

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Bermain Tenis Meja

Permainan tenis meja merupakan salah satu dari cabang olahraga permainan yang mempergunakan bola kecil. Menurut Sutarmin (2007: 4) permainan tenis meja dikenal bangsa Indonesia kira-kira pada tahun 1930. Pada waktu itu permainan tenis meja hanya dimainkan oleh keluarga-keluarga dari Belanda dan suatu kelompok masyarakat tertentu saja, dan juga waktu itu olahraga tenis meja dimainkan guna mengisi waktu luang atau hanya untuk rekreasi orang-orang Belanda di balai-balai pertemuan.

Permainan tenis meja merupakan permainan yang sangat unik dan bersifat kreatif, sehingga permainan tenis meja banyak digemari oleh sebagian besar lapisan masyarakat Indonesia baik oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Secara historis permainan tenis meja tidak diketahui secara pasti kapan mulai dimainkan dan siapa pertama kali memainkannya. Menurut Sutarmin (2007: 2) pada tahun 1890 mulai mengenal permainan tenis meja, kemudian mengalami pasang surut. Pada tahun 1920-an, permainan ini mulai berkembang lagi, ditandai dengan munculnya klub-klub tenis meja di seluruh dunia, terutama di Eropa. Dengan berkembangnya permainan tenis meja, maka didirikan Federasi Tenis Meja Internasional "ITTF" (*International Table Tennis Federation*).

Sedangkan pada tahun 1952 didirikan federasi tenis meja di negara-negara Asia dengan nama “*Table Tennis Federation of Asia*”.

Bermain tenis meja, yaitu suatu kemampuan menerapkan berbagai kemampuan dan keterampilan teknik, fisik dan psikis dalam suatu permainan tenis meja. Menurut Sutarmin (2007: 14) Dalam permainan tenis meja, teknik-teknik khusus sering kali membedakan cara bermain seorang pemain dengan pemain lainnya. Teknik-teknik tersebut meliputi teknik dasar seperti memegang bet, juga teknik lanjutan seperti memukul bola, menerima dan melakukan *smash*.

Menurut A. M. Bandi Utama, R. Sunardiyanto, dan Soni Nopembri (2004: 5), “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 di pukul 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 pukulannya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tenis meja adalah permainan yang menggunakan meja untuk memantulkan bola yang dipukul oleh seseorang pemain dengan menggunakan bola kecil yang harus mampu melewati atau menyeberangkan bola dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah memantul di daerah permainan sendiri. Sehubungan dengan hal itu, diperlukan keterampilan dasar yang baik dan benar selain didukung dengan faktor-faktor lainnya. Menurut A. M. bandi Utama (2004: 2) keterampilan permainan tenis meja antara lain: (a)

pegangan (*grip*), (b) sikap atau posisi bermain (*stance*), (c) jenis-jenis pukulan (*stroke*), (d) kerja kaki (*footwork*).

a. Pegangan (*grip*)

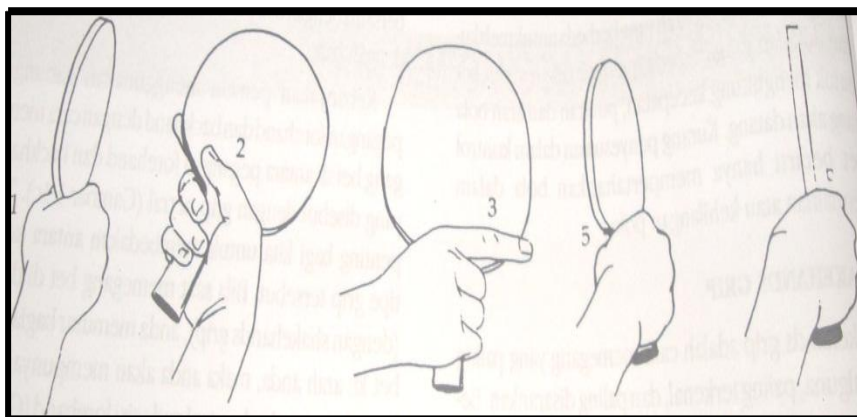
Teknik memegang bet merupakan langkah awal yang paling penting dalam belajar tenis meja. Apabila sejak awal cara memegang bet sudah salah, maka pemain tersebut akan kesulitan dalam mempelajari teknik permainan selanjutnya. Menurut Sutarmin (2007: 15) kualitas permainan tenis meja juga dipengaruhi oleh teknik memegang raket atau bet. Oleh karena itu, setiap pemain tenis meja harus menguasai teknik dasar memegang bet. Adapun macam-macam teknik memegang bet adalah sebagai berikut (1) *shakehand grip*, (2) *penholder grip*.

