

HUBUNGAN FOREHAND DAN BACKHAND DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN TENIS MEJA EKSTRAKURIKULER SISWA SMA NEGERI UNGGUL PIDIE JAYA

¹⁾ Khairul Fuadi; ²⁾ Edi Azwar; ³⁾ Aldiansyah Akbar

^{1,2,3)} Program Studi PENJASKERREK FKIP Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 15 Februari 2024

Revised: 23 Mei 2024

Accepted: 28 Juni 2024

Keywords: *forehand; backhand; tenis meja*

Email Corresponding Author:
edi.azwar@serambimekkah.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan *forehand* dan *backhand* merupakan pondamen dari teknik permainan tenis meja. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan *forehand* dan *backhand* yang masih belum dikuasai dengan baik. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan *forehand* dan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya, baik secara masing-masing maupun secara bersama-sama. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Subjek dari penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya, yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan data menggunakan tes dan pengukuran dengan instrumen yang digunakan adalah instrumen kemampuan *forehand* dan *backhand* tenis meja dari Moot-Lockhart *Table Tennis test*. Analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi sederhana untuk masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat, sedangkan untuk secara bersama-sama dengan korelasi ganda dan regresi ganda. Hasil penelitian diperoleh bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan *forehand* dengan keterampilan bermain tenis meja. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan *forehand* dan kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja

How to Cite:

Fuadi, K., Azwar, E., & Akbar, A. (2024). "Hubungan forehand dan backhand dengan keterampilan bermain tenis meja ekstrakurikuler siswa SMA Negeri Unggul Pidie Jaya". *JS Edu: Jurnal Seramoe Education*, 1 (2): 140-154.

PENDAHULUAN

Tenis meja atau ping pong adalah suatu olahraga raket yang dimainkan secara perorangan (untuk tunggal) atau beregu (untuk ganda). Di Tiongkok, nama resmi olahraga ini ialah "bola ping pong" (Tionghoa: *Pinyin: pīngpáng qiú*) Permainan tenis meja bermula pada tahun 1880-an di Inggris. Saat itu, masyarakat kelas atas di Victoria menganggap permainan ini sebagai hiburan seusai santap malam.

Pada Olimpiade Seoul 1988, tenis meja dipertandingkan untuk kali pertama. Perkembangan permainan tenis meja menjadi sumber inspirasi bagi PONG, sebuah video game terkenal yang dirilis tahun 1972.

Pada awal 1970-an, para pemain tenis meja Amerika Serikat diundang ikut serta dalam sebuah turnamen di Tiongkok. Peristiwa ini mencairkan ketegangan hubungan antara kedua negara. Istilah “Diplomasi Ping Pong” muncul ketika Presiden AS Richard Nixon tak lama kemudian berkunjung ke Tiongkok. Indonesia mengenal permainan tenis meja sebagai olahraga rekreasi, tahun 1930 yang dibawa oleh Belanda. Pada 5 Oktober 1951 dibentuklah Persatuan Ping Pong Seluruh Indonesia (PPPSI).

Setelah diadakan kongres yang diselenggarakan tahun 1958 di Surakarta, PPPSI berganti nama menjadi Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia (PTMSI). Tahun 1961, Indonesia resmi menjadi anggota ITTF (*International Table Tennis Federation*).

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.

Menurut Singgih D. Gunarsa (2004: 3-5) mempersiapkan kondisi mental sebaik-baiknya menjadi faktor yang sangat penting dalam persaingan pertandingan dan bahkan menjadi faktor penentu dalam suatu pertandingan kejuaraan. Tetapi, faktor mental tidak secara otomatis menjadi faktor penentu keberhasilan dalam persaingan pertandingan tanpa ada faktor-faktor yang lainnya. Ada tiga faktor yang menjadi penentu keberhasilan persaingan pertandingan selain faktor mental, yaitu: faktor fisik terdiri dari stamina, kekuatan, fleksibilitas, dan koordinasi. Jika membicarakan mengenai faktor fisik, maka tidak perlu adanya proses untuk membentuk suatu kondisi fisik menjadi seperti apa yang ditargetkan. Hal ini dicapai melalui prosedur latihan yang baik, teratur, sistematis dan terencana sehingga dapat membentuk kondisi yang siap untuk bertanding atau berpenampilan sebaik-baiknya.

