



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TENIS
MEJA LANTAI DALAM PENJASORKES PADA
SISWA KELAS VI SD PURI 01 KECAMATAN
PATI KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

oleh

Stevanus William Ardi

6101408193

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

SARI

Stevanus William Ardi. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : (1) Drs Uen Hartiwan, M.Pd . (2) Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.
Kata kunci : Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai

Latar belakang masalah adalah pemanfaatan lingkungan sekolah untuk pengembangan model pembelajaran tenis meja lantai. Permasalahan yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini adalah : bagaimana bentuk pengembangan model permainan tenis meja melalui pembelajaran tenis meja lantai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan model pembelajaran tenis meja lantai dalam penjasorkes pada siswa kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (10 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan (16 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir model pembelajaran sepakbola melalui permainan tenis mejalantai yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (10 siswa putra SD Negeri 1 Puri), dan uji lapangan (16 siswa SD Negeri 1 Pati). Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 66.7% (baik), ahli pembelajaran 86,67% (baik). Uji coba kelompok kecil 73,33% (baik), dan uji lapangan 88,12 % (baik).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diharapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar untuk menggunakan produk model pembelajaran tenis meja melalui permainan tenis mejalantai ini pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis ilmiah orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang ataupun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, Oktober2012

Peneliti

Stevanus William Ardi

NIM. 6101408193

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.

Sejarah bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran, kebanggaan dan harta didalamnya.

Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.

- ❖ Cobaan itu pasti, tetapi hidup tetap harus berjalan. Sukses adalah nomor satu.

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta kedua orang tua saya : Edy Samanto dan Ary Maryasih, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasehatnya.
2. Yang tercinta kakak saya : Dessy Rahma Ardian N.
3. Teman-temanPJKR angkatan 2008 dan almamater FIK UNNES tercinta.

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang,
Yang Mengajukan

StevanusWilliam Ardi
NIM.6101408193

Dosen Pembimbing I

Mengetahui

Dosen Pembimbing II

Drs. Uen Hartiwan, M.Pd
NIP.195304111983031001

Agus Pujiyanto, S.Pd.M.Pd.
NIP.19730202 200604 1 001

Ketua Jurusan PJKR

Drs.Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP.196109031988031002

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Stevanus William Ardi

NIM : 6101408193

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja "Lantai" Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati.

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 19591019 198503 1 001

Andry Akhiruyanto, S.Pd.M.Pd.
NIP. 19810129200312 1 001

Dewan Penguji

1. Drs. Hermawan Pamot Raharjo., M.Pd. (Ketua) _____
NIP. 19651020199103 1 002
2. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 195304111983031001
3. Agus Pujiyanto, S.Pd.M.Pd. (Anggota) _____
NIP. 19730202200604 1 001

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Penulis jugadapat menyelesaikan studi program Sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada:

- 1) Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
- 2) Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 3) Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 4) Drs. Uen Hartiwan M.Pd., selaku Pembimbing Utamayang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

- 5) Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 6) Donny Wira Yudha, S.Pd., M.Pd., atas berkenannya sebagai ahli Penjas yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 7) Kepala SD Negeri 1 Puri yang telah memberikan ijin penelitian.
- 8) Sri Hartini, S.Pd. selaku guru Pendidikan Jasmani SD Negeri 1 Puriyang telah berkenan sebagai ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
- 9) Siswa kelas VI SD Negeri 1 Puriyang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
- 10) Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
- 11) Ayah, Ibu, kakak serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Oktober 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SARI.....	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTODANPERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifikasi Produk	4
1.5 Pentingnya Pengembangan	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Gerak.....	7
2.2 Pengertian Bermain.....	12
2.3 Definisi Pendidikan Jasmani.....	14
2.4 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani	18
2.5 Sarana Pendidikan Jasmani.....	22
2.6 Permainan Tenis Meja	23
2.7 Hakekat Permainan Tenis Meja Lantai	25

2.8	Fasilitas Dan Perlengkapan Tenis Meja “Lantai”	27
2.9	Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN		
3.1	Metode Penelitian dan Pengembangan	34
3.2	Prosedur Pengembangan	35
3.3	Uji Coba Produk.....	38
3.4	Subjek Uji Coba	40
3.5	Jenis Data	40
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.7	Teknik Analisa Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	45
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	46
4.3	Revisi Produk Awal (Uji Coba Skala Kecil).....	55
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Skala Besar	56
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan (Skala Besar)....	56
4.6	Prototipe Produk	64
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	68
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Perbedaan tenis meja dengan tenis meja “lantai	26
Tabel 2 Butir Kuesioner Ahli.....	42
Tabel 3 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner.....	43
Tabel 4 Klasifikasi Persentase.....	44
Table 5 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli.....	.46
Tabel 6 Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siswa.....	49
Tabel 7 Rekapitulasi Aspek Afektif Siswa	50
Tabel 8 Rekapitulasi Aspek Kognitif Siswa	52
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Analisis Kuesioner Siswa	54
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Analisis Kuesioner Ahli.....	57
Tabel 11 Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siswa	59
Tabel 12 Rekapitulasi Aspek Afektif Siswa	60
Tabel 13 Rekapitulasi Aspek Kognitif Siswa	62
Tabel 14 Rekapitulasi Hasil Analisis Kuesioner Siswa	63
Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siswa	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Dosen Pembimbing.....	73
2. Justifikasi Pengembangan Model PembelajaranTenis Meja Lantai...	74
3. Lembar Evaluasi Ahli.....	75
4. Kuesioner Evaluasi Siswa	80
5. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas.....	84
6. Saran Perbaikan Model Permainan	86
7. Surat Ijin Penelitian	87
8. Daftar Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil)	88
9. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil).....	89
10. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil)..	91
11. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	94
12. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
13. Daftar Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan)	99
14. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan).....	100
15. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan)...	103
16. Data Hasil Uji Coba Lapangan	106
17. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan	108
18. Surat Keterangan Penelitian.....	110
19. Dokumentasi	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang mampu mengembangkan anak/individu secara utuh yang mencakup aspek-aspek jasmaniah intelektual (kemampuan interpretatif), emosional dan moral spiritual, yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan pembiasaan hidup sehat. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan.

Fasilitas pembelajaran pendidikan jasmani adalah berupa tersedianya sarana dan prasarana yang digunakan untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani. Permainan tenis meja memerlukan fasilitas dan alat yang sangat lengkap dari lapangan, bola, dan meja. Namun tidak semua sekolah

mempunyai sarana dan prasarana olahraga yang lengkap. Hal inilah yang menjadi kendala guru penjasorkes dalam melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga dengan keadaan tersebut menuntut guru untuk berfikir kreatif dan inovatif, yaitu dengan memodifikasi pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik siswa dan keadaan fasilitas sekolah.

Modifikasi sangat diperlukan dalam penjasorkes karena dengan memodifikasi pembelajaran dengan memvariasi peralatan dan peraturan permainan kemudian menyesuaikannya dengan tahap-tahap perkembangan siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sehingga melalui permainan yang dimodifikasi siswa akan mengikuti pembelajaran dengan senang dan aktif bergerak. Dengan memodifikasi, materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan secara lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus kehilangan makna dari tujuan pembelajaran. Siswa akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Guru yang memegang peran penting untuk menyukseskan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memodifikasi dan berinovasi mutlak diperlukan guna terciptanya keberhasilan pembelajaran tersebut.

SD Negeri 01 Puri , merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Pati yang mengajarkan mata pelajaran penjasorkes. Salah satu materi pelajaran tersebut adalah permainan tenis meja. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 19 april 2012 di SD Negeri 01 Puri Kabupaten Pati bahwa permainan tenis meja di SD Negeri 01 Puri belum dapat dilakukan secara optimal.

Disebabkan beberapa faktor yaitu pengetahuan siswa mengenai permainan tenis meja sangat minim dan peraturan permainan yang sebenarnya sulit jika diterapkan bagi mereka. Kemudian sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kurang memadai.

Permasalahan tersebut yang menyebabkan pembelajaran Penjas khususnya permainan tenis meja belum optimal dilakukan sehingga tujuan pendidikan belum tercapai. Apabila kondisi seperti diatas dibiarkan secara terus-menerus, maka akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak siswa yang mestinya dapat di kembangkan sesuai perkembangan seperti yang di harapkan

Peneliti menyadari bahwa pembelajaran Penjasorkes yang disampaikan dengan menggunakan pendekatan permainan akan lebih menyenangkan dan menarik. Siswa akan merasa lebih senang karena dapat mengaktualisasikan potensi aktifitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan dalam pembelajaran Penjasorkes yaitu pembentukan semua ranah yang menyangkut ranah psikomotor, afektif, dan kognitif.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes tersebut kedalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai Dalam Penjasokes Pada Siswa Kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati,Kabupaten Pati.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dibahas peneliti adalah “Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan tenis meja melalui lantai yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Puri yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor dan fisik) secara efektif dan efisien juga dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran tenis meja.

Produk yang dihasilkan diharapkan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain :

1. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang modifikasi permainan yang lebih variatif dalam pembelajaran tenis meja.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran tenis meja melalui modifikasi permainan bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Puri ini perlu dilakukan, mengingat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi tenis meja yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama ini masih kurang berani untuk mencoba berbagai modifikasi permainan yang lebih variatif dalam pembelajaran tenis meja.

Pemecahan masalah pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi tenis meja di Sekolah Dasar Negeri 01 Puri ini, yaitu melalui penerapan model pembelajaran permainan tenis meja lantai. Diharapkan modifikasi permainan ini dapat digunakan dan membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi tenis meja. Sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sebagai berikut :

1. Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

- a. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang dilakukan.
 - b. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, terutama dengan menggunakan modifikasi permainan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dan juga memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.
2. Bagi Peneliti
- a. Nantinya peneliti ini dapat menjadikan bahan pengetahuan yang nyata bila suatu saat peneliti ini menjadi seorang guru atau sebagai seorang yang ahli dibidang olahraga.
 - b. Lebih mengerti jika didalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu dibutuhkan suatu modifikasi permainan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya peneliti akan mengemukakan hal-hal yang berkaitan dengan:

2.1 Pengertian gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotor (Amung Ma'mun, 2000:20).

2.1.1 Belajar Gerak

Menurut Amung Ma'mun (2000:3) belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Sebab keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar pada gerakan manusia.

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1. Tahapan Verbal Kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan dan bagaimana gerak itu

dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2. Tahapan Gerak (*motorik*)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang belum dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3. Tahapan Otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini *motor* program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu yang singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih trampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambar dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari beberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amang Ma'mun, 2000:57).

2.1.2 Prinsip Gerak

Prinsip gerak adalah pengelompokan konsep secara meluas yang memasukan prinsip-prinsip yang mengatur efisiensi dan efektivitas gerak. Gagasan tentang (1) hubungan antara pemindahan berat atau gerak lanjut dan penghasilan daya, dan (2) pengaruh putaran cepat (*top spin*) pada sudut naik suatu benda, juga ide yang dikaitkan dengan keseimbangan dan stabilitas, semuanya merupakan prinsip gerak yang menjadi isi utama dari pembelajaran ini. Siswa akan belajar prinsip-prinsip mekanika gerak secara dini, yang berhubungan dengan titik berat badan serta sumber-sumber daya dan hukum-hukum yang menunjang sekaligus membatasinya.

