

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENIS MEJA DENGAN MODIFIKASI BET SISWA KELAS IV 7 SINGKAWANG TENGAH

Bahtiar, Kaswari, Eka Supriatna

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP UNTAN

Email: bahtiartiar@yahoo.com

Abstrak: Masalah penelitian bertujuan apakah memodifikasi bet dari papan triplek dapat meningkatkan hasil belajar tenis meja pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 7 Singkawang Tengah. Penelitian bertujuan mengetahui apakah memodifikasi bet dari papan triplek dapat meningkatkan hasil belajar tenis meja. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, selanjutnya dari siklus II ke siklus III. Pembelajaran pada pra siklus bersifat monoton sehingga belajar permainan tenis meja tidak efektif. Peningkatan terjadi pada siklus I diperoleh dari 25 siswa 12 siswa tidak tuntas dengan persentase 48% dan 13 siswa tuntas dengan persentase 52%. Siklus II persentase meningkat dari 25 siswa 7 siswa tidak tuntas dengan persentase 28% sedangkan 18 siswa tuntas dengan persentase 72% dan siklus III tingkat persentase makin meningkat dari 25 siswa 2 siswa tidak tuntas dengan persentase 8% dan 23 siswa tuntas dengan persentase 92%. Disimpulkan bahwa modifikasi bet dengan menggunakan papan dapat meningkatkan ke efektifitas belajar siswa di SDN 7 Singkawang Tengah khususnya kelas IV.

Kata kunci : Meningkatkan, Hasil belajar tenis meja, Modifikasi

Abstract: The research problem is whether modifying bet of plywood boards can improve learning outcomes table tennis in grade IV Elementary School Middle Singkawang 7. The study aims to determine whether to modify the bet of plywood boards can improve learning outcomes table tennis. Research Methods Class Action research use. The results of the study pre-cycle to the first cycle and from cycle I to cycle II, then from the second cycle to cycle III. Learning on pre monotonous cycle so learn the game of table tennis ineffective. The increase occurred in the first cycle was obtained from 25 students 12 students are not finished with the percentage of 48% and 13 students completed the percentage of 52%. Cycle II, the percentage increased from 25 students 7 students are not finished with the percentage of 28% while the percentage of 18 students completed the third cycle of 72% and increased the percentage rate of 25 students 2 students did not complete the percentage of 8% and 23 students completed the percentage of 92%. Concluded that modifications can bet using the board to increase the effectiveness of student learning in SDN 7 Middle Singkawang particular class IV.

Keywords: Improve, Table tennis learning outcomes, Modifications.

Sekolah Dasar (SD) merupakan tempat yang sangat tepat untuk pembinaan awal demi pengembangan olahraga tenis meja. Anak-anak mampu memperlihatkan hal-hal yang sangat polos untuk diarahkan, di samping itu pada usia ini biasanya anak-anak banyak menggunakan waktunya untuk bermain. Terlepas dari hal itu semua, peran seorang guru sangat menentukan keberhasilan pembinaan cabang oleh raga ini.

Permainan tenis meja merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum yang wajib diajarkan dan diberikan di sekolah dasar. Pada permainan tenis meja terdapat beberapa teknik dasar yang harus mutlak dikuasai oleh seorang pemain/atlet tenis meja yaitu gerak dasar salah satunya memukul bola melambung ke atas.

Memukul bola melambung ke atas dengan gerakan maju ke depan adalah salah satu gerak dasar tenis meja berikutnya dikenalkan kepada pemula setelah gerak dasar pertama *forehand*, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam permainan tenis meja. Dalam pelaksanaan pembelajaran pukulan lambung ke atas tenis meja siswa kelas IV di SD Negeri 7 Singkawang Tengah banyak menemui kendala diantaranya tidak tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 70, terbatasnya waktu, terbatas sarana dan prasarana (bet) serta kemampuan siswa sangat kurang dalam melakukan pukulan melambungkan bola dengan pukulan *forehand* dan *bakhand* sehingga hasil pembelajaran tidak memenuhi KKM.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan.

Modifikasi bet dengan menggunakan papan (triplek) dalam permainan tenis meja merupakan salah cara guru penjaskes dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tenis meja pada teknik dasar memantulkan bola ke atas atau memukul bola lambung dalam posisi gerak mau ke depan.