Faktor fisik juga berkaitan dengan faktor keturunan (gen). ada faktor-faktor yang bisa lebih dikembangkan, tetapi hanya dalam mengembangkan faktor-faktor tertentu,

seperti stamina yang berkaitan dengan kapasitas vital paru-paru yang dimiliki, menjadi sesuatu yang khas bagi diri seseorang yang membedakannya dengan orang lain.

Penampilan seorang juga dipengaruhi oleh faktor keterampilan khusus yang dimiliki, yang harus dikembangkan menjadi suatu tampilan sesuai dengan yang diharapkan. Tidak mungkin mencapai prestasi yang luar biasa apabila tidak memiliki dorongan yang kuat dari dalam dirinya untuk berprestasi sebaik-baiknya. Faktor psikis yang dinilai berpengaruh terhadap penampilan seseorang adalah motivasi, emosi, keteguhan mental, dan lain-lain.

Raket atau bet yang digunakan untuk bermain tenis meja mempunyai ketentuan sebagai berikut (Sutarmin, 2007: 6):

- “1) bet dibuat dari kayu alami yang dapat dilapisi dengan bahan perekat seperti *fiber carbon*, *fiber glass*, atau bahan lainnya.
- 2) sisi bet yang digunakan memukul bola harus ditutupi karet.
- 3) karet boleh berbintik boleh juga tanpa bintik.
- 4) karet yang berbintik panjangnya tidak lebih dari 2 cm.
- 5) karet yang berbintik ke dalam ketebalannya tidak melebihi 4 mm.”

Sebagai seorang pemain hendaknya dapat mengontrol teknik permainannya sendiri dan dapat memperbaiki serta mengembangkannya. Untuk itu perlu adanya pembinaan sejumlah pukulan-pukulan yang merupakan dasar untuk meningkatkan mutu permainan yang diinginkan.

Di dalam permainan tenis meja ada dua macam pukulan Sutarmin (2007: 21):

1) Pukulan forehand

Pukulan forehand adalah pukulan yang dilakukan dimana pada waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke depan.

2) Pukulan backhand

Pukulan backhand adalah pukulan yang dilakukan dimana pada waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke belakang atau posisi punggung tangan yang memegang bet menghadap ke depan.

Dengan gambaran tersebut, pemain harus dapat membedakan antara pukulan forehand dan pukulan backhand. Misalnya orang yang memukul dengan tangan kanan akan memukul bola dengan pukulan backhand apabila ada di sebelah kirinya, dan melakukan pukulan forehand kalau bola di sebelah kanannya. Sebaliknya, orang yang memegang bet dengan tangan kiri (kidal) akan memukul bola dengan pukulan forehand

kalau bola yang dipukul berada di sebelah kirinya, dan akan memukul bola dengan pukulan backhand kalau bola yang dipukul berada di sebelah kanannya.

Untuk menyeragamkan penggunaan istilah maka yang akan dilihat adalah sudut pandang pemain yang tidak kidal atau pemain yang memegang bet dengan tangan kanan, karena pada umumnya orang akan mengatakan pukulan *forehand* kalau bola yang dipukul tersebut berada di sebelah kanannya dan akan mengatakan pukulan *backhand* kalau bola yang dipukul ada di sebelah kirinya.

Pukulan *forehand* merupakan pukulan yang paling umum dilakukan dalam tenis meja. Menurut Sutarmin (2007: 21) pukulan *forehand* adalah pukulan bola dengan posisi telapak tangan yang memegang raket/bet menghadap ke depan. Pukulan *forehand* dianggap pukulan yang penting karena tiga alasan, yaitu (Larry Hodges, 2007:35) Pukulan backhand adalah pukulan yang dilakukan dimana pada waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bet menghadap ke belakang atau posisi punggung tangan yang memegang bet menghadap ke depan.