2.1.3 Pengaruh Gerak

Ketika suatu pengaruh gerak menjadi sebuah konsep yang harus dipelajari, tujuannya adalah agar siswa mampu menerapkan konsep itu pada pengalaman baru. Jika siswa sepenuhnya mengerti pengaruh dari kegiatan fisik yang hebat pada denyut jantung, mereka harus mampu menggambarkan dan merancang jenis kegiatan yang memiliki potensi untuk menurunkan denyut jantung istirahat.

Proses yang dilibatkan dalam prinsip pengajaran gerak adalah suatu yang dimulai dari mendefinisikan konsep dan membantu siswa mengerti prinsip yang terlihat. Itu semua kemudian diikuti dengan membantu siswa menggeneralisasikan prinsip tersebut pada seluruh situasi yang memungkinkan (Samsudin:2008:28).

2.1.4 Perkembangan Gerak

Sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000 : 20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan meloncat.
2. Kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong dan menarik.
3. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

2.1.5 Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-14 Tahun

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 101), perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan ada yang berbeda dibandingkan pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

2. Perkembangan Penguasaan Gerak Dasar Pada Fase Anak Besar (6-14 tahun)

- a. Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut : Gerak bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang semakin efisien.
 - b. Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol.
 - c. Pola atau bentuk gerakan bervariasi.
 - d. Gerakan semakin bertenaga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 119).
3. Karakteristik Anak Kelas V dan VI, usia \pm 10-11 tahun (Annarino, 1980:133, 146)
- a. Karakteristik Fisiologis dan Fungsional
 - Otot-otot panjang lebih berkembang lagi dari usia sebelumnya.
 - Makin menyadari tentang keadaan tubuhnya sendiri.
 - Permainan-permainan aktif lebih disukai, baik oleh anak laki-laki maupun perempuan
 - Massa usia ini bukan masa bertambahnya tinggi dan berat badan
 - Reaksi geraknya makin membaik
 - b. Karakteristik Psikologis
 - Minat terhadap cabang olahraga permainan yang lebih kompleks makin besar
 - Rasa kepahlawanannya kuat
 - Lingkup perhatiannya pun lebih luas lagi

- Merasa bangga atas keterampilannya sendiri.
- c. Karakteristik Sosiologis
- Proses pematangan jasmaniah tidak selalu dibarengi dengan pematangan emosional.
 - Anak wanita mulai tertarik pada anak laki-laki
 - Emosinya gampang meledak (Nasidah, 1992:49).

2.2 Pengertian Bermain

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan jasmani. Meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya dengan sasaran segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai. Bermain merupakan fenomena masyarakat dari anak remaja, orang dewasa, laki-laki, perempuan dan seluruh lapisan masyarakat diseluruh pelosok dunia. Anak-anak bermain sepanjang hari, sepanjang masa dan diseluruh dunia. Dengan demikian setiap anak yang bermain akan melakukan dengan sungguh-sungguh yang mengandung nilai-nilai positif yang ditinjau dari segi fisik maupun mental (Sukintaka,1992:11).

2.2.1 Fungsi Permainan Dalam Pendidikan

Didalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang ditinjau dari berbagai aspek. Tinjauan nilai tersebut:

1. Nilai Mental

Nilai mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah permainan berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu akan mengukur dan membandingkan tingkat kepandaiannya, ketangkasannya, tanggung jawabnya dan kerjasamanya. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri pada masing-masing individu. Rasa percaya diri yang timbul selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik dalam permainan ataupun dalam masyarakat.

Melihat betapa pentingnya permainan dalam menumbuhkan dan mengembangkan nilai mental pada diri individu, maka seorang guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan harus mengusahakan agar setiap anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensinya.

2. Nilai Fisik

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani individu. Nilai-nilai fisik ini banyak terkandung dalam sebuah permainan. Ketika anak bermain hampir seluruh anggota badannya bergerak. Gerakan-gerakan dalam sebuah permainan akan berpengaruh terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadi tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Disamping itu, pernapasan menjadi lebih dalam dan cepat. Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi semakin luas sehingga memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak.

3. Nilai Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara individu dalam bergaul atau berhubungan dalam masyarakat. Dalam sebuah permainan, seorang individu akan berhadapan dengan berbagai individu lain yang berbeda-beda. Ketika seorang anak bermain, mereka belajar mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan dirinya dan orang lain. Keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri diakui mereka secara sadar ketika maupun setelah bermain (Soemitro:1992:4 5).

2.3 Definisi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa (Samsudin:2008:2).

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromaskuler, intelktual, dan sosial (Abdul Kadir Ateng, 1992 : 4).

2.3.1 Faktor –Faktor Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam pencapaian pendidikan jasmani, maka perlu diperhatikan faktor yang dapat mempengaruhi. Menurut Nasidah, faktor-faktor yang mempengaruhi dalam mencapai tujuan dalam program pembelajaran adalah :

1. Ranah Jasmani

Ranah ini dimaksudkan sebagai sasaran untuk meningkatkan kemampuan berfungsi normalnya sistem yang ada dalam tubuh sehingga individu yang bersangkutan dapat memenuhi kebutuhan untuk menghadapi lingkungan sasaran dari ranah ini adalah kekuatan otot, daya tahan, dan fleksibilitas atau kelentukan.

2. Ranah Psikomotor

Ranah ini dimaksudkan untuk menggambarkan sasaran-sasaran yang berupa keterpaduan atau koordinasi untuk menghasilkan niati, terdiri dari :

- a. Kemampuan gerak-perseptual yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk mengenal menginterpretasikan, dan merespon suatu stimulus (rangsangan) untuk melakukan suatu jenis tugas atau gerak. Termasuk pada bagian ini adalah keseimbangan, kinestesis, diskriminasi visual, diskriminasi auditoris, dan koordinasi visual-motorik.
- b. Keterampilan-keterampilan gerak fundamental yaitu keterampilan-keterampilan manipulatif yang meliputi manipulasi tubuh sendiri atau suatu objek. Termasuk dalam bagian ini adalah keterampilan manipulasi tubuh, keterampilan manipulasi benda, dan keterampilan olahraga.

3. Ranah Kognitif

Ranah ini dimaksudkan untuk menggambarkan sasaran-sasaran yang bersifat intelektual dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan mengingat, memproses, dan mengambil keputusan secara jitu dan tepat, terdiri dari:

- a. Pengetahuan, yaitu menyangkut segala sesuatu yang dapat mengembangkan, memperluas, dan memperdalam pengetahuan, seperti pengetahuan tentang permainan, etika bermain dan bertanding, istilah-istilah dalam olahraga, dan fungsi-fungsi tubuh.
- b. Kemampuan dan keterampilan intelektual. Termasuk dalam sasaran ini adalah penggunaan strategi, pemecahan masalah-masalah yang muncul melalui gerakan, pengetahuan dari dampak langsung dari aktifitas olahraga, dan pengetahuan tentang dampak panjang dari aktifitas olahraga.

4. Ranah Afektif

Ranah ini dimaksudkan untuk menggambarkan sasaran-sasaran yang berkenaan dengan pengembangan sikap dan pribadi untuk tetap langgeng dalam penyesuaian dirinya dengan masyarakat dan budaya lingkungannya, terdiri dari :

- a. Sikap respon yang sehat terhadap aktifitas jasmani. Termasuk dalam kelompok ini adalah pengembangan reaksi positif dalam keberhasilan atau kegagalan dalam beraktifitas, menjadi penonton yang baik yang menghargai penampilan yang luar biasa dalam olahraga, dan kemampuan untuk bisa menikmati aktifitas olahraga.

- b. Perwujudan diri yaitu yang mencakup sasaran-sasaran : menyadari akan kemampuan tubuh apa yang bisa dilakukan dalam saat-saat tepat, pengetahuan tentang kemampuan-kemampuan apa yang dapat diterima orang lain sehubungan dengan kapasitas dan potensi-potensi orang itu, dan kemampuan untuk menentukan tingkat aspirasi yang berbeda dalam jangkauan dan motivasi mencari tingkat itu.
- c. Harga diri yaitu persepsi diri yang merujuk pada keyakinan individu itu secara utuh tentang dirinya atas dasar pengalaman-pengalaman yang lalu. Sasaran pengembangan harga diri adalah pengembangan persepsi individu tentang pengetahuan umum jasmani atau penampilan jasmani dalam suatu aktifitas yang spesifik (Nasidah, 1992 : 51- 54).

2.3.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan Pendidikan Jasmani :

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangaun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan budaya
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis melalui aktifitas jasmani (Samsudin:2008:3).

2.4 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, “*Developmentally Appropriate Practce* (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang berlajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

2.4.1 Konsep Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP, termasuk didalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara menurunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun,

mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Adang Suherman dan Bahagia 2000 : 1).

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Dengan melakukan modifikasi sarana dan prasarana tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam melaksanakan pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Bahkan sebaliknya, karena siswa bisa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira. Jangan lupa bahwa kata kunci pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah “Bermain-Bergerak-Ceria” (Samsudin:2008:72).

2.4.2 Tujuan Modifikasi

Lutan (1988) menyatakan: modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diperlukan dengan tujuan agar:

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi

3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak.

Menurut Aussie (1996), pengembangan modifikasi di Australia dilakukan dengan pertimbangan:

1. Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa.
2. Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak.
3. Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa.
4. Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan senang dan gembira.

Dengan demikian modifikasi, guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan lebih mudah menyajikan materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah dan disederhanakan tanpa takut kehilangan makna dan apa yang akan

diberikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi (Samsudin:2008:71).

2.4.3 Aspek Analisis Modifikasi Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti yang diuraikan dibawah ini:

1. Peralatan

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara modifikasi peralatan yang digunakan untuk skill itu. Misalnya, berat-ringannya, besar-kecilnya, tinggi-rendahnya, panjang pendeknya peralatan yang digunakan.

2. Penataan Ruang Gerak Dalam Berlatih

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata ruang gerak siswa dalam berlatih. Misal, dribbling, pas bawah, atau lempar-tangkap di tempat, bermain diruang kecil atau besar.

3. Jumlah Siswa Yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar. Misal, belajar passing bawah sendiri, berpasangan, bertiga, berempat, dan seterusnya.

4. Organisasi atau Formasi Berlatih

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi formasi tidak banyak menyita waktu, namun masih tetap memperhatikan produktivitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswanya. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa, biasanya cukup menyita waktu sehingga waktu belajarnya berkurang. Formasi berlatih ini banyak ragamnya tergantung kreativitas guru (Adang Suherman dan Bahagia:2000:7,8).

2.5 Sarana Pendidikan Jasmani

Sarana pendidikan jasmani ialah segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan didalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Termasuk didalamnya Peralatan(*aparatus*), yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan para siswa untuk melakukan kegiatan di atasnya, di dalamnya atau di bawahnya. Perlengkapan(*device*) segala sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana.

Sebenarnya untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru dapat berbuat banyak dan lebih leluasa dalam menggunakan, memanfaatkan bahkan mengembangkan atau memodifikasi sarana yang akan digunakan. Dengan upaya tersebut diharapkan siswa akan mempunyai pengalaman gerak yang banyak serta beragam, sehingga ia pun akan menjadi anak yang kaya gerak dan bisa membina serta menimbulkan konsep-konsep gerak yang variatif. Pengembangan sarana pendidikan jasmani artinya melengkapi yang sudah ada dengan jalan mengadakan, memperbanyak dan membuat alat-alat yang

sederhana atau memodifikasi. Tujuannya adalah untuk memberdayakan anak, agar bisa lebih banyak bergerak dalam situasi yang menarik dan gembira tanpa adanya kehilangan esensi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri (Samsudin:2008:78).

