dicapai. Pembinaan fisik, teknik, taktik, dan mental sangat penting untuk prestasi olahraga. Oleh karena itu, untuk memenuhi syarat ini, prestasi yang baik harus memiliki empat elemen, khususnya kondisi fisik dan teknik. Sebab teknik merupakan komponen penting untuk meningkatkan kemampuan lainnya untuk mencapai prestasi yang tinggi, pembina harus sangat memperhatikan aspek teknik. (Lestari, 2017). Agar mampu mencapai prestasi harus melakukan latihan terprogram dengan pemusatan latihan agar anda dapat berprestasi dalam olahraga, terutama di tenis meja. Salah satu cara untuk membentuk tim yang kuat adalah dengan mengundang pemain dari berbagai klub untuk bergabung dalam pemusatan latihan yang diadakan oleh kabupaten atau provinsi.

Salah satu yang mempunyai pemusatan latihan tenis meja adalah Puslatkab Kab. Pamekasan, yang merupakan kegiatan aktif untuk mempersiapkan porprov. Dalam sistem rekrutmen yang masuk dalam program pemusatan latihan

atau Puslatkab tennis meja diambil dari hasil seleksi Puslatkab. dengan adanya program pemusatan latihan tennis meja sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil kemampuan selama latihan dan adanya peningkatan prestasi. Pelatih ditunjuk dari pengurus koni diambil dari mantan tennis meja dan pelatih yang berkomitmen untuk tennis meja di Kabupaten Pamekasan yang telah mengikuti pelatihan pelatihan tennis meja di tingkat daerah maupun nasional. Salah satu pencapaian yang telah pernah diraih oleh atlet tennis meja kab. Pamekasan pernah meraih medali Emas ganda putra dalam ajang bergengsi seperti Pekan Olahraga Provinsi (Porprov) pada tahun 2022 yang diadakan di kab. bondowoso. Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan bakat dan kerja keras para pemain, tetapi juga sistem konsisten pelatihan yang efektif di Puslatkab.

Saat saya observasi kesana latihan Atlet disiplin menjalankan latihan dengan benar, yang membuat latihan sangat efektif. Atlet melakukan pukulan stroke dengan bergandengan dan melakukan teknik *drive forehand* dan *backhand* dengan benar. Namun, ketika pelatih mengajarkan mereka teknik *chop*, atlet kesulitan melakukan pukulan chop pada bola isi, yang merupakan hasil pukulan bola yang berputar. Saat latihan pukulan pelatih secara manual memberikan bola kepada atlet. Ketidak konsistenan dalam cara bola diberikan, Selain itu, dapat dilihat dari hasil pukulan atlet yang fokus pada arah bola ketika mereka melakukan pukulan *chop*. Ini terjadi karena posisi bet atlet terlalu terbuka dan posisi kaki mereka tidak tepat karena kuda yang digunakan tidak menggunakan teknik *footwork* yang tepat. Akibatnya, pukulan *chop* seringkali terlalu tinggi dan bola keluar lapangan. Pengumpanan bola yang tidak konsisten ini berdampak pada

pukulan *chop* atlet, disebabkan bahwa ketika atlet melakukan pukulan *chop*, mereka terkena bola dan sudut bet terlalu terbuka dan tidak ada gesekan sehingga hasil pukulan *chop* tidak tepat sudut terkena bola dengan bet dan melakukan gerakan kaki yang tidak tepat, sehingga hasil bola tidak rendah dan tidak setabil dari net. Hasil wawancara dengan Anang Aprianto, pelatih Puslatcab, menunjukkan bahwa dia menghadapi masalah saat memberikan umpan bola isi bola yang memiliki putaran yang tidak konsisten. Ini disebabkan oleh fakta bahwa hasil putaran bola pada saat pengumpanan pelatih tidak selalu sama dan pantulan awal dan pantulan berikutnya bola tidak konsisten.