Menurut Prajati pemain harus dapat membedakan antara pukulan forehand dan pukulan backhand. Misalnya orang yang memukul dengan tangan kanan akan memukul bola dengan pukulan backhand apabila ada di sebelah kirinya, dan melakukan pukulan forehand kalau bola di sebelah kanannya. Sebaliknya, orang yang memegang bet dengan tangan kiri (kidal) akan memukul bola dengan pukulan forehand kalau bola yang dipukul berada di sebelah kirinya, dan akan memukul bola dengan pukulan backhand kalau bola yang dipukul berada di sebelah kanannya. Menurut Prajati pemain harus dapat membedakan antara pukulan forehand dan pukulan backhand. Misalnya orang yang memukul dengan tangan kanan akan memukul bola dengan pukulan backhand apabila ada di sebelah kirinya, dan melakukan pukulan forehand kalau bola di sebelah kanannya. Sebaliknya, orang yang memegang bet dengan tangan kiri (kidal) akan memukul bola dengan pukulan forehand kalau bola yang dipukul berada di sebelah kirinya, dan akan memukul bola dengan pukulan backhand kalau bola yang dipukul berada di sebelah kanannya.

Untuk melakukan latihan dan pertandingan dalam permainan tenis meja sebaiknya mengetahui hal-hal yang dipunyai oleh cabang olahraga tenis meja dan faktor-faktor penentu keberhasilannya. Seorang yang baru belajar bermain tenis meja harus memulai teknik dasar permainan tenis meja dengan cara yang tepat. Seorang

pemain tenis meja harus mampu menguasai Hubungan memukul agar dapat bermain tenis meja dengan baik. Pemain tenis meja tingkat pemula agar mampu menguasai teknik dasar dengan baik maka perlu menguasai pukulan *forehand* dan pukulan *backhand*. Dijelaskan pula oleh Sumarno, dkk (2003: 23) bahwa seorang pemain harus dapat mengontrol teknik permainannya sendiri dan mengembangkannya untuk itu perlu adanya pembinaan pukulan-pukulan yang benar dimana hal ini merupakan dasar untuk meningkatkan mutu permainan.

Dari beberapa pendapat dapat diketahui betapa pentingnya untuk mempelajari dan menguasai pukulan *forehand* dan pukulan *backhand* sebagai teknik dasar permainan tenis meja. Dalam permainan tenis meja Hubungan pukulan *forehand* dan *backhand* mempunyai peranan penting dalam pembelajaran tenis meja tingkat pemula sehingga dapat mengarahkan bola dengan akurat dan menguasai pukulan *forehand* dan pukulan *backhand* dengan seimbang, akan mengurangi kemungkinan lawan akan menyerang ke arah sisi yang lemah.

Drive adalah pukulan yang paling kecil tenaga gesekan nya. Pukulan *drive* disebut juga sebagai induk teknik dari pukulan serangan. Keistimewaan dari pukulan *drive* antara lain (Alex Kertamanah, 2003):

- 1) Tinggi atau rendah terbang bola di atas ketinggian garis net mudah dikuasai.
- 2) Cepat atau lambatnya laju bola tidak akan susah dikendalikan.
- 3) Bola *drive* tidak mengandung tenaga yang terlalu keras.
- 4) Bola bersifat membawa sedikit perputaran.
- 5) Dapat dilancarkan disetiap posisi titik bola di atas meja tanpa merasakan kesulitan terhadap bola berat (bola-bola yang bersifat membawa putaran), ringan, cepat, lambat, tinggi maupun rendah serta terhadap berbagai jenis putaran pukulan.

