

**UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN *SERVIS FOREHAND* DALAM TENIS MEJA
MELALUI MEDIA DINDING TEMBOK PADA SISWA KELAS VI SDK WUREH
KECAMATAN ADONARA BARAT KABUPATEN FLORES TIMUR
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Ismail Marzuki dan Elisabeth Lis Kleden

Dosen IKIP Mataram & Pemerhati Pendidikan Olahraga

Email : ismailmarzuki@ikipmataram.ac.id

Hasil dari pengamatan proses pembelajaran tenis meja pada siswa kelas VI SD Katolik Wureh belum berjalan dengan baik, masih banyak siswa yang belum bisa melakukan teknik dasar permainan tenis meja, dalam proses pembelajaran siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, masih banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam melakukan gerakan teknik bermain tenis meja. Tujuan penelitian Untuk Mengetahui Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SD Katolik Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun Ajaran 2017/2018. Metode analisis data yang digunakan adalah statistik. Rancangan penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus yang pada setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit setiap pertemuan. Subyek penelitian ini yaitu Siswa kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Pada hasil analisis data secara statistik menunjukkan bahwa ada Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018". belajar siswa siklus I belum meningkat. Berdasarkan analisis ketuntasan belajar klasikal siswa, diperoleh persentase ketuntasan 66% pada siklus I. Pada siklus II persentase ketuntasan klasikal belajar siswa 91 %. ini berarti menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat. Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018"

Kata Kunci : Hasil Belajar *Servis Forehand*, metode Media Dinding Tembok, tenis meja

The results of observing the table tennis learning process for class VI students at SD Catholic Wureh have not gone well, there are still many students who have not been able to do the basic techniques of table tennis, in the learning process of students who have not been active in the learning process, there are still many mistakes students do in the technique of playing table tennis. Research Objectives To Know the Improvement of Forehand Service Learning in Table Tennis through Wall Wall Media in Class VI Students of Wureh Catholic Elementary School, Adonara Barat District, East Flores Regency, 2017/2018 Academic Year. The data analysis method used is statistics. The design of this study is a Classroom Action Research with two cycles in which each cycle is held twice with an allocation of 90 minutes per meeting. The subjects of this study were the sixth grade students of SDK Wureh, Adonara Barat Subdistrict, East Flores Regency, the 2017/2018 school year, totaling 10 students. The data collection technique uses test, observation, and documentation techniques while the data analysis technique uses descriptive analysis. The results of statistical analysis show that there is an Effort to Improve Forehand Service Learning in Table Tennis through Wall Wall Media in Class VI Students of SDK Wureh, Adonara Barat District, East Flores Regency 2017/2018 Academic Year ". student learning cycle I has not increased. Based on students 'classical learning completeness analysis, the percentage of completeness was 66% in the first cycle. In the second cycle the percentage of students' classical mastery learning was 91%. this means that learning outcomes increase. Efforts to Improve Forehand Service Learning in Table

Tennis Through Wall Wall Media in Class VI Students of SDK Wureh, Adonara Barat District, East Flores Regency 2017/2018 Academic Year ”

Keywords: Forehand Service Learning Results, Wall Wall Media method, table tennis

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan program pengajaran yang sangat penting dalam pembentukan kebugaran para siswa. Pembelajaran olahraga dan kesehatan ini diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk dapat beraktivitas olahraga agar tercipta generasi muda yang sehat dan kuat. Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah-sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai hal diantaranya : Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, permainan, dan cabang olahraga terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina fisik, perkembangan watak, keterampilan gerak, kepribadian yang harmonis dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP, 2009: 3) salah satunya menyebutkan bahwa Misi Pendidikan adalah melaksanakan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM). Seorang guru bisa memodifikasi alat pembelajaran dan dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Memodifikasi pembelajaran ini dapat diklasifikasikan yaitu : 1) Peralatan, 2) Penataan ruang gerak dalam berlatih, dan 3) jumlah siswa yang terlibat. Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu, misalkan berat-ringannya, tinggi-rendahnya, panjang-pendeknya peralatan yang digunakan. Salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi Kompetensi Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani di SD Katolik Wureh adalah Tenis Meja. Di dalam permainan Tenis Meja ada beberapa teknik yang perlu dipelajari yaitu cara memegang bet, memukul, dan cara berdiri. Pada pertemuan kali ini akan diajarkan cara

