

TOPSPIN DRIVE PRECISION SURVEY SURGERY IN THE BEGINNER TABLE TENNIS LEVEL AT THE SON OF PTM KEBUN NOPI KUANTAN MUDIK SUBDISTRICT

Aulia Gusdernawati ¹, Drs. Slamet, M.Kes ², AIFO, Ali Mandan, S.Pd, M.Pd ³

Email: gusdernawati5@gmail.com, Handphone : 085356656143, slamet@lecturer.unri.ac.id ²
alimandan@lecturer.unri.ac.id ³

PROGRAM FOR STUDY OF HEALTH AND RECREATION IN PHYSICAL
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION UNIVERSITY RIAU

Abstract: *The ability to ride topspin is an attack on table tennis. the problem in this study is how the level of accuracy of the drive topspin punch in the beginner level of table tennis in male athletes PTM Kebun Nopi District Kuantan Mudik. This study aims to determine the level of accuracy of top spin thresholds in male athletes at PTM Kebun Nopi, Kuantan Mudik Subdistrict. This research is a quantitative descriptive research. The method used is a survey method. The population in this study was the male athletes of PTM Kebun Nopi, Kuantan Mudik Subdistrict, which consisted of 8 male athletes. The instrument used to measure the accuracy of Tomoliyus' top spin drive punch (2012: 11). Data analysis techniques show that: (1) The accuracy of the top spin of the forehand drive for male athletes at PTM Kebun Nopi, Kuantan Mudik Subdistrict was in the "low" category with 25%, the "average" category with 62.5% and the " high "with 12.5%. (2) The accuracy of backspeed drive topspin for male athletes at PTM Kebun Nopi, Kuantan Mudik Subdistrict was in the "low" category with 25%, the "average" category with 62.5% and the "high" category with 12, 5%. (3) The accuracy of the top spin drive of male athletes from PTM Kebun Nopi, Kuantan Mudik Subdistrict, was in the "low" category with 12.5%, the "average" category with 75% and the "high" category with 12.5%. then the accuracy of the top spin drive in the table tennis game for beginners to male athletes from PTM Kebun Nopi, Kuantan Mudik District is in the "medium" category.*

Keywords: *drive topspin, table tennis*

SURVEI KETEPATAN PUKULAN *DRIVE TOPSPIN* DALAM PERMAINAN TENIS MEJA TINGKAT PEMULA PADA ATLET PUTRA PTM KEBUN NOPI KECAMATAN KUANTAN MUDIK

Aulia Gusdernawati ¹, Drs. Slamet, M.Kes ², AIFO, Ali Mandan, S.Pd, M.Pd ³

Email: gusdernawati5@gmail.com, Handphone : 085356656143, slamet@lecturer.unri.ac.id ²
alimandan@lecturer.unri.ac.id ³

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS RIAU

Abstrak: Kemampuan pukulan *drive topspin* merupakan pukulan serangan dalam permainan tenis meja. permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kemampuan ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketepatan pukulan *drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik, yang terdiri atas 8 orang atlet putra. Instrument yang digunakan untuk mengukur ketepatan pukulan *drive topspin* dari Tomoliyus (2012: 11). Teknik analisis data menunjukkan bahwa: (1) Ketepatan pukulan *forehand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 25%, kategori “sedang” sebesar 62,5% dan kategori “tinggi” sebesar 12,5%. (2) Ketepatan pukulan *backhand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 25%, kategori “sedang” sebesar 62,5% dan kategori “tinggi” sebesar 12,5%. (3) Ketepatan pukulan *drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 12,5%, kategori “sedang” sebesar 75% dan kategori “tinggi” sebesar 12,5%, maka ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik masuk dalam kategori “sedang”.

Kata Kunci: *drive topspin, tenis meja*

PENDAHULUAN

Pembangunan dalam pendidikan merupakan suatu perjuangan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mencapai kecerdasan tersebut perlu adanya pembinaan dan pengembangan dalam mewujudkan generasi muda melalui olahraga. Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 4 menyatakan bahwa “keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa” (UU No. 3 : 2005 : 8). Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya (Husdarta, 2009). Oleh karena itu perlunya usaha pembibitan dan pembinaan olahraga melalui lembaga pendidikan lebih lanjut ditegaskan dalam pasal 18 Undang-undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 ini akan bahwa: “(1) Olahraga Pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan, (2) Olahraga Pendidikan dilaksanakan pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler, (3) Olahraga Pendidikan dimulai sejak usia dini”. (UU No. 3 : 2005 : 13).