Menurut Sutarmin (2007: 36) *drive* merupakan pukulan dengan ayunan panjang sehingga menghasilkan pukulan yang datar dan keras. Pukulan *drive* dapat digunakan untuk menyerang dan dapat pula digunakan untuk mengembalikan bola lawan. (Achmad Damiri&Nurlan Kusmaedi, 1992: 79). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *drive* merupakan salah satu teknik pukulan dalam permainan tenis meja untuk menyerang. Pukulan *drive* dilakukan dengan gerakan bet diayun dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup sehingga akan menghasilkan pukulan keras yang menghasilkan perputaran bola dengan tenaga gesek yang sedikit.

Menurut Peter Simpson (2004:70) *push stroke* merupakan pukulan yang sedikit sekali spinnya. *Stroke* ini merupakan *stroke* yang aman dan dapat digunakan untuk

menetralsir pengembalian lawan. Sedangkan menurut Achmad Damiri dan Nurlan Kusmaedi (1992:44) *push* adalah teknik memukul bola dengan gerakan mendorong, dengan sikap bet terbuka. Putaran bola pada pukulan *push* sangat sedikit atau bahkan hampir tidak ada dengan arah putaran *backspin*.

Service merupakan faktor penting dalam setiap permainan dan harus dipelajari secara khusus. Menurut Alex Keramanah (2003:37). Menurut Russel R. Pate (1993: 197), bahwa konsep yang menyatakan keterampilan gerak adalah suatu proses yang terpadu yang menuntut tingkah laku tiap ranah perkembangan hendaknya harus diperhatikan. Tingkat perkembangan olahragawan dan olahraga tertentu harus memperhatikan pada keterampilan berlatih dalam tiap golongan tingkah laku.

Berdasarkan uraian dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan adalah tindakan yang memerlukan aktivitas gerak dan harus dipelajari dan dilatih secara terus menerus dalam waktu tertentu agar mendapatkan bentuk yang benar.

Menurut Sarwono (2007:27) Siswa adalah setiap orang yang resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan. Siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajarmengajar, dalam proses belajar mengajar siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) secara umum berusia enam belas tahun sampai dengan Sembilan belas tahun dan berada pada tahap perkembangan remaja. Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mengandung perubahan besar pada kondisi fisik, kognitif dan psikososial. Piaget menyatakan bahwa siswa sekolah menengah atas berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal (Papalia dkk, 2008:534). Akan tetapi, Hubungan berpikir dengan pendapat sendiri pada siswa ditahap ini belum disertai pendapat orang lain dalam penilaiannya sehingga pandangan dan penilaian diri sendiri dianggap sama dengan pandangan orang lain mengenai dirinya (Fatimah, 2010:94)

METODE

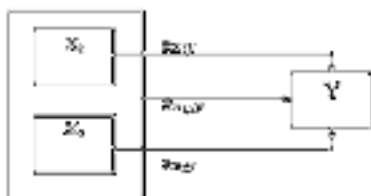
Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan menggunakan metode survei korelasi, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan

pengukuran. Penelitian korelasi ini mengarah pada hubungan tingkat Hubungan *forehand* dan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja yang dinyatakan dalam koefisien korelasi Menurut Sugiyono (2017:2)

Dalam hal ini Suharsimi Arikunto, (2006:136) mengatakan bahwa rancangan penelitian atau desain penelitian adalah rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai ancap-ancang kegiatan yang dilaksanakan.

Rancangan penelitian ini dibuat agar pelaksanaan proses penelitian lebih mudah dikerjakan, sehingga membantu peneliti dalam pengambilan data adapun rancangan penelitian sebagai berikut

Gambar 1. Rancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Keterangan:

X₁ : Hubungan *forehand*

X₂ : Hubungan *backhand*

Y : Hubungan bermain tenis meja

Rx₁ y : pengaruh Hubungan *forehand* terhadap keterampilan bermain tenis meja

Rx₂ y : pengaruh hubungan *backhand* terhadap keterampilan bermain tenis meja

Variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya dalam penelitian terdiri dari tiga variabel, dengan variabel bebasnya adalah kemampuan *forehand* dan kemampuan *backhand*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan bermain tenis meja, Menurut Sugiyono (2007: 03).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang hendak dijadikan obyek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya yang berjumlah 12 siswa dengan rincian 9 putra dan 3 putri sekaligus sebagai sampel penelitian

Peneliti mengumpulkan data dari tes hubungan *forehand* merupakan tes yang terdiri dari satu item yang mencakup subjek melakukan pemanasan dan latihan, subjek

melakukan *rally forehand* selama 30 detik. Setelah istirahat 10 detik, melakukan lagi *rally* 30 detik. Bola pertama dimulai dari *testee*.