bermain tenis meja di SD Katolik Wureh. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar-mengajar yang bersifat klasikal akan menghadapi permasalahan yang heterogen terhadap kemampuan siswa. Dimana kurangnya kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani di dalam mengemas materi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap sebagai penyebabnya, sehingga banyak dari siswa yang tidak yang tidak tuntas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 70. Untuk itu dituntut seorang guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai berbagai model atau pendekatan pembelajaran praktik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Hasil dari pengamatan proses pembelajaran tenis meja pada siswa kelas VI SD Katolik Wureh belum berjalan dengan baik, masih banyak siswa yang belum bisa melakukan teknik dasar permainan tenis meja, dalam proses pembelajaran bermain tenis meja pada siswa kelas VI banyak siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, masih banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam melakukan gerakan teknik bermain tenis meja. Dari 10 siswa hanya ada tiga siswa yang mampu bermain tenis meja. Dalam proses pembelajaran permainan tenis meja pada siswa kelas VI SD Katolik Wureh yang dilakukan guru sebagai penulis selama 1 tahun banyak siswa yang belum bisa bermain tenis meja. Pembelajaran tenis meja yang dilakukan sebelumnya yaitu pembelajaran tanpa modifikasi alat pembelajaran, yaitu dengan menggunakan alat yang sebenarnya. Dari uraian permasalahan di atas guru pendidikan jasmani SD Katolik Wureh sebagai peneliti berencana mengupayakan peningkatan proses belajar mengajar bermain tenis meja di SD Katolik Wureh dengan pendekatan pembelajaran melalui modifikasi alat atau sarana prasarana pembelajaran yang kenyataannya belum dicoba oleh guru pendidikan jasmani pada umumnya, yaitu

dengan penggunaan modifikasi meja yang diganti dengan lantai yang bertujuan agar mempermudah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain tenis meja akan menjadi lebih aktif, termotivasi dan menambah kemampuan bermain tenis meja. Sehingga dengan demikian maka setiap pembelajaran materi tenis meja yang dilakukan di SD Katolik Wureh akan lebih maksimal diserap dan dikuasi oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka guru pendidikan jasmani SD Katolik Wureh sebagai peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI SD Katolik Wureh dengan judul “Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun 2017/2018” agar siswa di SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur khususnya kelas VI yang belum bisa bermain tenis meja diharapkan supaya bisa bermain tenis meja.

KAJIAN PUSTAKA

1. Hakekat Pembelajaran

Istilah pembelajaran dalam keseharian di sekolah sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar yang di dalamnya ada interaksi pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik. Menurut Sadiman (dalam Depdiknas, 2003: 7), pembelajaran merupakan padanan kata dari istilah *instruction*, yang mengandung arti lebih luas dari pengajaran. Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subjek didik yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam pendidikan (*education*) tetapi juga dalam pelatihan (*training*) (Depdiknas, 2003: 7).

Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Purwanto, 2000: 24). Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga

terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungannya (Mulyasa, E, 2007: 100). Lebih lanjut Sukintaka (2001: 29), mengatakan bahwa pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi dalam suatu pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi materi dan pihaklain menerima. Oleh sebab itu dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif. Menurut Gates, sebagaimana dikutip oleh Dakir (1993: 125), batasan belajar adalah sebagai berikut: “*Learning may be defined as the progressive change behaviour which is associated on the one hand with successive presentation of situation and on the other with repeated efforts of the individual to reach to it effectively.*” Artinya, belajar bisa diartikan sebagai perubahan tingkah laku secara terus-menerus, yang di satu pihak berhubungan dengan perubahan dalam penampilan, dan di lain pihak berhubungan dengan usaha-usaha yang berulang-ulang untuk mencapai suatu tujuan. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar untuk tujuan perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan, yang menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau sikap.