2.6 Permainan Tenis Meja

Tenis meja merupakan permainan yang sederhana.aksi yang dilakukan dalam olahraga ini adalah dengan konsisten memukul,mengarahkan dan menempatkan bola ke meja lawan sehingga sampai pada satu saat bola itu tidak dapat dikembalikan lagi oleh lawan.tidak ada rahasia lain untuk bisa menjadi sukses kecuali dengan membangun semangat untuk maju dan selalu berlatih, (Agus Salim:2008:14).

2.6.1 Teknik Dasar Tenis Meja

Menurut Alex Kertamanah (2006 : 27-37) menyatakan bahwa teknik dasar melakukan tenis meja adalah sebagai berikut:

1. Drive

Drive adalah pukulan yang paling kecil tenaga gesekannya.Pukulan drive,yang sering juga disebut lift,merupakan dasar dari berbagai jenis pukulan serangan.

2. Push

Pukulan push berawal dari perkembangan tehnik pukulan block,sehingga sering disebut juga disebut pukulan pushblock.

3. Block.

Block selalu digunakan di dekat meja, sehingga disebut block pendek. Pada dasarnya ada dua macam pukulan block, yaitu block datar dan block redam.

4. Smash

Smash disebut juga pukulan pembunuh bola atau pembantai bola. Pukulan smash merupakan pukulan dengan tenaga serangan paling besar dan sangat menyita stamina.

5. Service

Service atau servis seringkali berfungsi untuk:

- a) Dijadikan serangan pertama
- b) Dijadikan bola-bola umpan
- c) Untuk mencegah atau menghindari serangan pertama dari lawan.

2.6.2 Fasilitas dan Alat Permainan Tenis Meja

Dalam setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas, alat-alat, dan perlengkapan tertentu. Oleh karena itu kiranya perlu disajikan macam-macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam peraturan permainan tenis meja. Uraian berikut berisi mengenai hal-hal tersebut di atas.

1. Meja

Ukuran panjang meja ditetapkan rata-rata 2,74m dengan lebar 1,525 m dan diletakan pada ketinggian 0,67 m di atas permukaan lantai.

2. Net

Panjang net dengan perlengkapannya 1,83 m.jika dipasang di bagian tepi ,dan tinggi atasnya 15,25 cm.pinggiran tepinya atau luarnya menjorok 15,25 cm ke samping meja.

3. Bola

Bola dibuat dengan standar internasional dengan beratnya antara 24 sampai 25,3 gram.Diameternya antara 3,73 sampai 3,82 cm.Bola harus bisa memantul antara 22-25 cmjika dijatuhkan ke meja dari ketinggian 30,5 cm.

4. Bat (pemukul bola)

Ketentuan ketebalan lapisan karet pada bat yang umumnya tidak boleh melebihi 4 mm pada tiap sisi.

2.7 Hakikat Permainan Tenis Meja Lantai

Permainan tenis meja lantai adalah permainan sejenis tenis meja yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 4 orang (masing-masing tim 2 orang), serta menggunakan bola standart tenis .Net yang digunakan adalah dari jarring dan lantai sebagai tenis meja. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan memasukan bola ke lawan. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan bergantian. Beberapa perbedaan yang membedakan antara tenis meja lantai dengan tenis meja pada umumnya antara lain:

Tabel 1.**Perbedaan Tenis Meja Baku Dengan Tenis Meja Lantai**

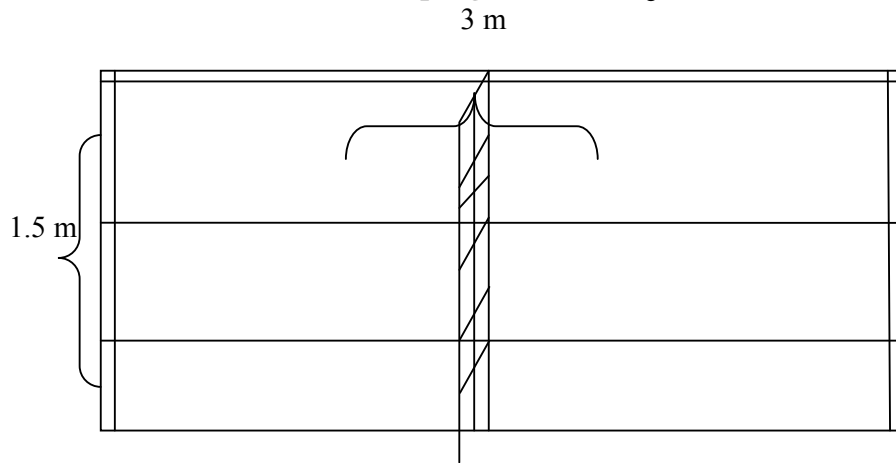
Tenis Meja	Ukuran lapangan	keterangan
Ukuran Meja 274 cm X 152 cm	Ukuran lapangan 300 cm X 150 cm	Dihalaman terbuka
2 pemain tiap tim	4 pemain tiap tim	Jumlah pemain menyesuaikan luas lapangan
Memakai meja	Memakai lantai	Di Halaman
Bola pimpong	Bola tenis	Bola lebih mudah dikontrol
2X45 menit	2X10 menit	Pemain lebih aktif
Memakai Net Standart	Memakai Jaring 45cm	Lebih mudah
Memakai Bed Standart	Memakai Bed dari kayu yang disesuaikan dengan siswa	Lebih ringan dan Mudah

2.8 Fasilitas dan Perlengkapan Tenis Meja Lantai

1. Lapangan

Lapangan tenis meja lantai berbentuk persegi panjang. Hanya ukurannya yang membedakan. Panjang lapangan 3 meter dan lebar lapangan 1.5 meter.

Gambar 1. Lapangan tenis meja lantai.



2. Tanda Lapangan

1. Lapangan permainan ditandai dengan garis-garis yang jelas.
2. Lapangan di sesuaikan dengan halaman sekolah.

3. Bola

Bola yang digunakan adalah bola tenis.

4. Net

Jaring/net yang dipakai berupa jarring ikan dengan panjang 1.5m, dan tinggi 45cm.

5. Bat (Pemukul Bola)

Bed atau Pemukul yaitu terbuat dari kayu pohon waru yang di bentuk sesuai dengan bed pimpong yang di disesuaikan dengan anak SD.

6. Perlengkapan Pemain

- Memakai kaos seragam olahraga
- Memakai celana olahraga pendek
- Memakai kaos kaki dan sepatu olahraga

7. Peraturan Permainan

Secara keseluruhan peraturan permainan tenis meja lantai hampir sama dengan peraturan tenis meja. Namun ada beberapa yang dimodifikasi :

.PERMAINAN 1

- a) Permainan ini dilakukan dengan cara pengenalan dengan bola.
- b) Siswa dibagi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B
- c) Siswa berbaris berbanjar ke samping dengan 2 kelompok saling berhadapan.
- d) Siswa melempar bola dan ditangkap dengan kelompok yang berhadapan.
- e) Permainan ini dilakukan 5 menit

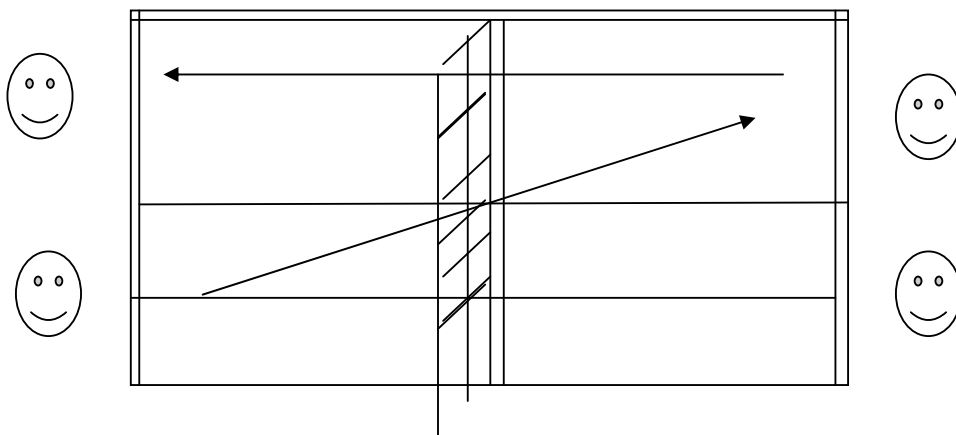
PERMAINAN 2

- a) Siswa dibagi dua kelompok dengan 2 berbanjar
- b) Setiap kelompok ada 8 bed kayu
- c) Ditengah-tengah lapangan dibentangkan net sepanjang 8m dengan tinggi 45cm bahan yang digunakan net dari tali rafia
- d) Setiap siswa memukul bola kearah atas atau mengontrol bola dengan bed sebanyak 20x.

- e) Setelah memukul siswa melakukan sikap Forehand dan Backhand tanpa bola dilakukan 5 menit
- f) Setelah melakukan Forehand dan Backhand tanpa bola kemudian siswa memukul menggunakan bola kearah kelompok lain dengan posisi Forehand dan Backhand yang dilakukan 10 menit.

PERMAINAN 3

- a) Permainan dimainkan oleh 16 pemain masing- masing kelompok beranggotakan 2 pemain dengan menggunakan 4 lapangan yang disediakan.
- b) 1 kelompok melakukan permainan dengan cara setiap pemain mempunyai 2x kesempatan menyentuh bola dimana bola pertama dikontrol kemudian sentuhan kedua dipukul kearah lawan dan tidak menginjak garis atau masuk di dalam area lapangan.
- c) Servis dilakukan seperti biasa 1 sentuhan
- d) Permainan ini dilakukan 10 menit



PERMAINAN 4

- a) Permainan ini sama dengan permainan sebelumnya
bedanya permainan ini tidak menggunakan kontrol jadi
bola langsung dipukul kearah lawan sehingga setiap pemain
hanya mempunyai 1x kesempatan menyentuh bola dan
tidak menginjak daerah dalam lapangan.
- b) Permainan ini dilakukan dilakukan 10 menit.

PERMAINAN 5

- a) Dimainkan oleh 2 kelompok.
- b) Setiap kelompok terdiri dari 2 pemain
- c) Semua pemain diperbolehkan melakukan tehnik sesuai
stategi masing-masing kelompok.
- d) Servis dilakukan oleh pemain pertama
- e) Jika kelompok yang melakukan servis memenangkan reli,
kelompok itu mendapatkan angka dan tetap melakukan
servis
- f) Jika kelompok yang menerima servis memenangkan reli,
kelompok itu mendapatkan angka dan selanjutnya harus
melakukan servis.
- g) Kelompok yang kalah akan mendapatkan Punishmen atau
hukuman menggendong kelompok yang menang
menggelilingi lapangan tenis meja “lantai”.