1. Pelaksanaan tes

Testee mengambil posisi di belakang meja dengan bed dan bola di tangan. Pada aba-aba “ya” *testee* memantulkan bola di atas meja dan kemudian memukul bola ke arah meja yang didirikan tegak lurus dengan arah sasaran meja yang berdiri. *Testee* berusaha memantulkan bola sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 detik

Bila *testee* tidak dapat mengontrol bola, *testee* mengambil bola yang disediakan dari kardus yang ada di samping meja. Pantulan tidak sah bila:

- a. Bola di *volley*
- b. Tidak memukul dengan pukulan *forehand*
- c. Memukul bola setelah memantul lebih dari satu kali pada meja yang horizontal.

Tes dilakukan sebanyak dua kali tes, hasil tes yang dipakai adalah skor yang tertinggi.

2. Cara memberikan skor

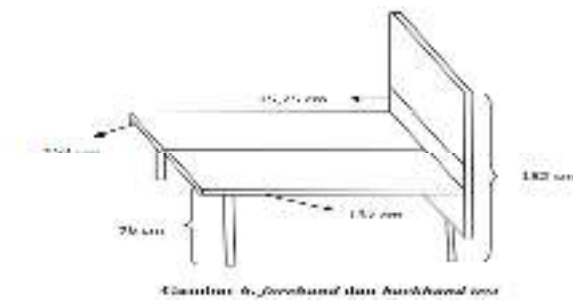
Bola pertama dari *testee* tidak dicatat oleh wasit. Hasil yang dicatat oleh wasit hasil yang kedua tes yang dilakukan, skor yang diambil adalah jumlah skor yang tertinggi dari *rally* selama 30 detik adalah yang dipakai.

3. Hubungan Backhand

Untuk memperoleh data Hubungan *backhand*, diukur dengan instrumen Hubungan *backhand* dari *Moot-Lockhart Table Tennis test* (Bradford N. Strand dan Rolayne Wilson, 1993: 87). Dalam tes Hubungan *backhand* ini yang dicatat adalah hasil yang diperoleh dengan memantulkan bola ke meja tenis meja, selama 30 detik dengan menggunakan *stopwatch*. Pelaksanaan instrumen Hubungan *backhand* tenis meja sebagai berikut: instrumen hubungan *backhand* merupakan tes yang terdiri dari satu item yang mencakup subjek melakukan pemanasan dan latihan, subjek melakukan *rally backhand* selama 30 detik. Setelah istirahat 10 detik, melakukan lagi *rally* 30 detik. Bola pertama dimulai dari *testee*.

4. Pelaksanaan

Testee berusaha memantulkan bola sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 detik. Bila *testee* tidak dapat mengontrol bola, *testee* mengambil bola yang disediakan dari kardus yang ada di samping meja.



5. Keterampilan bermain tenis meja

Keterampilan bermain tenis meja diukur melalui permainan atau pertandingan antar teman menggunakan sistem setengah kompetisi dengan skor 11 Yang mendapat skor 11 terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya. Skor yang dicatat adalah jumlah skor yang diperoleh dari semua pertandingan.

Setelah semuanya uji prasyarat analisis terpenuhi, langkah berikutnya adalah mengkorelasikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Setelah diketahui ada atau tidaknya hubungan variabel bebas dengan variabel terikat, langkah berikutnya adalah :

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk meneliti gejala-gejala yang diselidiki mempunyai distribusi yang normal atau tidak. Untuk menguji normal atau tidaknya distribusi data menggunakan *kolmogorov smirnov*. Uji normalitas ini dianalisis dengan menggunakan program *SPSS versi 16.0*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear atau tidak. Dalam pengujian ini dilakukan melalui program *SPSS versi 16.0* dengan metode *Test For Linearity*.