1) *Shakehand grip*

Shakehand grip adalah cara memegang bet yang paling terkenal di dunia. Cara ini memberi kesempatan untuk bermain dengan baik terlebih lagi dalam melakukan pukulan *backhand*. Teknik memegang bet *shakehand grip* seperti orang melakukan jabat tangan. Teknik ini sangat digemari oleh atlet-atlet tenis meja di negara-negara Eropa, karena sifatnya multiguna. Dengan teknik ini, pemain dapat menggunakan kedua sisi bet sehingga mudah memukul bola, baik secara *forehand* maupun *backhand*.

Cara memegang bet *shakehand grip* menurut Larry Hodges (2007: 15), yaitu; “(a) dengan bidang bet yang tegak lurus dengan lantai, pegangan ber seakan-akan anda sedang bersalaman, (b) luruskan jari telunjuk anda di bagian bawah

bidang permukaan bet dengan ibu jari di permukaan bet lainnya”. Ibu jari harus sedikit ditekuk dan lemas agar kuku ibu jari tegak lurus dengan permukaan bet yang akan digunakan untuk memukul (bagian dari ibu jari dan telunjuk jari harus berada di dekat bagian bawah dan tidak melintang ke arah atas bet. Ibu jari tidak boleh terlalu merapat bet. Walaupun beberapa pemain melakukannya saat memukul *backhand* dan mengayun bet ke belakang untuk memukul *forehand*).



Gambar 1. Pegangan *Shakehands Grip*
(Larry Hodges 2007: 16)

Pada kedua versi *grip* tersebut, bet dipegang antara tiga jari di bagian belakang serta ibu jari dan telunjuk di bagian depan. Ketiga jari di bagian belakang memberikan penahan pada bet saat melakukan pukulan.

Adapun kelebihan dan kekurangan menggunakan pegangan *Shakehands grip* menurut Larry Hodges (2007: 15) adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan:
 - 1) Pegangan yang paling multiguna.
 - 2) Satu-satunya pegangan yang memungkinkan melakukan pukulan *backhand* memutar.
 - 3) Pegangan yang paling baik untuk pukulan *backhand*.
 - 4) Pegangan yang paling baik untuk bermain jauh dari meja.

- 5) Pegangan yang paling baik untuk permainan bertahan.
- 6) Dapat memukul dengan kuat ke sudut meja.
- b) Kekurangan:
 - 1) Lemah menghadapi pukulan di tengah meja.
 - 2) Sulit untuk menggunakan pergelangan tangan pada beberapa pukulan.

2) *Penhold grip*

Penhold grip merupakan teknik memegang bet nomor 2 (dua) di dunia. Cara ini paling baik untuk melakukan pukulan *forehand*, tetapi sulit untuk melakukan pukulan *backhand*. Pemain yang menggunakan pegangan *penhold grip* mempunyai pergerakan kaki yang cepat, yang membuat dia mampu bermain dengan banyak melakukan pukulan *forehand*.

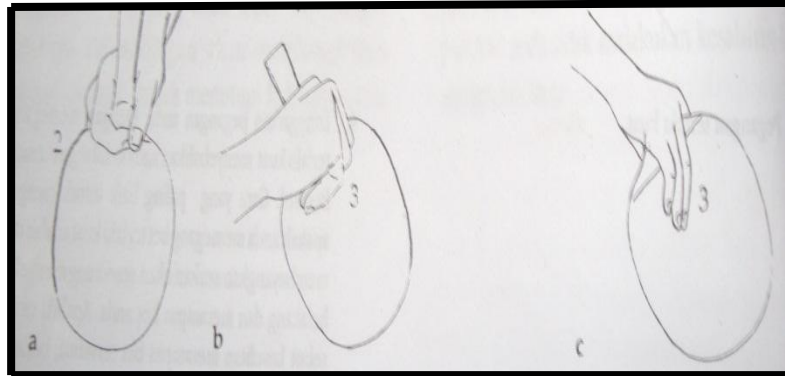
Adapun teknik pegangan bet dengan *penhold grip* menurut Larry Hodges (2007: 18) sebagai berikut:

- a) Pegang bet mengarah ke bawah tangan, pegangan mengarah ke atas (pegangan bet tepat di mana pegangan menyatu dengan bidang bet dengan menggunakan ibu jari dan jari telunjuk). Cara ini sama dengan memegang pena.
- b) Anda dapat saja menekukkan tangan yang lainnya pada sisi bet yang lainnya atau pegangan gaya China atau memasukkannya mengarah ke bagian bawah bet dengan jari yang diharapkan (*penhold grip* gaya Korea).

Kelebihan dan kekurangan dari pegangan *penhold grip* menurut Larry Hodges (2007: 18) adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan:
 - 1) Sangat baik untuk melakukan pukulan *forehand*.
 - 2) Pukulan *backhand* yang cepat.
 - 3) Mudah menggunakan pergelangan tangan pada setiap pukulan khususnya pada saat melakukan servis.
 - 4) Tidak ada kelemahan bermain di tengah meja.
- b) Kelemahan:

- 1) Pukulan *backhand* kadang-kadang tersendat dan lebih terbatas.
- 2) Tidak baik untuk melakukan pukulan bertahan kecuali pukulan *block*.
- 3) Pukulan *backhand* yang jauh dari meja menjadi lemah.



Gambar 2. Pegangan *Penhold Grip*
(Larry Hodges 2007: 18)

b. Sikap atau Posisi Bermain (*stance*)

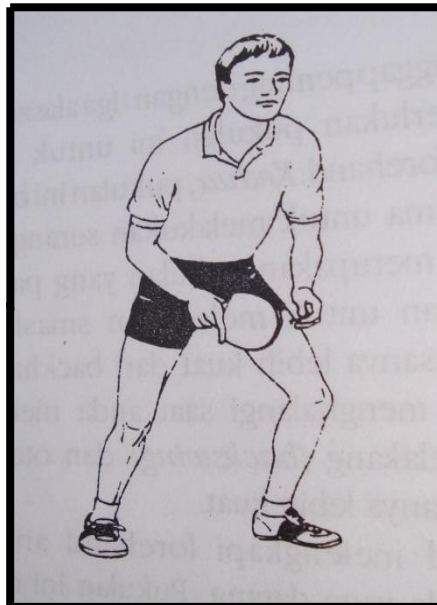
Stance di sini berarti posisi kaki, badan, dan tangan. Pada saat siap digunakan bola atau pada saat memukul bola.

Menurut Larry Hodges (2007: 34) seorang pemain tenis meja yang top berdiri dengan kaki menapak dan badan dibungkukkan dan bersiap untuk melakukan pukulan *forehand* yang kuat. Ia dapat saja memukul pukulan yang lemah atau mendatar ke arah wajahnya. Hal yang sama juga berlaku dalam tenis meja seseorang pemain tidak dapat melakukan pukulan yang keras kecuali pemain tersebut berada pada posisi siap.

Kebanyakan pemain berdiri menghadap *endline* (yakni, kaki mereka mengarah tegak lurus dengan garis di ujung meja yang disebut *endline*). Posisi ini tepat untuk pemain yang mengandalkan pukulan *backhand*, tetapi hampir semua pemain kelas atas, baik yang mengandalkan *backhand* maupun *forehand*, bagi mereka posisi siap yang sempurna adalah dengan kaki kanan diletakkan sedikit di

belakang, tapi tubuh tetap menghadap meja atau datangnya arah bola. Ini menempatkan kita pada posisi yang baik untuk melakukan pukulan *forehand* maupun *backhand*. Berat badan kita harus bertumpu bagian dalam jantung kaki anda, yang dibagi dengan rata. Usahakan agar tumit tidak menyentuh lantai. Lutut harus ditekukkan, dengan badan yang sedikit dicondongkan. Semakin tinggi badan kita, semakin perlu untuk menekuk lutut. Ini membuat tubuh kita memendek dan memungkinkan kita untuk memutar dengan segala arah dengan sangat cepat.

