

**KETEPATAN PUKULAN *FOREHAND* DAN *BACKHAND* PESERTA
PUTRA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI 6
DAN SMP NEGERI 16 YOGYAKARTA TAHUN 2017**

TUGAS SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Teguh Imam Subekti
NIM. 12601241009

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**KETEPATAN PUKULAN *FOREHAND* DAN *BACKHAND* PESERTA
PUTRA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI 6
DAN SMP NEGERI 16 YOGYAKARTA TAHUN 2017**

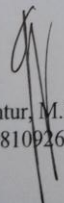
Disusun Oleh:

Teguh Imam Subekti
NIM. 12601241009

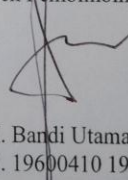
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Guntur, M.Pd
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


AM. Bardi Utama, M.Pd
NIP. 19600410 198903 1 002

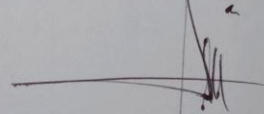
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teguh Imam Subekti
NIM : 12601241009
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Ketepatan Pukulan *Forehand* dan *Backhand* Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Maret 2018
Yang Menyatakan,



Teguh Imam Subekti
NIM. 12601241009

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**KETEPATAN PUKULAN *FOREHAND* DAN *BACKHAND* PESERTA
PUTRA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI 6
DAN SMP NEGERI 16 YOGYAKARTA TAHUN 2017**

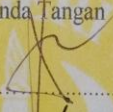
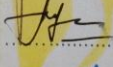

Disusun Oleh:

Teguh Imam Subekti
NIM. 12601241009

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 3 April 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
AM. Bandi Utama, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		10/4 2018
Saryono, M.Or Sekretaris		10/4 2018
R. Sunardianta, M.Kes Penguji		10/4 2018

Yogyakarta, April 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



The stamp is circular with a yellow border. Inside, it features a central emblem of a bird (Garuda) with wings spread, perched on a book. The text around the emblem reads 'UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA' at the top and 'FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN' at the bottom. There is a signature in blue ink over the stamp.

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001 CA

MOTTO

1. Jadilah seperti sumber mata air yang jernih dan selalu mengalir, maka disekelilingmu akan menikmati kejernihan itu dan akan tumbuh (Teguh Imam S)
2. Hidup itu pendek, maka jalanilah. Cinta itu langka, maka pertahankanlah. Kemarahan itu jelek, maka buanglah. Ketakutan itu mengerikan, maka hadapilah. Kesulitan itu rintangan, maka berusaha. Dan memori itu manis, maka hargailah (Teguh Imam S)
3. *You are yes you are, is what I always expect and always struggle for. My veiled woman* (Teguh Imam.S)
4. Saya tidak akan merasa lelah, hingga rasa lelah itu kelelahan menjejarku (Teguh Imam S)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hirobbil alamin, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi

1. Kedua orang tuaku yang selalu kuhormati dan sangat kusayangi melebihi apapun, Ayahandaku Sunyono dan Ibundaku Rusminah. Ayah,.. Ibu,..terimalah kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala materi untuk diriku tanpa pamrih. Terima kasih kalian adalah motivasi hidupku untuk terus berjuang.
2. Kedua kakaku Asih Deni Purwanti, Yayuk Tri Purnamasari, dan adiku Ahmad Lukman Nursidik yang senantiasa mendoakanku, dan selalu memberiku dukungan, nasehat dan semangat di saat aku lelah sehingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada di depanku, kasih sayang kalian yang sangat luar biasa.

**KETEPATAN PUKULAN *FOREHAND* DAN *BACKHAND* PESERTA
PUTRA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI 6
DAN SMP NEGERI 16 YOGYAKARTA TAHUN 2017**

Oleh:

Teguh Imam Subekti
NIM. 12601241009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra peserta ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta, yang terdiri atas 14 siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta dan 5 siswa SMP Negeri 16 Yogyakarta. Instrumen yang digunakan untuk mengukur ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* yaitu tes *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja dari Tomoliyus (2012: 11). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri Se-Kota Yogyakarta Tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” 5,26%, “rendah” 26,32%, “sedang” 26,32%, “tinggi” 42,11%, dan “sangat tinggi” sebesar 0%. (2) ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri Se-Kota Yogyakarta Tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” 10,53%, “rendah” 21,05%, “sedang” 26,32%, “tinggi” 42,11%, dan “sangat tinggi” 0%.

Kata kunci: *forehand drive*, *backhand drive*, *tenis meja*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Ketepatan Pukulan *Forehand* dan *Backhand* Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. AM. Bandi Utama, M.Pd., Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Guntur., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Retna Wuryaningsih, M.Pd., Kepala SMP Negeri 6 Yogyakarta dan Sucipta, M.Pd., SMP Negeri 16 Yogyakarta, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf SMP Negeri 6 Yogyakarta dan SMP Negeri 16 Yogyakarta yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Terimakasih juga buat teman-temanku kelas PJKR A 2012 serta sahabat-sahabatku personil kontrakan SPARTAN MITRO DIHARJO CREW yang selalu mensupport untuk menyelesaikan tugas akhirku ini.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Maret 2018
Penulis,

Teguh Imam Subekti
NIM. 12601241009

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Permainan Tenis Meja.....	8
2. Pukuan dalam Tenis Meja	10
3. Hakikat Pukuan <i>Forehand</i>	12
4. Hakikat Pukuan <i>Backhand</i>	15
5. Hakikat Ketepatan	17
6. Hakikat Eksrakurikuler.....	20
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Definisi Operasional Variabel.....	28
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34

1. Ketepatan Pukulan <i>Forehand Drive</i>	35
2. Ketepatan Pukulan <i>Backhand Drive</i>	37
B. Pembahasan	39
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	41
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	42
B. Implikasi.....	42
C. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Posisi Saat Melakukan Pukulan <i>Forehand</i>	15
Gambar 2. Posisi Saat Melakukan Pukulan <i>Backhand</i>	23
Gambar 3. Instrumen Tes Ketepatan Pukulan <i>Forehand</i>	29
Gambar 4. Instrumen Tes Ketepatan Pukulan <i>Backhand</i>	30
Gambar 5. Diagram Batang Ketepatan Pukulan <i>Forehand</i> Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri Se-Kota Yogyakarta	36
Gambar 6. Diagram Batang Ketepatan Pukulan <i>Backhand</i> Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri Se-Kota Yogyakarta	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian.....	28
Tabel 2. Norma Penilaian <i>Forehand</i> dan <i>Backhand</i> Tenis Meja.....	33
Tabel 3. Ketepatan Pukulan <i>Forehand</i> dan <i>Backhand</i> Tenis Meja	34
Tabel 4. Deskripsi Statistik Ketepatan Pukulan <i>Forehand Drive</i>	35
Tabel 5. Norma Peskoran Ketepatan Pukulan <i>Forehand</i> Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri Se-Kota Yogyakarta.....	35
Tabel 6. Deskripsi Statistik Ketepatan Pukulan <i>Backhand Drive</i>	37
Tabel 7. Norma Peskoran Ketepatan Pukulan <i>Backhand</i> Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri Se-Kota Yogyakarta.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	47
Lampiran 2. Surat Keterangan dari Dinas Penanaman Modal dan Perizinan	48
Lampiran 3. Surat Keterangan dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	49
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 6 Yogyakarta....	50
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 16 Yogyakarta..	51
Lampiran 6. Data Penelitian.....	52
Lampiran 7. Deskriptif Statistik.....	54
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	56

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu penentu keberhasilan seseorang dalam hidup, tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan bisa hidup secara seimbang dan selaras. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Upaya untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar tersebut, baik kegiatan intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler harus berjalan dengan seimbang. Kegiatan intrakurikuler yang dimaksud adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada jam sekolah, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam sekolah.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi (Usman, 1993: 22). Ekstrakurikuler diperlukan untuk meningkatkan *skill*, baik individu maupun kelompok dalam cabang olahraga masing-masing. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga cukup beragam, seperti cabang pencak silat, bola basket, bulutangkis, tenis meja, dan sebagainya. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah ekstrakurikuler tenis meja.

Utama, Sunardianta, dan Nopembri (2004: 5), menyatakan permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan fasilitas meja dan

perlengkapannya serta bet dan bola sebagai alatnya. Menurut Depdiknas, (2003: 3), yang dimaksud dengan tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil yang terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet.

Berdasarkan pendapat Kertamanah (2003: 26) bahwa dalam permainan tenis meja ada beberapa jenis pukulan yang dapat digunakan oleh pemain tenis meja salah satunya *drive*. *Drive* merupakan dasar dari semua jenis pukulan dan serangan. Menurut Simpson (2004: 39) pukulan *drive* dapat dimainkan sebagai pukulan menyerang atau dapat juga dikontrol sesuai dengan keinginan. Oleh karena itu pukulan *drive* perlu dilatih dengan metode latihan yang efektif. Untuk mempertahankan skor dan memperoleh skor, penting menguasai pukulan *forehand* dan *backhand* yang cepat dan tepat.

Pukulan *drive* yang terpenting adalah *forehand drive* dan *backhand drive*, seperti yang dijelaskan oleh Hodges (2007: 33) bahwa *forehand* dan *backhand* adalah unsur yang sangat penting dari permainan tenis meja. Sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kemampuan teknik *drive* secara sempurna merupakan kemampuan mutlak yang harus dikuasai oleh seorang atlet tenis meja. Secara umum, macam-macam pukulan di dalam permainan tenis meja terbagi menjadi dua yaitu, pukulan *forehand* dan *backhand*. Dari kedua macam pukulan inilah berbagai variasi pukulan dalam permainan tenis meja bermula. Adapun jenis pukulan *forehand* dan *backhand* adalah dorongan *forehand* dan dorongan *backhand* serta kontra serangan *forehand* dan kontra serangan *backhand*.

Kemampuan seseorang dalam bermain tenis meja, secara singkat dapat diukur melalui tingkat kemampuan pemain tersebut dalam menguasai kedua teknik pukulan dasar tersebut.

