



JIPOR: Jurnal IPTEK Olahraga dan Rekreasi No. 1(1), 52-60; 2022

Jurnal IPTEK Olahraga dan Rekreasi

EISSN: 2829-5595

<https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jipor>



Survei Ketepatan Servis *Fourhand* dalam Permainan Tenis Meja Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate

Vandri Soleman^{1*}, Fauji Maradjabessy²

^{1,2} Pendidikan Olahraga, STKIP Kie Raha. Ternate. Maluku Utara. Indonesia

Correspondent: solemanvandri90@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat akurasi teknik dasar servis forehand dalam permainan tenis meja Pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode survey sedangkan teknik dan pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran, sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate yang berjumlah 25 orang mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitin teknik dasar ketepatan servis forehand dalam permainan tenis meja Pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate bahwa tingkat akurasi servis forehand dalam permainan tenis meja Pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate masuk dalam kategori “cukup” hal ini di ketahui dari tingkat akurasi atau ketepatan servis forehand dalam permainan tenis meja Pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate adalah sebanyak 3 orang mahasiswa atau dengan angka presentase sebesar 12% masuk dalam kategori “sangat baik” dan sebanyak 5 orang mahasiswa atau denag angka presentase sebesar 20% masuk kategori “baik” dan terdapat 12 orang mahasiswa atau dengan angka presentase sebesar 48% yang masuk dalam kategori “cukup” dan terdapat sebanyak 3 orang mahasiswa atau dengan angka presentasesebesar 12% yang masuk dalam kategori “kurang” dan terdapat 2 orang mahasiswa dengan angka presentase sebesar 8% yang masuk dalam kategori “sangat kurang”

Kata Kunci : Survei, Ketepatan, Servis Forehand

PENDAHULUAN

Permainan tenis meja pada awalnya hanya sebagai hobi sosial di Inggris yang mencuat pada akhir 1800-an. Meja makan dan bola yang terbuat dari gabus menjadi perangkat utama yang di gunakan. Permainan ini kemudian di Indonesia baru di kenal pada tahun 1930. Pada masa itu hanya di lakukan di balai-balai pertemuan orang orang Belanda sebagai suatu permainan rekreasi. Hanya saja dari golongan pribumi yang boleh ikut latihan antara lain



keluarga pamong yang menjadi anggota dari balai pertemuan tersebut. Sebelum perang dunia dua pecah, Tepatnya tahun 1939 Tokoh Tokoh petenis mejaan mendirikan PPPSI (Persatuan Ping Pong Seluruh Indonesai) pada tahun 1958 Kongresnya di Surakarta PPPSI mengalami perubahan nama menjadi PTMSI (Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia). Berbicara tentang olahraga tenis meja, Tenis meja merupakan salah satu dari beberapa cabang olahraga yang cukup di gemari di dunia pada umumnya dan Indonesia pada khususnya. Agar dapat bermain tenis meja secara benar di perlukan beberapa teknik dan taktik yang jitu dengan teknik dan taktik yang jitu tenis meja bukan hanya sebagai olahraga bagi tubuh tapi dapat juga melahirkan prestasi gemilang dalam pertandingan

Tenis meja juga biasa di kenal dengan olahraga yang secara taktik termasuk termasuk sekelompok permainan net. Untuk bisa bermain dengan baik di perlukan penguasaan keterampilan teknik dasar tenis meja mulai dari cara memegang bet hingga teknik teknik dasar lain seperti servis smash hingga *block*. Bermain tenis meja juga akan lancar jika perlengkapannya terpenuhi semua yang terdiri dari meja jala atau net alat pemukul atau bet ruang untuk bermain dan pakaian permainan

Olahraga tenis meja sendiri merupakan olahraga yang cukup di minati di kalangan anak muda terkhususnya pada mahasiswa pendidikan olahraga ini di buktikan dengan sering melakukan praktek tenis meja kampus STKIP Kie Raha Ternate. Dan menjadi salah satu mata kuliah wajib yang di program oleh setiap mahasiswa. Walaupun demikian masih saja temuan di lapangan bahwa banyak yang keliru dalam melakukan olahraga tenis meja di karenakan kurangnya pemahaman tentang teknik dasar pada permainan tenis meja khususnya servis. Walaupun ada yang sudah bisa melakukan servis akan tetapi servis yang kemudian di lakukan masih meleset jauh dari sasaran sehingga bola yang kemudian melambung kearah lawan tidak akurat yang terjadi selanjutnya adalah bola pun jatuh di luar dari sasaran atau meja area lawan sehingga ini justru membuat lawan menjadi mendapatkan tambahan point