Suatu tim memperoleh angka bila :

- a) Berhasil memasukkan bola di daerah lawan
- b) Regu lawan membuat kesalahan, yaitu suatu kelompok lawan membuat kesalahan bila bermain menyalahi peraturan ; bola keluar tapi mengenai bagian anggota tubuh serta perlengkapan yang di pakai pemain lawan dan tidak menginjak di dalam area lapangan

Cara memenangkan permainan dalam pertandingan

kelompok yang memperoleh angka terlebih dahulu, maka kelompok memenangkan satu set

- a) Kelompok yang memenangkan 2 set terlebih dahulu adalah yang memenangkan pertandingan
- b) Service berganti pemain setiap mencapai poin kelipatan 2
- c) Pemegang service bebas menepatkan bola dari segala penjuru lapangan
- d) Permainan 1 set berakhir apabila pemain mencapai nilai 11,dan kemenangan diraih apabila mencapi 3 atau 4 kali kemenangan set.apabila terjadi deuce,permainan berakhir jika selisih nilai adalah 2,misal : 15-13,18-16

2.9 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun,

dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan model pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Samsudin:2008:1).

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh sebab itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktifitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya yang secara alami berkembang searah perkembangan jaman.

Modifikasi pembelajaran permainan tenis meja merupakan salah satu upaya yang diwujudkan. Model pembelajaran permainan tenis meja lantai dengan pendekatan fisik diluar lingkungan sekolah diharapkan mampu membuat anak lebih aktif dalam bergerak diberbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi permainan tenis meja.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan metode penelitian dan pengembangan/R&D diharapkan dapat ditemukan dan diuji produk-produk baru yang berguna bagi kehidupan manusia, lembaga dan masyarakat. Metode penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda (Sugiyono, 2010:407).

3.1.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran tenis meja lantai diluar lingkungan sekolah bagi siswa Sekolah Dasar.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuan langkah yang utama yaitu:

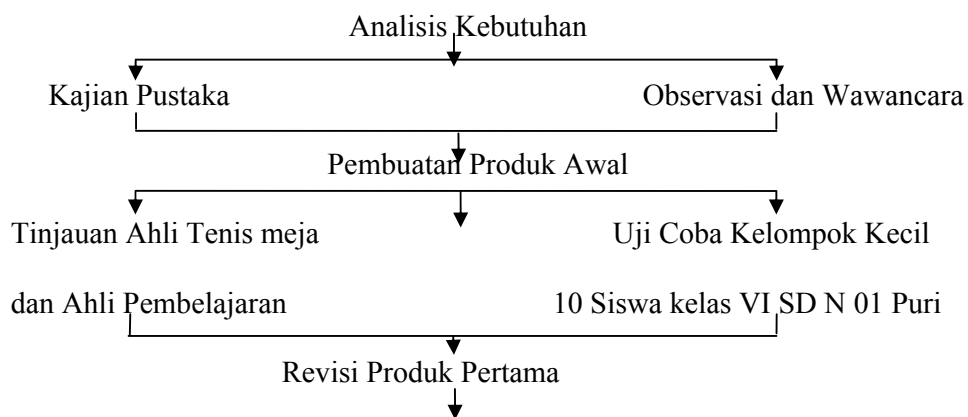
1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan dan cara bermain tenis meja lantai)

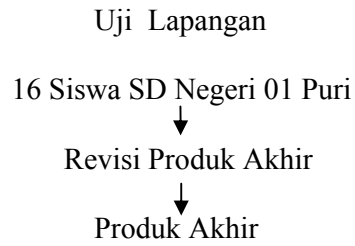
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian di analisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan.
6. Revisi produk akhir yang akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hasil akhir model pembelajaran tenis mejalantai bagi siswa kelas VI SD Negeri 01 Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati, yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan modifikasi pada model pembelajaran tenis meja diluar lingkungan sekolah, dilakukan melalui beberapa tahapan-tahapan tersebut, antara lain:





Gambar 2. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran

Tenis Meja Lantai

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model permainan tenis meja lantai ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di Sekolah Dasar Negeri 01 Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Tentang pelaksanaan pembelajaran tenis meja dengan cara melakukan wawancara dan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan tenis meja lantai. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepakbola dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Awal

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Menetapkan desain uji coba produk
2. Menentukan subjek uji coba
3. Menyusun instrument pengumpulan data
4. Menetapkan teknik analisis data

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Pada tahapan ini dilakukan uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 16 siswa(putra 10 dan putri 6) kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati Tahun 2012.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba lapangan yang telah diujicobakan pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati, yang berjumlah 16 siswa.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan model permainan tenis meja.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.2 Desain Uji Coba

Ujicoba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahap yaitu:

1. Tahapan Uji Coba Kelompok Kecil

Tahapan ini peneliti melibatkan 10 orang siswa dalam satu team untuk melakukan experiment skala kecil, dan selanjutnya hasil ujicoba skala kecil ini dilakukan evaluasi dan penyempurnaan seperlunya.

2. Tahapan Uji Lapangan

Tahapan uji lapangan ini adalah tahapan dimana peneliti memerlukan uji coba skala besar, dan selanjutnya hasil dari uji coba skala besar ini dievaluasi dan dianalisis serta dilakukam penyempurnaan produk akhir.

3.3.2.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Puri. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkatan kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tenis meja lantai ini yang kemudian melakukan uji coba tenis meja lantai. Setelah selesai melakukan ujicoba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.2.2 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.2.3 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan tenis meja lantai ini yang kemudian melakukan uji coba permainan tenis meja lantai . Setelah selesai melakukan ujicoba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.4 Subyek Uji Coba

Adapun subyek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Satu orang ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
2. Satu orang guru pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
3. Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 10 siswa.
4. Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 16 siswa.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban dan saran-saran.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto(2006:149) mengemukakan bahwa yang disebut dengan instrument adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun

data dari para ahli terkait dengan model yang dikembangkan, apakah sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kuesioner untuk ahli dan untuk siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan dalam uji coba.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah yang dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan sepakbola melalui variasi bola warna dilingkungan luar sekolah. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Cukup Baik
4. : Baik
5. : Sangat Baik

Berikut adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli :

Tabel 2 Butir Kuesioner Ahli

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif.

Berikut ini adalah faktor-faktor , indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa Sekolah Dasar	30

Table 3
Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan variasi gerak dalam bermain permainan tenis meja lantai.	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa untuk memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan tenis meja lantai.	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan tenis meja lantai., serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

3.7 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184), yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai dalam %

n : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh data

100% : Konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 4. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 - 70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 - 90%	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat baik	Digunakan

(Sumber Muhammad Ali, 1987 : 184)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

4.1.1 Deskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan yaitu model permainan tenis meja yang dimodifikasi dalam permainan untuk siswa SD, khususnya siswa kelas VI SD Negeri 1 Puri Kabupaten Pati. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis tujuan dan karakteristik
2. Analisis karakteristik siswa SD usia 6-14 tahun.
3. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan tenis meja.
4. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
5. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
6. Menyusun produk awal model permainan tenis meja.

4.1.2 Validasi Ahli

Draf produk awal model pembelajaran permainan tenis meja lantai yang dimodifikasi terlebih dahulu oleh ahli yaitu satu ahli Penjasorkes, yaitu Donny Wira Yudha, S.Pd., M.Pd. dan satu ahli pembelajaran Ibu Sri Hartini, S.Pd. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan Tenis Meja Lantai, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru Penjasorkes SD. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan Tenis Meja Lantai, saran serta komentar dari ahli Penjas dan guru Penjasorkes SD terhadap model permainan tenis meja.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan tenis meja dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan pembelajar Penjasorkes SD.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

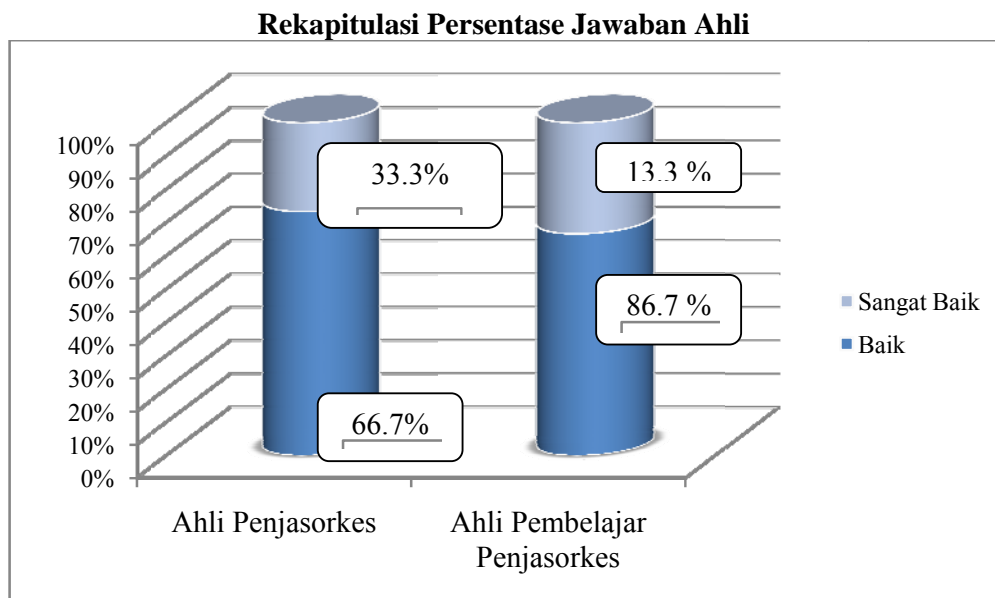
No.	Alternatif Jawaban	Ahli Penjasorkes	Ahli Pembelajar Penjasorkes
1.	Tidak baik	0	0
2.	Kurang baik	0	0
3.	Cukup baik	0	0
4.	Baik	5	2
5.	Sangat baik	10	13

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjasorkes dan pembelajar Penjasorkes yang dilakukan di SD Negeri 1 Puri Kabupaten Pati dapat disimpulkan bahwa dari dua ahli menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran sudah masuk dalam kategori penilaian baik. Akan tetapi ada beberapa yang perlu diperbaiki karena ada beberapa alternatif jawaban masih menyatakan cukup baik. Oleh karena itu perlu adanya revisi lebih lanjut agar pengembangan model pembelajaran permainan tenis meja melalui permainan tenis meja lantai menjadi lebih baik dan sempurna.

Sedangkan hasil analisis tiap ahli secara keseluruhan, diperoleh bahwa model pembelajaran permainan tenis meja melalui permainan tenis meja lantai sudah termasuk baik. Hal ini dapat dilihat persentase jawaban para ahli dalam diagram batang berikut ini :

Diagram 1



Sesuai dengan diagram di atas, ahli Penjasorkes menyatakan bahwa ada 33.3% model pembelajaran baik dan 66.7% sangat baik, untuk butir pertanyaan mengenai kesesuaian alat dan fasilitas perlu ada perbaikan. Sedangkan ahli Pembelajar Penjasorkes berpendapat bahwa 13.3% pengembangan permainan “tenis meja lantai” untuk meningkatkan keterampilan permainan tenis meja sudah baik dan 86.7% sangat baik. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model pengembangan permainan tenis meja lantai untuk meningkatkan keterampilan permainan tenis meja, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

Setelah produk pengembangan permainan tenis meja divalidasi oleh ahli Penjasorkes dan ahli pembelajar Penjasorkes dilakukan revisi sesuai kebutuhan perbaikan. Perbaikan revisi tersebut diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri 1 Puri Kabupaten Pati, yang berjumlah 10 orang.

Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui efektifitas pengembangan model pembelajaran permainan tenis meja lantai yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli. Data yang diperoleh dari uji coba skala kecil digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Data tersebut dikategorikan ke dalam tiga aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berikut rekapitulasi hasil kuesioner skala kecil :

Tabel 6. Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siswa

No.	Indikator Pertanyaan	Hasil		
		Jawaban	Persentase	Kriteria
1.	Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis lantai ini merupakan permainan yang sulit?	Tidak	50 %	Cukup Baik
2.	Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja “lantai” ini kamu merasa mudah untuk memukul bola?	Ya	50 %	Cukup Baik
3.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja “lantai”?	Tidak	60 %	Cukup Baik
4.	Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Tidak	60 %	Cukup Baik
5.	Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini lebih mudah dari permainan tenis meja yang sudah kamu kenal?	Ya	70 %	Cukup Baik
6.	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja “lantai”?	Ya	90 %	Baik
7.	Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar?	Ya	60 %	Cukup Baik

8.	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” secara lincah?	Ya	40 %	Kurang Baik
9.	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit?	Ya	30 %	Kurang Baik
10.	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah di modifikasi?	Ya	40 %	Kurang Baik

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Dari hasil rekapitulasi aspek psikomotor siswa, dapat disimpulkan bahwa, dari 10 siswa yang mengikuti permainan tenis meja lantai terdapat 50 % siswa belum bekerjasama dengan teman yang berada dalam lapangan dan 40 % siswa belum dapat memukul bola dengan lawan dan belum dapat berusaha mengontrol bola yang dipukul oleh lawan ke arah teman.

Tabel 7. Rekapitulasi Aspek Afektif Siswa

No.	Indikator Pertanyaan	Hasil		
		Jawaban	Persentase	Kriteria
1.	Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?	Tidak	90 %	Baik
2.	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Ya	100 %	Sangat Baik
3.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam	Ya	80 %	Baik

	pertandingan dalam permainan ini?			
4.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran,apakah kamu akan segera minta maaf?	Ya	90 %	Baik
5.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan tenis meja “lantai” ini?	Ya	100 %	Sangat Baik
6.	Apakah dalam melakukan permainan ini dapat bersikap sportif?	Ya	100 %	Sangat Baik
7.	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?	Ya	90 %	Baik
8.	Apakah kamu selalu disiplin dalam permainan tenis meja “lantai”?	Ya	70 %	Cukup Baik
9.	Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?	Ya	100 %	Sangat Baik
10.	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka?	Ya	100 %	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Dari hasil rekapitulasi aspek afektif siswa, disimpulkan bahwa dari 10 siswa yang mengikuti permainan “tenis meja lantai” terdapat 60 % siswa belum

mempunyai sikap afeksi yang baik. Dalam hal ini, adalah siswa belum serius dan bersungguh-sungguh ketika pembelajaran permainan tenis meja melalui permainan tenis meja lantai.

Tabel 8. Rekapitulasi Aspek Kognitif Siswa

No.	Indikator Pertanyaan	Hasil		
		Jawaban	Persentase	Kriteria
1.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	Ya	100 %	Sangat Baik
2.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” dengan tenis meja sesungguhnya?	Ya	50 %	Cukup Baik
3.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Ya	80 %	Baik
4.	Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” dapat dimainkan oleh semua orang?	Ya	70 %	Cukup Baik
5.	Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Ya	80 %	Baik
6.	Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	Ya	80 %	Baik

7.	Apakah permainan tenia meja “lantai” dapat meningkatkan keterampilan gerak?	Ya	100 %	Sangat Baik
8.	Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja “lantai” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	90 %	Baik
9.	Apakah dalam permainan tenis meja “lantai” setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	100 %	Sangat Baik
10.	Apakah peraturan permainan tenis meja “lantai” mudah dipahami?	Ya	60 %	Cukup Baik

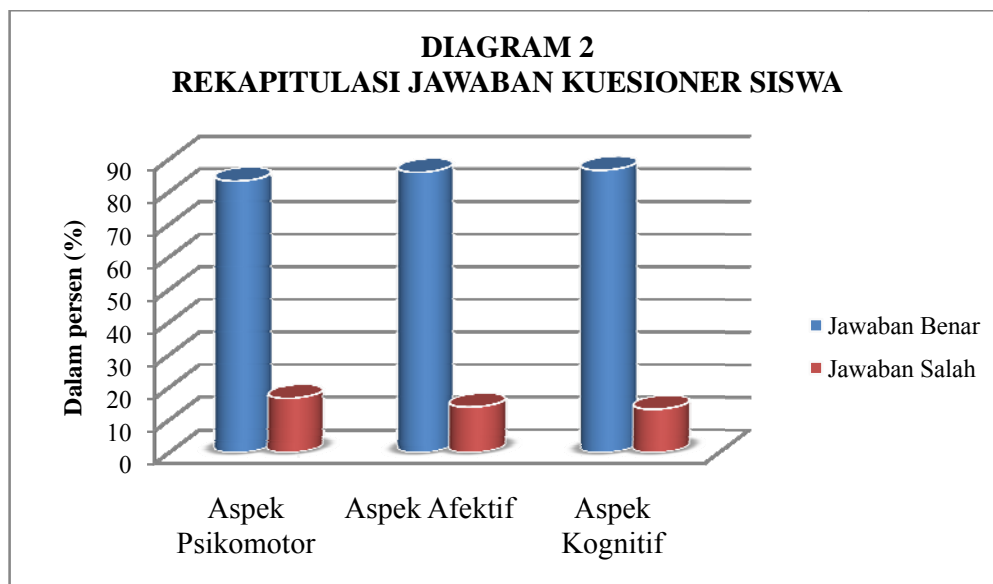
Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Dari hasil rekapitulasi aspek kognitif siswa, disimpulkan bahwa dari 10 siswa yang mengikuti permainan tenis meja lantai terdapat 70 % siswa belum tahu bahwa permainan bola kecil yang dimodifikasi melalui permainan tenis meja lantai dapat dilakukan oleh semua orang dan 70 % siswa belum dapat menyusun strategi dalam bermain permainan bola kecil yang dimodifikasi melalui permainan tenis meja lantai.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Analisis Kuesioner Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Siswa	Prosentase Jawaban Siswa Menjawab Benar
1.	Psikomotor	10	55 %
2.	Afektif	10	84 %
3.	Kognitif	10	81 %

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, terlihat bahwa semua aspek siswa terlihat maksimal dalam melakukan permainan tenis meja lantai. Hal ini disebabkan karena menurut siswa permainan tenis meja lantai merupakan permainan baru yang menarik dan mudah dilakukan siswa. Tapi dalam hal memukul dan mengontrol bola dengan lawan, bekerjasama dengan teman satu tim, dan mengontrol bola siswa belum mampu melakukannya. Oleh karena itu perlu ada revisi model pembelajaran model pengembangan permainan tenis meja lantai agar siswa serius dan bersungguh-sungguh dan mampu menyusun strategi

dengan benar sehingga model pengembangan permainan tenis meja lantai dapat menjadi pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

4.3 Revisi Produk Awal (Uji Coba Skala Kecil)

Berdasarkan hasil evaluasi ahli dan pembelajar Penjasorkes SD Negeri 1 Puri pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli Penjas dan ahli pembelajar Penjasorkes sebagai berikut :

- 1) Penggunaan alat dan media pembelajaran. Dalam hal ini adalah jumlah bola yang perlu ditambah agar siswa lebih aktif bergerak.
- 2) Pemanasan hendaknya diperbanyak dan variatif agar badan siswa bisa lebih dinamis, lincah, dan koordinasi yang baik.
- 3) Penggantian bola tenis meja dengan bola tenis lapangan karena penggunaan lantai paving.
- 4) Penyesuaian siswa putri. Evaluasi untuk peneliti adalah harus lebih mengendalikan permainan agar siswa putri juga aktif untuk bermain.

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Skala Besar

Setelah melalui revisi dari para ahli dan hasil kuesioner siswa, maka produk awal diubah menjadi model pembelajaran sebagai berikut :

- a. Selanjutnya siswa melakukan permainan tenis meja lantai dengan model urutan kegiatan sebagai berikut :
- 1) Permainan tetap dengan menggunakan ukuran lapangan dan net yang sama dengan uji coba skala kecil.
 - 2) Pemain tidak boleh mengijak garis atau masuk ke daerah dalam lapangan.
 - 3) Guru, yang bertindak sebagai wasit, menempatkan diri di tengah bagian luar lapangan.
 - 4) Peluit dibunyikan kemudian guru mengawasi berjalannya pertandingan.
 - 5) Bola yang dipakai diganti dengan bola tenis lapangan.

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan (Skala Besar)

Data hasil uji coba skala kecil yang sudah direvisi akan diterapkan pada kelompok skala besar yang berjumlah 16 siswa. Hasil analisis data skala besar merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan “tenis meja lantai” efektif digunakan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli Penjas dan ahli pembelajar Penjasorkes SD.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

No.	Alternatif Jawaban	Ahli Penjasorkes	Ahli Pembelajar Penjasorkes
1.	Tidak baik	0	0
2.	Kurang baik	0	0
3.	Cukup baik	0	0
4.	Baik	5	2
5.	Sangat baik	10	13

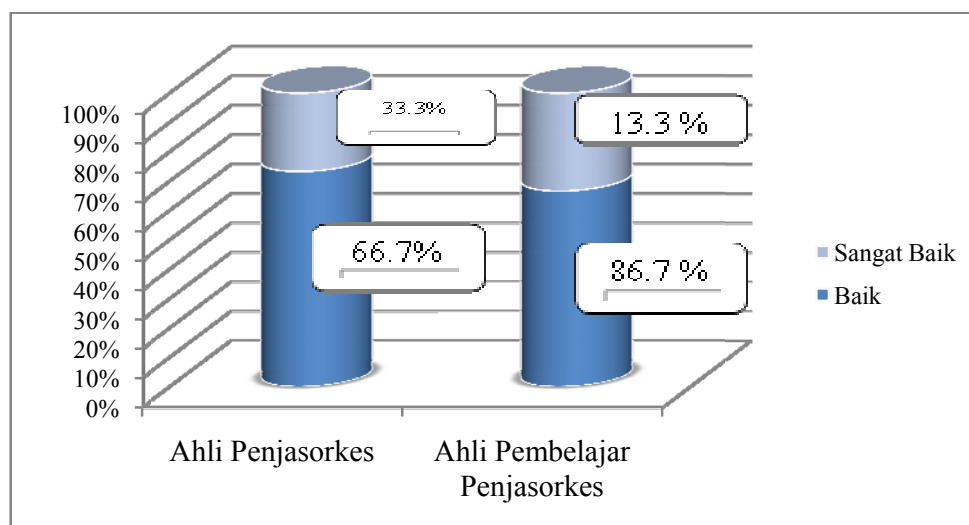
Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjasorkes dan ahli pembelajar Penjasorkes yang dilakukan di SD Negeri 1 Puri Kabupaten Pati dapat disimpulkan bahwa dari dua ahli menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran sudah masuk dalam kategori penilaian sangat baik. Ini terlihat adanya peningkatan, bahwa pengembangan model pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan tenis meja lantai efektif digunakan. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model permainan bola kecil melalui permainan “tenis meja lantai”.