Pukulan *forehand* tenis meja merupakan pukulan yang paling sering digunakan untuk melakukan *smash*. Di samping itu juga, pukulan *forehand* lebih kuat jika dibandingkan dengan pukulan *backhand*. Hal ini karena, tubuh tidak menghalangi saat melakukan ayunan ke belakang (*backswing*) dan otot yang digunakan biasanya kuat. Pukulan *backhand* dapat digunakan untuk menghadapi *backspin*, tapi biasanya pukulan ini lebih baik untuk menghadapi *topspin*. Biasanya pukulan *backhand* tidak sekuat pukulan *forehand* (walaupun bisa saja sekuat *forehand*), tapi konsistensi dan kecepatan biasanya lebih penting. Permainan tenis meja bukan hanya masalah tangan saja, dari perkembangan teknik dapat dipahami untuk mencapai posisi yang maksimal harus ditunjang dengan sistem gerak langkah kaki yang makin sempurna, sehingga upaya untuk merebut kesempatan menyerang.

Ketepatan pukulan *drive* dalam tenis meja sangat penting karena dalam suatu pertandingan, ketepatan pukulan sering dilakukan untuk mendapatkan *point* secara efektif (*winning point*). Sedikit pemain tenis meja yang dapat melakukan akurasi pukulan atau penempatan bola dalam permainan (*rally*), sebab tanpa kontrol dan konsisten tidak mungkin pukulan bisa akurat. Fungsi dari ketepatan pukulan adalah untuk membuat lawan berlari meraih bola yang jauh dari jangkauan (*open the side court*), juga digunakan untuk menyelesaikan suatu permainan (*rally*) atau yang disebut *winning point*. Atas dasar uraian tersebut di

atas perlu diuji apakah kedua metode latihan tersebut dapat meningkatkan ketepatan pukulan *drive*.

Berdasarkan hasil observasi awal, dari 16 SMP Negeri se-Kota Yogyakarta, hanya terdapat 2 sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler tenis meja, di antaranya yaitu SMP Negeri 6 Yogyakarta dan SMP Negeri 16 Yogyakarta. Hasil pengamatan peneliti, terlihat masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik bermain tenis meja dengan benar seperti melakukan pukulan *forehand* dan *backhand*. Kemampuan teknik dasar dalam permainan tenis meja yang belum baik akan berpengaruh pada kualitas permainan yang rendah. Latihan ekstrakurikuler tenis meja dirasa masih kurang bervariasi, hal ini mengakibatkan kemampuan teknik dasar dalam permainan tenis meja masih kurang. Bentuk latihan yang menarik dan tidak membosankan, serta suasana latihan yang menyenangkan mampu membuat siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tenis meja. Pada akhirnya diharapkan dapat tercapainya peningkatan keterampilan dasar siswa dalam bermain tenis meja yang menunjang dalam permainan tenis meja yang baik.

Berdasarkan hasil observasi tidak sedikit siswa saat bermain tenis meja dinilai kurang menguasai teknik dasar pukulan *forehand* dan *backhand*. Kesalahan-kesalahan yang sering terulang seperti, pukulan *drive* nya yang sering tidak melewati net atau menyangkut, kemudian *drive* nya yang tidak akurat dan sering lewat dari lapangan lawan (keluar). Dalam hal ini jelas membuat pemain sering kehilangan poin dan malah menambah poin untuk lawan.

Dari sini dapat diasumsikan bahwa jika penguasaan teknik dasar pukulan *forehand* dan *backhand* pada siswa masih lemah, maka kemampuan bermain tenis meja secara keseluruhannya kemungkinan berkualitas buruk. Akan tetapi ada sebuah fenomena menarik pada kemampuan bermain tenis meja siswa, sebagian siswa ada yang memiliki kemampuan pukulan *backhand* yang bagus dan pukulan *forehand* yang tidak terlalu bagus tetapi memiliki kemampuan bermain tenis meja di atas rata-rata teman bermainnya.

Pada umumnya pukulan *forehand* lebih banyak diandalkan untuk mematikan lawan karena tidak ada halangan pada waktu memukul bola. Akan tetapi siswa pada umumnya lebih terbiasa dengan pukulan *backhand*. Hal ini juga merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk diteliti. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti tingkat ketepatan *forehand* dan *backhand* tenis meja pada siswa putra melalui proses penelitian yang runtut dan sistematis sehingga semua kesimpulan dan temuan-temuan dalam penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang menguasai teknik dasar bermain tenis meja.
2. Sarana dan prasarana tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta masih kurang.

3. Ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 belum diketahui.

C. Batasan Masalah

Supaya masalah penelitian ini tidak menyimpang dari masalah sebenarnya, maka penulis membatasi masalah penelitian ini. Adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah seperti tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Seberapa tinggi tingkat ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017?
2. Seberapa tinggi ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017.
2. Ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teori maupun praktis, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah bahan pustaka bagi mahasiswa UNY pada umumnya.
- b. Dapat menjadi acuan bagi yang berniat untuk mengadakan penelitian dengan faktor-faktor yang lain.
- c. Dijadikan bahan pertimbangan dan masukan untuk meningkatkan prestasi tenis meja pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan informasi tentang kemampuan anak didiknya dalam melakukan pukulan *forehand* dan *backhand* pada permainan tenis meja.
- b. Bagi siswa, dapat mengukur kemampuan masing-masing siswa pada pukulan *forehand* dan *backhand* sehingga diharapkan untuk lebih termotivasi untuk lebih keras berlatih untuk meningkatkan kemampuannya.
- c. Bagi sekolah, menjadi sumber informasi akan kemampuan tenis meja siswa sehingga diharapkan akan mudah mencari atlet berbakat yang dapat membela sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Tenis Meja

Tenis meja merupakan salah satu olahraga yang cukup digemari masyarakat Indonesia. Utama, dkk., (2004: 5), menyatakan “pada dasarnya bermain tenis meja adalah kemampuan menerapkan berbagai kemampuan dan keterampilan teknik, fisik, dan psikis dalam suatu permainan tenis meja.” Permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan fasilitas meja dan perlengkapannya serta raket dan bola sebagai alatnya. Permainan ini diawali dengan pukulan pembuka (*service*) yaitu bola dipantulkan di meja sendiri lalu melewati atas net lalu memantul di meja lawan, kemudian bola tersebut dipukul melalui atas net harus memantul ke meja lawan sampai meja lawan tidak bisa mengembalikan dengan sempurna. Pemain berusaha untuk mematikan pukulan lawan agar memperoleh angka dari pukulan.

Hutasuhud (1988: 4) menyatakan tenis meja adalah suatu jenis olah raga yang dimainkan di atas meja di mana bola dibolak-balikkan segera dengan memakai pukulan. Permainan tenis meja boleh dimainkan dengan ide menghidupkan bola selama mungkin dan boleh juga dimainkan dengan ide secepat mungkin mematikan permainan lawan, tergantung dari tujuan permainan sendiri. Pendapat lain menurut Depdiknas, (2003: 3), yang dimaksud dengan tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang

dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil yang terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet.

Sejalan dengan pendapat tersebut Muhajir (2007: 26) mendefinisikan tenis meja atau pingpong sebagai cabang olahraga yang dimainkan di dalam gedung, oleh 2 orang atau 4 orang, menggunakan raket yang dilapisi karet (bet) untuk memukul bola melewati jaring yang tergantung di atas meja yang dikaitkan pada 2 tiang, ukuran lapangan tenis meja yaitu panjang 2,71 m, lebar 1,52 m, tinggi 76 cm. Terdapat tiga cara memainkan tenis meja, yaitu *single* (putra dan putri atau permainan tunggal), *double* (putra dan putri atau permainan ganda), dan *double* campuran (antara putra dan putri yang terdiri dari seorang putra dan putri).

Hodges (2007: 2) menyatakan permainan tenis meja disebut juga permainan ping-pong. Permainan ini menggunakan semacam raket yang dilapisi karet yang disebut dengan bet (*bats*). Bola tenis meja terbuat dari bahan *celluloid*. Permainan tenis meja dimainkan di dalam ruangan atau gedung, jika dua orang bermain dinamakan pemain tunggal atau *single*, dan empat orang bermain dinamakan ganda atau *double*. Cara memainkannya dengan menggunakan alat pemukul yang dinamakan bat dan bola.

Sehubungan dengan kemampuan bermain tenis meja maka diperlukan keterampilan dasar yang baik dan benar selain didukung pula oleh faktor-faktor lain yang menentukan keberhasilannya. Utama, dkk., (2004: 2) menyatakan keterampilan tenis meja antara lain: (a) pegangan (*grips*), (b) Sikap atau posisi bermain (*stance*), (c) jenis-jenis pukulan (*stroke*), (d) Kerja kaki (*footwork*).

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan tennis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul dengan menggunakan raket diawali dengan pukulan pembuka (*service*) dengan cara memantulkan terlebih dahulu bola

tersebut ke meja server, kemudian harus melewati atas net dan akhirnya memantul di meja lawan dan mengembalikan ke daerah lawan setelah bola itu memantul di daerah permainan sendiri. Angka diperoleh apabila lawan tidak dapat mengembalikan dengan baik.

