

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan segala bentuk aktivitas yang menggunakan seluruh anggota tubuh, setiap orang yang bergerak merupakan orang yang melakukan olahraga. Mulai dari melompat, berlari, berdiri, jongkok, melompat, dll. Olahraga menjadi suatu kebutuhan penting dalam kehidupan ini, karena bertujuan untuk menjadikan manusia yang kuat dan sehat agar tetap terus optimal dalam melakukan segala aktifitasnya. Salah satunya adalah olahraga tenis meja, Tenis meja berasal dari daratan Inggris, dahulu bernama “pingpong”. Permainan ini dilakukan oleh para bangsawan pada waktu senggang. Tenis meja kemudian menjadi olahraga yang sangat digemari di Inggris dan Eropa, terutama pada waktu musim dingin. Tenis meja kemudian dikenal oleh bangsa Asia melalui tentara-tentara Inggris dan Belanda. Menyebar mulai dari India, Malaysia, Jepang, Korea, Cina dan Indonesia.

(Hodges,1996) menyatakan bahwa tenis meja merupakan salah satu cabang olah raga raket yang paling terkenal di dunia, jumlah partisipannya menempati urutan ke dua. Pendapat lain (Muhajir, 2006) tenis meja merupakan sebuah permainan yang dimainkan dalam gedung (indoor) yang dimainkan oleh dua atau empat pemain. Cara permainannya adalah menggunakan raket yang di lapisi spon atau karet untuk perkenaan bola celluloid melewati jaring yang tergantung di atas meja yang dikaitkan pada dua tiang jaring.(Hanafi & Situmorang, 2018)

Tenis meja merupakan olahraga masyarakat yang tidak mengenal batas usia, dari mulai anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua, semua dapat memainkan olahraga ini. Selain itu tenis meja bisa dijadikan prestasi umumnya dimulai dari anak-anak hingga remaja mereka dilatih untuk dijadikan seorang atlet. Untuk menjadi atlet tenis meja mereka dilatih mulai dari fisik, teknik, hingga psikologis. Tenis meja merupakan salah satu olahraga yang sangat membutuhkan motivasi sebagai dorongan untuk bermain. Motivasi merupakan penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan dengan kata lain motivasi merupakan sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Motivasi juga bisa diartikan sebagai kecenderungan pada anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain yang didorong oleh hasrat untuk mencapai kesenangan dan kepuasan.

Menurut (Made Wena, 2010) dalam motivasi merupakan kondisi internal dan eksternal yang mempengaruhi bangkitnya arah serta tetap berlangsungnya kegiatan. Motivasi yaitu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu, selain itu motivasi juga didefinisikan sebagai usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Faktor psikologis yang mempengaruhi motivasi adalah kebutuhan, harapan, pengetahuan, guru, orang tua, hadiah. (Siswanto et al., 2018)

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Motivasi tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motivasi merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. (Uno, 2016)

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia. Motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu. penulis harus mampu membangkitkan motivasi bermain pada anak-anak. Motivasi merupakan sesuatu yang menjadikan ketertarikan agar timbul suatu respon bentuk tampilan kegiatan, sehingga anak-anak tertarik mengikuti proses kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Segala bentuk aktivitas yang dikerjakannya sejak mereka bangun hingga tidur kembali pada dasarnya adalah kegiatan bermain. Pada tahap perkembangan anak usia dini fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak dengan jalan bermain anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain-main akan memberi dasar yang

kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari (Farhurohman, 2017)

Pada dasarnya anak-anak suka bermain, tetapi di suatu wilayah atau ruang lingkup di Harapan Mulia Jakarta Pusat terdapat banyak anak-anak yang dimana di usia mereka tidak banyak melakukan aktivitas bermain tenis meja diluar rumah bersama teman-temannya. Anak-anak di Harapan Mulia masih kurang termotivasi dalam bermain tenis meja, padahal tenis meja ini merupakan olahraga yang sangat populer di Harapan Mulia Jakarta Pusat tetapi saat ini anak-anak masih banyak yang lebih asik bermain *gadget*.

Perkembangan dari zaman ke zaman banyak teknologi yang berkembang dengan pesat contohnya adalah *gadget*. Selanjutnya, Peneliti juga melihat adanya atlet di harapan mulia di jakarta pusat yang pernah menjuarai tingkat kecamatan tetapi yang sangat disayangkan diruang lingkup harapan mulia ini kurangnya anak-anak usia dini yang bermain tenis meja dan melanjutkan proses latihan tenis meja untuk menjadi atlet tenis meja karena untuk terciptanya menjadi atlet harus di latih sejak anak berusia dini. Maka dari itu penulis ingin memberikan penerapan *Kids Table Tennis* yang dapat meningkatkan motivasi bermain tenis meja pada anak usia 6 – 8 tahun.

Kids Table Tennis merupakan salah satu permainan yang di modifikasi untuk merangsang anak atau memberikan motivasi anak untuk bergerak dan bermain. Pada anak usia dini antara (6 – 8) tahun, *Kids Table Tennis* merupakan alternatif pembelajaran tenis meja di usia dini, hal ini dimaksudkan agar anak-anak termotivasi dan menyukai permainan tenis meja, dengan permainan yang

menyenangkan bagi anak-anak, maka anak akan merasakan bahwa permainan yang dimainkan tidak akan terasa membosankan dan melelahkan, yang dirasakan adalah rasa ingin bermain lebih lama lagi dan rasa ingin tahu lebih besar lagi. Selain itu, permainan *Kids Table Tennis* memiliki unsur tantangan, di mana ada unsur persaingan oleh lawan atau teman yang ikut bermain. Permainan *Kids Table Tennis* ini dapat di mainkan di tempat indoor atau outdoor. *Kids Table Tennis* juga dapat di gunakan untuk meningkatkan motivasi bermain pada anak usia 6 – 8 tahun.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian yaitu “Penerapan *Kids Table Tennis* untuk meningkatkan motivasi bermain tenis meja pada anak 6 – 8 tahun di Harapan Mulia Jakarta Pusat”.

B. Fokus Penelitian

Peneliti perlu memfokuskan masalah yang akan dibahas, dalam hal ini bertujuan agar masalah yang akan diteliti tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Adapun fokus masalah adalah “Penerapan *kids table tennis* untuk meningkatkan motivasi bermain tenis meja pada anak usia (6 – 8) Tahun”.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan apakah penerapan *kids table tennis* dapat meningkatkan motivasi bermain tenis meja pada anak usia (6 – 8) Tahun di Harapan Mulia Jakarta Pusat?

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis untuk mengetahui seberapa besar peran *kids table tennis* untuk meningkatkan motivasi bermain pada anak usia 6 – 8 tahun dengan menggunakan permainan.
2. Diharapkan bagi pelatih dapat menghilangkan kejenuhan dalam latihan dengan permainan *kids table tennis*.
3. Penelitian ini diharapkan berguna untuk prodi Olahraga Rekreasi menambah referensi permainan modifikasi tenis meja yaitu *kids table tennis* di perkuliahan tenis meja.
4. Menghasilkan penerapan *kids table tennis* pada anak usia 6 – 8 tahun dalam bentuk permainan.
5. Meningkatkan motivasi anak untuk melakukan aktivitas bermain dan bergerak

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*