

## **JUDUL PENELITIAN:**

### **PENYUSUNAN *DRIVE STROKES TEST* DALAM PERMAINAN TENIS MEJA UNTUK MAHASISWA PGSD PENDIDIKAN JASMANI FIK UNY**

**Oleh: A.M. Bandi Utama, M.Pd. Dosen Jurusan POR FIK UNY**

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun *drive stroke test* dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY.

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode survey dengan tes dan pengukuran. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa semester IV PGSD Penjas FIK UNY yang mengambil mata kuliah olahraga pilihan tenis meja pada tahun akademik 2011/2012 sejumlah 38 mahasiswa. Analisis data penelitian dengan mencari reliabilitas tes dengan teknik test-retest.

Hasil penelitian adalah tersusunnya instrument tes *drive stroke (drive stroke test)* yang layak untuk dijadikan salah satu instrument dalam penilaian dalam permainan tenis meja dengan reliabilitas tes sebesar 0,89.

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Mahasiswa S1 PGSD Penjas di semester IV diwajibkan menempuh mata kuliah olahraga pilihan salah satunya tenis meja dengan bobot satu sks praktik. Hasil akhir dari mata kuliah olah raga pilihan tenis meja ini adalah diharapkan para mahasiswa yang menempuhnya secara praktik dapat bermain tenis meja dengan mempraktikkan berbagai kemampuan teknik dasar dan taktik dalam permainan tennis meja dengan baik, sedang secara teoritik mahasiswa mampu memahami hakikat permainan tennis meja, pengetahuan sarana dan prasarana, teknik dasar, taktik permainan, perwasitan, dan penyelenggaraan pertandingan, serta mahasiswa mampu mengemas permainan tennis meja ini sebagai materi pendidikan jasmani di sekolah.

Penilaian terhadap mahasiswa yang menempuh mata kuliah olahraga pilihan tennis meja pada akhir semester tidaklah mudah karena belum adanya

alat penilaian yang baku khususnya untuk menilai keterampilan bermain tenis meja secara menyeluruh. Menilai dengan cara mempetandingkan antar mahasiswa melalui kompetisi penuh/setengah kompetisi mungkin ideal karena akan memperlihatkan urutan/rangking antar mahasiswa tersebut dari yang paling atas sampai dengan urutan paling bawah, tetapi penilaian semacam ini mahal karena membutuhkan waktu yang relatif lama, tenaga banyak terkuras, dan kurang praktis. Oleh karena itu dibutuhkanlah suatu alat penilaian kemampuan bermain tennis meja yang mudah, sederhana, dan praktis.

Salah satu alat tersebut adalah tes kemampuan *drive stroke* dalam tenis meja untuk mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY, yang perlu dicari secara empirik melalui penelitian agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka timbullah permasalahan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana menyusun alat penilaian kemampuan *drive stroke* dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY?"

### **2. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun alat penilaian kemampuan *drive stroke* dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY.

### **3. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pelaksanaan mata kuliah olah raga pilihan tenis meja utamanya prodi PGSD Penjas dan dosen pengampu mata kuliah olah raga pilihan tenis meja sebagai salah satu alat penilaian terhadap mahasiswanya.

### **B. Kajian Pustaka**

Hakikat permainan tenis meja adalah memukul bola ke arah permukaan meja lawan melalui atas net dengan aturan tertentu untuk memperoleh angka sebelas dengan sesingkat-singkatnya atau selisih dua setelah terjadi angka sepuluh sama. Dalam permainan ini dibutuhkan kemampuan fisik yang prima, kemampuan teknik yang tinggi, kemampuan taktik, serta mental bertanding yang baik untuk memenangkan suatu permainan.

Kemampuan teknik sangat menunjang dalam penguasaan permainan tenis meja. Beberapa kemampuan teknik yang ada dalam permainan tenis meja yaitu: teknik memegang alat pemukul (*grip*), teknik berdiri (*stance*), teknik memukul (*stroke*), dan teknik gerakan kaki (*footwork*). Kemampuan teknik ini hendaknya dikuasai oleh setiap pemain tenis meja untuk menunjang kemampuan bermain secara nyata.

