

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tenis meja adalah olahraga yang telah menjadi salah satu cabang di pertandingan di *olympiade* dan mendapat perhatian khusus di dunia internasional. Dalam perkembangannya yang sangat pesat, para penggemar olahraga tenis meja diuntut untuk mempelajari dan menganalisa peningkatan lebih mendalam hingga ke detail-detailnya. Cabang olahraga ini tidak mengenal batas umur anak maupun orang dewasa dapat bermain bersama, bisa menjadi acara rekreasi, dapat juga menjadi olahraga prestasi.

Tenis meja termasuk salah satu permainan yang digemari oleh masyarakat dunia umumnya dan masyarakat Indonesia khususnya. Di Indonesia, tenis meja sudah sangat memasyarakat baik di sekolah-sekolah, di kampung-kampung, di instansi-instansi, di perusahaan-perusahaan, dan sebagainya. Di kampung-kampung olahraga ini yang sering di pertandingan setiap acara Agustusan.

Di Indonesia pun pertandingan tenis meja juga dilaksanakan secara rutin untuk diperlombakan tingkat Nasional dengan berbagai jenis penyelenggaraan, misalkan Pekan Olahraga Nasional ataupun Kejuaraan Nasional dan Klub tenis meja. Setiap provinsi ataupun antar Klub-klub mengirimkan atlet-atlet unggulannya untuk mengikuti kejuaraan-kejuaraan yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun Pengurus Tenis Meja Seluruh Indonesia (PTMSI)

Para penggemar tenis meja ada yang menjadikannya sebagai permainan hiburan dan ada juga yang menggelutinya dengan serius. Mereka yang menjadikan permainan tenis meja ini sekedar permainan hiburan saja biasanya tidak begitu memperhatikan pukulan-pukulan yang biasanya lebih banyak menghasilkan poin. Namun bagi mereka yang terpenting bahwa permainan tenis meja itu menyenangkan. Akan tetapi bagi mereka yang menggeluti tenis meja dengan serius, tentu saja pengetahuan tentang pukulan yang efektif biasanya kemungkinan menghasilkan poin dan memperoleh kemenangan.

Setelah memperhatikan pukulan-pukulan para pemain tenis meja ternyata banyak dilakukan pukulan-pukulan *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* sehingga pukulan tersebut lebih baik dari pukulan lainnya dan di sini ternyata pukulan-pukulan tersebut ada yang menjadikan senjata utama untuk mendapatkan poin.

Permainan tenis meja dimainkan oleh 2 orang, alat yang digunakan adalah meja, bat, dan net. Permainan dalam tenis meja berjumlah 11 poin yang bisa mencapai poin 11 terlebih dahulu sebanyak 3 kali maka dia lah yang dinyatakan sebagai pemenang, jadi akan banyak cara yang dilakukan untuk memperoleh kemenangan tersebut.

Dari uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai survey keberhasilan dan kegagalan pukulan *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* yang mendapatkan poin dalam kejuaraan PEPARPENAS ke IX DKI JAKARTA 2019 tenis meja di Jakarta

B. Identifikasi Masalah

Di dasari oleh latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi kan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pukulan *backhand drive* dapat menghasilkan poin dalam setiap pertandingan?
2. Apakah pukulan *forehand drive* dapat menghasilkan poin dalam setiap pertandingan ?
3. Berapakah jumlah pukulan *backhand drive* yang dapat menghasilkan poin dalam setiap pertandingan ?
4. Berapakah jumlah pukulan *forehand drive* yang dapat menghasilkan poin dalam setiap pertandingan?
5. Berapa persentase keberhasilan pukulan *backhand drive* yang menghasilkan poin?
6. Berapa persentase keberhasilan pukulan *forehand drive* yang menghasilkan poin ?

C. Pembatasan Masalah

Pada survei ini peneliti perlu membatasi masalah yang akan di bahas, hal ini bertujuan agar survei yang akan di teliti tidak meluas dan menyimpang dari tujuan penelitian, adapun batasan masalah yang akan di teliti adalah survei keberhasilan dan kegagalan pukulan *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* pada atlet semi final tunggal putra tuna grahita pada kejuaraan pekan paralympic pelajar nasional ke IX DKI JAKARTA 2019.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Berapakah tingkat keberhasilan dan kegagalan yang dihasilkan pukulan *Forehand Drive* pada semi final tunggal putra tuna grahita?
2. Berapakah tingkat keberhasilan dan kegagalan yang dihasilkan dari pukulan *Backhand Drive* pada semi final tunggal putra tuna grahita?

E. Manfaat Penelitian

Dalam setiap penelitian atau penulisan seseorang atau kelompok diharapkan bermanfaat bagi diri sendiri maupun kepada pembinaan atlet tenis meja. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1. Menjawab rumusan masalah
2. Kegunaan penelitian ini adalah mengetahui persentase tingkat keberhasilan dan kegagalan pukulan *Forehand Drive* dari survei peneliti.
3. Kegunaan penelitian ini adalah mengetahui persentase tingkat keberhasilan dan kegagalan pukulan *Backhand Drive* dari survei peneliti.

4. Bisa menjadi bahan evaluasi buat para pelatih agar kedepannya bisa meningkatkan pukulan yang lebih banyak menghasilkan poin.
5. Sebagai informasi buat pelatih untuk mendapatkan informasi dari sumber survei yang telah ada.