Sedangkan hasil analisis tiap ahli secara keseluruhan, diperoleh bahwa model pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan tenis meja lantai sudah termasuk sangat baik. Hal ini dapat dilihat prosentase jawaban para ahli dalam diagram batang berikut ini :

Diagram 3

Diagram Rekapitulasi Prosentase Jawaban Ahli



Sesuai dengan diagram di atas, ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran Penjasorkes menyatakan bahwa secara keseluruhan pengembangan model pembelajaran permainan tenis meja lantai sudah sangat baik dan efektif dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan permainan tenis meja untuk sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

Sedangkan pengembangan model pembelajaran permainan tenis meja lantai menurut hasil kuesioner siswa kelas VI SD Negeri 1 Puri Kabupaten Pati yang berjumlah 16 siswa, sebagai berikut :

Tabel 11. Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siswa

No.	Indikator Pertanyaan	Hasil		
		Jawaban	Persentase	Kriteria
1.	Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis “lantai” ini merupakan permainan yang sulit?	Tidak	75 %	Baik
2.	Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja “lantai” ini kamu merasa mudah untuk memukul bola?	Ya	75 %	Baik
3.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja “lantai”?	Tidak	75 %	Baik
4.	Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Tidak	75 %	Baik
5.	Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini lebih mudah dari permainan tenis meja yang sudah kamu kenal?	Ya	87.5 %	Baik
6.	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja “lantai”?	Ya	87.5 %	Baik
7.	Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar?	Ya	81.25 %	Baik

8.	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” secara lincah?	Ya	75%	Baik
9.	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit?	Ya	81.25 %	Baik
10.	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah di modifikasi?	Ya	87.5 %	Baik

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Dari hasil rekapitulasi aspek psikomotor siswa, disimpulkan bahwa dari 16 siswa yang mengikuti permainan tenis meja lantai semua siswa telah mampu melaksanakan seluruh kegiatan yang ada di dalam aspek psikomotorik dengan baik.

Tabel 12. Rekapitulasi Aspek Afektif Siswa

No.	Indikator Pertanyaan	Hasil		
		Jawaban	Persentase	Kriteria
1.	Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?	Tidak	93.75 %	Sangat Baik
2.	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Ya	100 %	Sangat Baik
3.	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam pertandingan dalam permainan	Ya	87.5 %	Baik

	ini?			
4.	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran,apakah kamu akan segera minta maaf?	Ya	87.5 %	Baik
5.	Apakah kamu mau mengajak teman yang laian untuk memainkan permainan tenis meja “lantai” ini?	Ya	100 %	Sangat Baik
6.	Apakah dalam melakukan permainan ini dapat bersikap sportif?	Ya	100 %	Sangat Baik
7.	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?	Ya	93.75 %	Sangat Baik
8.	Apakah kamu selalu disiplin dalam permainan tenis meja “lantai”?	Ya	93.75 %	Sangat Baik
9.	Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?	Ya	81.25 %	Baik
10.	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka?	Ya	93.75%	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Dari hasil rekapitulasi aspek afektif siswa, disimpulkan bahwa dari 16 siswa yang mengikuti permainan tenis meja lantai semua siswa telah mampu melaksanakan seluruh kegiatan yang ada di dalam aspek afektif dengan baik.

Tabel 13. Rekapitulasi Aspek Kognitif Siswa

No.	Indikator Pertanyaan	Hasil		
		Jawaban	Persentase	Kriteria
1.	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	Ya	100 %	Sangat Baik
2.	Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” dengan tenis meja sesungguhnya?	Ya	87.5 %	Baik
3.	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Ya	87.5%	Baik
4.	Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” dapat dimainkan oleh semua orang?	Ya	81.25%	Baik
5.	Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	Ya	87.5%	Baik
6.	Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat mendorong siswa	Ya	87.5 %	Baik

	lebih aktif bergerak?			
7.	Apakah permainan tenia meja “lantai” dapat meningkatkan keterampilan gerak?	Ya	100 %	Sangat Baik
8.	Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja “lantai”perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	100 %	Sangat Baik
9.	Apakah dalam permainan tenis meja “lantai” setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan?	Ya	100 %	Sangat Baik
10.	Apakah peraturan permainan tenis meja “lantai” mudah dipahami?	Ya	81.25%	Baik

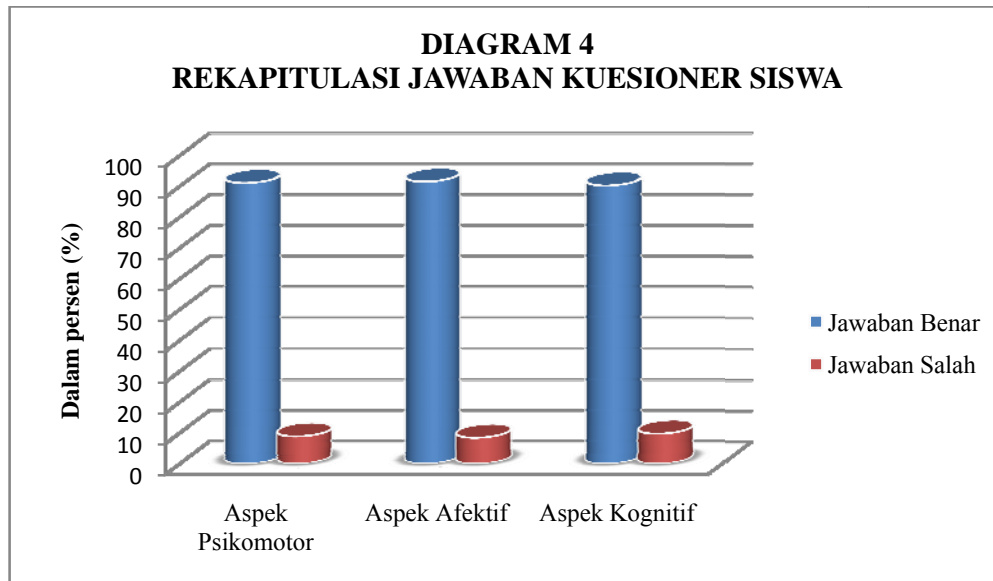
Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Dari hasil rekapitulasi aspek kognitif siswa, disimpulkan bahwa dari 16 siswa yang mengikuti permainan tenis meja lantai semua siswa telah mampu melaksanakan seluruh kegiatan yang ada di dalam aspek kognitif dengan baik.

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Analisis Kuesioner Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Siswa	Prosentase Jawaban Siswa Menjawab Benar
1.	Psikomotor	16	80 %
2.	Afektif	16	93.125 %
3.	Kognitif	16	91.25%

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, terlihat bahwa dari tiga aspek penilaian sudah dapat diterapkan pada permainan tenis meja lantai. Oleh karena itu pengembangan model permainan tenis meja melalui permainan tenis meja lantai layak digunakan dalam pembelajaran permainan tenis meja, khususnya kelas VI SD.

4.6 Prototipe Produk

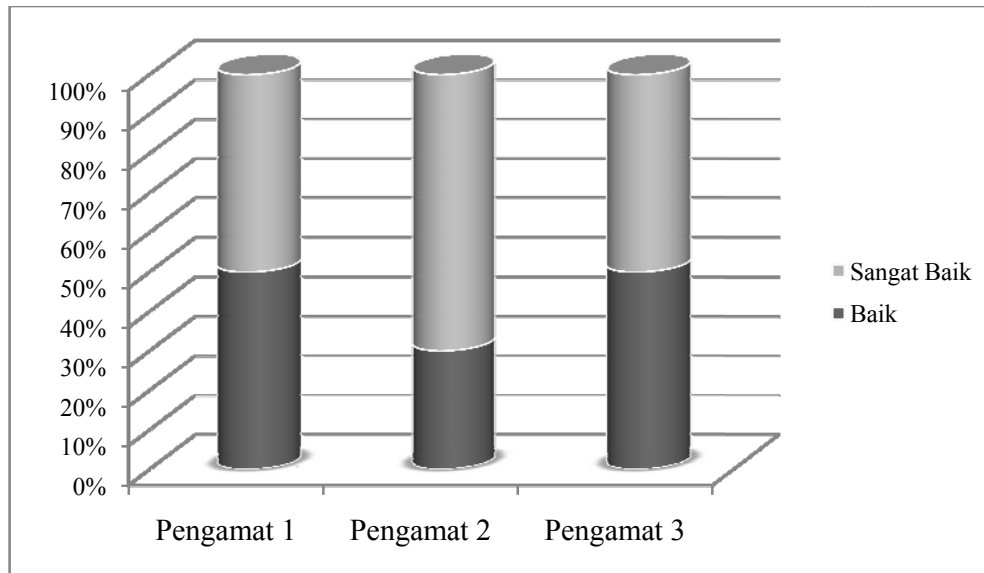
Proses pembelajaran Penjasorkes khususnya permainan tenis meja sering diajarkan setiap minggunya. Namun setelah dilakukan observasi lapangan dijumpai kondisial faktual pembelajaran permainan tenis meja yaitu proses pembelajaran yang berlangsung monoton dan tidak ada variasi. Dengan keadaan yang demikian tidak memungkinkan siswa akan merasa bosan dan malas yang akan berakibat siswa kurang memperhatikan dan tidak mengerti tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa dan hasil belajar Penjasorkes, maka penulis memodifikasi permainan bola kecil. Selain proses pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak mempunyai lapangan yang luas, maka peneliti mengembangkan permainan dengan pertimbangan sesuai keadaan lapangan, menggunakan bola yang lunak, dan bed atau net yang dimodifikasi.

Dalam penelitian pembelajaran permainan tenis meja melalui permainan “tenis meja lantai” merupakan bentuk modifikasi pembelajaran permainan tenis meja. Model pembelajaran dibuat semenarik mungkin untuk menghasilkan pembelajaran yang PAIKEM sehingga minat siswa terhadap pembelajaran permainan bola kecil di sekolah yang baik. Oleh karena itu pengembangan model pembelajaran tenis meja melalui permainan tenis meja merupakan bentuk modifikasi pembelajaran bola kecil dapat dijadikan pengalaman baru bagi siswa dan guru dalam pembelajaran di sekolah.

Hal ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran Penjasorkes dalam memberikan materi permainan bola kecil. Berikut hasil pengamatan siswa pada uji lapangan :

Diagram 5
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siswa



Tabel15 .Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Prosentase Kemampuan Siswa	Kriteria
1.	Siswa dapat mempraktikkan berbagai teknik tenis meja.	70 %	Cukup Baik
2.	Siswa dapat memukul bola ke arah lawan	80 %	Baik
3.	Siswa dapat mengontrol bola ke arah teman	80 %	Baik
4.	Siswa dapat melakukan service.	75 %	Baik
5.	Siswa dapat melakukan forehand.	70 %	Baik
6.	Siswa dapat melakukan backhand.	80 %	Sangat Baik

7.	Siswa aktif bergerak untuk bermain tenis meja lantai.	100 %	Sangat Baik
8.	Siswa dapat bekerjasama dengan tim	90 %	Baik
9.	Siswa dapat mentaati peraturan	80 %	Baik
10.	Siswa menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dalam bermain	100 %	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2012

Hasil pengamatan terhadap 16 siswa memberikan gambaran bahwa modifikasi permainan tenis meja melalui permainan tenis meja lantai merupakan permainan yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif bergerak dan diharapkan juga mampu untuk meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Hal ini terlihat dari hasil persentase kemampuan siswa dalam melaksanakan permainan dengan baik. Oleh karena itu, model pembelajaran permainan tenis meja melalui permainan tenis meja lantai untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Puri Kabupaten Pati layak dan efektif digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan tenis meja lantai yang berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=16).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Penggunaan alat dan media pembelajaran jumlah bola yang perlu ditambah agar siswa lebih aktif bergerak.
2. Zona lapangan yang perlu diperpanjang lagi agar ruang gerak siswa lebih luas.
3. Pergantian bola tenis meja dengan bola tenis lapangan karena penggunaan lantai paving.
4. Pemanasan hendaknya diperbanyak dan variatif agar badan siswa lebih dinamis, lincah, dan koordinasi yang baik.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model pembelajaran tenis meja lantai sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba produk berdasarkan hasil analisa dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 66,7%, hasil analisa data dari evaluasi pembelajaran didapat rata-rata 86,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk model pembelajaran tenis meja lantai ini telah

memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VI SDNegeri 01 Puri Kabupaten Pati.