Kemampuan teknik pukulan dalam tenismeja merupakan faktor penting dalam permainan tenis meja karena melalui pukulan inilah permainan dapat berlangsung dan memperoleh angka. Teknik pukulan ini meliputi : *service*, *drive*,

*block, chop, smash, looped, dropshot, push, dll*, yang dapat dilakukan melalui *forehand* maupun *backhand* dengan berbagai putaran maupun tanpa putaran.

### **1. Hakikat *Drive Stroke***

Pukulan drive dalam tenis meja merupakan salah satu teknik dasar pukulan dalam tenis meja, sehingga teknik ini perlu dikuasai dengan baik oleh para pemain tenis meja. Kertamanah (1993:26) menyatakan bahwa pukulan drive adalah pukulan yang sering disebut lift, merupakan dasar dari berbagai pukulan serangan. Sedang Damiri dan Kusmaedi (1991:95) menyatakan bahwa drive adalah teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup. Besarnya sudut yang diakibatkan oleh gerakan kemiringan bet bervariasi sesuai dengan arah jatuhnya bola, kecepatan datangnya bola, putaran bola yang datang dan tujuanukulannya. Pukulan ini dapat digunakan sebagai serangan maupun mengontrol bola. Simpson (1980:39) berpendapat bahwa pukulan drive jenis pukulan keras disertai gerakan tangan bebas yang berakibat dengan pukulan ini bola akan melaju dengan kecepatan tinggi. Selanjutnya Soetomo (1985:558) menyatakan bahwa pukulan drive merupakan suatu pukulan yang terdiri dari dua komponen yaitu komponen tenaga dari bawah ke atas dan komponen dari belakang ke depan sama besar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pukulan drive dalam tenis meja adalah teknik memukul bola dengan menggunakan bet bergerak dari bawah ke atas dan dari belakang ke depan sama besar dengan posisi sudut bet tergantung dari arah jatuhnya bola, kecepatan dan putaran bola, serta tujuan yang ingin dicapai, dengan cepat dan tepat.

## **2. Teknik Gerakan *Drive Stroke***

Pukulan drive dalam tenis meja merupakan salah satu teknik pukulan yang cepat, sehingga perlu didukung oleh kemampuan fisik yang prima. Selain itu teknik pukulan ini juga merupakan suatu gerakan yang kompleks terdiri dari beberapa unsur gerakan, antara lain gerakan ayunan lengan ke belakang bawah, ayunan lengan saat perkenaan, dan gerak lanjut, sedang unsur gerak lain yaitu gerakan tubuh memutar mengikuti gerakan lengan baik ke belakang dan ke depan dilanjutkan gerakan lanjutan. Pukulan drive ini dapat dilakukan secara forehand atau backhand. Menurut Soetomo (1985:556-563) menyatakan bahwa dalam melakukan pukulan forehand drive harus memperhatikan tiga hal yaitu ayunan ke belakang dan titik pemberhentian, titik perkenaan/saat perkenaan, dan gerak lanjut atau *follow through*. Sedang *backhand drive* sebagian besar menggunakan gerakan lengan bawah saja.

## **3. Faktor-faktor Penentu Keberhasilan *Drive Stroke***

Pukulan drive dalam permainan tenis meja merupakan jenis pukulan untuk menyerang sehingga dapat dikategorikan pukulan tipe serang. Pemain dengan tipe serang memiliki persyaratan khusus seperti mempunyai kecepatan, *power*, kelincahan, kelentukan, dan daya tahan yang baik. Hal ini sependapat dengan Soetomo (1985:568) bahwa pemain tipe serang harus memiliki kecepatan, kelincahan, olah kaki, fisik kuat, dan daya tahan tinggi. Oleh sebab itu keberhasilan pukulan *drive* dapat ditentukan oleh faktor kecepatan, *power*, kelincahan, kelentukan, dan daya tahan yang baik.

#### **4. Tes Dalam Permainan Tenis Meja**

Penilaian dalam pembelajaran tenis meja tidak lepas dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran dalam tenis meja tidak lepas dari tujuan pada umumnya menyangkut tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah psikomotorik antara lain dalam segi penilaian teknik permainan tenis meja seperti menilai kemampuan pukulan drive. Penilaian ini membutuhkan suatu instrument yang dapat diandalkan atau baik. Instrument yang baik akan menghasilkan data yang baik yang dapat untuk membuat keputusan yang tepat. Suatu tes yang baik hendaknya memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan, seperti pendapat Wahjoedi (2001:28) instrument yang baik memenuhi kriteria: validitas, reliabilitas, obyektivitas, dan praktibilitas.