2. Pukulan dalam Tenis Meja

Seorang pemain tenis meja harus menguasai beberapa teknik pukulan. Pendapat Damiri & Kusnaedi (1992: 59-109) dalam bermain tenis meja terdapat beberapa teknik pukulan, antara lain:

- a. *Push* adalah teknik memukul bola dengan gerakan mendorong, dengan sikap bet terbuka. *Push* biasanya digunakan untuk mengembalikan pukulan *push* itu sendiri pukulan *chop*.
- b. *Block* adalah teknik memukul bola dengan gerakan menstop bola atau tindakan membendung bola dengan sikap bet tertutup. *Block* biasanya digunakan untuk mengembalikan bola *drive* atau bola dengan putaran *topspin*.
- c. *Chop* adalah teknik memukul bola dengan gerakan seperti menebang pohon dengan kapak atau asaebut juga gerakan membacok.
- d. *Service* adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama ke dalam permainan, dengan cara memantulkan terlebih dahulu bola tersebut ke meja *server*, kemudian harus melewati atas net dan akhirnya memantul di meja lawan.
- e. *Flat Hit* adalah pukulan yang dilakukan miring dengan gerakan *drive* tetapi gerakan bet horizontal.
- f. *Counter hitting* biasanya pemain mempunyai waktu relatif singkat untuk siap kembali kepukulan berikutnya.
- g. *Topspin* mirip dengan gerakan *drive* biasa, tetapi pada pukulan *topspin* selain dibantu dengan *backswing* yang lebih, juga menggunakan pergelangan tangan, sehingga hasil putaran terhadap bolanya lebih banyak dari *drive* biasa.
- h. *Drop shot* adalah teknik memukul dengan gerakan bet seperti *Half Volley Push* atau *Half Volley Block* seperti kita menaruh sedekat mungkin dengan jarring di meja lawan.
- i. *Chopped Smash* adalah teknik pukulan smash dengan gerakan *chop* atau *backspin*, yang biasanya dibarengi dengan gerakan ke samping.
- j. *Drive* adalah teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup.
- k. *Flick* digunakan untuk mengembalikan bola yang di tempatkan dekat net dengan pukulan serangan.

Dalam bermain tenis meja dimulai dengan cara memberi bola lewat di atas net (servis) ke daerah lawan, dan lawan mengembalikan bolanya. Oleh karena itu bermain tenis meja diperlukan belajar dan berlatih keterampilan gerak servis dan mengembalikan bola masuk kesasaran. Keterampilan gerak mengembalikan bola masuk ke sasaran dalam permainan tenis meja yang harus dikuasi olah seorang pemain. Tomoliyus (2012: 15) menyebutkan bahwa keterampilan gerak mengembalikan bola dapat dilakukan dengan cara *stroke* (pukulan) *forehand* dan *backhand* yang bersifat serangan (*offensive*, menghasilkan bola *topspin*) dan pukulan bersifat bertahan (*defensive*, menghasilkan bola *backspin*).

Hodges, (2007: 64) menyatakan keterampilan pukulan *forehand* dan *backhand* meliputi teknik pukulan *drive*, *push*, *block*, *chop* dan *service*. Hal senada dikatakan Napitupulu (1982: 57) secara umum pukulan *forehand* dan *backhand* yang penting dalam permainan tenis meja ada lima macam, yaitu (1) pukulan *drive*, (2) pukulan *push*, (3) pukulan *block*, (4) pukulan *chop*, dan (4) pukulan *service*. Begitu juga Hodges, (2007: 64) membagi pukulan *forehand* dan *backhand* meliputi teknik pukulan *drive*, *push*, *block*, *chop* dan *service*.

Terdapat beberapa teknik pukulan dasar dalam permainan tenis meja, yaitu *push*, *drive*, *block*, *chop*, dan *service* (Muhajir, 2007: 30-31).

- 1) *Push* merupakan teknik memukul bola dengan gerakan mendorong dan sikap bet membuka. Pukulan ini biasanya digunakan untuk mengembalikan pukulan *push* dan *chop* lawan.
- 2) *Drive* merupakan teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup. Pukulan ini dapat digunakan sebagai pukulan serangan.
- 3) *Block* merupakan teknik memukul bola dengan gerakan menghentikan atau membendung bola dengan sikap bet tertutup. Pukulan ini digunakan untuk mengembalikan bola *drive* atau bola dengan putaran atas (*up spin*).

- 4) *Chop* merupakan teknik memukul bola dengan gerakan seperti menebang pohon dengan kapak atau disebut dengan gerakan membacok. Pukulan ini digunakan untuk mengembalikan pukulan bola yang bermacam-macam.
- 5) *Service* merupakan teknik memukul bola untuk menyajikan bola pertama ke dalam permainan dengan cara memantulkan terlebih dahulu bola tersebut ke meja, kemudian dipukul dan bola harus melewati atas net dan memantul di meja lawan.

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa dalam permainan tenis meja dimulai dari *service* yaitu memukul bola pertama dalam permainan, bola tersebut sebelum melambungkan harus berada di telapak tangan dengan posisi telapak tangan terbuka. Setelah bola melewati atas net bola tersebut dipukul bolak-balik diatas net, baik dengan pukulan pendek, putaran bola, maupun dengan pukulan *smash* agar dalam permainan bola selalu berada diatas meja. Tetapi berbeda dengan permainan tennis meja sesungguhnya yaitu pemain harus mematikan pemain lawan yang saling berhadapan baik pukulan *service*, bola putar, bola pendek sampai pukulan bola keras/*smash*. Agar bisa memenangkan suatu permainan.

3. Hakikat Pukulan *Forehand*

a. Pengertian *Forehand*

Pukulan *forehand* merupakan *stroke* yang paling umum dilakukan dalam tenis meja. Pukulan *forehand* merupakan pukulan yang dilakukan di sebelah sisi kanan pemain dan pada pemain kidal di sebelah sisi kirinya. Pukulan *forehand* merupakan jenis pukulan tenis meja yang mempunyai peran penting untuk meraih kemenangan.

Hodges (2007: 33) menyatakan pukulan *forehand* dianggap pukulan yang penting karena tiga alasan, yaitu:

- 1) Anda memerlukan pukulan *forehand* untuk menyerang dengan sisi *forehand*.
- 2) Pukulan *forehand* bisa menjadi pukulan utama untuk melakukan serangan.
- 3) Pukulan *forehand* merupakan pukulan yang paling sering digunakan untuk melakukan *smash*.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, pukulan *forehand* tenis meja merupakan pukulan yang paling sering digunakan untuk melakukan *smash*. Di samping itu juga, pukulan *forehand* lebih kuat jika dibandingkan dengan pukulan *backhand*. Hal ini karena, tubuh tidak menghalangi saat melakukan ayunan ke belakang (*backswing*) dan otot yang digunakan biasanya kuat.

b. Cara Melakukan Pukulan *Forehand*

Peningkatan prestasi dalam olahraga menuntut adanya perbaikan dan perkembangan unsur teknik untuk mencapai tujuannya. Teknik dikatakan baik apabila ditinjau dari segi anatomi, fisiologis, mekanika, biomekanika dan mental terpenuhi persyaratannya secara baik, dan diterapkan dalam praktek dan memberikan sumbangan terhadap pencapaian prestasi maksimal. Menurut Suharno (1993: 40) teknik dalam olahraga tetap menjadi dasar utama dalam setiap cabang olahraga yang harus dimiliki oleh seorang atlet. Teknik merupakan dasar kemampuan individu yang sangat menentukan dalam pencapaian prestasi maksimal.

Forehand stroke adalah dimana setiap pukulan yang dilakukan dengan bet melalui gerakan telapak tangan menghadap ke depan dengan ayunan tangan ke depan berhenti di depan dahi. Adapun sikap dan gerakan *forehand stroke* pandangan tertuju pada pihak lawan dan bola, tangan bebas untuk keseimbangan dan juga untuk membantu gerakan panggul, setiap kali melakukan pukulan

disertai gerakan panggul, sikap kaki sedikit bengkok dan ini berfungsi untuk memudahkan gerakan dan gerakan dari sikap semula, bet dibawa ke depan atas dan berhenti di depan dahi dan letak siku-siku agak dekat dengan badan.

Hodges (2007: 35) menyatakan tahap persiapan dalam *forehand stroke* sebagai berikut:

- 1) Berdiri menghadap meja, kaki kanan sedikit ditarik ke belakang.
- 2) Tangan siap memegang bet dengan pukulan *forehand*.
- 3) Bet sedikit terbuka untuk menghadapi *backspin*, sedikit ditutup atau tegak lurus untuk menghadapi *topspin*.
- 4) Pergelangan tangan lemas dan sedikit dimiringkan ke bawah.
- 5) Bergerak untuk mengatur posisi, kaki kanan sedikit ke belakang untuk melakukan *forehand*.

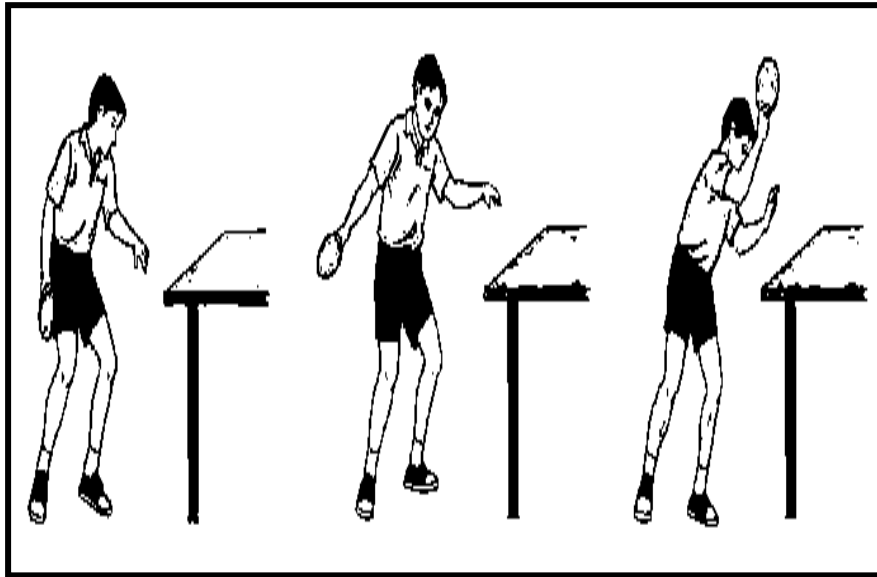
Hodges (2007: 36) menyatakan tahap pelaksanaan (*backswing*) dalam *forehand stroke* sebagai berikut:

- 1) Putar tubuh ke belakang dengan bertumpu pada pinggang dan pinggul.
- 2) Putar tangan ke belakang dengan bertumpu pada siku.
- 3) Berat badan dipindahkan ke kaki kanan
- 4) Untuk menghadapi *backspin*, bet harus digerakkan sedikit lebih rendah.