Hal ini di sebabkan oleh beberapa factor salah satunya servis yang di lakukan asal asalan atau kurang serius sehingga bola yang di pukul kemudian melewati garis lapangan atau tersangkut di net. Jika di tinjau lebih jauh lagi servis merupakan salah satu dari teknik dasar yang harus di kuasai mengingat servis bisa di gunakan sebagai serangan pertama atau awal untuk melakukan serangan terhadap lawan. Servis sendiri sangat penting di kuasai sebagai salah satau teknik dasar karna servis adalah awal atau tanda di mulainya pertandingan atau dengan kata lain servis adalah serangan awal yang di lakukan untuk mendapatkan point. Menurut Damiri dan Kusnaedi (1991) servis adalah teknik memukul unntuk menyajikan bola pertama ke dalam permainan, dengan cara memantulkan bola terlebih dahulu ke atas meja server dan kemudian di pukul dan harus melewati atas net hingga akhirnya jatuh di area lawan. Soetomo (1985) servis adalah suatu pukulan yang di lakukan untuk memulai atau membuka permainan dengan tiap bagian alat pemukul

Servis sering kali di fungsikan untuk di jadikan bola serangan pertama, bola bola umpan dan mencegah atau menghindari serangan pertama dari lawan. Menurut Damiri (1991) servis adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama kedalam permainan dengan cara memantulkan terlebih dahulu bola tersebut ke meja servis kemudian harus melewati atas net dan akhirnya memantul di atas meja lawan sedangkan menurut Hodges (1996) servis adalah pukulan pertma yang di lakukan oleh server. dengan gerakan gerakan yang hampir sama dalam melakukan servis dapat melahirkan bola dengan efek yang bermacam macam baik kecepatan bola yang kadang susah di duga perputaran bola hingga penempatan bola yang kadang susah di duga. maka tidak jarang meraih angka dari sebuah servis yang mematikan.

Selain bisa melakukan servis seorang pemain juga harus bisa mengembalikan servis. teknik servis dan menerima servis mempunyai peran yang sangat penting ketika melakukan

pertandingan, pemain akan melakukan servis dan menerima servis, servis merupakan kesempatan pertama untuk menambah angka, demikian juga halnya dengan penerimaan servis ketika lawan yang berkesempatan melakukan servis untuk itu di butuhkan beberapa hal yang praktis dan konsentrasi agar dapat melakukannya dengan baik dengan tujuan utama yaitu menyerang musuh.

Servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan servis sendiri di lakukan di daerah pemain yang ingin melakukan servis dengan cara bola di lambungkan kemudian di pukul sehingga bola melewati atas net dan jatuh di daerah lapangan lawan. Menurut Subarto (2010) pada awalnya servis hanya merupakan penyajian bola pertama untuk memulai atau mengawali permainan tapi dalam perkembangannya servis kemudian berkembang menjadi serangan awal untuk memperoleh point.

Menurut Damiri dan Kusnaedi (1991) servis adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama ke dalam permainan, dengan cara memantulkan bola terlebih dahulu ke atas meja server dan kemudian di pukul dan harus melewati atas net hingga akhirnya jatuh di area lawan. Soetomo (1985) servis adalah suatu pukulan yang di lakukan untuk memulai atau membuka permainan dengan tiap bagian alat pemukul.

Servis sering kali di fungsikan untuk di jadikan bola sangan pertama, bola bola umpan dan mencegah atau menghindari serangan pertama dari lawan. Menurut Damiri (1991) servis adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama kedalam permainan dengan cara memantulkan terlebih dahulu bola tersebut ke meja servis kemudian harus melewati atas net dan akhirnya memantul di atas meja lawan sedangkan menurut Hodges (1996) servis adalah pukulan pertama yang di lakukan oleh server. Menurut Sutarmin (2007) servis yaitu memukul bola untuk menyajikan bola pertama pelaksanaannya bola di pukul dengan memantul sekali di atas meja sendiri kemudian melewati atas permukaan net/jarring dan akhirnya jatuh di daerah lawan.