Bet kita harus di arahkan ke arah lawan, dengan demikian kita dapat bergerak ke dua arah dengan cepat dan seimbang. Gunakan tangan yang bebas sebagai penyeimbang, jangan biarkan tangan itu tergantung saja. Jaga agar pergelangan tangan tetap berada di atas siku setiap saat.



Gambar 3. Posisi Siap
(Larry Hodges 2007:34)

c. Jenis Pukulan (*Stroke*)

Teknik pukulan merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan tenis meja di samping teknik dasar yang lain yang harus dikuasai oleh pemain tenis meja. Pukulan (*stroke*) dalam permainan tenis meja ada berbagai teknik pukulan menurut Sutarmin (2007: 27) antara lain:

- 1) *Drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara bola di pukul dengan gerakan dari bawah serong ke atas. Posisi bet dalam keadaan tertutup. Pukulan ini dapat dilakukan untuk menyerang lawan dan mengontrol bola, pukulan *drive* juga dapat dilakukan secara *forehand* maupun *backhand*.
- 2) *Push* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara bola didorong dengan bet dan posisi bet terbuka. Pada waktu melakukan pukulan *push* tubuh harus dalam posisi berdiri dengan sempurna. Pukulan *push* dapat dilakukan secara *forehand* maupun *backhand*.
- 3) *Chop* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara seperti menebang pohon, tangan yang memegang bet berada di atas bola yang akan dipukul. Bet dikenakan bola bagian belakang dan arah pukulan ke bawah. Pukulan *chop* dapat dilakukan secara *forehand* maupun *backhand*.
- 4) *Block* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara bola ditutup dengan bet. Usahakan bola yang di *block* harus kembali ke meja lawan. *Block* biasanya digunakan ketika lawan menggunakan pukulan *spin*. *Block* dapat dilakukan secara *forehand* maupun *backhand*.

d. Kerja Kaki (*Foot Work*)

Footwork adalah kemampuan bergerak untuk melakukan pukulan. Menurut Sutarmin (2007: 20) setiap atlet tenis meja yang ingin bermain dengan baik harus didukung dengan gerakan lincah dan cepat mengikuti bola yang akan dipukul. Gerakan kaki yang lincah dan cepat dapat membantu pemain mengatasi pukulan dari lawan.

2. Hakikat *Forehand* dan *Backhand*

a. *Forehand*

Menurut Larry Hodges (2007: 36) *forehand* adalah pukulan yang dilakukan di sebelah kanan pemain dan pemain kidal di sebelah sisi kirinya. Pukulan *forehand* merupakan jenis pukulan tenis meja yang mempunyai peranan penting untuk meraih kemenangan.

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

- 1) Seorang pemain 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*.

Cara melakukan pukulan *forehand* menurut Larry Hodges (2007: 34), yaitu mulailah dengan berdiri menghadap meja, kaki kanan sedikit ditarik ke arah belakang, putar tubuh anda ke arah kanan dengan bertumpu pada pinggang, dengan tangan yang diayunkan ke arah luar. Jagalah agar siku tetap berada di depan pinggang. Pindahkan berat badan ke kaki kanan. Saat mengayunkan tangan ke belakang (*backswing*) jaga agar bet tetap tegak lurus dengan lantai. Ujung bet dan tangan harus sedikit mengarah ke bawah, dengan siku kira-kira 120 derajat.

Lakukan ayunan ke arah depan (*forward swing*) dengan memutar berat badan anda ke depan ke kaki kiri. Pada saat yang bersamaan, putar pinggang dan tangan ke arah depan, jaga agar siku tidak berubah. Sudut

siku harus dikurangi menjadi kira-kira 90 derajat. *Backswing* dan *forward swing* harus dilakukan dalam satu gerakan. Lakukan kontak saat kira-kira bola berada pada bagian puncak pantulan, di bagian depan sedikit ke arah kanan dari tubuh. Bet harus berputar di sekitar bagian atas dan bagian belakang bola untuk menimbulkan *topspin*. Untuk mendapatkan pukulan *forehand* yang keras atau untuk menghadapi *topspin*, bet harus ditutup dan kontak dilakukan di bagian belakang bola mengarah ke bagian atas bola. Untuk *forehand* yang lebih lunak atau untuk menghadapi *backspin* bet harus dibuka dan kontak dilakukan di bagian bawah bola.

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

b. *Backhand*

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

Larry 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. Berbeda dengan *penhold*

grip yang memakai satu karet atau hanya satu sisi bagian karet untuk memukulnya.