2. Produk model permainan tenis meja lantai sudah dapat digunakan untuk siswa kelas VI SD Negeri 01 Puri. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase 73,33% dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 88,12%. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan tenis meja lantai ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri 01 Puri Kabupaten Pati.

Faktor yang menjadikan model permainan tenis meja lantai dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan tenis meja lantai dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba skala kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SD Negeri 01 Puri

5.2 Saran

- 1 Model permainan tenis meja lantai sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan tenis meja untuk siswa SD.
- 2 Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan..
- 3 Model permainan tenis meja lantai ini dapat memudahkan siswa bermain tenis meja karena sesuai dengan karakteristik siswa.
- 4 Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan tenis meja yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan tenis meja di sekolah.

Daftar pustaka

- Abdul Kadir Ateng.1992.*Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*.Jakarta: Depdikbud.
- Adang Suherman.2000.*Dasar-dasar Penjas*.Jakarta: Depdiknas.
- Amung Ma'mun.2000.*Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*.Depdiknas.
- Kertamanah Alex.2003.*Teknik Dan Taktik Dasar Permainan Tennis Meja*.Jakarta:Grafindo Persada.
- Muhammad Ali. 1993.*Strategi Penelitian Pendidikan*.Bandung: Depdikbud
- Nadisah.1992.*Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*.Jakarta:Depdikbud.
- Samsudin.2008.*Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*.Jakarta:Perdana Media Group.
- Salim Agus.2008.*Buku Pintar Tennis Meja*.Bandung:Nuansa
- Soemitro.1992.*Permainan Kecil*:Depdikbud
- Sugiyanto dan Sujarwo.1993.*Perkembangan Belajar Gerak I*.Jakarta:Depdikbud
- Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif dan R&d*.Bandung:Depdikbud.

Suharsimi Arikunto.2006.*Metodologi Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta.

Suherman Dan Bahagia.2000.*Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*.Jakarta:Depdiknas.

Sukintaka.1992.*Teori Bermain Untuk D2 PGSD PENJASKES*.Depdiknas.



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor: 634 / FIK / 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 20 April 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

: Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs Uen Hartiwan, M.Pd
NIP : 195304111983031001
Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197302022006041001
Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : STEVANUS WILLIAM ARDI
NIM : 6101408193
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TENIS MEJA "LANTAI" DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS VI SD PURI 01 KECAMATAN PATI KABUPATEN PATI

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



SEMARANG
PADA TANGGAL 19 Mei 2012

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Dosen Pembimbing
 4. Pertinggal



6101408193

... FM-03-AKD-24/Rev. 00 ...

Halaman 1 / 1

printed by dyceno on 30 Apr 12 10:54:02

Lampiran 2

Justifikasi pengembangan model pembelajaran tenis meja lantai

NO	Kondis Faktual Pembelajaran Tenis Meja	Kesulitan Yang Dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1.	Lapangan yang digunakan menggunakan lapangan ukuran standar bagi dewasa.	Siswa tidak mampu / mengalami kesulitan bermain tenis meja ukuran standar.	Menggunakan lingkungan sekolah juga dapat mencoba hal baru dalam pembelajaran.
2.	Peraturan permainan yang digunakan dalam bermain tenis meja adalah peraturan resmi atau peraturan baku.	Siswa tidak biasa bermain dengan peraturan resmi karena sulit dipahami dan dipraktikkan di lapangan	Peraturan permainan yang sederhana mudah dipahami dan mudah untuk di praktikkan di lapangan terbuka
3.	Tidak semua sekolah mempunyai meja atau sarana dan prasarana tenis meja	Permainan tenis meja tidak bisa dilaksanakan jika harus membutuhkan sarana dan prasarana tenis meja	Alternatif dalam bermain tenis meja dilakukan di lingkungan sekolah yaitu di halaman sekolah.
4.	Bola yang digunakan terlalu ringan	Siswa tidak dapat mengontrol bola	Alternatif menggunakan bola tenis

Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

KUESIONER MEDIA PEMBELAJARAN TENIS MEJA “LANTAI” DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS VI SD PURI 01 KECAMATAN PATI KABUPATEN PATI

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bola Kecil (tenis meja melalui tenis meja “lantai”)
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluators :
Tanggal :

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pembelajaran terhadap pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD yang saya kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini diisi oleh ahli pembelajaran.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : kurang baik

2 : cukup baik

3 : baik

4 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					
2.	Kejelasan petunjuk permainan.					
3.	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa.					
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa.					
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.					
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa.					
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					
11.	Dapat dilakukan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					
12.	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri.					
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					

14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran tenis meja melalui tenis meja “lantai”.					
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran tenis meja melalui tenis meja “lantai”.					

B. Komentor dan Saran Umum**C. Kesimpulan**

Pengembangan model pembelajaran tenis meja melalui tenis meja “lantai” dalam penjasorkes ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala besar

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang,....september 2012

Evaluator

(_____)

Lampiran 4**KUESIONER UNTUK SISWA****Petunjuk Pengisian**

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (√) pada jawaban yang tersedia.

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

NIS :

Alamat :

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
KOGNITIF			
1	Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?		
2	Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” dengan tenis meja sesungguhnya?		
3	Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?		

4	Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” dapat dimainkan oleh semua orang?		
5	Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?		
6	Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?		
7	Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat meningkatkan keterampilan gerak ?		
8	Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja “lantai” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?		
9	Apakah dalam permainan tenis meja “lantai” setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?		
10	Apakah peraturan permainan tenis meja “lantai” mudah dipahami ?		
PSIKOMOTORIK			
11	Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini merupakan permainan yang sulit?		
12	Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini kamu merasa mudah untuk memukul bola ?		
13	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?		
14	Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?		
15	Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini lebih mudah dari permainan tenis meja		

	yang sudah kamu kenal?		
16	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja “lantai”?		
17	Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar ?		
18	Apakah kamu dapat melakukan		
19	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit ?		
20	Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah dimodifikasi ?		
AFEKTIF			
21	Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?		
22	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?		
23	Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam pertandingan dalam permainan ini?		
24	Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu kan segera minta maaf?		
25	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?		
26	Apakah dalam melakukan permainan tali dapat bersikap sportif ?		
27	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?		

28	Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan tenis meja “lantai” ?		
29	Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran ?		
30	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka ?		

Lampiran 5

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru	
		A	G
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	3	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	3
5	Kemudahan bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	4	4
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	3	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	3	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	3	3
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	3	4

13	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran tenis meja.	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan tenis meja.	4	4
Jumlah Skor		55	58
Rata-rata		3,66	3,86

Keterangan: A : Ahli Penjas
G : Guru Penjas

Lampiran 6

Saran Perbaikan Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	Buatlah alternatif-alternatif untuk garis lapangan dari bahan yang tidak membahayakan siswa, serta pastikan kondisi lapangan aman untuk siswa.
2.	Ahli Pembelajaran	Ukuran dan berat bola dibuat lebih berat lagi, karena masih terlalu ringan.

Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
1.	Ahli Penjas	Perhatikan faktor keamanan lapangan atau formasi Dalam pembelajaran semakin banyak lapangan semakin baik.
2.	Ahli Pembelajaran	Sudah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 1147.1/PK/2012
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD PURI 01 Kec. Pati Kab. Pati
di SD PURI 01 Kec. Pati Kab. Pati

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : STEVANUS WILLIAM ARDI
NIM : 6101408193
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TENIS MEJA "LANTAI"
DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS VI SD PURI 01 KECAMATAN
PATI KABUPATEN PATI

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 14 Agustus 2012

Dekan,

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001



6101408193

Lampiran 8**DAFTAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 01 PURI
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Nama Siswa	L/P	Umur
1	Anim Sonia	L	12
2	Lionetta Destiana	P	12
3	Aisyah	P	11
4	Privki Karim Santoso	L	12
5	Danang Arya	L	12
6	Novita Sari	P	12
7	Indra Swastika	L	11
8	Aulia Eka Cantika	P	10
9	Ari Setyo Pamungkas	L	11
10	Diana Kartika Sari	P	11

Lampiran 9

**JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK
PADA SISWA KELAS VI**

SISWA	BUTIR SOAL									10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Anim Sonia	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1
Lionetta Destiana	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0
Aisyah	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0
Privki Karim Santoso	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1
Danang Arya	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
Novita Sari	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0
Indra Swastika	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0
Aulia Eka Cantika	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0
Ari Setyo Pamungkas	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0
Diana Kartika Sari	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF PADA SISWA KELAS VI

SISWA	BUTIR SOAL									10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Anim Sonia	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Lionetta Destiana	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
Aisyah	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
Privki Karim Santoso	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Danang Arya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Novita Sari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
Indra Swastika	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Aulia Eka Cantika	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
Ari Setyo Pamungkas	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
Diana Kartika Sari	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1

Lampiran 11

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=10)

Soal Nomor	Jumlah Skor	
	Jumlah	Persentase
1. Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	10	100%
2. Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” dengan tenis meja sesungguhnya?	5	50 %
3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	8	80 %
4. Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” dapat dimainkan oleh semua orang?	7	70 %
5. Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	8	80 %
6. Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	8	80 %
7. Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat meningkatkan keterampilan gerak ?	10	100 %
8. Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja “lantai” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	9	90 %
9. Apakah dalam permainan tenis meja “lantai” setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?	10	100 %
10. Apakah peraturan permainan tenis meja “lantai” mudah dipahami ?	6	60 %
11. Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini merupakan permainan yang sulit?	5	50 %
12. Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini kamu merasa mudah untuk memukul bola ?	5	50 %
13. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	6	60 %
14. Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	6	60 %
15. Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini lebih mudah dari permainan tenis meja yang sudah kamu kenal?	7	70 %
16. Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja “lantai”?	9	90 %
17. Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar ?	6	60 %
18. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” secara lincah ?	4	40 %
19. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit ?	3	30 %

20. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah dimodifikasi ?	4	40 %
21. Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?	1	10 %
22. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	10	100 %
23. Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam pertandingan dalam permainan ini?	8	80 %
24. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu kan segera minta maaf?	9	90 %
25. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	10	100 %
26. Apakah dalam melakukan permainan tali dapat bersikap sportif ?	10	100%
27. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?	9	90%
28. Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan tenis meja “lantai” ?	7	70%
29. Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran ?	10	100%
30. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka ?	10	100%
Rata-rata persentase	220	73,33 %
Persentase jawaban yang diharapkan	73.33%	