2. Uji Hipotesis

Analisis korelasi digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dalam uji analisis ini menggunakan bantuan program *SPSS versi 16.0* dengan metode *Product Moment* dari *Pearson* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Sumber: Riduwan, 2006: 227)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi x dan y

N = jumlah testee

$\sum x$ = jumlah skor testee

$\sum x^2$ = jumlah skor kuadrat

$\sum y$ = jumlah skor testee

$\sum y^2$ = jumlah skor kuadrat

Untuk menguji hubungan dua variabel secara bersama-sama terhadap variabel terikat dengan korelasi ganda. Uji korelasi ganda adalah suatu nilai yang memberikan kuatnya pengaruh atau hubungan dua variabel atau lebih secara bersama-sama dengan variabel lain. Nilai uji korelasi ganda dirumuskan sebagai berikut (Riduwan, 2006: 238)

$$R_{Y \cdot X_1 X_2} = \sqrt{\frac{r_{YX_1}^2 + r_{YX_2}^2 - 2r_{YX_1}r_{YX_2}r_{X_1X_2}}{1 - r_{X_1X_2}^2}}$$

Keterangan:

$R_{Y \cdot X_1 X_2}$ = Korelasi variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{YX_1} = Korelasi product moment X_1 dengan X_2

r_{YX_2} = Korelasi product moment X_2 dengan Y

$r_{X_1X_2}$ = Korelasi product moment X_1 dengan X_2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu dua variabel bebas (kemampuan *forehand* dan kemampuan *backhand*), serta satu variabel terikat, yaitu kecermatan bermain tenis meja. Selanjutnya variabel dilambangkan menjadi X_1 untuk kemampuan *forehand*, X_2 untuk kemampuan *backhand*, dan Y untuk variabel keterampilan bermain tenis meja.

1. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan linearitas. Penggunaan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh sedangkan uji linearitas untuk mengetahui apakah variabel bebas mempunyai hubungan yang linear atau tidak dengan variabel terikat.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan bantuan *SPSS versi 16.0* dengan uji *Kolmogrov Smirnov*. Dalam uji normalitas data ini dinyatakan normal apabila *Signifikansi* > 0,05.

Dari output dilampirkan oleh data pada *NPar Test* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Asymp. Sig 2-tailed*) untuk kemampuan *forehand* sebesar 0,934, kemampuan *backhand* sebesar 0,661, dan keterampilan bermain tenis meja sebesar 0,998.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	<i>Sig</i> _{hitung}	<i>Sig</i>	Kesimpulan
1	Kemampuan <i>Forehand</i>	0,934	0,05	Normal
2	Kemampuan <i>Backhand</i>	0,661	0,05	Normal
3	Keterampilan Bermain Tenis Meja	0,998	0,05	Normal

Karena signifikansi untuk ketiga variabel lebih besar dari pada 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi data kemampuan *forehand*, kemampuan *backhand*, dan keterampilan bermain tenis meja berdistribusi Normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas merupakan uji prasyarat yang dilakukan sebelum melakukan analisis korelasi. Uji ini bertujuan untuk mengetahui secara signifikan mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas menggunakan bantuan *SPSS versi 16.0* dengan *Test For Linearty*.

Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga F_{hitung} (F_o) dengan harga F_{tabel} (F_t) pada taraf signifikansi 5%. Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila harga F_{hitung} lebih kecil dari harga F_{tabel} dengan $db = m; N-m-1$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan uji linearitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Linearitas

No	Hubungan Fungsional	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Kemampuan <i>forehand</i>	0,142	4,96	Linear
2	Kemampuan <i>backhand</i>	0,884	4,96	Linear

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan *SPSS versi 16.0* dengan teknik *Korelasi Product Moment* dari *Pearson* untuk hipotesis pertama dan kedua. Analisis korelasi ini digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antar variabel. Hasil uji korelasi dapat dilihat dilampiran pengolahan data *Corellations*. Menurut Iqbal Hasan (2001: 233-234) bahwa, koefisien korelasi (KK) memiliki nilai antara -1 dan +1 ($-1 \leq KK \leq +1$). Jika KK bernilai +1 atau -1, maka variabel menunjukkan korelasi positif atau negatif yang sempurna. Jika KK bernilai 0 (nol), maka variabel– variabel menunjukkan tidak ada korelasi. Sedangkan pedoman untuk menentukan keeratan hubungan yaitu :

KK = 0, tidak ada korelasi

$0 < KK \leq 0,20$, korelasi sangat terendah atau lemah sekali.

$0,20 < KK \leq 0,40$, korelasi rendah atau lemah tapi pasti.

$0,40 < KK \leq 0,70$, korelasi yang cukup berarti.

$0,70 < KK \leq 0,90$, korelasi yang tinggi atau kuat.

$0,90 < KK < 1,00$, korelasi sangat tinggi ; kuat sekali; dapat diandalkan.

KK = 1, korelasi sempurna.

Tabel 3, Rangkuman Hasil Uji Korelasi

Variabel	Harga		Kesimpulan
	r_{hitung}	$r(0,05)(12)$	
$X_1 . Y$	0,785	0,576	Signifikan
$X_2 . Y$	0,618	0,576	Signifikan
$X_{1,2} . Y$	0,789	0,576	Signifikan

d. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis yang pertama menyatakan bahwa “Ada hubungan yang signifikan antara kemampuan *forehand* dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya.” Dari tabel di atas dapat diketahui koefisien korelasi *product moment* (r_{x1}) antara variabel kemampuan *forehand* dengan keterampilan bermain tenis meja diperoleh $r_{hitung}=0,789 > r(0,05)(12)=0,576$. Hubungan korelasi dalam penelitian ini hasilnya positif maka dapat dinyatakan bahwa berarti ada hubungan yang signifikan dan positif antara kemampuan *forehand* dengan keterampilan bermain tenis meja. Sedangkan keeratan hubungan termasuk kuat karena 0,789 lebih dari 0,70 dan kurang dari sama dengan 0,90 ($0,70 < 0,789 \leq 0,90$).

e. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis yang kedua menyatakan bahwa “Ada hubungan yang signifikan antara kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya.” Dari tabel di atas dapat diketahui koefisien korelasi *product moment* (r_{x2}) antara variabel kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja diperoleh $r_{hitung}=0,618 > r_{(0,05)(12)}=0,576$. Hubungan korelasi dalam penelitian ini hasilnya positif maka dapat dinyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan dan positif antara kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja. Sedangkan keeratan hubungan termasuk cukup karena 0,618 lebih dari 0,40 dan kurang dari sama dengan 0,70 ($0,40 < \mathbf{0,618} \leq 0,70$).

f. Uji Hipotesis Ketiga

Hipotesis yang ketiga menyatakan bahwa “Ada hubungan yang signifikan antara kemampuan *forehand* dan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya.” Dari tabel 4.10 dapat diketahui nilai korelasi *Pearson* antara variabel kemampuan *forehand* dan kemampuan *backhand* terhadap keterampilan bermain tenis meja diperoleh $R_{hitung}=0,789 > R_{(0,05)(12)}=0,576$. Hubungan korelasi dalam penelitian ini hasilnya positif maka dapat dinyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan dan positif antara kemampuan *forehand* dan kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja. Sedangkan keeratan hubungan termasuk kuat karena 0,789 lebih dari 0,70 dan lebih dari sama dengan 0,90 ($0,70 < \mathbf{0,789} \leq 0,90$).

Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F hitung sebesar 7,412. Jika dibandingkan dengan nilai F tabel sebesar 4,26 dengan derajat kebebasan 2; 9 pada taraf signifikansi 5% maka nilai F hitung $>$ F tabel ($7,412 > 4,26$). Karena F hitung $7,412 >$ F tabel 4,26 sehingga hipotesis ketiga diterima. Hal ini berarti bahwa ada hubungan yang signifikan dan positif antara kemampuan *forehand* dan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya.

Tabel 4.11. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Ganda

Korelasi	Harga		Kesimpulan
	F hitung	F tabel	
$X_1 . X_2 Y$	7,412	4,26	Signifikan

4.3 Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan kejelasan serta pemahaman mengenai hasil yang diperoleh dalam penelitian ini. Setelah penulis melakukan pengolahan data dapat diketahui bahwa kemampuan *forehand* dan *backhand* secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 0,789 yang berarti tinggi atau kuat terhadap keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya.

Variabel kemampuan *forehand* memiliki hubungan yang penting terhadap keterampilan bermain tenis meja, karena dari hasil analisis korelasi diperoleh koefisien korelasi 0,785, yang mana termasuk dalam kategori kuat. Hubungan yang diberikan cukup besar dan perlu diperhatikan dalam keterampilan bermain tenis meja.

Hasil korelasi antara kemampuan *backhand* dengan keterampilan bermain tenis meja didapatkan koefisien korelasi sebesar 0,618, yang mana termasuk dalam kategori cukup. Sama halnya dengan kemampuan *forehand*, *backhand* juga mempunyai hubungan yang penting terhadap keterampilan bermain tenis meja. Hubungan yang diberikan cukup besar meskipun lebih kecil dibandingkan dengan variabel kemampuan *forehand* sehingga perlu lebih diperhatikan dalam peningkatan kemampuan bermain tenis meja.

Dari hasil perhitungan korelasi dapat dilihat bahwa kemampuan *forehand* mempunyai keeratan hubungan yang lebih baik dibandingkan kemampuan *backhand*. Sehingga antara kemampuan *forehand* dan *backhand* tidaklah seimbang. Seperti yang diketahui bahwa dalam permainan tenis meja dibutuhkan keseimbangan antara kemampuan *forehand* dan kemampuan *backhand*. Hal ini supaya mengurangi kemungkinan lawan akan menyerang di sisi yang lemah. Untuk itu latihan kemampuan *forehand* dan *backhand* perlulah ditingkakan lagi. Semakin meningkat kemampuan *forehand* dan *backhand* akan semakin meningkat pula keterampilan bermain tenis meja.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

- Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan *forehand* dengan

keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya; b) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan backhand dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya; c) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan forehand dan kemampuan backhand dengan keterampilan bermain tenis meja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja di SMA Unggul Pidie Jaya.

REFERENSI

- Achmad Damiri, dan Nurlan Kusmaedi. (1992). *Olahraga Pilihan Tenis Meja*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral.
- Alex Kertamanah, (2003). *Teknik danTaktik Dasar Permainan Tenis Meja*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Brandford N. Strand dan Rolayne Wilson. (1993) *Instrumen Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Dari Moot-Lock Hart Table Tennis Test*. UNY.
- Fatimah. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Larry Hodges. (2007). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta : Raja Gravindo Persada.
- Papalia, dkk. (2008). ***Human Development (Psikologi Perkembangan)***. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. UNNES.
- Peter Simpson. (2004) *Push Stroke Merupakan Pukulan Yang Sedikit Sekali Spinnya. Stroke Ini Merupakan Stroke Yang Aman*. UNY.
- Russel R. Pate. (1993). *Bahwa Kosep Yang Menyatakan Keterampilan Gerak Adalah Suatu Proses Yang Terpadu Yang Menuntut*. SCRIPD.
- Sarwono. (2007). *Siswa Adalah Setiap Orang Yang Resmi Terdaftar Untuk Mengikuti Pelajaran Di Dunia Pendidikan*. UNY.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sutarmin. (2007). *Terampil Berolahraga Tenismeja*. Surakarta: Era Intermedia.
- Sumarno, dkk. (2003). *Olahraga Pilihan 1*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Depdiknas