Cara melakukan pukulan *backhand* menurut Larry Hodges (2007: 35) adalah 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 anda tidak berubah. Mulailah dengan *forwardsing* dengan memutar tangan bagian depan ke arah depan. Gerakan siku ke arah depan cukup hanya untuk menjaga bet agar bergerak dalam garis lurus.

Saat kontak, sentakkan pergelangan tangan ke arah depan dan bet dalam keadaan tertutup. Bet berputar di sekitar bola untuk menimbulkan *topspin* yang pada dasarnya lebih susah untuk dikembalikan. Untuk pukulan yang lebih kuat, pukullah lurus mengarah ke bola dengan sedikit *spin*, maka akan menimbulkan berputarnya bola sehingga akan sulit untuk dikembalikan. 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.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *backhand* adalah memukul bola dengan posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke belakang, atau posisi punggung tangan yang memegang bet menghadap ke depan, dengan posisi tangan seperti berjabat tangan bila menggunakan pegangan *shakehand grip*. Pukulan yang dilakukan dengan menggerakkan bet ke arah kiri siku bagi pemain

yang menggunakan tangan kanan, dan kebalikannya bagi pemain yang menggunakan tangan kiri.

c. *Drive*

Menurut Sutarmin (2007: 27) *drive* adalah bola yang datang dari arah lawan diterima dengan gerakan bet dipukulkan pada bola, dengan gerakan dari bawah serong ke atas. Posisi bet dalam keadaan tertutup. Pukulan *drive* dilakukan untuk menyerang lawan dan mengontrol bola. Pukulan *drive* dapat dilakukan secara *forehand* dan *backhand*. Sedangkan menurut Akhmad Damiri dan Nurlan Kusnaedi (1992: 95) *drive* adalah teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *drive* adalah teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup.

3. Hakikat Penilaian

a. Pengertian Penilaian

Ada banyak pengertian mengenai penilaian dalam proses belajar mengajar. Beberapa pengertian penilaian tersebut antara lain:

- 1) Suharsimi Arikunto (1995: 3) mengemukakan bahwa penilaian dalam pendidikan adalah kegiatan menilai yang terjadi dalam kegiatan pendidikan atau sekolah.
- 2) Nana Sudjana (1992: 2) mengemukakan bahwa penilaian yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan

intruksional telah dicapai atau dikuasai siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar).

- 3) Oemar Hamalik (2003: 210) mengemukakan bahwa penilaian adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai (*assess*) keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu system pengajaran.
- 4) Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat (1), evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak- pihak yang berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga dan program pendidikan (Sukardi, 2009: 1).

Keempat pengertian mengenai penilaian diatas menerangkan bahwa pada dasarnya penilaian adalah suatu usaha untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa dalam proses belajar yang direncanakan, dengan suatu alat ukur tertentu.

b. Jenis Penilaian

Terdapat beberapa jenis penilaian, salah satunya adalah jenis penilaian yang dilihat dari fungsinya. Nana Sudjana (1992: 5) membedakan beberapa macam jenis penilaian, yaitu : (1) penilaian formatif, (2) penilaian sumatif, (3) penilaian diagnostik, (4) penilaian

selektif, (5) penilaian penempatan. Untuk memperjelas akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penilaian Formatif
Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir proses belajar mengajar untuk melihat tingkah keberhasilan proses belajar- mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pembelajaran.
- 2) Penilaian Sumatif
Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk bukan kepada proses.
- 3) Penilaian Diagnostik
Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus-kasus dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.
- 4) Penilaian Selektif
Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian Penempatan
Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogram sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain penilaian ini berorientasi kepada kesiapan untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

c. Sistem Penilaian

Sistem penilaian adalah cara yang digunakan dalam menentukan derajat keberhasilan hasil penilaian sehingga kedudukan siswa dapat diketahui, apakah telah mengetahui tujuan intruksional ataukah belum.