Hodges (2007: 36) menyatakan tahap perkenaan (*forward swing*) dalam *forehand stroke* sebagai berikut:

- 1) Berat badan dipindahkan ke kaki kiri.
- 2) Tubuh diputar ke depan bertumpu pada pinggang dan pinggul.
- 3) Tangan diputar ke depan dengan bertumpu pada siku.
- 4) Kontak dilakukan di depan sisi kanan tubuh.

Hodges (2007: 37) menyatakan tahap akhir dalam *forehand stroke* sebagai berikut: (1) Bet bergerak ke depan dan sedikit dinaikkan ke atas, (2) Kembali ke posisi siap.



Gambar 1. Posisi Saat Melakukan Pukulan *Forehand*
(Muhajir, 2007)

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pukulan *forehand* merupakan pukulan yang dilakukan dengan telapak tangan menghadap ke depan. Dalam permainan tenis meja pukulan *forehand* merupakan pukulan yang sangat diandalkan dalam melakukan serangan dan sangat sering digunakan.

4. Hakikat Pukulan *Backhand*

a. Pengertian *Backhand*

Hodges (2007: 35) menyatakan *backhand* adalah pukulan yang dilakukan dengan menggerakkan bet ke arah kiri siku bagi pemain yang menggunakan tangan kanan, dan kebalikannya bagi pemain yang menggunakan tangan kiri. Pukulan *backhand* dapat digunakan untuk menghadapi *backspin*, tapi biasanya pukulan ini lebih baik untuk menghadapi *topspin*. Biasanya pukulan *backhand* tidak sekuat pukulan *forehand* (walaupun bisa saja sekuat *forehand*), tapi konsistensi dan kecepatan biasanya lebih penting. *Backhand* dilakukan dengan cara yang berbeda pada ketiga jenis *grip*.

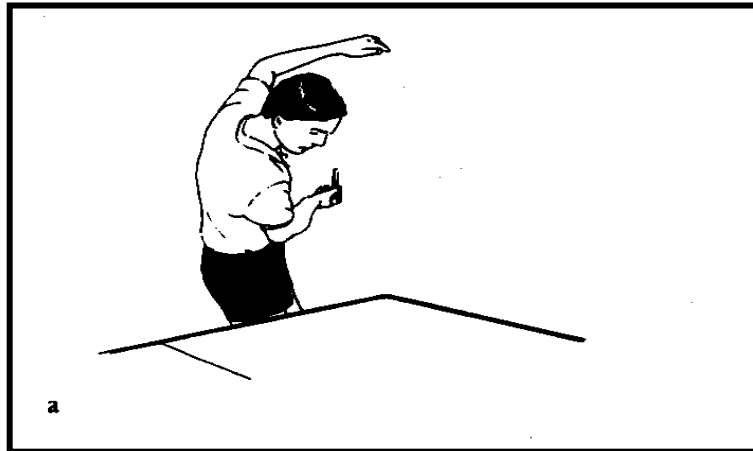
b. Cara Melakukan Pukulan *Backhand*

Cara melakukan pukulan *backhand*: Putar tangan bagian depan ke arah pinggang. Bet dan tangan harus diarahkan ke samping, dengan siku sekitar 90 derajat. Saat melakukan *backswing* bet harus tegak lurus untuk menghadapi *topspin*, sedikit dibuka untuk menghadapi *backspin*. Jaga agar siku tidak berubah. Mulailah dengan *forward swing* dengan memutar tangan bagian depan ke arah depan. Gerakkan siku ke arah depan cukup hanya untuk menjaga bet agar bergerak dalam garis lurus.

Saat kontak, sentakan pergelangan tangan ke arah depan dan bet dalam keadaan tertutup. Bet berputar di sekitar bola untuk menimbulkan *topspin*. Untuk pukulan yang lebih kuat, pukullah lurus mengarah ke bola dengan sedikit *spin*, masukkan bola langsung ke dalam *spons* atau kayu. Untuk pukulan *backhand* yang keras atau untuk menghadapi *topspin*, bet harus ditutup. Untuk *backhand* yang lunak atau untuk menghadapi *backspin*, bet harus dibuka. Untuk menghadapi *backspin*, bola dipukul sedikit mengarah ke atas.

Julurkan tangan anda ke depan dan sedikit ke atas dengan siku yang lurus ke arah depan agar bet bergerak dalam garis lurus mengikuti gerakan. Pada bagian akhir gerakan, bet harus mengarah sedikit ke kanan dari arah bola yang akan dipukul. Tangan harus terulur sepenuhnya.

Sutarmin (2007: 21-22) menyatakan *backhand* adalah memukul bola dengan posisi telapak tangan yang memegang bet/raket menghadap ke belakang, atau posisi punggung tangan yang memegang bet/raket menghadap ke depan.



Gambar 2. Posisi Saat Melakukan Pukulan *Backhand*
(Muhajir, 2007)

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *backhand* adalah memukul bola dengan posisi telapak tangan yang memegang bet/raket menghadap ke belakang, atau posisi punggung tangan yang memegang bet/raket menghadap ke depan, pukulan yang dilakukan dengan menggerakkan bet ke arah kiri siku bagi pemain yang menggunakan tangan kanan, dan sebaliknya bagi pemain yang menggunakan tangan kiri.

5. Hakikat Ketepatan

a. Pengertian Ketepatan

Ketepatan merupakan komponen penting yang harus dimiliki oleh setiap atlet. Wahjoedi (Palmizal, 2011: 143) menyatakan bahwa akurasi adalah kemampuan tubuh atau anggota tubuh untuk mengarahkan sesuatu sesuai dengan sasaran yang dikehendaki. Artinya saat tubuh melakukan suatu gerakan seperti *smash* dalam bulutangkis atau *shooting* dalam sepak bola tentu sangat membutuhkan akurasi, sebab kalau tidak akurat maka hasilnya tentu tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu Sikumbang, dkk., (Palmizal, 2011: 143)

mengemukakan bahwa ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang mengontrol gerakan-gerakan *volunter* untuk tujuan. Seperti dalam pelaksanaan *shooting* bola basket, menendang bola ke arah gawang, panahan, golf, dan lain-lain. Hal senada diungkapkan oleh Moeslim (Palmizal, 2011: 143) bahwa ketepatan (*accuracy*) diartikan sebagai kemampuan seseorang melakukan gerakan-gerakan *volunter* untuk suatu tujuan. Gerakan *volunter* dimaksudkan di sini adalah gerakan merubah arah untuk menempatkan posisi yang pas, sehingga sasaran yang diharapkan tercapai.

Suharno (1993: 35) menyatakan bahwa ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan suatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya. Dengan kata lain bahwa ketepatan adalah kesesuaian antara kehendak (yang diinginkan) dan kenyataan (hasil) yang diperoleh terhadap sasaran (tujuan) tertentu. Ketepatan merupakan faktor yang diperlukan seseorang untuk mencapai target yang diinginkan.

Ketepatan berhubungan dengan keinginan seseorang untuk memberi arah kepada sasaran dengan maksud dan tujuan tertentu. Lebih lanjut Suharno (1993: 32) menyatakan bahwa manfaat ketepatan yaitu; (1) meningkatkan prestasi atlet, (2) gerakan anak latihan dapat efektif dan efisien, (3) mencegah terjadinya cedera, (4) mempermudah menguasai teknik dan taktik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketepatan adalah kemampuan dalam melakukan gerak ke arah sasaran tertentu dengan melibatkan beberapa faktor pendukung dan terkoordinasi dengan baik secara efektif dan efisien.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan

Ketepatan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri subjek sehingga dapat dikontrol oleh subjek. Faktor eksternal dipengaruhi dari luar subjek, dan tidak dapat dikontrol oleh diri subjek. Suharno (1993: 36) menyatakan bahwa faktor-faktor penentu baik tidaknya ketepatan (*accuracy*) adalah:

(a) koordinasi tinggi berarti ketepatan baik, (b) besar kecilnya sasaran, (c) ketajaman indera, (d) jauh dekatnya jarak sasaran, (e) penguasaan teknik, (f) cepat lambatnya gerakan, (g) *feeling* dari atlet dan ketelitian, (h) kuat lemahnya suatu gerakan.

Dari uraian di atas dapat digolongkan antara faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal antara lain koordinasi ketajaman indera, penguasaan teknik, cepat lambatnya gerakan, *feeling* dan ketelitian, serta kuat lemahnya suatu gerakan. Faktor internal dipengaruhi oleh keadaan subjek. Sedangkan faktor eksternal antara lain besar kecilnya sasaran dan jauh dekatnya jarak sasaran. Sukadiyanto (2011: 102-104) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketepatan, antara lain: tingkat kesulitan, pengalaman, keterampilan sebelumnya, jenis keterampilan, perasaan, dan kemampuan mengantisipasi gerak.

Agar seseorang memiliki ketepatan (*accuracy*) yang baik perlu diberikan latihan-latihan tertentu. Suharno (1993: 32) menyatakan bahwa latihan ketepatan mempunyai ciri-ciri, antara lain harus ada target tertentu untuk sasaran gerak, kecermatan atau ketelitian gerak sangat menonjol kelihatan dalam gerak (ketenangan), waktu, dan frekuensi gerak tertentu sesuai dengan peraturan, adanya suatu penilaian dalam target dan latihan mengarahkan gerakan secara teratur dan terarah.

Suharno (1993: 36) menyatakan bahwa cara-cara pengembangan ketepatan adalah sebagai berikut.

- 1) Frekuensi gerakan dan diulang-ulang agar otomatis.
- 2) Jarak sasaran mulai dari yang dekat kemudian dipersulit dengan menjauhkan jarak.
- 3) Gerakan dari yang lambat menuju yang cepat.
- 4) Setiap gerakan perlu adanya kecermatan dan ketelitian yang tinggi dari anak latih.
- 5) Sering diadakan penilaian dalam pertandingan-pertandingan percobaan maupun pertandingan resmi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menentukan ketepatan adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri seseorang (eksternal). Faktor internal antara lain keterampilan (koordinasi, kuat lemah gerakan, cepat lambatnya gerakan, penguasaan teknik, kemampuan mengantisipasi gerak), dan perasaan (*feeling*, ketelitian, ketajaman indera). Sedangkan faktor eksternal antara lain tingkat kesulitan (besar kecilnya sasaran, jarak), dan keadaan lingkungan.

6. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Kegiatan sekolah terdiri dari intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah bagian dari sekolah yang dijadikan tempat untuk peserta didik mengembangkan bakat dan minatnya. Hernawan (2013: 4) menyatakan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Ekstrakurikuler digunakan untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Arifin (2011: 173) menyatakan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk

memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan kebutuhan.

Peserta didik membutuhkan keterlibatan langsung dalam cara, kondisi, dan peristiwa pendidikan di luar jam tatap muka di kelas. Pengalaman ini yang akan membantu proses pendidikan nilai-nilai sosial melalui kegiatan yang sering disebut ekstrakurikuler (Mulyana, 2011: 214). Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasinya tidak dicantumkan dikurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan sense akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensin dalam diri setiap individu. Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar (Depdikbud, 2013: 10).

Usman (1993: 22) menyatakan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Hastuti (2008: 63), menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan

pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ekstrakurikuler adalah tempat belajarnya peserta didik diluar jam belajar sekolah dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing. Selain itu, ekstrakurikuler dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dan rutin karena ada beberapa ekstrakurikuler yang terprogram.

b. Tujuan Ekstrakurikuler

Setiap sekolah memiliki tujuan dan target dari kegiatan ekstrakurikuler yang berbeda antara sekolah satu dengan yang lainnya. Beberapa sekolah mengunggulkan ekstrakurikuler olahraga saja, dan disisi yang lain terdapat beberapa sekolah yang hendak mencapai prestasi pada semua kegiatan ekstrakurikuler. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, kegiatan tersebut akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler pasti memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan pendapat Suryosubroto (2009: 288) adalah:

- 1) Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pengembangan manusia seutuhnya menuju yang positif.
- 3) Dapat mengetahui, mengenal seta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan mata pelajaran lain.

Kegiatan ekstrakurikuler mempunyai fungsi: (1) pengembangan, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi, bakat dan minat siswa, (2) sosial, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa

tanggung jawab sosial siswa, (3) rekreatif, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi siswa yang menunjang proses perkembangan, (4) persiapan karier, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk kesiapan karier siswa (Muhaimin, 2009: 75). Depdikbud (2013: 7), menyatakan tujuan ekstrakurikuler adalah (1) meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa, (2) mengembangkan bakat, (3) mengenal hubungan antara mata pelajaran dengan kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekstrakurikuler yang diadakan setiap sekolah adalah sama pada umumnya. Untuk mencapai kemandirian, kepribadian, dan kerjasama dapat dikembangkan melalui ekstrakurikuler kepramukaan. Sedangkan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, maupun kerjasama, maka dapat melalui ekstrakurikuler pilihan yang isinya bermacam-macam.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Adapun hasil penelitian yang relevan ini adalah:

1. Hasil penelitian ini peneliti Patoni (2010) yang berjudul “Kemampuan Pukulan *Backhand* dalam Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri Keceme I Sleman”. Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Keceme I Sleman. Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Subjek penelitian yang

digunakan seluruh siswa kelas V SD Negeri Keceme I dengan jumlah 30 anak. Pengambilan data menggunakan *Back Board Test* dengan koefisien validitas 0,84 dan koefisien reliabilitas 0,90. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang di tuangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa kemampuan pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Keceme I berada dalam kategori sangat baik 10%, pada kategori baik 20%, pada kategori sedang 30%, dan pada kategorikurang adalah 40%, sementara pada kategorisangat kurang adalah 0%.

2. Hasil penelitian ini peneliti Rahmawati (2010) yang berjudul “Kemampuan *Forehand Stroke* dalam Bermain Tenis Meja Mahasiswa PJKR FIK UNY”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *forehand stroke* melalui *back board test* dalam permainan tenis meja mahasiswa PJKR UNY. Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Subjek penelitian yang digunakan seluruh mahasiswa PJKR yang mengambil matakuliah orpil tenis meja dengan jumlah 112 mahasiswa, yang semuanya merupakan anggota populasi. Pengambilan data menggunakan tes, dengan instrumen yang digunakan berupa *Back Board Test* dengan koefisien validitas 0,84 dan koefisien reliabilitas 0,90. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa kemampuan *forehand stroke* dalam bermain tenis meja mahasiswa PJKR FIK UNY berada dalam kategori cukup, yaitu terdapat 6 responden (5,36%) pada kategori sangat baik, sebanyak 29 responden (25,89%) pada kategori baik, sebanyak 43 responden (38, 39%) pada kategori cukup, sebanyak 30 responden (26,79%)

pada kategori kurang, sebanyak 4 responden (3,57%) pada kategori sangat kurang. Frekuensi terbanyak pada pada kategori cukup, yaitu sebesar 38,39%.

C. Kerangka Berpikir

Dalam permainan tenis meja perlu memahami pentingnya pukulan *forehand*, pukulan *backhand* terhadap kemampuan bermain tenis meja. Pukulan *forehand* tenis meja merupakan pukulan yang paling sering digunakan untuk melakukan *smash*. Di samping itu juga, pukulan *forehand* lebih kuat jika dibandingkan dengan pukulan *backhand*. Hal ini karena, tubuh tidak menghalangi saat melakukan ayunan ke belakang (*backswing*) dan otot yang digunakan biasanya kuat. Pukulan *backhand* dapat digunakan untuk menghadapi *backspin*, tapi biasanya pukulan ini lebih baik untuk menghadapi *topspin*. Biasanya pukulan *backhand* tidak sekuat pukulan *forehand* (walaupun bisa saja sekuat *forehand*), tapi konsistensi dan kecepatan biasanya lebih penting.

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat dijadikan suatu kerangka berpikir, dalam permainan tenis meja yang begitu kompleks kemampuan gerakannya dan keterampilannya maka perlu didukung oleh faktor teknik, fisik, dan psikis yang baik maka dibutuhkan suatu teknik pukulan yang baik agar dapat mendukung permainan tersebut. Makin baik teknik pukulan *forehand* dan pukulan *backhand* seseorang maka menunjukkan makin baik kemampuan bermain tenis meja. Selain itu teknik *forehand* dan *backhand* yang sering digunakan dalam pertandingan. Oleh karena itu dapat diduga kemampuan teknik pukulan *forehand* dan pukulan *backhand* mempunyai sumbangan yang positif terhadap kemampuan bermain tenis meja. Artinya makin baik kemampuan pukulan *forehand*, pukulan

backhand maka makin baik pula kemampuan bermain tenis meja. Namun tidak berarti bahwa prestasi tenis meja itu hanya ditentukan oleh teknik dasar yang baik saja. Faktor-faktor lain pun banyak yang menunjang peningkatan prestasi. Oleh karena itu perlu dilakukan atau dibuktikan secara empiris dengan melakukan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei menggunakan teknik pengambilan data dengan tes dan pengukuran. Arikunto (2006: 239) menyatakan penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis tetapi hanya menggambarkan seperti apa adanya tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Yogyakarta dan SMP Negeri 16 Yogyakarta. Waktu penelitian yaitu bulan Oktober-November 2017.

C. Subjek Penelitian

Arikunto (2006: 173), menyatakan “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 Yogyakarta dan SMP Negeri 16 Yogyakarta. Seluruh siswa putra dijadikan subjek penelitian sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi atau *total sampling*. Rincian subjek penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

No	Sekolah	Jumlah
1	SMP Negeri 6 Yogyakarta	14
2	SMP Negeri 16 Yogyakarta	5
Jumlah		19

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto, (2006: 118) menyatakan “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ketepatan pukulan *forehand* adalah kemampuan siswa dalam melakukan pukulan yang dilakukan di sebelah sisi kanan pemain dan pada pemain kidal di sebelah sisi kirinya, yang diukur menggunakan tes *forehand drive* tenis meja dari Tomoliyus (2012: 11).
2. Ketepatan pukulan *backhand* adalah kemampuan siswa dalam melakukan pukulan yang dilakukan dengan menggerakkan bet ke arah kiri siku bagi pemain yang menggunakan tangan kanan, dan kebalikannya bagi pemain yang menggunakan tangan kiri, yang diukur menggunakan tes *backhand drive* tenis meja dari Tomoliyus (2012: 11).

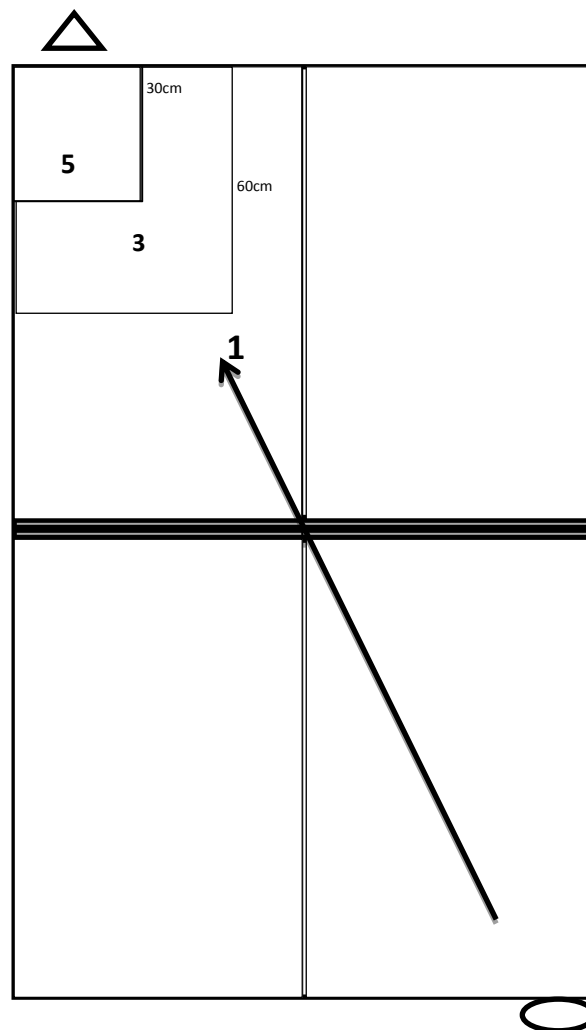
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