Merujuk pada uraian di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan memodifikasi bet dari papan triplek dapat meningkatkan hasil belajar tenis meja pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 7 Singkawang Tengah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan permainan tenis meja melalui modifikasi bet dengan menggunakan papan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 7 Singkawang Tengah.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Dimiyati, Mudjiono, 2013: 7).

Menurut Slamento (2010: 2) mengatakan “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang

baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Skinner (Dimiyati, Mudjiono, 2013: 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan permainannya. Permainan tenis meja dikenal juga dengan nama Ping Pong. Permainan pertama kali dikenal di Inggris sekitar tahun 1800-an. Permainan ini semakin dikenal luas terutama di Amerika Serikat ketika ditemukan bahan *celluloid* untuk bolanya sekitar tahun 1900-an. Peralatan tenis berupa meja, bola, dan alat pemukul yang disebut bet. Tenis meja dimainkan secara tunggal putra dan putri maupun ganda putra dan putri serta ganda campuran (Suyatno, 2005: 44).

Pada pokoknya teknik dasar tenis meja adalah : (a) Teknik Memegang Bet (*Grip*), (b) Teknik Siap Sedia (*Stance*), (c) Teknik Gerakan Kaki (*Footwork*), (d) Teknik Pukulan (*Stroke*). Teknik memegang bet merupakan faktor yang sangat penting dalam permainan tenis meja. Secara garis besar pegangan dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam yaitu : (a) Pegangan seperti berjabatan tangan (*shakehand grip*), (b) Pegangan seperti memegang tangkai pena (*penhold grip*) (Nurlan Kusmaedi, dkk, 2005: 17).

Inti dari pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implicit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencaapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran (Sobry Sutikno, 2013: 31-32).

Dimiyati, Mudjiono (2013: 200) menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Apabila sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa modifikasi bet adalah menggantikan bet yang sebenarnya dengan modifikasi bet dari papan triplek dengan harapan siswa akan lebih banyak melakukan latihan pukulan melambungkan bola dengan modifikasi bet menggunakan papan.

METODE

Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas, menurut Wardhani (2007) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan merupakan suatu kegiatan siklusteris yang bersifat menyeluruh, yang terdiri dari analisis, penemuan, fakta, konseptualisasi, perencanaan, pelaksanaan dan penemuan fakta tambahan serta evaluasi (Iskandar Agung, 2012 : 65).

Prakteknya, PTK adalah tindakan yang bermakna melalui prosedur penelitian yang mencakup empat langkah yaitu: (a) Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan (*planning*). (b) Melaksanakan tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*). (c) Merefleksikan (*reflecting*) hasil pengamatan. Perbaikan atau perubahan perencanaan (*replanning*) untuk pengembangan tingkat keberhasilan (Susilo, 2007: 16).

Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 7 Singkawang Tengah. Dipilihnya lokasi ini karena di Sekolah Dasar Negeri 7 sedang meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pukulan melambungkan bola ke atas menggunakan modifikasi bet. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah berjumlah 25 siswa.

Menurut Sugiyono (2011: 193-194), pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), dan observasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari: tes dan observasi. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes keterampilan pukulan melambung ke atas menggunakan modifikasi bet dan panduan atau lembar observasi.

Indikator kinerja yang dapat peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) Hasil belajar permainan tenis meja dengan modifikasi Bet dari papan triplek. (b) Modifikasi Bet menggunakan papan triplek untuk melakukan pukulan melambung ke atas dalam permainan tenis meja. (c) berapa banyak siswa melakukan pukulan melambung setelah modifikasi bet. (d) Hasil belajar pukulan melambung melalui modifikasi bet dengan papan triplek. Teknik analisis data dalam penelitian PTK ini menggunakan deskriptif prosentase untuk melihat berapa peningkatannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian ini memiliki beberapa tahapan pelaksanaan tindakan berupa siklus-siklus yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Prosedur dalam penelitian ini direncanakan 3 siklus. Adapun tahapanya adalah:

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah merencanakan tindakan yaitu: Penyusunan Skenario pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut: 1) Guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan modifikasi bet menggunakan papan terhadap keterampilan belajar permainan tennis meja. 2) Membuat lembar observasi, Guru mengamati proses palajaran. 3) Membuat lembar observasi, Guru mengamati siswa pembelajaran. 3) Mempersiapkan materi ajar dengan materi pokoktenis meja.. 4) Mempersiapkan, alat dan bahan pembelajaran dengan modifikasi Bet menggunakan papan dalam permainan tennis meja. 5) Merancang pembagian kelompok dibagi menjadi 5 kelompok dari 25 siswa. 6) Menyusun alat evaluasi,

untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam setiap siklus dengan modifikasi media pembelajaran bet menggunakan papan.