2. Keterampilan Mengadakan Variasi Pembelajaran

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditunjukkan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa senang bisa menunjukkan ketekunan, serta penuh partisipasi. Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan sebagai proses perubahan dalam pengajaran yang dapat

dikelompokkan ke dalam tiga kelompok/komponen.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari kata medium yang secara harafiah artinya perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Ashar Arsyad (2002:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Ashar Arsyad (2002:4-5) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar, ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dapat dikemukakan itu kepada penerima yang dituju. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang baku dalam pengelompokan media. Jadi banyak tenaga ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana mereka memandang dan menilai media tersebut. Penggolongan media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Rohani (1997:16) yaitu:

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak biasa keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkannya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi pada satu

sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

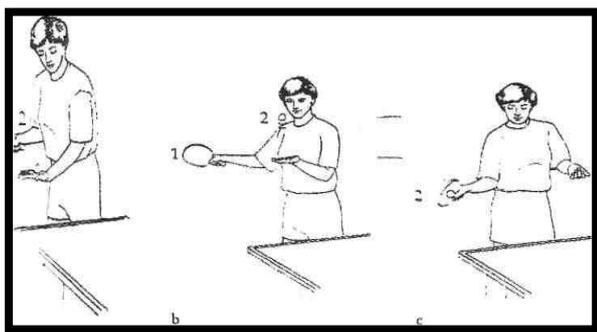
a. Hakikat Tenis Meja

Permainan tenis meja mula-mula hanya dikenal sebagai pengisi waktu senggang, sebagai hiburan atau hanya sebagai rekreasi saja. Permainan ini sebenarnya berasal dari permainan tenis lapangan. Di abad kesembilan belas ini, di mana permainan tenis meja, tenis lapangan, dan permainan bulu tangkis sudah bermasyarakat di dataran Eropa terutama negara Inggris., Kita mula-mula mengenal permainan ini dengan nama ping-pong, yaitu berasal dari tiruan suara yang ditimbulkan oleh sentuhan bola dengan meja maupun dengan raket yang lembut. Pada waktu itu biasanya dilakukan hanya sebagai kegemaran yang tidak menentu. Kenyataan-kenyataan tersebut dijumpai pada jangka waktu yang lama sehingga menandakan bahwa hal tersebut merupakan gambaran atau ilustrasi mengenai kebiasaan yang dilakukan dalam permainan ini di lingkungan rumah tangga atau di lingkungan keluarga dalam kehidupan sehari-hari.

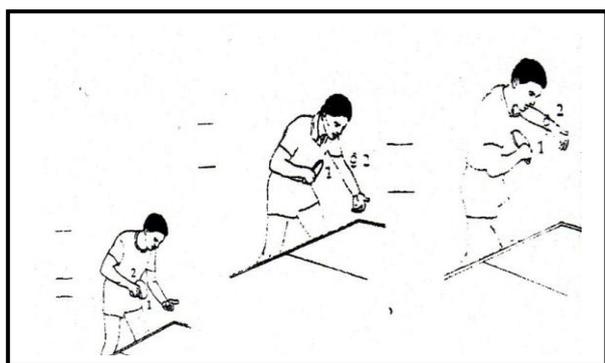
1) Service

Service adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama kedalam permainan, dengan cara memukul terlebih dahulu bola tersebut, ke meja server, kemudian harus melawati atas net dan akhirnya memantul di meja lawan. Keterangan lainnya tentang *Service* ada dalam peraturan permainan tenis meja.