Sedangkan menurut Soetomo (1984), Mengatakan bahwa servis adalah suatu pukulan yang di lakukan untuk memulai atau membuka permainan dengan melambungkan bola lalu di pukul sehingga bola melewati net dan akhirnya bola jatuh di daerah lawan. Ahira (2012:4) menjelaskan bahwa servis yaitu pukulan tanda di mulainya permainan tenis meja pukulan ini harus melambung melewati bagian atas net. Servis bisa menjadi serangan awal pemain yang sulit di terima oleh lawan. Sedangkan menurut Hertawan (2011) mengatakan bahwa servis adalah pukulan pertama yang di lakukan pemain untuk memulai permainan tenis meja servis yang baik merupakan salah satu syarat utama untuk bermain tenis meja dengan baik pula. Dalam pertandingan setiap kesalahan dalam servis berarti akan menjadi tambahan point bagi pihak lawan, maka dari itu menguasai teknik servis yang baik merupakan keharusan bagi tiap pemain. Semakin banyak variasi servis maka semakin baik karna dengan variasi servis yang beragam maka pemain bisa mengatur strategi untuk mulai menyerang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa servis merupakan pukulan awal untuk memulai pertandingan tapi jika di tinjau dari sudut taktik maka servis merupakan suatu serangan awal untuk memperoleh angka atau point agar pemain tersebut mendapat kemenangan dalam suatu pertandingan

Menurut Muklis (2007). Fungsi dari servis di bagi menjadi tiga yaitu:

1. Sebagai serangan pertama yang dapat di lakukan untuk bisa dengan cepat mendapatkan point jika lawan yang di hadapi kurang jeli dalam menerka arah bola maupun kurang baik dalam mengembalikan servis.
2. Selain itu servis juga bisa di gunakan sebagai bola umpan yang dapat di jadikan sebagai serangan balasan yang lebih banyak kepada lawan

3. Mencegah atau menghindari serangan pertama dari lawan dengan gerakan yang hampir sama dalam melakukan servis, Dapat melahirkan bola-bola yang berlainan. Misalnya dalam bentuk penempatan bola, tenaga bola, putaran bola, kecepatan bolayang berbeda-beda. Servis yang dilakukan dengan Gerakan-gerakan yang hampir sama, tetapi dapat menghasilkan bola-bola yang berlainan sehingga dapat membuat lawan tidak bisa menyerang.

4. Kerangka Berfikir

Tenis meja merupakan salah satu mata kuliah yang ada di program studi pendidikan olahraga sebagai mata kuliah yang harus diambil oleh setiap manusia karena mengingat judul yang diambil sesuai dengan mata kuliah yang ditetapkan

Selain sesuai dengan mata kuliah kasus yang diangkat peneliti ini ada banyak mahasiswa yang belum mahir dalam melakukan teknik dasar tenis meja dengan baik tapi mendapatkan nilai yang baik. Teknik dasar yang ingin difokuskan dalam penelitian ini adalah survey ketepatan servis *Forehand* dalam permainan tenis meja

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui tingkat akurasi dan ketepatan dalam melakukan servis pada permainan tenis meja agar hal ini juga menjadi tolak ukur dan acuan sehingga para mahasiswa dapat mengembangkan lagi teknik dasar servis dalam permainan tenis meja agar memiliki kompetensi yang lebih baik

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptis yang menggambarkan situasi atau keadaan yang sedang berlangsung tanpa pengajuan hipotesis. Arikunto (2006) Menyatakan bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksud untuk menguji hipotesis tertentu tapi hanya menggambarkan apa adanya tentang sesuatu variabel gejala atau keadaan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan teknik tes dan pengukuran. Adapun tempat penelitian yang dilaksanakan yaitu bertempat di lapangan kampus STKIP Kie Raha Ternate pada tanggal 6 juli 2021

1) Populasi

Menurut Sarikunto (2010) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2013) yang dimaksud populasi adalah seluruh karakteristik atau sifat yang sama walaupun presentase kesamaan itu sedikit atau dengan kata lain pengertian tersebut mengandung maksud bahwa populasi adalah seluruh individu yang dijadikan sebagai objek penelitian. Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate yang berjumlah 36 Orang

2) Sampel

Menurut Sugiono (2006) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Secara sederhana sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang kemudian diambil sumber datanya yang sebenarnya benar-benar dalam suatu penelitian. Pengertian tentang sampel ini didasari oleh pandangan Suharsimi arikunto (2006) bahwa apabila sampel kurang dari 100 maka bisa diambil keseluruhan dari populasi.