Pendidikan jasmani dan olahraga pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan menyeluruh dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani dan olahraga harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran dan tubuh yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan sehari-hari seseorang. Pendekatan secara utuh ini termasuk pula penekanan pada ketiga aspek kependidikan, yakni *psikomotor*, *kognitif* dan *afektif*. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, pendidikan jasmani diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa”, artinya dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan kekuatan Romawi Kuno, “*men sana in corpore sano*”. Olahraga mengandung arti akan adanya sesuatu yang berhubungan dengan peristiwa mengolah yaitu mengolah olahraga atau mengolah jasmani. Dari sudut pandang ilmu faal olahraga, olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya sesuai dengan tujuannya melakukan olahraga. Olahraga dibagi berdasarkan sifat atau tujuannya yaitu olahraga prestasi, olahraga rekreasi, olahraga kesehatan dan olahraga pendidikan (Santosa Giriwijoyo dan Dikdik Zafar Sidik, 2013:37).

Tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang telah merakyat di seluruh Indonesia karena tenis meja merupakan satu cabang olahraga yang sangat populer pada saat sekarang di mana permainan ini tidak memerlukan banyak biaya dan bisa dijadikan sebagai hiburan. Tenis meja adalah permainan olahraga dengan memantulkan bola di atas meja melewati atas net dengan menggunakan bet, tenis meja merupakan olahraga indoor yang terdiri dari tujuh nomor pertandingan tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri,

ganda campuran, beregu putra dan putri (Agus Salim , 2008). Pusat pertenis meja dunia dewasa ini, yang mengarah pada kecepatan dan kekuatan tenaga pukulan, mewajibkan setiap pemain untuk selalu meningkatkan serangan guna untuk mencetak poin dan mematikan lawan. Khusus dalam cabang olahraga tenis meja untuk menunjang prestasi atlet sehingga tercapainya sasaran prestasi yaitu dengan meningkatkan teknik permainan dan perlu adanya latihan yang efektif yang menuntut adanya suatu perencanaan yang teliti tentang jenis latihan yang akan dilakukan dengan tujuan tertentu secara sistematis.

Berdasarkan pengamatan observasi awal di PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik, klub ini sudah berprestasi ditingkat provinsi, prestasi terakhir di klub ini yaitu Juara 2 Beregu Putra Kejurda Pelajar Tahun 2017, Juara 3 Beregu Putra POPDA Tahun 2018, Juara 1 Tunggal Putra Pospenas Kuantan Singingi Tahun 2018, Juara . Dan untuk penguasaan teknik bermain, hampir semua atlet mampu dan mengetahui teknik permainan tenis meja. Namun, dilihat dari atlet saat melakukan *rally* penempatan titik jatuhnya bola masi ke area terdekat lawan dan bola jatuh ketitik terdekat posisi lawan, sehingga mengakibatkan lawan dengan mudahnya mengembalikan serangan dan gagal mengakhiri permainan dengan baik. Dari sini kita perlu melakukan tes ketepatan sasaran saat atlet saat melakukan pukulan dalam bermain tenis meja, juga sebagai evaluasi yang dilakukan dengan terus menerus. Evaluasi permainan tenis meja perlu dilakukan untuk menguasai teknik-teknik pukulan yang baik agar atlet mampu bermain dengan maksimal.

Bermain tenis meja diharapkan setiap atlet dapat menguasai teknik-teknik gerakan dan menuntut koordinasi yang baik, seperti koordinasi gerakan awal, gerakan saat memukul bola serta gerakan lanjutan. Dalam permainan tenis meja terdapat teknik menyerang yang sering dilakukan dan wajib dikuasai untuk mematikan permainan lawan yaitu pukulan *drive topspin*, yang terbagai 2 jenis pukulan yaitu *forehand drive topspin* dan pukulan *backhand drive topspin*. Pukulan *forehand topspin* dianggap sebagai yang paling kuat karena tubuh tidak menghalangi saat melakukan pukulan, tidak seperti pukulan *backhand drive topspin*. Selain itu, otot yang digunakan biasanya lebih maksimal dari pada pukulan *backhand drive topspin*. Posisi atau kedudukan bat atau raket pada saat menyentuh bola akan menghasilkan macam-macam efek terhadap bola setelah dipukul, dengan mengetahui teknik-teknik yang akan diterapkan dalam permainan maka perlu metode yang sesuai dengan apa yang akan dilakukan. Adapun pemahaman dan penguasaan teknik dasar dalam permainan tenis meja antara lain arah putaran, kecepatan bola yang datang, penempatan posisi yang tepat, pemahaman macam-macam pukulan, cara memukul, variasi memukul, service atau penyajian bola, menerima service atau receive, rally teknik bertahan dan teknik menyerang yang kesemuanya itu akan sangat berguna dalam permainan tenis meja. Olahraga tenis meja tidak hanya fisik saja yang diandalkan tetapi juga kemampuan berfikir untuk mengkonsep suatu permainan, dari kemampuan mengontrol emosi dan kemampuan bermain. Penguasaan teknik-teknik dasar merupakan modal dasar yang penting untuk pengembangan mutu dan seni yang tinggi dalam permainan tenis meja sehingga dapat meningkatkan perfoma atlet.