Gerakan atau putaran yang diberikan pada bola bisa bermacam-macam, misalnya *forehand*, *backhand*, *back spin*, *top spin* atau kombinasi dari ketiganya. Dalam perkembangannya servis menjadi lebih banyak variasi-variasi yang lebih dari gerakan utama servis. Hal ini tergantung dari kemampuan para pemain itu sendiri dalam mengembangkan teknik dasar yang ada.



Sumber: Tenis Meja, Universitas Terbuka
 Gambar 5. Service dari arah kanan (Forehand)



Gambar 6. Service dari arah kiri (backhand)

4. Hakekat Dinding Tembok

Hamalik (Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dinding dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyorok struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan-ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang dialam terbuka. Tiga jenis utama dinding struktural adalah dinding bangunan, dinding pembatas (*boundary*), serta dinding penahan (*retaining*). Media pembelajaran dinding pada permainan tenis meja merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan pengirim kepada penerima mempengaruhi terhadap daya nalar seseorang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan bisa dijadikan umpan balik pukulan terhadap bola kearah

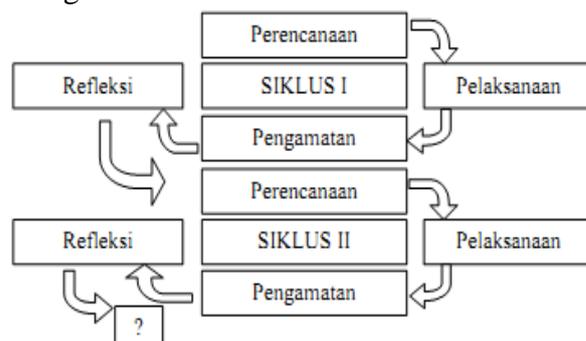
tujuan atau sasaran dalam permainan tenis meja.

Adapun fungsi-fungsi media dinding dalam permainan tenis meja adalah sebagai berikut : Media pembelajaran dinding yaitu untuk memudahkan para pengajar untuk menyampaikan secara tepat dan efisien kepada siswa, dimana dinding sebagai alat umpan balik dari pukulan permainan tenis meja. Media pembelajaran dinding adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kegiatan belajar mengajar dengan fasilitas yang mudah ditemukan disekolah khususnya, dengan demikian dapat melancarkan kegiatan proses belajar mengajar khususnya dalam permainan tenis meja. Dalam penggunaan media harus disesuaikan dengan psikologis siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan yang diharapkan oleh guru materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan tepat oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto dkk, 2010: 58) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Kelas yang dimaksudkan adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Kelas bukan berwujud ruangan, tetapi sekelompok siswa yang sedang belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas ini permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya.

Gambar desain PTK dapat dilihat sebagai berikut:



1. Rencana Tindakan Penelitian

Adapun rencana tindakan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan yang meliputi :

- Silabus Mata Pelajaran PJOK, kelas VI semester 2 tahun pelajaran 2017/2018, dengan kompetensi dasar (KD) tentang *servis forehand* dalam permainan tenis meja melalui media dinding tembok.
- RPP
- Bahan Ajar
- Lembar Kegiatan Siswa
- Media/ alat/ sumber belajar yang digunakan dan Buku

2) Pelaksanaan Tindakan

- Mengkondisikan ruang belajar siswa dan kolabor.
- Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP.
- Peneliti melakukan penilaian hasil belajar siswa secara individu dan klasikal.

3) Observasi dan Evaluasi

- Kolaborator mengamati, mencatat, dan kemudian mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung, dengan maksud untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah ditetapkan. Pengamatan yang dilakukan kolaborator memanfaatkan Lembar Observasi Guru (LOG), Lembar Observasi Siswa (LOS), catatan lapangan, dan kamera.
- Observer dan peneliti mengumpulkan data yang diperoleh.

4) Refleksi

Peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Kelemahan dan kekurangan yang telah ditemukan pada siklus terdahulu dapat digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya, sehingga siklus selanjutnya akan menjadi lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

b. Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I yang direkomendasikan, dilakukan perbaikan perencanaan tindakan ulang pada siklus II.