Pengertian ini disampaikan oleh Nana Sudjana (1992: 7), yang membagi sistem penilaian terbagi kedalam dua sistem:

- 1) Penilaian Acuan Norma (PAN)
Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang diacukan kepada rata-rata kelompoknya. Dengan demikian dapat diketahui posisi kemampuan siswa dalam kelompoknya. Untuk itu kriteria yang digunakan dalam menentukan derajat prestasi siswa, dibandingkan dengan nilai rata-rata kelasnya. Dengan kata lain, prestasi yang dicapai seseorang posisinya sangat bergantung pada prestasi kelompoknya.
- 2) Penilaian Acuan Patokan (PAP)
Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Sistem penilaian ini mengacu pada derajat konsep belajar tuntas. Oleh karena itu, semakin tinggi kriteria yang digunakan, makin tinggi pula derajat penguasaan belajar yang dituntut dari para siswa sehingga makin tinggi kualitas hasil belajar yang diharapkan.

d. Syarat Alat Ukur untuk Penilaian

Setiap penilaian harus memiliki alat ukur yang memenuhi persyaratan. Oemar Hamalik (2003: 207) merumuskan persyaratan-persyaratan sebagai berikut:

- 1) Validitas, artinya alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dinyatakan valid (sahih) bila tes itu benar-benar mengukur apa yang hendak dites.
- 2) Keandalan, suatu alat ukur memiliki keandalan (*reliability*) apabila menunjukkan ketepatan hasilnya dengan kata lain orang yang dites akan mendapatkan skor yang sama antara pengtesan pertama dengan pengtesan berikutnya.
- 3) Objektivitas, alat ukur harus benar-benar mengukur apa yang diukur tanpa adanya interpretasi yang tidak ada kaitannya dengan alat ukur tersebut. Guru harus menilai dengan kriteria yang sama bagi setiap pekerjaan tanpa membeda-bedakan siswa yang satu dengan yang lain.
- 4) Efisiensi, alat ukur harus dapat digunakan tanpa memerlukan banyak waktu dan uang. Ini tidak berarti bahwa penilaian yang baik harus dilakukan dengan sedikit waktu, uang, dan usaha.

Penggunaan hal-hal tersebut bergantung pada tujuan penilaian dan jumlah siswa yang dinilai.

- 5) Kegunaan (*usefulness*), alat ukur harus berdayaguna (*usefulness*) dalam arti, memperoleh keuntungan berupa keterangan tentang siswa yang dapat digunakan untuk memberikan bimbingan sebaik-baiknya bagi siswa.

e. Tujuan Penilaian

Tujuan penilaian secara umum adalah untuk memberikan penghargaan terhadap pencapaian belajar siswa dan memperbaiki program dan kegiatan pembelajaran. Secara lebih khusus, Nana Sudjana (1992: 4) berpendapat tentang tujuan penilaian adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan mendeskripsikan kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lain.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran disekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran, serta strategi pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak yang berkepentingan. Pihak berkepentingan yang dimaksud meliputi masyarakat, pemerintah, dan para orang tua siswa.

Menurut Ismaryati (2008: 4) tujuan penilaian adalah memberikan informasi tentang kemajuan yang dicapai dalam pembelajaran yang dikerjakan siswa.

4. Hakikat Atlet Yuniior

Atlet biasanya disebut juga dengan olahragawan. Menurut Sukadiyanto (2005: 4) olahragawan adalah orang yang menggeluti dan aktif melakukan latihan untuk meraih prestasi pada cabang olahraga yang dipilihnya. Untuk meraih prestasi yang diinginkannya, olahragawan harus berlatih secara intensif dan terprogram, berupa latihan fisik dan latihan teknik.

Yuniior biasanya sering dianggap sebagai atlet yang masih kecil atau masih muda, baik itu dalam kegiatan olahraga ataupun kegiatan lainnya. Atlet yuniior dalam olahraga biasanya merupakan atlet baru belajar mengenai olahraga. Atlet yuniior dalam tenis meja banyak di jumpai dalam suatu klub-klub tenis meja, dan biasanya atlet yuniior kebanyakan didominasi oleh anak-anak kecil. Anak-anak kecil yang ingin lebih mengerti banyak tentang olahraga tenis meja akan belajar tenis meja. Nantinya dalam suatu klub tersebut akan diajarkan mengenai cara bermain tenis meja yang benar dan teknik-teknik bermain tenis meja yang baik. Atlet yuniior di sini, yaitu atlet yang berumur 14 ke atas dan 18 tahun ke bawah. Pengalaman bertanding dan intensitas latihan juga masuk dalam kriteria. Misalnya sudah pernah mengikuti pertandingan daerah atau nasional berapa kali, dan juga sudah latihan tenis meja berapa tahun. Pada

umur 14-18 tahun anak-anak akan mudah diajarkan mengenai teknik-teknik bermain tenis meja yang baik dan benar. Untuk atlet tenis meja junior di Kota Yogyakarta pada tahun 2012 yang mengikuti pertandingan Sirkuit pada bulan Maret 2012 berjumlah 32 atlet.

