BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang sangat dekat dengan manusia dan olahraga sudah seperti kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh manusia, karena dengan melakukan olahraga yang teratur merupakan jalan terbaik untuk menjaga kesehatan. Setiap individu pasti memerlukan kegiatan olahraga agar kesehatan dan kesegaran jasmaninya selalu terjaga untuk melakukan semua kegiatan. Banyak cara untuk bisa melakukan berbagai macam kegiatan olahraga seperti berjalan kaki, berlari, bersepeda, bahkan senam aerobik sekalipun. Banyak kalangan yang memanfaatkan olahraga agar selalu tetap sehat dan bugar.

Di zaman sekarang ini olahraga tidak hanya dijadikan sebagai hiburan saja, namun juga sebagai rekreasi, mata pencaharian, pekerjaan khusus, dan budaya. Permainan tenis meja merupakan salah satu cabang yang disukai oleh seluruh kalangan masyarakat, baik anak-anak maupun orang tua sekalipun. Hal ini dikarenakan olahraga tenis meja merupakan olahraga yang memiliki banyak manfaat.

Permainan tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari warga luas, paling utama warga sekolah. Perihal ini diakibatkan oleh permainan ini sangat menarik serta bisa dimainkan di dalam

rumah dengan perlengkapan yang relative terjangkau, dan tidak membutuhkan tempat yang luas. Permainan tenis meja bisa dimainkan serta dinikmati oleh seluruh anggota keluarga serta dapat memberi gerak tubuh dan hiburan kepada pemain-pemain seluruh tingkatan umur, serta pada mereka yang cacat jasmaninya.

Pada saat ini, permainan tenis meja dapat kita jumpai dengan mudah di sekolah-sekolah hingga masuk kedalam kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan permainan ini perlu disebarluaskan dan ditingkatkan secara menyeluruh agar diketahui, dipelajari dan dipraktikkan di seluruh lapisan masyarakat, khususnya di sekolah menengah pertama diantaranya adalah permainan tenis meja.

Minat merupakan aspek psikologis yang tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang. Dengan tumbuh dan berkembangnya minat dalam dirinya, maka akan tumbuh kecenderungan baginya yang berlangsung lama terhadap suatu objek yang didasari oleh perasaan ketertarikan, untuk menyenangi, mempelajari dan memiliki tentang apa yang dimilikinya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan. Secara umum, minat merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat ini merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang pada objek tertentu.

Minat termasuk faktor intrinsik yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Apabila dia berminat pada suatu mata pelajaran, maka akan cenderung bersungguh-sungguh dalam mempelajari pelajaran tersebut.

Sebaliknya, seseorang yang kurang berminat terhadap suatu pelajaran, maka ia akan cenderung enggan mempelajari pelajaran (Wahyudin, 2010: 59).

Pada masa usia remaja, minat untuk berprestasi melalui olahraga merupakan salah satu akulturasi egosentris yang ada pada dirinya, sehingga olahraga merupakan langkah penting untuk memperoleh kedudukan yang menguntungkan di masa depan. Sedangkan pada masa kanak-kanak, minat berpusat pada diri anak itu sendiri. Mereka akan berupaya penuh untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Setelah melakukan pengamatan di SMPN 2 Rangkasbitung peneliti menemukan bahwa minat siswa terhadap permainan tenis meja masih rendah, dibuktikan dengan pada tahun 2019 terdapat siswa yang menjadi juara O2SN tingkat kabupaten tetapi yang mengikuti hanya 1 orang siswa, dalam artian tidak ada regenerasi untuk masa yang akan datang. Selain itu, dalam bermain tenis meja di sekolah ini terdapat kendala kurangnya fasilitas permainan tenis meja. Permainan tenis meja yang ada disekolah hanya dilakukan seminggu sekali, karena guru melarang siswa melakukan aktivitas olahraga tenis meja selain pada jam pelajaran PJOK atau kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **"Survei Minat Siswa Kelas VIII Pada Permainan Tenis Meja di SMPN 2 Rangkasbitung Tahun 2021"**.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Di SMPN 2 Rangkasbitung kurangnya fasilitas untuk mendukung permainan tenis meja.
2. Di SMPN 2 Rangkasbitung kurangnya waktu untuk bermain tenis meja.
3. Belum diketahui minat para siswa SMPN 2 Rangkasbitung pada permainan tenis meja.
4. Belum diketahui faktor apa saja yang mempengaruhi minat para siswa SMPN 2 Rangkasbitung pada permainan tenis meja.

C. BATASAN MASALAH

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas serta agar permasalahan menjadi spesifik, jelas, terpusat, dan tidak meluas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai, maka dalam penelitian ini dibatasi pada Minat para siswa kelas VIII SMPN 2 Rangkasbitung pada permainan tenis meja.

D. RUMUSAN MASALAH

Atas dasar batasan masalah di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut: Seberapa besar minat siswa kelas VIII pada permainan tenis meja di SMPN 2 Rangkasbitung?

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
   a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan atau masukan dalam ilmu pendidikan.
   b. Sebagai sumbangsih bagi peneliti lain yang meneliti suatu konsep yang serupa dengan karya ilmiah ini.
2. **Manfaat Praktis**
   a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca, khususnya mengenai minat siswa pada permainan tenis meja pada siswa SMPN 2 Rangkasbitung.
   b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis, sehingga dapat menambah pengetahuan sebelumnya.
   c. Penelitian ini diharapkan dapat menambah sebuah pengalaman dalam hal mempraktekkan ilmu penelitian, mengenai praktek pengumpulan data dan menganalisis data.