2. Tim Kolabor

Tim kolabor dalam penelitian ini terdiri dari dua orang guru di sekolah SD Katolik Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 15). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VI SD Katolik Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 16). Karena penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) maka sampel yang digunakan adalah siswa kelas VI SD Katolik Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 10 orang.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dan diolah menjadi kalimat yang bermakna dan dianalisis. Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari siklus I dan Siklus II. Adapun langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut :

1. Menentukan Ketuntasan Hasil Belajar Individu

Ketuntasan hasil belajar siswa ditetapkan oleh guru penjas/ sekolah melalui KKM yaitu dengan nilai minimum 70. Untuk menghitungnya menggunakan rumus mean rata-rata hitung (Hulfian, 2015: 58) sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

keterangan :

X = ketuntasan hasil belajar individu

$\sum X$ = jumlah nilai perolehan siswa dari aspek yang dinilai

n = Jumlah nilai keseluruhan aspek yang dinilai

2. Menentukan Ketuntasan Hasil Belajar Keseluruhan Klasikal

Menentukan ketuntasan belajar keseluruhan klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah subjek berhasil}}{\text{jumlah subjek keseluruh an}} \times 100\%$$

Ketuntasan Klasikal dinyatakan tuntas apabila $\geq 80\%$.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan (BSNP, 2011: 81).

Indikator keberhasilan tindakan meliputi peningkatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran serta ditandai dengan peningkatan siswa pada tenis meja. Indikator yang dilakukan dalam pembelajaran *servis forehand* dalam tenis mejamelalui media dinding, teknik awalan, cara berdiri, sikap tangan dan tehnik *servis* Minimal 80% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas (KKM = 70). Sumber data pada penelitian ini berupa data kuantitatif diperoleh dari subjek berupa data nilai hasil penilaian tes unjuk kerja dan data kualitatif berupa lembar observasi siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1. Hasil unjuk kerja (psikomotor) dan hasil pengamatansikap belajarsiswa (afektif) pada siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Kognitif	Nilai Afektif
-1	-2	-3	-4
1	Elisabeth naru Benekikuk	34	24
2	Antonius Pira Piran	37	22
3	Philipus fernandez	37	30
4	Yuliana Martha Lado	29	21
5	Dominikus Sedu Wolon	29	24
6	Sesilia Yosefina Laure	34	22
7	Khatarina N.Karwayu	34	24
8	Khatarina Boleng Samon	29	24
9	Yohanes Yoseph Hurint	42	26
10	Matheus B.Manuk	25	25

a) Evaluasi

Setelah peroses Modifikasi dinding tembok untuk Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018, hal tersebut dapat dilihat hasil dari penelitian yang kemudian dilakukan peroses evaluasi yang berupa hasil unjuk kerjasiswa (nilai psikomotor), hasil pengamatan sikap (nilai afektif), dan hasil tertulis dalam bentuk pilihan ganda (nilai kongnitif) banayak aspek serta banyak hal yang kita bisa nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Hasil unjuk kerja (psikomotor) dan hasil pengamatansikap belajarsiswa (afektif) dan kongnitif pada siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Kongnitif	Nilai Afektif	Nilai Psikomotor	NA
-1	-2	-3	-4	5	6
1	Elisabeth naru Benekikuk	34	24	16	74
2	Antonius Pira Piran	37	22	16	75
3	Philipus fernandez	37	30	23	90
4	Yuliana Martha Lado	29	21	18	68
5	Dominikus Sedu Wolon	29	24	16	69
6	Sesilia Yosefina Laure	34	22	16	72
7	Khatarina N.Karwayu	34	24	18	76
8	Khatarina Boleng Samon	29	24	14	67
9	Yohanes Yoseph Hurint	42	26	16	84
10	Matheus B.Manuk	25	25	10	60