### **C. Metode Penelitian**

#### **1. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY tahun ajaran 2011/2012 yang mengikuti mata kuliah olahraga pilihan tenis meja sejumlah 38 mahasiswa.

#### **2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode dalam penelitian ini adalah metode survai dengan teknik tes perbuatan

### **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan *drive stroke* dalam permainan tennis meja adalah: *drive stroke test* yaitu kemampuan testi untuk memukul bola dengan memantul di lantai lebih dahulu ke arah sasaran yang telah ditentukan selama 30 detik, hasil yang dicatat adalah jumlah pukulan yang syah selama 30 detik tersebut.

### **4. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini ingin menyusun suatu tes keterampilan yang baik maka dalam menganalisis data akan mencari reliabilitas tes melalui teknik tes-retes untuk mengetahui secara empirik kesahihan dan keterandalan tes keterampilan tersebut dengan taraf signifikansi 5%, sehingga layak digunakan sebagai instrument penelitian atau alat penilaian keterampilan dalam permainan tennis meja khususnya kemampuan *drive stroke*.

### **D. Bahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah tersusun suatu instrument untuk mengukur kemampuan *drive stroke* dalam permainan tenis meja yang mempunyai reliabilitas tes sebesar 0,89 secara empirik yang berarti instrument tersebut layak untuk mengukur variabel kemampuan *drive stroke* pada mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY atau subyek lain yang mempunyai karakteristik yang sama dengan subyek penelitian ini.

Selain itu juga telah tersusun norma penilaian kemampuan *drive stroke* berdasarkan rerata dan simpangan baku dengan kategori sangat tinggi, tinggi,

sedang, rendah dan sangat rendah. Dalam hal ini memudahkan dosen untuk menggolongkan kemampuan *drive stroke* sesuai dengan kategorialnya.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa telah tersusun instrument *drive stroke test* untuk mengukur kemampuan *drive stroke* untuk mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY

### **F. Daftar Pustaka**

Achmad Damiri dan Nurlan Kusmaedi. (1992). *Olahraga Pilihan Tennis Meja*. Jakarta: Depdikbud.

Alex Kartamanah. (1993). *Olahraga Tennis Meja 1*. Bandung: Pionir Jaya

\_\_\_\_\_. (1993). *Olahraga Tennis Meja 2*. Bandung: Pionir Jaya.

Arma Abdoellah.(1988). *Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta:Depdikbud.

Burn, Brian. (1979). *The Science of Table Tennis*. London: Pelham Books Ltd.

Saifudin Azwar. (1987). *Test Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Liberty.

Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Wahjoedi(2001).*Landasan Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Jakarta:PTRajagrafindo Persada.

**SEMINAR HASIL PENELITIAN**

**PENYUSUNAN *DRIVE STROKE TEST* DALAM PERMAINAN  
TENIS MEJA UNTUK MAHASISWA PGSD PENJAS FIK UNY**



**Oleh: A.M. Bandi Utama, M.Pd.  
NIP.196004101989031002  
Dosen POR FIK UNY**

**PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

### Data Penelitian

No.	x1	x2
1	18	20
2	26	25
3	21	22
4	20	20
5	22	21
6	23	24
7	20	22
8	19	20
9	18	20
10	19	20
11	24	24
12	23	23
13	22	21
14	24	23
15	19	20
16	22	22
17	21	20
18	20	22
19	19	20
20	20	21
21	21	21
22	23	23
23	20	21
24	20	22
25	22	20
26	18	19
27	20	22
28	24	25
29	18	18
30	25	26
31	18	18
32	25	24
33	26	25
34	24	24
35	23	22
36	23	23
37	19	20
38	20	20

N	38	38
minimal	18	18
maksimal	26	26
mean	21.29	21.66
median	21	21.5
modus	20	20
standev	2.39	2.00

TEST-  
RETEST = 0.895015