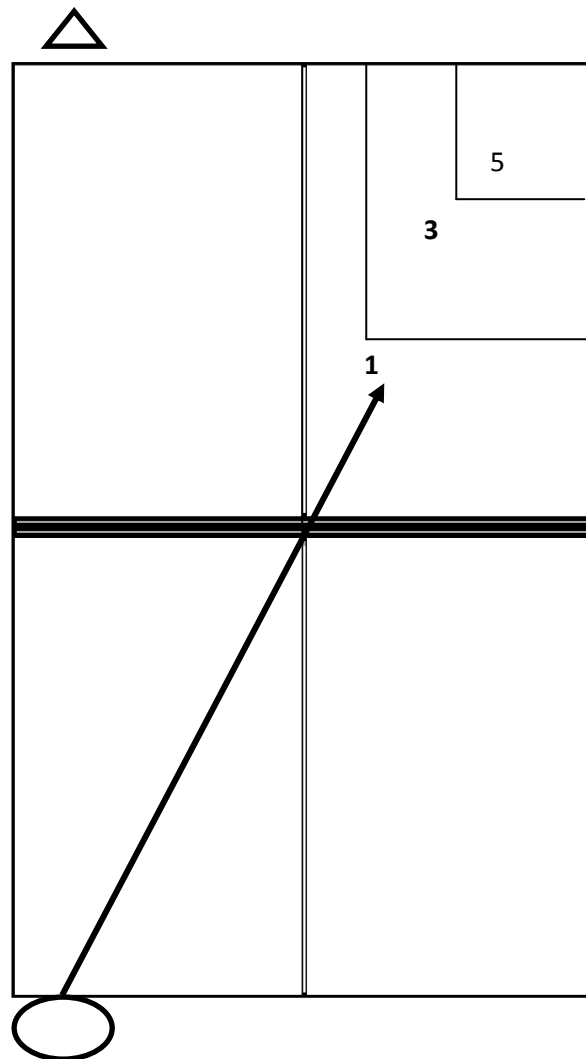
Arikunto (2006: 149) menyatakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan untuk mengukur ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand drive* adalah

instrumen kemampuan ketepatan *forehand*, *backhand drive* pada permainan tenis meja oleh Tomoliyus (2012). Instrumen ini memiliki validitas isi tinggi (CVR = 0,99) reliabilitas *forehand drive* reliabilitasnya 0,96 bagi atlet junior dan *backhand drive* reliabilitasnya 0,944 bagi atlet junior.

1. Tujuan instrumen: Untuk mengukur ketepatan *forehand* dan *backhand drive*.
2. Peralatan: bola tenis meja, bet, meja, *stopwacth* dan *scoresheet*.
3. Tanda Meja: tanda untuk dua sasaran sebelah kiri testi yaitu pertama luas 30 cm x 30 cm, kedua luasnya 60 cm x 60 cm.



Gambar 3. Instrumen Tes Ketepatan Pukulan *Forehand* Tenis Meja (Sumber: Tomoliyus, 2012: 11)



Testi
Gambar 4. Instrumen Tes Ketepatan Pukulan *Backhand* Tenis Meja (Sumber: Tomoliyus, 2012: 11)

- 4) Pelaksanaan: subjek disuruh melakukan pemanasan dan latihan (*practice*). Bola pertama dimulai dari testi. Subjek melakukan *rally forehand drive* diagonal selama 30 detik. Setelah istirahat 10 detik. Subjek melakukan lagi *rally* 30 detik.
- 5) Penilaian: penyekoran dilakukan tiga orang, satu orang pencatat, satu orang pemegang *stopwacth*, dan satu orang mengamati bola masuk kesasaran. Bola

yang masuk sasaran daerah 30 cm persegi beri nilai 5. Bola yang masuk sasaran daerah 60 cm persegi beri nilai 3. Bola yang masuk sasaran sisanya beri nilai 1. Bola pertama dari testi tidak dicatat atau tidak dihitung. Pencatat menjumlahkan skor setiap *rally* selama 30 detik. Jumlah skor yang tertinggi dari *rally* selama 30 detik yang dipakai.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2007: 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Langkah-langkah atau proses pengambilan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Melakukan persiapan tes atau persiapan pengumpulan data

Persiapan pengumpulan data adalah memberikan pengertian kepada siswa tentang tes yang akan dilakukan. Tujuan persiapan pengumpulan data adalah untuk melakukan pengumpulan data disesuaikan dengan masalah yang ada. Dalam penelitian ini persiapan yang harus dilakukan adalah menyiapkan alat-alat tes dan menyiapkan bahan-bahan untuk tes. Di antaranya adalah *stopwatch*, peluit, meja tenis meja, bola, *bet*, dan alat tulis.

b. Pelaksanaan tes

Dalam tahap pelaksanaan tes, terlebih dahulu siswa dikumpulkan/dibariskan untuk berdoa, dilanjutkan dengan pemberian penjelasan petunjuk pelaksanaan tes, kemudin dilanjutkan pemanasan. Semua siswa, dibagi menjadi 2 kelompok yaitu tes ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* dengan nomor urut

sesuai presensi, kemudian siswa diinstruksikan untuk melakukan tes secara bergantian. Data yang diperoleh kemudian dicatat secara sistematis.

c. Pencatatan data tes

Pada tahap ini merupakan proses terakhir dari pengumpulan data, di mana data dalam pengukuran dicatat secara sistematis. Penelitian ini dibantu oleh 6 orang testor, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tes ketepatan *forehand*: 3 orang, yaitu Ade Tri Nugroho sebagai pencatat skor, Dimas Khabul sebagai pemegang *stopwatch*, dan Galuh Chandra W sebagai dokumentasi.
- 2) ketepatan *forehand*: 3 orang, yaitu Azul Iskarnain sebagai pencatat skor, Septedi Nurohman sebagai pemegang *stopwatch*, dan Murtian sebagai dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Selanjutnya untuk menghitung persentase yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus dari Sudijono (2006: 3). Rumus mencari persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N= *Number of Case* (jumlah frekuensi banyaknya individu)

Pengkategorian tersebut menggunakan *mean* dan *standar deviasi*. Azwar, (2016: 163) menyatakan untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala yang dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian *Forehand* dan *Backhand* Tenis Meja

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

- M = *Mean*
- s = *Standar Deviasi*
- X = Skor

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini yaitu ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017. Ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja diukur menggunakan tes *forehand* dan *backhand drive* tenis meja dari Tomoliyus (2012: 11), hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Ketepatan Pukulan *Forehand* dan *Backhand* Tenis Meja

No Siswa	<i>Forehand Drive</i>	<i>Backhand Drive</i>
1	102	109
2	106	103
3	83	64
4	104	105
5	89	77
6	109	102
7	95	75
8	90	78
9	81	75
10	75	58
11	105	103
12	87	72
13	67	55
14	70	37
15	77	68
16	108	105
17	109	105
18	105	92
19	52	43

Hasil ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 dipaparkan sebagai berikut:

1. Ketepatan Pukulan *Forehand Drive*

Hasil penghitungan data ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 menghasilkan rerata sebesar 90,21, *median* = 90,00, *modus* = 105,00, dan *standar deviasi* = 16,71. Adapun skor terkecil sebesar 52,00 dan skor terbesar sebesar 109,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Statistik Ketepatan Pukulan *Forehand Drive*

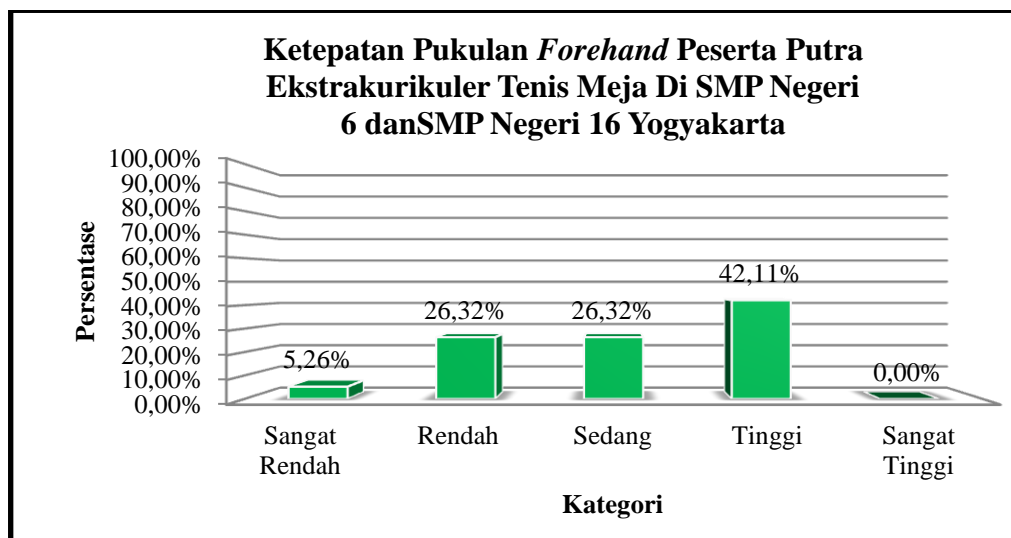
Statistik	
<i>N</i>	19
<i>Mean</i>	90.2105
<i>Median</i>	90.0000
<i>Mode</i>	105.00 ^a
<i>Std, Deviation</i>	16.70522
<i>Minimum</i>	52.00
<i>Maximum</i>	109.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Peskoran Ketepatan Pukulan *Forehand* Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$115,27 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$98,56 < X \leq 115,27$	Tinggi	8	42,11%
3	$81,86 < X \leq 98,56$	Sedang	5	26,32%
4	$65,15 < X \leq 81,86$	Rendah	5	26,32%
5	$X \leq 65,15$	Sangat Rendah	1	5,26%
Jumlah			19	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Ketepatan Pukulan *Forehand* Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017

Berdasarkan tabel 5 dan grafik 5 di atas menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,26% (1 siswa), kategori “rendah” sebesar 26,32% (5 siswa), kategori “sedang” sebesar 26,32% (5 siswa), kategori “tinggi” sebesar 42,11% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Sedangkan berdasarkan skor rata-rata yaitu 90,21, ketepatan pukulan *forehand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 masuk dalam kategori “sedang”.