Adapun hasil evaluasi yang diperoleh pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

tabel 4.3. Hasil evaluasi siklus I

No	Aspek yang diperhatikan	Keterangan
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Banyak Siswa	10
4	Banyak siswa yang tuntas	6
5	Banyak siswa yang tidak tuntas	4
Ketuntasan Belajar	66%	

Dari Tabel 4.3 hasil evaluasi menunjukkan bahwa persentase siswa dilihat dari rumus ketuntasan klasikal adalah: $KK = \frac{K}{Z} \times 100\%$ $85\% = \frac{4}{6} \times 100\% = 66\%$. Berdasarkan analisi data di atas Jadi siswa yang mendapat nilai minimal KKM dalam sekolah tersebut adalah 70 adalah 66 %, ini berarti indikator penelitian belum mencapai

ketuntasan klasikal. Hal ini dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal di Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018". dengan dilihat hasil ketuntasan dalam belajar tiap-tiap individunya ≥ 70 dan ketuntasan klasikal adalah $\geq 85\%$.

Siklus II

Tabel 4.4. Hasil unjuk kerja dan observasi aktivitas belajar siswa siklus II.

No	Nama Siswa	Nilai Kongnitif	Nilai Afektif
-1	-2	-3	-4
1	Elisabeth naru Benekikuk	35	24
2	Antonius Pira Piran	37	22
3	Philipus fernandez	38	30
4	Yuliana Martha Lado	29	21
5	Dominikus Sedu Wolon	30	24
6	Sesilia Yosefina Laure	35	25
7	Khatarina N.Karwayu	34	24
8	Khatarina Boleng Samon	30	25
9	Yohanes Yoseph Hurint	42	26
10	Matheus B.Manuk	30	25

Tabel 4.5. Nilai Psikomotor, Nilai Afektif, dan Nilai Kongnitif, siswasiklus II

No	Nama Siswa	Nilai Kongnitif	Nilai Afektif	Nilai Psikomotor	NA
-1	-2	-3	-4	5	6
1	Elisabeth naru Benekikuk	35	24	30	89
2	Antonius Pira Piran	37	22	30	89
3	Philipus fernandez	38	30	23	91
4	Yuliana Martha Lado	29	21	30	80
5	Dominikus Sedu Wolon	30	24	15	69
6	Sesilia Yosefina Laure	35	25	30	90
7	Khatarina N.Karwayu	34	24	18	76
8	Khatarina Boleng Samon	30	25	14	69
9	Yohanes Yoseph Hurint	42	26	25	93
10	Matheus B.Manuk	30	25	30	85

Adapun hasil evaluasi yang diperoleh pada siklus II dapat dilihat secara singkat sebagai berikut

Tabel 4.6. Hasil evaluasi siklus II

No	Aspek yang diperhatikan	Keterangan
1	Nilai tertinggi	93
2	Nilai terendah	69
3	Banyak siswa	10
4	Banyak siswa yang tuntas	8
5	Banyak siswa yang tidak tuntas	2
Ketuntasan Belajar		91%

Dari Tabel 4.5 hasil evaluasi menunjukkan bahwa persentasesiswa dilihat dari rumus ketuntasan klasikal adalah:

$$KK = \frac{K}{Z} \times 100\% = \frac{80}{8} \times 100\% = 91\%.$$

Jadi siswa yang mendapat nilai minimal 70 adalah 91%. Ini berarti indikator penelitian sudah mencapai ketuntasan klasikal. Hal ini dilihat dari kriteria ketuntasan minimal di Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018" dengan ketuntasan individunya adalah ≥ 70 dan ketuntasan klasikal $\geq 90\%$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I, hasil belajar siswa belum memncapai peningkatan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu guru senantiasa meningkatkan kemampuannya dalam memfasilitasi kegiatan kooperatif dan pembentukan kelompok yang heterogen utamanya dilihat dari gender, mengarahkan siswa untuk lebih fokus memperhatikan gerakan dan penjelasan teman terkait materi pelajaran yang disampaikan, membimbing siswa untuk lebih aktif dalam kelompok pada saat diskusi dan lebih mengaktifkan siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dibahas dengan menunjuk beberapa siswa dan meminta siswa untuk memperbaiki jika ada gerakan-gerakan yang masih salah.