Untuk itu maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate

Tabel. 3.1 Kisi Kisi Instrumen penelitian

Dimensi	Indikator	Yang diukur	Alat Ukur
Servis <i>forehand</i>	Melakukan servis <i>forehand</i>	Servis yang masuk dalam atau yang mengenai sasaran	Kotak yang diberi angka

3.1 Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi suatu titik objek penelitian sedangkan menurut Sutrisno Hadi sebagaimana yang telah di kutip oleh Suharsimi Arikunto (2006) variabel di defenisikan sebagai gejala yang bervariasi. Gejala adalah objek penelitian sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi .dalam penelitian ini hanya satu variabel saja yaitu ketepatan teknik dasar servis *fourhend* dalam permainan tenis meja pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate.

3.2 Instrumen Penelitian

Ketepatan servis *forehand* adalah suatu teknik memainkan bola yang di lakukan oleh seorang pemain dengan tujuan untuk mengawali permainan tenis meja hingga menyebrangi net dan bola jatuh di daerah lapangan lawan

Pelaksanaan tes servis

Tujuan :

Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketepatan servis

Alat/fasilitas:

- a. Bola pingpong (tenis meja)
- b. Bat pingpong (tenis meja)
- c. Meja pingpong
- d. Meter satu buah
- e. Kapur
- f. Mistar
- g. Folmulir pencatatan hasil tes

Pelaksanaan:

Mula mula peserta tes berdiri di belakang meja, yang berlawanan dengan bagian meja yang telah diberi batas daerah sasaran, sambil memegang bet dan bola, kemudian setelah aba aba mulai peserta tes melakukan servis yang di arahkan ke daerah sasaran yang telah di beri skor (angka)

Para peserta tes di beri kesempatan sebanyak 10 kali. servis yang sah adalah yang sesuai dengan aturan servis dalam permainan tenis meja untuk daerah sasaran.

Cara Menskor :

Skor adalah jumlah nilai atau point yang di peroleh dari 10 kali percobaan servis. Servis yang gagal di beri skort nol (0).

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Seluruh data yang di kumpulkan dalam penelitian ini meliputi: data ketepatan dalam melakukan servis *forehand* dalam permainan tenis meja. Dengan menggunakan instrument tes dan pengukuran yakni tes ketepatan servis *forehand* dengan masing-masing sampel melakukan servis sebanyak 10 kal.

3.4 Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh, selanjutnya di olah menggunakan skor standar dengan menghitung *mean* dan standar deviasi distribusi mahasiswa. rumus yang di gunnakan untuk menetapkan batasan nilai yang di jadikan norma adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2. Rentang Norma Pengkategorian

Rumus Norma	Kategori
$X > M + 1,5SD$	Baik Sekali
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
$M - 1,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
$X \leq M - 1,5 SD$	Kurang Sekali

Keterangan

$M = mean$

$SD = Standar Deviasi$

(sumber: Anas Sudijo 2009)

Setelah data dikumpulkan dalam kategori kemudian mencari presentase masing-masing dengan rumus presentase data dengan rumus presentase. Rumus presentase yang di gunakan adalah

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P : Angka presentase

F : Ferkuensi yang sedang di cari presentasinya

N :Jumlah frekuensi/banyak individu

HASIL PENELITIAN

Data yang di peroleh dari hasil penelitian tentang kemampuan servis *forehand* dalam permainan tenis meja pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie raha Ternate maka dapat di deskripsikan berdasarkan tes yang di laksanakan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Data Dan Hasil Tes Ketepatan Servis *forehand*

NO	DESKRIPSI STATISTIK	HASIL
1	Jumlah Sampel	25
2	Jumlah Nilai	748
3	Rata-Rata	30
4	Varians	58
5	Standar Deviasi	8
6	Nilai Tertinggi	43
7	Nilai Terendah	15
8	Rentang	28

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, data yang di setelah melakukan tes ketepatan dalam melakukan servis *forehand* dalam permainan tenis meja pada Mahasiswa Putra Program Studi

Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate dapat di lihat bahwa jumlah sampel sebanyak 25 Orang Mahasiswa Putra memperoleh nilai 748 dengan nilai rata rata 30 kemudian hasil dari varian adalah 58 dan hasil dari standar deviasi adalah 8 serta nilai tertinggi yang di peroleh adalah 43 dan nilai terendahnya adalah 15 sedangkan untuk rentang nilai di dapat 28 nilai rentang ini di peroleh dari nilai tertinggi di kurangi nilai terendah