Lampiran 12**Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=10)**

Soal Nomor	Jumlah Skor		Kriteria
	Jumlah	Persentase	
1. Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	10	100%	Sangat Baik
2. Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” dengan tenis meja sesungguhnya?	5	50 %	Cukup Baik
3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	8	80 %	Baik
4. Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” dapat dimainkan oleh semua orang?	7	70 %	Cukup Baik
5. Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	8	80 %	Baik
6. Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	8	80 %	Baik
7. Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat meningkatkan keterampilan gerak ?	10	100 %	Sangat Baik
8. Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja “lantai” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	9	90 %	Baik
9. Apakah dalam permainan tenis meja “lantai” setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?	10	100 %	Sangat Baik
10. Apakah peraturan permainan tenis meja “lantai” mudah dipahami ?	6	60 %	Cukup Baik
11. Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini merupakan permainan yang sulit?	5	50 %	Cukup Baik
12. Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini kamu merasa mudah untuk memukul bola ?	5	50 %	Cukup Baik
13. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	6	60 %	Cukup Baik
14. Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	6	60 %	Cukup Baik
15. Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini lebih mudah dari permainan tenis meja yang sudah kamu	7	70 %	Baik

kenal?			
16. Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja “lantai”?	9	90 %	Baik
17. Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar ?	6	60 %	Cukup Baik
18. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” secara lincah ?	4	40 %	Kurang Baik
19. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit ?	3	30 %	Kurang Baik
20. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah dimodifikasi ?	4	40 %	Kurang Baik
21. Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?	1	10 %	Tidak Baik
22. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	10	100 %	Sangat Baik
23. Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam pertandingan dalam permainan ini?	8	80 %	Baik
24. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu kan segera minta maaf?	9	90 %	Baik
25. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	10	100 %	Sangat Baik
26. Apakah dalam melakukan permainan tali dapat bersikap sportif ?	10	100%	Sangat Baik
27. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?	9	90%	Baik
28. Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan tenis meja “lantai” ?	7	70%	Cukup Baik
29. Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran ?	10	100%	Sangat Baik
30. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka ?	10	100%	Sangat Baik
Rata-rata persentase	220	73.33 %	Baik
Persentase jawaban yang diharapkan	73.33%		
Makna	Digunakan		

Lampiran 13**DAFTAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 01 PURI**

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur
1	Niken Ayuk P	Perempuan	13
2	Anim Sonia	Laki-laki	12
3	Privki Karim S	Laki-laki	12
4	Riki Arnelia	Laki-laki	12
5	Satriyo Susilo Nugroho	Laki-laki	13
6	Ari Setyo Pamungkas	Laki-laki	11
7	Aulia Eka Cantika	Perempuan	10
8	Danang	Laki-laki	11
9	Diana Kartika S	Perempuan	11
10	Indra S.	Laki-laki	12
11	Lionetta Destiana P	Perempuan	12
12	Moh Noor Hakim	Laki-laki	11
13	Novita Sari	Perempuan	12
14	Rifka Andika	Laki-Laki	11
15	Aisyah N	Perempuan	11
16	Ivanier Rahmat M	Laki-laki	12

Lampiran 14

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA

NO	Nama Siswa	Psikomotor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Niken Ayuk P	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
2	Anim Sonia	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
3	Privki Karim S	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1
4	Riki Arnelia	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
5	Satriyo Susilo N	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
6	Ari Setyo Pamungkas	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
7	Aulia Eka Cantika	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
8	Danang	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	Diana Kartika S	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
10	Indra S.	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0
11	Lionetta Destiana P	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
12	Moh Noor Hakim	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
13	Novita Sari	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
14	Rifka Andika	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1
15	Aisyah N	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1
16	Ivanier Rahmat M	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS VI

NO	Nama Siswa	Afektif									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Niken Ayuk P	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
2	Anim Sonia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Privki Karim S	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	Riki Arnelia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Satriyo Susilo Nugroho	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Ari Setyo Pamungkas	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	Aulia Eka Cantika	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Danang	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
9	Diana Kartika S	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Indra S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Lionetta Destiana P	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Moh Noor Hakim	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
13	Novita Sari	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Rifka Andika	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
15	Aisyah N	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
16	Ivanier Rahmat M	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1

Lampiran 15

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA

NO	Nama Siswa	Psikomotor									10	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Niken Ayuk P	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
2	Anim Sonia	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
3	Privki Karim S	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	6
4	Riki Arnelia	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
5	Satriyo Susilo N	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6
6	Ari Setyo P	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
7	Aulia Eka Cantika	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
8	Danang	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	Diana Kartika S	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
10	Indra S.	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5
11	Lionetta Destiana P	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
12	Moh Noor Hakim	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
13	Novita Sari	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6
14	Rifka Andika	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5
15	Aisyah N	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6
16	Ivanier Rahmat M	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5
JUMLAH		4	12	4	4	14	14	13	12	13	14	105

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK KOGNITIF SISWA

NO	Nama Siswa	Kognitif									10	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Niken Ayuk P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
2	Anim Sonia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Privki Karim S	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
4	Riki Arnelia	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Satriyo Susilo Nugroho	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
6	Ari Setyo Pamungkas	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Aulia Eka Cantika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	Danang	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
9	Diana Kartika S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Indra S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Lionetta Destiana P	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
12	Moh Noor Hakim	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
13	Novita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Rifka Andika	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15	Aisyah N	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
16	Ivanier Rahmat M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		16	14	14	13	14	14	16	16	16	13	145

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK AFEKTIF SISWA

NO	Nama Siswa	Afektif									10	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Niken Ayuk P	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
2	Anim Sonia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	Privki Karim S	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	Riki Arnelia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Satriyo Susilo Nugroho	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Ari Setyo Pamungkas	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
7	Aulia Eka Cantika	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	Danang	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
9	Diana Kartika S	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Indra S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Lionetta Destiana P	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Moh Noor Hakim	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7
13	Novita Sari	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	Rifka Andika	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
15	Aisyah N	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
16	Ivanier Rahmat M	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
JUMLAH		1	16	14	14	16	16	15	15	13	15	134

Lampiran 16

Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=16)

Soal Nomor	Jumlah Skor	
	Jumlah	Persentase
1. Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	16	100%
2. Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” dengan tenis meja sesungguhnya?	14	87.5%
3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	14	87.5%
4. Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” dapat dimainkan oleh semua orang?	13	81.25%
5. Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	14	87.5%
6. Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	14	87.5%
7. Apakah permainan tenis meja “lantai” dapat meningkatkan keterampilan gerak ?	16	100%
8. Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja “lantai” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	16	100%
9. Apakah dalam permainan tenis meja “lantai” setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?	16	100%
10. Apakah peraturan permainan tenis meja “lantai” mudah dipahami ?	13	81.25%
11. Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini merupakan permainan yang sulit?	12	75%
12. Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini kamu merasa mudah untuk memukul bola ?	12	75%
13. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	12	75%
14. Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	12	75%
15. Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini lebih mudah dari permainan tenis meja yang sudah kamu kenal?	14	87.5%
16. Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja “lantai”?	14	87.5%
17. Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar ?	13	81.25%
18. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” secara lincah ?	12	75%
19. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit ?	13	81.25%

20. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah dimodifikasi ?	14	87.5%
21. Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?	15	93.75%
22. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	16	100%
23. Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam pertandingan dalam permainan ini?	14	87.5%
24. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu kan segera minta maaf?	14	87.5%
25. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	16	100%
26. Apakah dalam melakukan permainan tali dapat bersikap sportif ?	16	100%
27. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?	15	93.75%
28. Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan tenis meja “lantai” ?	15	93.75%
29. Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran ?	13	81.25%
30. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka ?	15	93.75%
Jumlah & Persentase	423	88.125%
Persentase Rata-rata	88.125%	


Lampiran 17

Analisis Data Hasil Uji Lapangan (N=30)

Soal Nomor	Jumlah Skor		Kriteria
	Jumlah	Persentase	
1. Apakah kamu tahu cara bermain model pengembangan permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai" ini?	16	100%	Sangat Baik
2. Apakah kamu tahu perbedaan bermain tenis meja melalui tenis meja "lantai" dengan tenis meja sesungguhnya?	14	87.5%	Baik
3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai" ini?	14	87.5%	Baik
4. Apakah permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai" dapat dimainkan oleh semua orang?	13	81.25%	Baik
5. Apakah kamu tahu bagaimana cara mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai"?	14	87.5%	Baik
6. Apakah permainan tenis meja "lantai" dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	14	87.5%	Baik
7. Apakah permainan tenis meja "lantai" dapat meningkatkan keterampilan gerak ?	16	100%	Sangat Baik
8. Apakah sebelum melakukan permainan tenis meja "lantai" perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	16	100%	Sangat Baik
9. Apakah dalam permainan tenis meja "lantai" setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?	16	100%	Sangat Baik
10. Apakah peraturan permainan tenis meja "lantai" mudah dipahami ?	13	81.25%	Baik
11. Apakah menurut kamu pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai" ini merupakan permainan yang sulit?	12	75%	Baik
12. Apakah dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai" ini kamu merasa mudah untuk memukul bola ?	12	75%	Baik
13. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak point dalam pengembangan model permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai"?	12	75%	Baik
14. Apakah kamu merasa sulit saat memukul bola dalam permainan tenis meja melalui tenis meja "lantai"?	12	75%	Baik
15. Apakah cara bermain tenis meja melalui tenis meja "lantai" ini lebih mudah dari permainan tenis meja yang sudah kamu kenal?	14	87.5%	Baik
16. Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan tenis meja "lantai"?	14	87.5%	Baik

17. Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan tenis meja “lantai” dengan benar ?	13	81.25%	Baik
18. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” secara lincah ?	12	75%	Baik
19. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” dari yang mudah ke yang sulit ?	13	81.25%	Baik
20. Apakah kamu dapat melakukan permainan tenis meja “lantai” yang telah dimodifikasi ?	14	87.5%	Baik
21. Apakah selama ini kamu sering bermain tenis meja?	15	93.75%	Baik
22. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak point dalam permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai”?	16	100%	Sangat Baik
23. Apakah kamu dapat menerima seandainya tim kamu kalah dalam pertandingan dalam permainan ini?	14	87.5%	Baik
24. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu kan segera minta maaf?	14	87.5%	Baik
25. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan tenis meja melalui tenis meja “lantai” ini?	16	100%	Sangat Baik
26. Apakah dalam melakukan permainan tali dapat bersikap sportif ?	16	100%	Sangat Baik
27. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tenis meja “lantai”?	15	93.75%	Baik
28. Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan tenis meja “lantai” ?	15	93.75%	Baik
29. Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran ?	13	81.25%	Baik
30. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan tenis meja “lantai” dilapangan terbuka ?	15	93.75%	Baik
Jumlah & Persentase	423	88.125%	Baik
Persentase jawaban yang diharapkan	88.125%		
Makna	Digunakan		

Lampiran 18

**PEMERINTAH KABUPATEN PATI**
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN PATI
SD NEGERI PURI 01
Alamat : Jalan Ronggowarsito No. 2 Telp. (0295) 385098 Pati

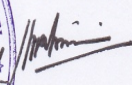
SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2/22


Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN Puri 01 Pati,
menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan
Rekreasi, Universitas Negeri Semarang:

Nama : STEVANUS WILLIAM ARDI
NIM : 6101408193

Telah benar-benar melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas
akhirnya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TENIS
MEJA “LANTAI” DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS VI SD
PURI 01 KECAMATAN PATI KABUPATEN PATI”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Pati, 18 September 2012
Kepala Sekolah SDN Puri 01

MARTINI
NIP. 49530914 197512 2 005



Lampiran 19**Dokumentasi Peneliti****Bed Tennis Meja Lantai****Sarana Tennis Meja Lantai**



Penjelasan dan Petunjuk Permainan Tenis Meja Lantai





Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Pemanasan Sebelum Kegiatan





Pelaksanaan Uji Coba Lapangan



Pengisian Kuesioner