Setelah melakukan perbaikan pada siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 3 sampai 10 September 2018 diperoleh hasil yang lebih baik. Ini ditunjukkan dari hasil belajar 20 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 90%. Ini berarti indikator penelitian sudah mencapai standar ketuntasan klasikal. Hal ini dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Pada Siswa Kelas V untuk Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018"

dengan ketuntasan individunya adalah ≥ 70 dan ketuntasan klasikal adalah $\geq 90\%$.

Dari data tersebut di atas terdapat 3 siswa yang tidak tuntas disebabkan nilai psikomotor, nilai afektif, dan nilai kognitif siswa tersebut masih sangat kurang dari kriteria ketuntasan minimal. Dari data tersebut di atas terdapat 2 siswa yang tidak tuntas disebabkan nilai psikomotor, nilai afektif, dan nilai kognitif siswa tersebut masih sangat kurang dari kriteria ketuntasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa “Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018”. belajar siswa siklus I belum meningkat. Berdasarkan analisis ketuntasan belajar klasikal siswa, diperoleh persentase ketuntasan 66% pada siklus I. Pada siklus II persentase ketuntasan klasikal belajar siswa 91%. ini berarti menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat. Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018”

SARAN

Hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: Diharapkan kepada guru penjas kes “Upaya Peningkatan Pembelajaran *Servis Forehand* dalam Tenis Meja Melalui Media Dinding Tembok pada Siswa Kelas VI SDK Wureh Kecamatan Adonara Barat Kabupaten Flores Timur Tahun ajaran 2017/2018” mempertimbangkan pola pikir anak dalam memilih penerapan metode lompat jauh. Bagi peneliti berikutnya yang ingin menerapkan Pendekatan sebaiknya dicoba pada kelas yang jumlah siswanya tidak terlalu banyak karena metode Pendekatan metode dengan metode ban merupakan metode yang jarang dilakukan pada proses pembelajaran. pada mata pelajaran penjas kes dan diharapkan kerja sama dengan guru mata pelajaran guna memberikan latihan kepada siswa sehingga proses pembelajaran bisa berjalan lancar. Hal ini metode terbaru dalam bidang atletik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid .2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Abin Syamsuddin Makmun, 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Rosda Karya Remaja.
- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto.dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- BSNP. (2011). Tujuan Belajar. Dalam *Pedoman Penyusunan KTSP* (hal. 90). Jakarta: BSNP.
- Depdiknas, 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Dakir. (1993). “*Dasar-Dasar Psikologi*”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E.Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Herman Subarjah, 2007, *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Joko Supriyanto, 2002, *Gembira Berolahraga 5 Untuk Kelas V SD dan MI*, Surakarta: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Margono.(2016, 4 8). *Pengertian Hipotesis*. Diambil kembali dari http://googleweblight.com/?lite_url=http://www.spengetahuan.com/2018/05/10-pengertian-hipotesis-menurut-para-ahli-terlengkap
- Nurhasanah, 2008, *Penilaian Pembelajaran Penjas*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendiknas, 2006, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesian No: 22,23,24, Tahun 2006 dan Lampiran Untuk Tingkat Sekolah Dasar*, Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Purwanto, M. Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya. Sudjana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Biru
- Sutarmin, 2007, *Terampil Berolahraga Tenis Meja*, Surakarta : Era Intermedia.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Depdikbud.
- Samsudin, 2008, *Pemanfaatan Lingkungan dalam Pembelajaran Penjas*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sukintaka. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sutarmin, 2007. *Terampil Berolah raga Tenis Meja*. Era Intermedia: Surakarta.
- Tatang Muhtar dan Wahyu Sulisty, 2009, *Tenis Meja*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Toto Subroto, 2008, *Strategi Pembelajaran Penjas*, Jakarta: Universitas Terbuka.