Setelah perencanaan disusun, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah di laksanakan, adapun langkah-langkah pembelajaran yaitu: 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2) Guru memberikan LKS kepada masing-masing siswa. 3) Guru meminta siswa melakukan pengamatan, menganalisis, mengkaji untuk menjawab Soal yang ada di lembar kerja siswa. 4) Guru membimbing siswa Selama proses pembelajaran. 5) Guru menjelaskan secara singkat tentang gerakan dasar memukul bola tenis meja dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dari hasil tes yang dilakukan. 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkap hambatan kesulitan yang di alami selama proses pembelajaran. 7) Guru memberikan kesimpulan bersama dengan siswa.

Tahap observasi dilakukan bersama dengan saat tindakan dilakukan. Pada observasi di fokuskan melihat aktifitas siswa saat melakukan kegiatan tes permainan tenis meja melalui modifikasi bet dengan menggunakan papan sewaktu pembelajaran yang di lakukan. Pada tahap inilah peneliti melihat tinggi rendahnya pemahaman siswa yang berguna untuk melihat hasil yang di capai siswa. Serta mengetahui perubahan yang di alami siswa.

Kegiatan refleksi di lakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan membuat kesimpulan, Serta melihat kesesuaian yang di capai dengan yang di inginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya di temukan kelemahan maupun kekurangan dalam pembelajaran permainan tenis meja melalui modifikasi bet dengan menggunakan papan untuk kemudian di perbaiki pada siklus ke II. Setelah siklus I dilakukan belum mendapat hasil yang maksimal.

Hasil observasi, ada tiga siklus yang diterapkan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Pada setiap siklus masing-masing menggunakan modifikasi bet menggunakan papan dalam permainan tenis meja dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dan siswa sedang melakukan tes performance. Kegiatan selanjutnya setelah observasi awal yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi terhadap tindakan.

Tabel 1. Hasil perolehan Nilai Pra Siklus

Skor Nilai	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	KKM	Ketuntasan	%	Mean	%
Pra Siklus	45	65 – 70	70	5	20%	53,6	54%

Berdasarkan tabel di atas diketahui persentase ketuntasan klasikal yaitu 20% dan persentase yang belum tuntas sebanyak 80%. Hal ini menunjukkan hasil belajar servis bawah tenis meja masih rendah.

Kondisi awal, siswa menunjukkan hasil belajar tenis meja dengan media modifikasi bet yang cukup bagus dengan prosentase siswa yang tuntas 52 % atau 13 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas 48% atau sekitar 12 siswa.

Tabel 2. Hasil perolehan nilai pada siklus I

NO	Skor	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	15	77		Tuntas
2.	15	75		Tuntas
3.	16	80		Tuntas
4.	16	80		Tuntas
5.	6	45	Belum Tuntas	
6.	8	50	Belum Tuntas	
7.	15	75		Tuntas
8.	13	65	Belum Tuntas	
9.	10	50	Belum Tuntas	
10.	15	75		Tuntas
11.	15	75		Tuntas
12.	11	55	Belum Tuntas	
13.	15	75		Tuntas
14.	17	85		Tuntas
15.	15	75		Tuntas
16.	13	65	Belum Tuntas	
17.	12	60	Belum Tuntas	
18.	15	75		Tuntas
19.	16	80		Tuntas
20.	12	60	Belum Tuntas	
21.	11	55	Belum Tuntas	
22.	10	50	Belum Tuntas	
23.	15	75		Tuntas
24.	13	65	Belum Tuntas	
25.	12	60	Belum Tuntas	
Jumlah		1682		
Rata-rata		67,28		
Tuntas (Persen)			13 (52%)	
Belum Tuntas (Persen)			12(48%)	

Dari tabel di atas di peroleh nilai rata-rata keefektipan belajar permainan tenis meja siswa 67,28% pada siklus I. Dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa (52 %) dan yang belum tuntas 12 siswa (48 %).