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 berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan ini adalah:

1. Hasil penelitian tim peneliti A. M Bandi Utama, Dkk. FIK, UNY, 2004 yang berjudul “Kemampuan Bermain Tenis Meja Studi Korelasi Antara Kelincahan dan Kemampuan pukulan dengan Kemampuan Bermain Tenis Meja”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2004 dengan orang coba mahasiswa FIK Program D2 PGSD penjas yang mengambil mata kuliah tenis meja semester 2. Seluruh mahasiswa dijadikan subjek sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi. Data dikumpul melalui metode survei dan model latihan tes, model latihan analisa uji normalitas dan linieritas. Aturan untuk menerima dan menolak pada taraf signifikan 5%. Kesimpulan yang diperoleh terhadap besarnya sumbangan masing-masing variabel terhadap kemampuan bermain tenis meja adalah sebagai berikut:
 - a. Hubungan antara kelincahan dan kemampuan bermain tenis meja sebesar 32 %

- b. Hubungan antara kemampuan pukulan dan kemampuan bermain tenis meja sebesar 30,3%
 - c. Hubungan antara kelincahan dan kemampuan pukulan terhadap kemampuan tenis meja sebesar 68%
2. Hasil penelitian Suisdareni, 2012 yang berjudul “Kemampuan Ketepatan *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* Atlet Tenis Meja Pemula Putra Kota Yogyakarta”. penelitian ini dilakukan pada tahun 2012 dengan sampel atlet pemula putra Kota Yogyakarta. penelitian ini bertujuan memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi yang dinyatakan dalam bentuk angka. Metode yang digunakan adalah metode survei, dengan teknik pengambilan data melalui tes dan pengukuran. Kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:
- a. Kemampuan ketepatan *forehand drive* atlet tenis meja pemula putra di Kota Yogyakarta adalah masuk dalam kategori sangat baik (35%), baik (20%), cukup (20%), kurang (15%) dan sangat kurang (10%).
 - b. Kemampuan ketepatan *backhand drive* atlet tenis meja pemula putra di Kota Yogyakarta adalah masuk dalam kategori sangat baik (35%), baik (5%), cukup (30%), kurang (15%) dan sangat kurang (15%).
 - c. Frekuensi latihan, lama berlatih, pengalaman bertanding dan prestasi yang pernah dicapai berpengaruh pada kemampuan ketepatan *forehand drive* dan *backhand drive* atlet tenis meja pemula putra di Kota Yogyakarta.

C. Kerangka Berfikir

Mengingat bahwa dalam permainan tenis meja *forehand drive* dan *backhand drive* sangat penting, karena sebagai dasar permainan tenis meja. Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat dijadikan suatu kerangka berfikir, dalam suatu permainan tenis meja yang begitu kompleks gerakannya dilakukan dengan cepat dan tepat dan dalam situasi yang bervariasi maka dibutuhkan suatu latihan pukulan yang baik agar dapat mendukung permainan tersebut. Teknik tersebut dapat dilatih. Diharapkan dengan latihan yang intensif dan terprogram atlet junior di klub Kota Yogyakarta mempunyai kemampuan ketepatan *forehand drive* dan *backhand drive* yang baik. Untuk mengetahui kemampuan ketepatan ini diperlukan survei mengenai kemampuan ketepatan *forehand drive* dan *backhand drive* atlet junior di klub Kota Yogyakarta.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka pertanyaan penelitian yang dapat diajukan adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat kemampuan ketepatan *forehand drive* pada atlet tenis meja junior di klub Kota Yogyakarta?
2. Seberapa besar tingkat kemampuan ketepatan *backhand drive* pada atlet tenis meja junior di klub Kota Yogyakarta?
3. Lebih baik manakah kemampuan ketepatan *forehand drive* dan *backhand drive* pada atlet tenis meja junior di klub Kota Yogyakarta?