Berdasarkan pendapat Alex Kertamanah (2005) bahwa dalam permainan tenis meja ada beberapa jenis pukulan yang dapat digunakan oleh pemain tenis meja salah satunya *drive topsin*, pukulan *drive topspin* merupakan jenis pukulan dan serangan. Menurut Simpson (2004: 39) pukulan *drive topspin* dapat dimainkan sebagai pukulan menyerang atau dapat

juga dikontrol sesuai dengan keinginan. Oleh karena itu pukulan *drive topspin* perlu dilatih dengan metode latihan yang efektif. Untuk mempertahankan skor dan memperoleh skor, penting menguasai pukulan *forehand* dan *backhand* yang cepat dan tepat. Ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan 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*. Berdasarkan uraian tersebut pengujian kebenaran perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran tingkat ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan tenis meja pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik, juga sebagai bahan evaluasi bagi atlet dan juga pelatih untuk meningkatkan performanya. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah di kaji dan pertanyaan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul : **Survei Ketepatan Pukulan Drive Topsin Dalam Permainan Tenis Meja Tingkat Pemula Pada Atlet Putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik.**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan kegiatan mensurvei atau mencari informasi tentang sesuatu, dilakukan secara berhati-hati dan digunakan untuk menemukan fakta-fakta baru, dan menguji kebenaran gagasan-gagasan baru (Suwartono, 2014 : 3). Maka ditinjau dari penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini hanya menggambarkan ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet putra tingkat pemula PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik. Untuk itu sampel yang digunakan adalah 8 orang atlet putra di PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik. Instrumen yang digunakan untuk mengukur ketepatan pukulan *drive topspin* adalah *forehand drive topsin* dan *backhand drive topspin* dengan menempatkan sasaran bola untuk jatuh ke kotak penilaian yang berada di sisi kiri meja lawan dengan point yang bervariasi sesuai dengan penempatan jatuhnya bola. Bola akan diberikan oleh pelatih sebanyak sepuluh kali, kemudian point yang telah terkumpul akan dijumlahkan. Setelah mendapatkan data dari variabel, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian ini terdiri dari data *forehand drive topspin* dan *backhand drive topspin* untuk mendapatkan hasil pukulan *drive topspin* dengan menjumlahkan hasil pukulan tersebut. Deskripsi data dari variabel ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

Ketepatan Pukulan Forehand Drive Topspin

Hasil perhitungan data ketepatan pukulan *forehand drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik menghasilkan rerata = 30,00, *median* = 29,00, dan *standart deviasi* = 5,85. Adapun skor terkecil sebesar 24,00 dan skor tertinggi 40,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi statistik ketepatan pukulan *forehand drive topspin*

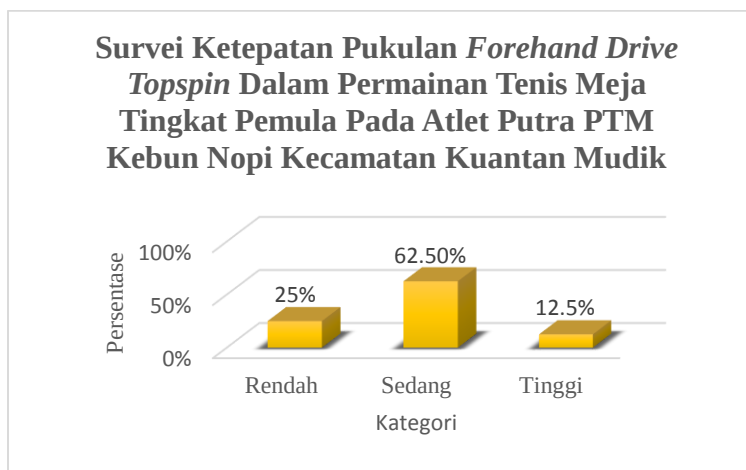
Statistik	
<i>N</i>	8
<i>Mean</i>	30.0000
<i>Median</i>	29.0000
<i>St. Deviation</i>	5.8554
<i>Minimum</i>	24.00
<i>Maximum</i>	40.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data ketepatan pukulan *forehand drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Norma peskoran ketepatan pukulan *forehand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$40 \geq 35,85$	Tinggi	1	12,5%
2.	$24,14 < 35,85$	Sedang	5	62,5%
3.	$20 \leq 24,14$	Rendah	2	25%
Jumlah			8	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data ketepatan pukulan *forehand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram batang ketepatan pukulan *forehand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel hasil ketepatan pukulan *forehand drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik tampak pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil ketepatan pukulan *forehand drive topspin*

