

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah komponen penting dari pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral. Menurut (Putra et al. 2019) program pendidikan jasmani memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain pembelajaran psikomotor, kognitif, dan afektif (S. Junpentus H., 2020,) pendidikan jasmani adalah salah satu jenis pendidikan yang membantu meningkatkan kemampuan moralitas dan hasil belajar siswa. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan individu atau anggota masyarakat melalui kegiatan fisik untuk pertumbuhan, keterampilan, dan pembangunan karakter dan watak (Fefi Ayu, S.,2023)

“Kebanyakan orang menganggap olahraga tenis meja (juga dikenal sebagai pingpong) sebagai permainan di mana bola kecil berwarna putih dan *orange* dipukul hingga salah satu pemain melakukan kesalahan” (Hafidz, 2015:6).

Salah satu cabang olahraga yang memiliki banyak penggemar di masyarakat adalah tenis meja. Tenis meja adalah olahraga yang sangat populer di Indonesia. Ini dapat ditemukan di sekolah-sekolah, kampung-kampung, lembaga-lembaga, perusahaan-perusahaan, dan sebagainya (Sutarmin, 2007).

Ini menunjukkan bahwa tenis meja Indonesia telah menjadi sangat disukai oleh Masyarakat Indonesia di seluruh Asia, Asia Tenggara, dan bahkan di tingkat dunia. Ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi untuk menciptakan atlet tenis meja yang berkualitas. Tenis meja belum ada di Indonesia sejak tahun 1930, dan Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia baru didirikan tahun 1958. Tenis meja adalah jenis olahraga di mana bola

dipukul atau dikembalikan. Mejanya lebar 1,525 meter, tinggi 76 sentimeter, dan bahannya terbuat dari nilon. Dalam kejuaraan tenis meja baik di Indonesia maupun di seluruh dunia, ada tujuh nomor atau partai yang dipertandingkan: beregu putra, beregu putri, ganda putra, ganda putri, ganda campuran, tunggal putra, dan tunggal putri.

Dalam permainan tenis meja, ada teknik dasar yang membantu seorang pemain menjadi lebih baik dalam cabang olahraga. Untuk mendapatkan poin dalam olahraga tenis meja, pemain dapat menggunakan berbagai teknik pukulan untuk mengembalikan bola ke meja lawan. Dalam olahraga tenis meja, ada berbagai teknik pukulan, seperti *drive*, *push*, *topspin*, *block*, *chop*, *smash*, dan *service*. Teknik pukulan bertahan mencakup pukulan *push* dan *blok*, sedangkan teknik pukulan serang mencakup pukulan *topspin* dan *smash*.

“Dalam permainan tenis meja, pukulan *forehand* adalah teknik serangan utama“ (Juniarisca dan Andrijanto, 2017:22). Menurut Juniarisca dan Andrijanto (2017), pukulan *forehand* adalah teknik dasar tenis meja di mana posisi telapak tangan yang memegang *bet* menghadap ke depan saat memukul bola. Posisi atau sikap *bet* saat memukul bola, tangan dan siku membentuk sudut 90 derajat, sehingga posisi *bet* tegak lurus. Menurut Juniarisca dan Andrijanto (2017), ada tiga tahap dalam melakukan pukulan *forehand*. Ini termasuk sikap awalan gerakan lengan, sikap memukul gerakan lengan, dan sikap akhir gerakan lengan. Dalam permainan tenis meja, pukulan *forehand* lebih cepat daripada pukulan *backhand*.

Teknologi robot di dalam permainan tenis meja termasuk robot pelontar bola, yang sangat penting untuk latihan karena dapat membantu atlet memukul bola lebih banyak, meningkatkan kualitas pukulan *forehand*, dan meningkatkan kinerja pelatih.

“Robotic adalah alat pembantu pelatih tenis meja yang berbasis teknologi yang sudah dilengkapi *microkontroler* dan dirancang untuk membantu pelatih menghemat waktu dan energi saat melakukan latihan *multiball*” (Ponnusamy, Yong, & Ahmad, 2015:291).

Berdasarkan hasil observasi peneliti lakukan pada saat mata kuliah Tenis Meja Fakultas Ilmu Keolahraagan Universitas Negeri Jakarta, terdapat mahasiswa yang masih banyak kurang dalam keterampilan pukulan *forehand drive*, masih banyak juga yg sering keluar dari meja, dan masih banyak jg yang gerakannya masih belum benar. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti mahasiswa agar mempunyai keterampilan *forehand drive* dengan baik, dan apakah menggunakan robot bisa meningkatkan keterampilan *forehand drive*.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, maka dapat teridentifikasi masalah, yaitu :

Apakah menggunakan media robot bisa memberikan hasil yang lebih baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dalam hal Pengaruh keterampilan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja menggunakan media robot pada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahraagan Universitas Negeri Jakarta

### **D. Perumusan Masalah**

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

Apakah menggunakan media robot ada peningkatan *pre-test* ke *post-test* pada keterampilan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja pada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahraagan Universitas Negeri Jakarta?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian memiliki beberapa manfaat yang potensial, antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat membantu pemain tenis meja memperbaiki pukulan *forehand drive* menggunakan robot

2. Menggunakan Robot dapat meningkatkan efisiensi latihan dengan memberikan pemain *feedback*.