2. Ketepatan Pukulan *Backhand Drive*

Hasil penghitungan data ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 menghasilkan rerata sebesar 80,32, *median* = 77,00, *modus* = 105,00, dan *standar deviasi* = 22,67. Adapun skor terkecil sebesar 37,00 dan skor terbesar sebesar 109,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Ketepatan Pukulan *Backhand Drive*

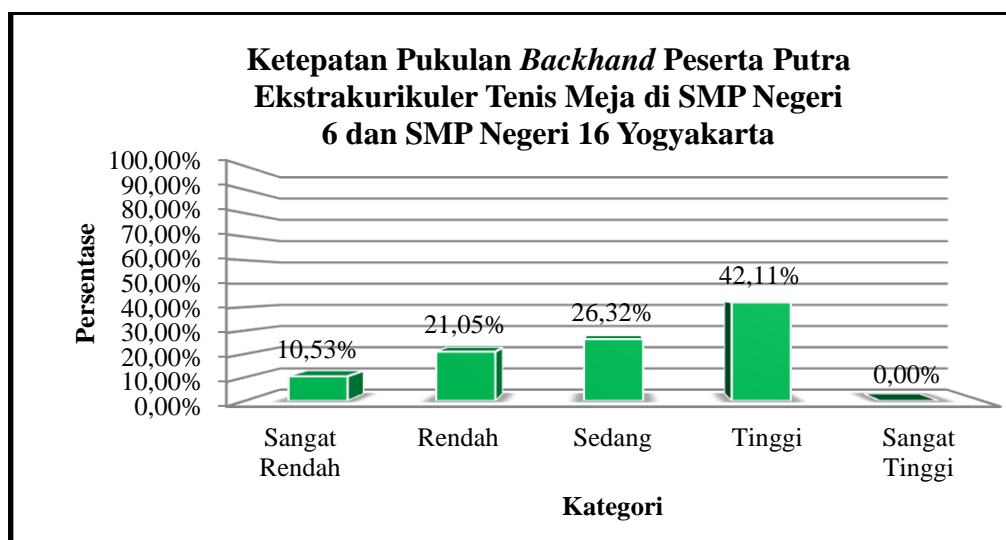
Statistik	
<i>N</i>	19
<i>Mean</i>	80.3158
<i>Median</i>	77.0000
<i>Mode</i>	105.00
<i>Std, Deviation</i>	22.67415
<i>Minimum</i>	37.00
<i>Maximum</i>	109.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Peskoran ketepatan pukulan *Backhand* Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$114,33 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$91,65 < X \leq 114,33$	Tinggi	8	42,11%
3	$68,98 < X \leq 91,65$	Sedang	5	26,32%
4	$46,30 < X \leq 68,98$	Rendah	4	21,05%
5	$X \leq 46,30$	Sangat Rendah	2	10,53%
Jumlah			19	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Ketepatan Pukulan *Backhand* Peserta Putra Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 7 di atas menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10,53% (2 siswa), kategori “rendah” sebesar 21,05% (4 siswa), kategori “sedang” sebesar 26,32% (5 siswa), kategori “tinggi” sebesar 42,11% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Sedangkan berdasarkan skor rata-rata yaitu 80,32, ketepatan pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 masuk dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta Tahun 2017 masuk dalam kategori “sedang”. Kategori paling banyak yaitu, pada kategori tinggi ada 8 siswa dari 19 siswa atau sebesar 42,11%, berikutnya pada kategori sedang dan rendah, yaitu ada 5 siswa atau sebesar 26,32%. Hasil kemampuan *forehand* peserta ekstrakurikuler tenis meja SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta disebabkan beberapa faktor, salah satunya yaitu tingkat kesulitan melakukan *forehand* yang memang menurut para siswa lebih sulit. Selain itu, faktor lain yaitu frekuensi latihan *forehand* yang kurang intensif sehingga menyebabkan atlet kurang menguasai pukulan *forehand* sehingga hasilnya juga kurang memuaskan. Lama latihan juga ikut serta mempengaruhi, karena semakin lama berlatih maka akan semakin baik kemampuan ketepatan *forehand drive*. Namun ada 8 siswa yang hasilnya sudah cukup memuaskan, hal itu dikarenakan siswa sudah mempunyai prestasi dan pengalaman bertanding misalnya juara POPDA tingkat kecamatan. Pengalaman bertanding juga ikut serta dalam mempengaruhi hasil dari kemampuan *forehand*. Pukulan *forehand* diperlukan pada pukulan yang paling sering digunakan untuk melakukan *smash*. Di samping itu juga, pukulan *forehand* lebih kuat jika dibandingkan dengan pukulan *backhand*. Hal itu karena, tubuh

tidak menghalangi saat melakukan ayunan tangan ke belakang (*backswing*) dan otot yang digunakan biasanya kuat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pukulan *backhand* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta masuk dalam kategori “sedang”. Kategori paling banyak yaitu, pada kategori tinggi ada 8 siswa dari 19 siswa atau sebesar 42,11%, berikutnya pada kategori sedang yaitu ada 5 siswa atau sebesar 26,32%, dan pada kategori rendah sebesar 21,05% atau 4 siswa. Hal tersebut dikarenakan peserta putra ekstrakurikuler tenis meja SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta melakukan latihan *backhand* dengan cukup intensif sehingga hasilnya pun cukup memuaskan. Pengalaman bertanding dan frekuensi latihan juga ikut serta dalam mempengaruhi hasil dari kemampuan *backhand drive* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta. Namun motivasi siswa yang terkadang malas untuk melakukan latihan, semua itu menyebabkan kualitas dari siswa menurun. Tugas para pelatih untuk meningkatkan motivasi siswa untuk rajin melakukan latihan dan memotivasi untuk lebih semangat lagi melakukan latihan sehingga peserta putra ekstrakurikuler tenis meja SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta prestasinya lebih baik lagi. Hal ini dikarenakan dalam tenis meja pukulan *backhand drive* lebih mudah dilakukan, selain itu pukulan *backhand* juga lebih mudah untuk melakukan pukulan seperti *chop* dan servis. Pukulan *backhand* juga lebih mudah untuk mengembalikan pukulan dari lawan seperti pukulan *spin*.

Pukulan *forehand drive* dalam tenis meja lebih sering digunakan pada saat menyerang atau melakukan *smash*.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebaik mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian yaitu:

1. Tidak tertutup kemungkinan para siswa kurang bersungguh-sungguh dalam melakukan tes.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja siswa, yaitu faktor psikologis atau kematangan mental.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Ketepatan pukulan *forehand drive* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta berada pada kategori “sangat rendah” 5,26%, “rendah” 26,32%, “sedang” 26,32%, “tinggi” 42,11%, dan “sangat tinggi” sebesar 0%.
2. Ketepatan pukulan *backhand drive* peserta putra ekstrakurikuler tenis meja di SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 16 Yogyakarta berada pada kategori “sangat rendah” 10,53%, “rendah” 21,05%, “sedang” 26,32%, “tinggi” 42,11%, dan “sangat tinggi” 0%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut.

1. Bagi guru/pelatih dan siswa agar lebih ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja siswa.
2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru/pelatih, dalam membuat program latihan yang sesuai untuk meningkatkan ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja. Dengan demikian latihan akan efektif dan akan mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pelatih

C. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru, hendaknya memperhatikan ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja siswa agar lebih meningkat dan selalu memotivasi siswa untuk giat berlatih.
2. Bagi siswa agar menambah latihan-latihan lain yang mendukung dalam mengembangkan ketepatan pukulan *forehand* dan *backhand* tenis meja.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menambah variabel atau populasi yang akan diteliti.


DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2004). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Damiri, A & Kusmaedi, N. (1992). *Olahraga tenis meja*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Dikorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Depdikbud. (2013). *Permendikbud no 81 A tentang implementasi kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2003). *Pendidikan jasmani*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hastuti, T.A. (2008). Kontribusi ekstrakurikuler bolabasket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kesegaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani* (Nomor 1 tahun 2008). Hlm. 63.
- Hernawan, A.H. (2013). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hodges, L. (2007). *Table tennis, step to success*. Champaign: Human Kinetic Publisher.
- Hutasuhud, C. (1988). *Tenis meja*. Padang: IKIP Padang.
- Kertamanah, A. (2003). *Teknik dan taktik dasar permainan tenis meja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhaimin. (2009). *Strategi belajar mengajar (penerapan dalam pembelajaran)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan jasmani teori dan praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyana, R. (2011). *Mengartikulasikan pendidikan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Palmizal, A. (2011). Pengaruh metode latihan global terhadap akurasi *ground stroke forehand* dalam permainan tenis. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Volume 1. Edisi 2. Desember. (PP.112-117).

- Patoni. (2010). *Kemampuan pukulan backhand dalam permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Keceme I Sleman*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIK UNY.
- Rahmawati, F. (2010). *Kemampuan forehand stroke dalam bermain tenis meja mahasiswa PJKR FIK UNY*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIK UNY.
- Simpson, P. (2007). *Teknik bermain ping-pong*. Bandung: Pionir Jaya Bandung.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1993). *Ilmu coaching umum*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Sukadiyanto. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Suryobroto, S. (2009). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sutarmin. (2007). *Terampil berolahraga tenis meja*. Surakarta: Era Intermedia.
- Tomoliyus. (2012). *Paduan kepelatihan tenis meja bagi sekolah dasar*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Usman, M.U. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utama, AM.B, Sunardianta, & Nopembri, S. (2004). *Kemampuan bermain tenis meja studi korelasi antara kelincahan dan kemampuan pukulan dengan kemampuan bermain tenis meja. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw- 282, 299, 291, 541
Email : humas_fika.uns.ac.id Website : fika.uns.ac.id

Nomor : 907.1/UN.34.16/PP.2017, 10 Oktober 2017.
Lamp : 11 ks
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Daerah Istimewa Yogyakarta.
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.