NO.	NAMA	FOREHAND DRIVE TOPSPIN	KATEGORI
1.	Vagil	34	Sedang
2.	Zaky	32	Sedang
3.	Aldi	26	Sedang
4.	Kiki	40	Tinggi
5.	Ihsan	34	Sedang
6.	Hafis	24	Rendah
7.	Aditya	26	Sedang
8.	Rufi	24	Rendah

Berdasarkan tabel 4, tabel 5 dan gambar 5 diatas menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *forehand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (2 atlet), kategori “sedang” sebesar 62,5% (5 atlet) dan kategori “tinggi” sebesar 12,5% (1 atlet). Sedangkan berdasarkan skor rata-rata yaitu 30,00. Ketepatan pukulan *forehand drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik masuk dalam kategori “sedang”.

Ketepatan Pukulan *Backhand Drive Topspin*

Hasil perhitungan data ketepatan pukulan *backhand drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik menghasilkan rerata = 28,00, *median* = 31,00, dan *standart deviasi* = 7,85. Adapun skor terkecil sebesar 14,00 dan skor tertinggi 36,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi statistik ketepatan pukulan *backhand drive topspin*

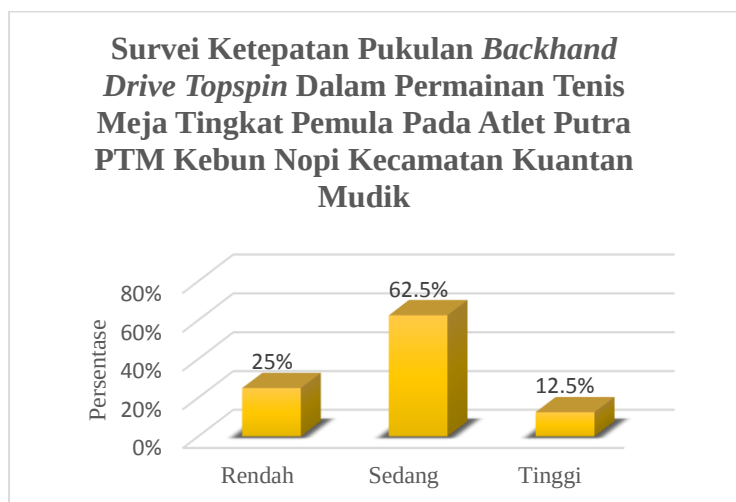
Statistik	
<i>N</i>	8
<i>Mean</i>	28.0000
<i>Median</i>	31.0000
<i>St. Deviation</i>	7.8558
<i>Minimum</i>	14.00
<i>Maximum</i>	36.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data ketepatan pukulan *backhand drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Norma peskoran ketepatan pukulan *backhand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$36 \geq 35,85$	Tinggi	1	12,5 %
2.	$20,14 < 35,85$	Sedang	5	62,5 %
3.	$14 \leq 20,14$	Rendah	2	25 %
Jumlah			8	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data ketepatan pukulan *backhand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram batang ketepatan pukulan *backhand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel hasil ketepatan pukulan *backhand drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik tampak pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil ketepatan pukulan *backhand drive topspin*

NO.	NAMA	BACKHAND DRIVE TOPSPIN	KATEGORI
1.	Vagil	30	Sedang
2.	Zaky	32	Sedang
3.	Aldi	20	Rendah
4.	Kiki	36	Tinggi

5.	Ihsan	34	Sedang
6.	Hafis	34	Sedang
7.	Aditya	24	Sedang
8.	Rufi	14	Rendah

Berdasarkan tabel 7, tabel 8 dan gambar 6 diatas menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *backhand drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (2 atlet), kategori “sedang” sebesar 62,5% (5 atlet) dan kategori “tinggi” sebesar 12,5% (1 atlet). Sedangkan berdasarkan skor rata-rata yaitu 28,00. Ketepatan pukulan *backhand drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik masuk dalam kategori “sedang”.