Berdasarkan tabel 4.1 di atas maka dapat di peroleh data distribusi frekuensi ketepatan pukulan servis *forehand* Pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate adalah sebagai berikut;

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Ketepatan Servis *forehand*

No	Kelas Interval	Frekuensi	f%
1	39-43	4	16
2	34-38	4	16
3	29-33	5	20
4	24-28	7	28
5	19-23	3	12
6	14-18	2	8
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kemampuan servis *forehand* dalam permainan tenis meja pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate yang masuk dalam nilai rata rata yaitu 4 orang dengan hasil presentase 16% dan 4 Mahasiswa dengan presentase 16% serta 5 Mahasiswa dengan presentase 20% dan sebanyak 7 orang mahasiswa dengan hasil presentase 28% dan sebanyak 3 Mahasiswa dengan hasil presentase 12% sementara ada 2 orang mahasiswa dengan hasil presentase 8%.

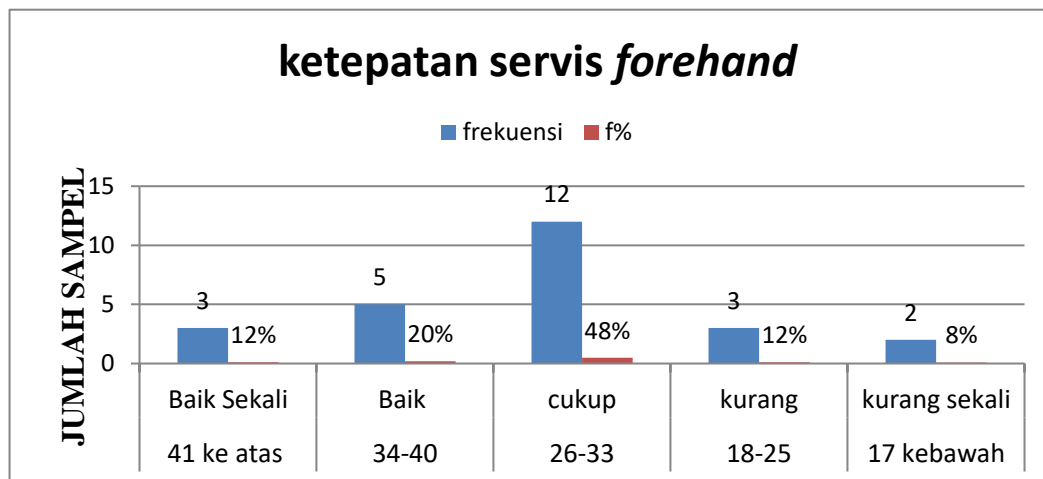
Berdasarkan hasil tes tingkat akurasi servis *forehand* di mana terdapat 12% atau sebanyak 2 orang mahasiswa yang asuk dalam kategori “baik sekali” yang masuk dalam kategori baik sebanyak 20% atau terdapat 5 orang mahasiswa, sedangkan terdapat 12 orang dengan data presentase sebanyak 48% masuk dalam kategori cukup, adapun 3 orang mahasiswa atau dengan hasil presentase sebesar 12% masuk dalam kategori kurang dan terdapat 2 orang mahasiswa yang masuk dalam kategori kurang sekali. untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada digram berikut ini.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat akurasi servis *forehand* dalam permainan tenis meja pada mahasiswa putra Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate, adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat ketepatan servis *forehand* dalam permainan tenis meja pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate masuk dalam kategori “cukup” namun ada beberapa orang mahasiswa yang sudah mencapai skor baik dan tiga di antaranya mencapai skor baik sekali. Hal ini di perkuat dengan hasil analisis yang di lakukan di mana tingkat penguasaan teknik dasar servis *forehand* dalam permainan tenis meja pada Mahasiswa Putra Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate di peroleh sebanyak 3 Mahasiswa atau sebesar 12% masuk dalam kategori baik sekali dan untuk kategori baik sebanyak 5 orang mahasiswa dengan hasil presentase 20% dan sebanyak 12 orang Mahasiswa dengan hasil presentase 48%

masuk dalam kategori cukup sedangkan ada 3 orang dengan hasil presentase 12% masuk dalam kategori kurang dan ada sebanyak 2 orang mahasiswa dengan hasil presentase 8% masuk dalam kategori kurang sekali.