Berlandaskan permasalahan yang ada pada atlet Puslatcab maka mempunyai solusi untuk menerapkan *robotic table tennis* tenis meja. Alat Perlengkapan pelontar bola tenis meja berbasis microcontroller mempunyai stabilitas yang sangat baik. Perlengkapan pelontar bola tenis meja berbasis microcontroller guna utama pada perlengkapan ini merupakan buat menolong pelatih serta memudahkan pada dikala melakukan program latihan dan buat kurang terdapatnya gejala kesalahan dalam proses latihan (Rachman, 2016). Yang bertujuan untuk membantu pelatih dalam melaksanakan latihan *chop* pada atlet, *robotic table tennis* dapat di program menurut kebutuhan dan latihan yang akan diberikan oleh pelatih salah satunya yaitu untuk melatih pukulan *chop* pada permainan tenis meja. Pukulan *chop* menjadi salah satu pukulan yang wajib dikuasai seorang pemain tenis meja, karena pada permainan tenis meja apabila tidak bisa melakukan serangan maka hal yang dilakukan harus mengamankan bola dengan melakukan pukulan *chop*. Kecepatan dan ketepatan pukulan *chop* yang dilakukan

oleh atlet bergantung pada sudut blade saat memukul bola. *Robotic table tennis* tennis meja ini sudah menggunakan *microcontroller*, menu *control*, *forward spin* menu, *backwardspin*, *normal slow*, *normal fast* dan bisa diatur kiri dan kanan (Yakin & Andrijanto, 2021). Berlandaskan penulisan diatas peneliti ini tertarik meneliti tentang judul “pengaruh latihan *robotic table tennis* terhadap keterampilan *chop* permainan tennis meja pada atlet Puslatkab Kab. Pamekasan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bersumber pada latar balik permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, hingga identifikasi permasalahan yang dijadikan bahan riset ialah selaku berikut:

1. Disebabkan pada dikala melaksanakan pukulan chop perkenaan bola serta sudut bet sangat terbuka serta tidak terdapat gesekan sehingga hasil pukulan chop yang dihasilkan terlalu melambung dari net.
2. Pada saat pukulan chop posisi bet atlet sangat terbuka serta posisi kaki yang kurang pas disebabkan kuda- kuda yang digunakan tidak cocok dengan metode footwork yang benar.

## **C. Batasan Masalah**

Adapun Batas riset yang hendak diteliti bersumber pada latar belakang di atas serta disebabkan terdapatnya dependensasi konsumsi, waktu, dan tenaga yang dipunyai, hingga riset ini mempunyai batas pada masalah yang hendak diteliti, ialah:

1. Penelitian pada atlet puslatkab tennis meja kab. pamekasan serta aspek akan diteliti hanya pada teknik *chop forehand dan chop backhand*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada atlet puslatkab tennis meja kab. pamekasan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusani masalah yang penulis ingin teliti adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh Latihan *robotic table tennis* terhadap hasil keterampilan *chop (forehand dan backhand)* permainan tenis meja pada atlet Puslatkab Kab. Pamekasan?
2. Jika ada, berapa besar pengaruh latihan *robotic table tennis* terhadap hasil keterampilan *chop (forehand dan backhand)* permainan tenis meja pada atlet Puslatkab Kab. Pamekasan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Bersumber pada rumusan permasalahan diatas hingga tujuan riset ini diformulasikan selaku berikut ini:

1. Mengetahui pengaruh latihan *robotic table tennis* terhadap hasil keterampilan *chop (forehand dan backhand)* permainan tenis meja pada atlet Puslatkab Kab. Pamekasan.
2. Mengetahui besarnya pengaruh latihan *robotic table tennis* terhadap hasil keterampilan *chop (forehand dan backhand)* permainan tenis pada atlet Puslatkab Kab. Pamekasan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi Atlet

Hasil penelitian membantu peserta latihan tennis meja untuk meningkatkan pukulan *chop* dengan memberikan latihan *robotic table tennis*.

### 2. Bagi Pelatih

Hasil penelitian pada saat ini diharapkan dapat sebagai bahan acuan bagi pembinaan atlet Puslatkab Kab. Pamekasan untuk mengembangkan latihan yang bervariasi dan inovatif khususnya dalam melakukan pukulan *chop* bagi peserta latihan, khususnya peserta yang masih pelajar.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian riset ini memiliki potensi untuk menambah ilmu. pada kegiatan pembinaan atlet di kabupaten khususnya permainan tennis meja.

## **G. Definisi Operasional**

### 1. *Robotic table tennis*

*Robotic table tennis* merupakan teknologi robot olahraga tennis meja yang sangat penting dalam progres latihan. *Robotic table tennis* berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pukulan saat drill bola dalam jumlah besar.

### 2. Hasil keterampilan *chop*

*Chop* merupakan pukulan bola dengan gerakan membacok atau disebut dengan menebang pohon. Gerakan *chop* posisi bet (posisi terbuka) gerakan

harus miring dari atas menuju bawah, *chop* merupakan cara pengembalian bola sangat bervariasi putarannya seperti , *topspin*, *sidespin*, dan *back spin*.