Ketepatan Pukulan Drive Topspin

Hasil perhitungan data ketepatan pukulan *drive topspin* adalah dengan menjumlahkan pukulan *forehand drive topspin* dan *backhand drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik menghasilkan rerata = 58,00, *median* = 61,00 dan *standart deviasi* = 12,55. Adapun skor terkecil sebesar 38,00 dan skor tertinggi 76,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi statistik ketepatan pukulan *drive topspin*

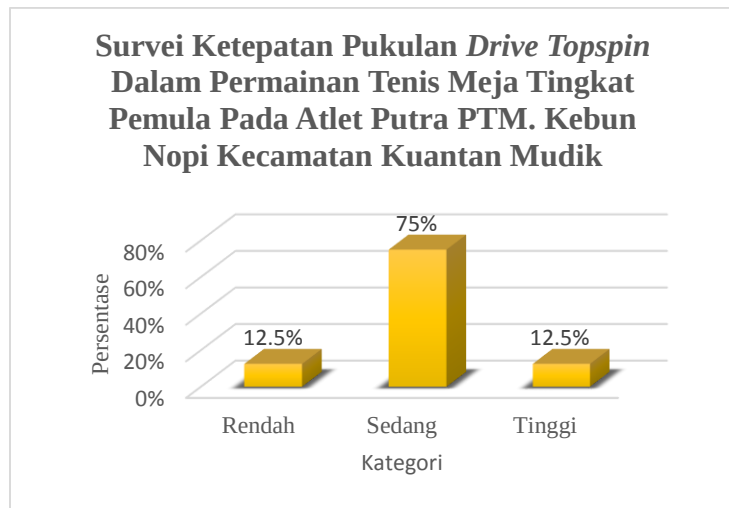
Statistik	
<i>N</i>	8
<i>Mean</i>	58.0000
<i>Median</i>	61.0000
<i>St. Deviation</i>	12.5584
<i>Minimum</i>	38.00
<i>Maximum</i>	76.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data ketepatan pukulan *drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Norma peskoran ketepatan pukulan *drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$76 \geq 70,55$	Tinggi	1	12,5%
2.	$45,44 < 70,55$	Sedang	6	75%
3.	$38 \leq 45,44$	Rendah	1	12,5%
Jumlah			8	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data ketepatan pukulan *drive topspin* atlet putra PTM. Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik tampak pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram batang ketepatan pukulan *drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel hasil ketepatan pukulan *drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik tampak pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil ketepatan pukulan *drive topspin*

NO.	NAMA	DRIVE TOPSPIN	KATEGORI
1.	Vagil	64	Sedang
2.	Zaky	64	Sedang
3.	Aldi	46	Sedang
4.	Kiki	76	Tinggi
5.	Ihsan	68	Sedang
6.	Hafis	58	Sedang
7.	Aditya	50	Sedang
8.	Rufi	38	Rendah

Berdasarkan tabel 10, tabel 11 dan gambar 7 diatas menunjukkan bahwa ketepatan pukulan *drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 12,5% (1 atlet), kategori “sedang” sebesar 75% (6 atlet) dan kategori “tinggi” sebesar 12,5% (1 atlet). Sedangkan berdasarkan skor rata-rata yaitu 58,00. Ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik masuk dalam kategori “sedang”.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengolahan data dengan menggunakan prosedur statistic penelitian maka disimpulkan bahwa hasil tes pukulan *drive topspin* pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik. Maka dapat diambil kesimpulan, ketepatan pukulan *drive topspin* atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik berada pada kategori “rendah” sebesar 12,5% (1 atlet), kategori “sedang” sebesar 75% (6 atlet) dan kategori “tinggi” sebesar 12,5% (1 atlet). Sedangkan berdasarkan skor rata-rata yaitu 58,00. Ketepatan pukulan *drive topspin* dalam permainan tenis meja tingkat pemula pada atlet putra PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik masuk dalam kategori “sedang”.

Rekomendasi

Bagi guru olahraga, pelatih dan Pembina PTM Kebun Nopi Kecamatan Kuantan Mudik, hendaknya dapat meningkatkan latihan ketepatan dalam teknik pukulan tenis meja, khususnya pada pukulan *drive topspin*. Bagi mahasiswa FKIP Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Riau meneliti unsur lain untuk memajukan tenis meja di Indonesia. Penelitian ini sebagai bahan acuan evaluasi dan acuan kepada guru/pelatih juga atlet tenis meja untuk meningkatkan performa dan prestasi.