Jika hal ini di hubungkan dengan teori teori yang sudah di kemukakan pada dasarnya yang mendukung penelitian ini mencapai nilai tinggi dan rendahnya bergantung pada tingkat penguasaan teknik dasar servis *forehand* dalam permainan tenis meja dan tingkat akurasi yang baik oleh mahasiswa program studi pendidikan olahraga STKIP Kie Raha Ternate hal ini di pengaruhi oleh saran dan prasarana yang kurang memadai untuk lebih jelasnya di bawah ini adalah tabel norma pengkategorian terkait tingkat ketepatan servis *forehand* dalam permainan tenis meja.



Gambar 4.2 Diagram Batang Dan Data Distribusi Frekuensi Ketepatan Servis *Forehand* Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilatan dan pembasan pada bab sebelumnya maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tingkat ketepatan servis Pada mahasiswa Olahraga STKIP Kie Raha Ternate berada pada kategori cukup.

1. Bahwa tingkat penguasaan materi terkait dengan servis *forehand* dalam permianan tenis meja Pada Mahasiswa Putra Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate Masuk dalam kategori cukup.
2. Bahwa survei ketepatan serfis *forehand* dalam permainan tenis meja Pada Mahasiswa Putra Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate terdapat 3 orang mahasiswa dengan angka presentase 12% orang yang masuk dalam kategori “sangat baik” dan sebanyak 5 orang mahasiswa dengan angka presentase 20% yang masuk dalam kategori “baik” serta ada 12 orang mahasiswa dengan angka Presentase 48% yang masuk dalam kategori cukup serta ada 3 orang mahasiswa dengan angka presentase 12% yang masuk dalam kategori kurang dan terdapat 2 orang mahasiswa dengan angka presentase sebesar 8 % yang masuk dalam kategori “ sangat kurang”

Berdasarkan analisis data yang telah di jabarkan maka dapat di tarik satu kesimpulan utuh bahwa tingkat ketepatan servis dalam permainan tenis meja pada mahasiswa pendidikan olahraga STKIP kier aha ternate berada di kategori “cukup”.

PENUTUP

Penelitian ini di lakukan sebaik mungkin namun selaku manusia biasa maka tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian yang di alami adalah

1. Tidak tertutup kemungkinan mahasiswa yang di ambil untuk di jadikan sampel dalam penelitian ini tidak sungguh sungguh dalam melakukan tes servis *forehand*
2. Sebagai peneliti tidak dapat mengontrol hal hal lain yang dapat mempengaruhi tes ketepatan Servis *forehand* dalam permainan tenis meja yaitu faktor psikologis kedewasaan dan kematangan mental
3. Peneliti sadar bahwa selama melaksanakan penelitian masih kurangnya pengetahuan biaya dan waktu untuk penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. jakarta: rinke cipta.
- Candra Dan Sanousi. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Pembukuan Kementrian Pendidikan.
- Damiri, A. (1992). *Olahraga Penelitian Tenis Meja*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Tenaga Pendidikan.
- Depdiknas. (2003). 2003. *Permainan Tenis Meja* , Jakarta.
- Halim, N. I. (2011). *Tes Dan Pengukuran Keseg aran Jasmani*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Hodges, L. (2007). *Step To Sucses Tenis Meja Tingkat Pemula*. jakarta: PT Raja Grafindo.
- Hodges, L. (1997). *tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta: PT GRafindo Indonesia.
- Kartamanah, A. (2003). *Taktik Dan Teknik Permainan Tenis Meja*. Rosda.
- Kusnato. (2010). *Bermain Tenis Meja*. semarang: PT Aneka Ilmu.
- Nurhasan. (2007). *Penilaian Pembelajaran Penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permatasari, D. (2017). *Buku Pintar Tenis Meja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sarjoto Dan Sujarwadi. (2010). *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Simpso. (2004). *Teknik Bermain Ping pong*. Bandung: CV Pionir Jaya.
- Soetomo. (1985). *Tenis Meja*. Jakarta: Sastra Hudaya.
- Sudijno, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan Jakarta*. Jakrta: PT.Raja GrafindoPersada.
- Sugiono. (2006). *Pengertian Populasi Dan Sampel*. Bandung: CV Alfabet.
- Sutarmin. (2007). *Terampil Berolahraga Tenis Meja* . Solo: Era Intermedia.
- Utama, B. (2004). *Kemampuan Bermain Tenis Meja*.