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah diberikan Tindakan II adalah Sejumlah 18 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 7 siswa tidak tuntas. Dengan persentase kelulusan 72%.

Tabel 3. Hasil perolehan nilai pada siklus II

N0	Skor	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	15	77		Tuntas
2.	15	75		Tuntas
3.	16	80		Tuntas
4.	16	80		Tuntas
5.	6	45	Belum Tuntas	
6.	8	50	Belum Tuntas	
7.	15	75		Tuntas
8.	13	65	Belum Tuntas	
9.	10	50	Belum Tuntas	
10.	15	75		Tuntas
11.	15	75		Tuntas
12.	11	55	Belum Tuntas	
13.	15	75		Tuntas
14.	17	85		Tuntas
15.	15	75		Tuntas
16.	13	60	Belum Tuntas	
17.	12	60	Belum Tuntas	
18.	15	75		Tuntas
19.	16	80		Tuntas
20.	14	70		Tuntas
21.	15	75		Tuntas
22.	14	70		Tuntas
23.	15	75		Tuntas
24.	14	70		Tuntas
25.	14	70		Tuntas
Jumlah		1765		
Rata-rata		70,6		
Tuntas (Persen)			18 (72%)	
Belum Tuntas (Persen)			7(28%)	

Dari tabel di atas di peroleh peningkatan nilai rata-rata keefektipan belajar permainan tenis meja dengan modifikasi bet menggunakan papan meningkat 3,32 dari nilai siklus I menjadi 70,6 pada siklus II. Dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (72 %) dan yang belum tuntas 7 siswa (28%).

Hasil diskripsi data awal, hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah diberikan Tindakan III adalah Sejumlah 23 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 2 siswa tidak tuntas, dengan persentase kelulusan 92%.

Tabel 4. Hasil Perolehan Nilai Pada Siklus III

N0	Skor	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	15	77		Tuntas
2.	15	75		Tuntas
3.	16	80		Tuntas
4.	16	80		Tuntas
5.	6	55	Belum Tuntas	
6.	8	60	Belum Tuntas	
7.	15	75		Tuntas
8.	13	75		Tuntas
9.	10	70		Tuntas
10.	15	75		Tuntas
11.	15	75		Tuntas
12.	11	70		Tuntas
13.	15	75		Tuntas
14.	17	85		Tuntas
15.	15	75		Tuntas
16.	13	80		Tuntas
17.	12	80		Tuntas
18.	15	75		Tuntas
19.	16	80		Tuntas
20.	14	70		Tuntas
21.	15	75		Tuntas
22.	14	70		Tuntas
23.	15	75		Tuntas
24.	14	70		Tuntas
25.	14	70		Tuntas
Jumlah		1835		
Rata-rata		73,4		
Tuntas (Persen)			23(92%)	
Belum Tuntas (Persen)			2(8%)	

Dari tabel di atas di peroleh peningkatan nilai rata-rata pembelajaran permainan tenis meja melalui teknik memegang bet menggunakan papan meningkat 2,8 dari nilai siklus II menjadi 73,4 pada siklus III. Dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa (92 %) dan yang belum tuntas 2 siswa (8%).

Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, II dan III dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran permainan tenis meja kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah Tahun Palajaran 2013/2014.

Tabel 5. Rekapitulasi data hasil penelitian

Observasi	MEAN (Skor Rata-Rata)	KKM	Tuntas	BelumTuntas	%
Pra Sikus	56	65	5	20	80
Siklus I	67,28	65	13	12	48
Siklus II	70.6	65	18	7	28
Siklus III	73,4	65	23	2	8

Pada Siklus I diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal, yaitu hanya 13 siswa (52%) yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 12 orang siswa belum tuntas. Pada akhir siklus II menjadi 18 siswa (72%) mencapai kriteria tuntas, dan 7 siswa (28%) yang belum Tuntas. Pada akhir siklus III terjadi peningkatan menjadi 23 siswa (92%) mencapai kriteria tuntas dan 2 (8%) siswa yang belum tuntas.