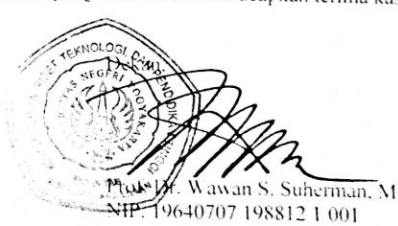
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Teguh Imam Subekti
NIM : 12601211009
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : A M. Bandi Utama, M.Pd.
NIP : 196004101989031002

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Okyober s/d November 2017.
Tempat/Objek : SMP N 6, 15 dan 16 Yogyakarta.
Judul Skripsi : Ketepatan Pukulan Forehand dan Backhand Tenis Meja Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Tenis Meja di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta Tahun 2017.


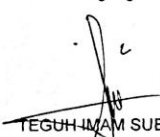

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


M. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001


Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP N Yogyakarta.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing T AS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan dari Dinas Penanaman Modal dan Perizinan

	<p style="text-align: center;">PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN</p> <p>Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 555241, 515885, 562682 Fax (0274) 555241 E-MAIL : pmperizinan@jogjakota.go.id HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.pmperizinan.jogjakota.go.id</p>
SURAT IZIN	
NOMOR : <u>070/3064</u> <u>8747/34</u>	
Membaca Surat	: Dari Rekomendasi dari Kepala Badan Kesbangpol DIY Nomor : 074/9721/Kesbangpol/2017 Tanggal : 27 November 2017
Mengingat	: 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta. 2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Yogyakarta; 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta; 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 77 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Kedudukan, Tugas Fungsi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta; 5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
Dijikan Kepada	: Nama : TEGUH IMAM SUBEKTI No. Mhs/ NIM : 12601241009 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan UNY Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta Penanggungjawab : A.M. Bandi Utama., M.Pd. Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : KETEPATAN PUKULAN FOREHAND DAN BACKHAND TENIS MEJA SISWA PUTRA PESERTA EKSTRA KURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI SE- KOTA YOGYAKARTA TAHUN 2017
Lokasi/Responden	: Kota Yogyakarta
Waktu	: 29 November 2017 s/d 28 Februari 2018
Lampiran	: Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan	: 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta) 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya	
Tanda Tangan Pemegang Izin.	Dikeluarkan di : Yogyakarta Pada Tanggal : 30-11-2017
 TEGUH IMAM SUBEKTI	An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Sekretaris  Dr. CHRISTY DEWAYANI, MM NIP. 196304081983032019
Tembusan Kepada :	
Yth	1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan) 2. Kepala Badan Kesbangpol DIY 3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta 4. Kepala SMP Negeri 6 Yogyakarta 5. Kepala SMP Negeri 16 Yogyakarta 6. Ybs.

Lampiran 3. Surat Keterangan dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 27 November 2017

Kepada Yth. :
Walikota Yogyakarta
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Perizinan Kota Yogyakarta
di Yogyakarta

Nomor : 074/9721/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 907.1/UN 34.16/PP/2017
Tanggal : 10 Oktober 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal "KETEPATAN PUKULAN FOREHAND DAN BACKHAND TENIS MEJA SISWA PUTRA PESERTA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI DE-KOTA YOGYAKARTA TAHUN 2017" kepada:

Nama : TEGUH IMAM SUBEKTI
NIM : 120601241009
No.HP/Identitas : 085642376172/3301143107930002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi/POR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMP N 6 Yogyakarta dan SMP N 16 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 27 November 2017 s.d 30 November 2017


Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.


Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.


KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY
[Signature]
AGUS SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth.:
1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 6 Yogyakarta

	PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
	DINAS PENDIDIKAN
	SMP NEGERI 6
	Jl. RW Monginsidi No 1 Yogyakarta Kode Pos 55233, Telp./Fax (0274) 512268 EMAIL : smpn6yk@yahoo.com HOT LINE SMS 085640056681 HOT LINE E MAIL : smpn6yk@yahoo.com WEBSITE : www.smpn6yogya.sch.id YOGYAKARTA 55233

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/010

Yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama : RETNA WURYANINGSIH, SPd, MPd
NIP : 19690726 199512 2 003
Pangkat/Gol : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : TEGUH IMAM SUBEKTI
No. Mhsw/NIM : 120601241009
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi / POR


Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 6 Yogyakarta dengan judul proposal : "KETEPATAN PUKULAN FOREHAND DAN BACKHAND TENIS MEJA SISWA PUTRA PESERTA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI SEKOTA YOGYAKARTA TAHUN 2017," pada tanggal 14 November 2017.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

 Yogyakarta, 8 Januari 2018
Kepala Sekolah

RETNA WURYANINGSIH, SPd, MPd
NIP. 19690726 199512 2 003


SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN – KEBERSAMAAN

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 16 Yogyakarta

**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA**
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 16
Jl. Nagan Lor No.8 Yogyakarta Kode Pos 55133 Telp. (0274) 371032 Fax. (0274) 378885
HOTLINE SMS SEKOLAH : 081294351416 EMAIL : smpn16yogya@yahoo.co.id
HOT LINE SMS UPIK : 08122780001 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070 / 007


Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 16 Yogyakarta, menerangkan bahwa:


Nama : TEGUH IMAM SUBEKTI
NIM : 12601241009
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan Univesitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 16 Yogyakarta pada hari Senin tanggal 13 November 2017, dengan judul: KETEPATAN PUKULAN FOREHAND DAN BACKHAND TENIS MEJA SISWA PUTRA PESERTA EKSTRA KURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TAHUN 2017.

Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 08 Januari 2018


Drs. DEWI RIPTA, M.M.
19591107 199311 1 001

**SEGORO AMARTO**
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN-KEDISIPLINAN-KEPEDULIAN-KEBERSAMAAN

Lampiran 6. Data Penelitian

**KETEPATAN PUKULAN *FOREHAND* DAN *BACKHAND* PESERTA
PUTRA EKSTRAKURIKULER TENIS MEJA DI SMP NEGERI
SE-KOTA YOGYAKARTA
TAHUN 2017**

FOREHAND DRIVE

No	Nama	<i>Forehand Drive</i>			Kategori
		Tes 1	Tes 2	Terbaik	
1	S1	101	102	102	Tinggi
2	S2	101	106	106	Tinggi
3	S3	75	83	83	Sedang
4	S4	99	104	104	Tinggi
5	S5	87	89	89	Sedang
6	S6	101	109	109	Tinggi
7	S7	88	95	95	Sedang
8	S8	87	90	90	Sedang
9	S9	79	81	81	Rendah
10	S10	73	75	75	Rendah
11	S11	102	105	105	Tinggi
12	S12	86	87	87	Sedang
13	S13	67	67	67	Rendah
14	S14	60	70	70	Rendah
15	S15	72	77	77	Rendah
16	S16	107	108	108	Tinggi
17	S17	108	109	109	Tinggi
18	S18	102	105	105	Tinggi
19	S19	51	52	52	Sangat rendah

BACKHAND DRIVE

No	Nama	<i>Backhand Drive</i>			Kategori
		Tes 1	Tes 2	Terbaik	
1	S1	102	109	109	Tinggi
2	S2	95	103	103	Tinggi
3	S3	56	64	64	Rendah
4	S4	98	105	105	Tinggi
5	S5	71	77	77	Sedang
6	S6	99	102	102	Tinggi
7	S7	71	75	75	Sedang
8	S8	74	78	78	Sedang
9	S9	72	75	75	Sedang
10	S10	52	58	58	Rendah
11	S11	99	103	103	Tinggi
12	S12	65	72	72	Sedang
13	S13	50	55	55	Rendah
14	S14	35	37	37	Sangat rendah
15	S15	67	68	68	Rendah
16	S16	97	105	105	Tinggi
17	S17	103	105	105	Tinggi
18	S18	90	92	92	Tinggi
19	S19	41	43	43	Sangat rendah

Lampiran 7. Deskriptif Statistik

Statistics

		Forehand Drive	Backhand Drive
N	Valid	19	19
	Missing	0	0
Mean		90.2105	80.3158
Median		90.0000	77.0000
Mode		105.00 ^a	105.00
Std. Deviation		16.70522	22.67415
Minimum		52.00	37.00
Maximum		109.00	109.00
Sum		1714.00	1526.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Forehand Drive

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52	1	5.3	5.3	5.3
	67	1	5.3	5.3	10.5
	70	1	5.3	5.3	15.8
	75	1	5.3	5.3	21.1
	77	1	5.3	5.3	26.3
	81	1	5.3	5.3	31.6
	83	1	5.3	5.3	36.8
	87	1	5.3	5.3	42.1
	89	1	5.3	5.3	47.4
	90	1	5.3	5.3	52.6
	95	1	5.3	5.3	57.9
	102	1	5.3	5.3	63.2
	104	1	5.3	5.3	68.4
	105	2	10.5	10.5	78.9
	106	1	5.3	5.3	84.2
	108	1	5.3	5.3	89.5
	109	2	10.5	10.5	100.0
	Total		19	100.0	100.0

Backhand Drive

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37	1	5.3	5.3	5.3
	43	1	5.3	5.3	10.5
	55	1	5.3	5.3	15.8
	58	1	5.3	5.3	21.1
	64	1	5.3	5.3	26.3
	68	1	5.3	5.3	31.6
	72	1	5.3	5.3	36.8
	75	2	10.5	10.5	47.4
	77	1	5.3	5.3	52.6
	78	1	5.3	5.3	57.9
	92	1	5.3	5.3	63.2
	102	1	5.3	5.3	68.4
	103	2	10.5	10.5	78.9
	105	3	15.8	15.8	94.7
	109	1	5.3	5.3	100.0
Total		19	100.0	100.0	

Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Peneliti sedang menjelaskan kepada siswa



Gambar 2. Peneliti sedang menjelaskan kepada siswa



Gambar 3. Tes keterampilan *backhand*



Gambar 4. Tes keterampilan *backhand*



Gambar 5. Tes keterampilan *forehand*



Gambar 5. Tes keterampilan *forehand*