Melalui peningkatan yang terjadi sejak diberikan tindakan I, II dan III dapat disimpulkan bahwa modifikasi Bet dengan menggunakan papan dapat meningkatkan keefektifan belajar permainan tenis meja pada siswa kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah Tahun Palajaran 2013/ 2014. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, II dan siklus III yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan pembelajaran yang terlihat selama penelitian dengan mudah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Peningkatan Nilai Siswa dari Siklus I, Siklus II dan Siklus III

NO	Nama Siswa	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Ibnu Mulyono	77	75	75
2.	M. Hidayat	75	75	75
3.	Dafid Anggara. P.	80	80	80
4.	Rosandi. G	80	80	80
5.	Hendi Oktariandi	45	45	55
6.	Gilang Ramadhan	50	50	60
7.	Deki Saputra	75	75	75
8.	Putri Dewi Lestari	65	65	75
9.	Nindya Syafira. A.	50	50	70
10.	Yenny	75	75	75
11.	Pandu Satrio Darmawan	75	75	75
12.	Aisyah	55	60	70
13.	Reni Adha Amanda	75	75	75
14.	Akbar Alfikri	85	85	85
15.	Abnas Ambia Deansyah	75	75	75
16.	Taufik Hidayat	65	60	80
17.	Akmalul Fikri Ramadhan	60	60	80
18.	Listi Erniza	75	75	75
19.	Elsa Yanuar	80	80	80
20.	Ramadhan	60	70	70
21.	Josse	55	75	75

22. Shinta	50	70	70
23. Reziri Amana Putri	75	75	75
24. Nanda	65	70	70
25. Luciana	60	70	70
Jumlah	1682	1765	1835
Rata-rata	67,28	70,6	73,4
Jumlah Siswa yang Tuntas	13	18	23
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	12	7	2
Persen Siswa yang Tuntas	52%	72%	92%
Persen Siswa yang Belum Tuntas	48%	28%	8%

Dari hasil penelitian belajar permainan tenis meja Sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang memiliki beberapa tahapan pelaksanaan tindakan terdiri dari Siklus I, II, dan III meliputi: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Prosedur dalam penelitian ini direncanakan 3 siklus. Pada penelitian pra siklus diketahui bahwa siswa kurang efektif dalam permainan tenis meja di kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah.

Pada siklus I permainan tenis meja meningkat dimana tingkat ketuntasan siswa mencapai 52% atau sebanyak 13 siswa dengan nilai rata-rata 67,28. Pada siklus II permainan tenis meja semakin disukai siswa terbukti dengan meningkatnya ketuntasan siswa sebanyak 18 tuntas (72%) dengan rata-rata 70,6. Dan pada kegiatan belajar siklus III permainan tenis meja meningkat lagi dengan rata-rata nilai 73,4 dimana tingkat ketuntasan siswa sebanyak 23 siswa (92%). Bahwa dari hasil penelitian diketahui melalui modifikasi Bet menggunakan papan dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam permainan tenis meja pada siswa kelas IV SD Negeri 7 Singkawang Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan : (1) Guru hendaknya lebih inovatif dan kreatif dalam menerapkan metode dan modifikasi media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. (2) Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Karena bermain merupakan karakter siswa sekolah dasar dimana di dalam bermain mengandung unsur kegembiraan dan keceriaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan di Sekolah Dasar, apapun yang diajarkan harus sesuai dengan materi yang ada pada silabus pasti ada masalah atau kendala yang dialami, begitu juga dengan masalah yang dialami guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri 7 Singkawang Tengah khususnya keterampilan belajar bermain tenis meja dengan modifikasi bet menggunakan

papan. Melalui modifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat merangsang dan membuat siswa tidak cepat bosan dan takut supaya siswa lebih bersemangat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan yang diinginkan. Dengan modifikasi bet menggunakan papan pembelajaran permainan tenis meja yang dilakukan siswa berjalan efektif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri 7 Singkawang Tengah yaitu sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih inovatif dan kreatif dalam menerapkan metode dan modifikasi media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Guru hendaknya memberi pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jauh dan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena bermain merupakan karakter siswa Sekolah Dasar dimana dalam bermain mengandung unsure kegembiraan dan keceriaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung Iskandar. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*, Jakarta : Bestari Buana Murni.
- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurlan Kusmaedi, dkk, (2005). *Pembelajaran Olahraga Pilihan (Tenis Meja)*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno Sobry. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Susilo. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta. Wardhani Igak, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyatno. (2005). *Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wardhani Igak, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.