

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN TENIS MEJA MENGUNAKAN DINDING PANTUL KELAS V SD NEGERI 002 BABULU

AGUNG NURHADI

SD Negeri 002 Babulu

e-mail: [agung.nurani1015@gmail.com](mailto:agung.nurani1015@gmail.com)

### ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian ini adalah masih banyak peserta didik yang belum mampu melakukan teknik dasar bermain tenis meja, selain itu banyak dari peserta didik yang belum tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan standar nilai 70. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil penerapan metode yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan bermain tenis meja pada peserta didik kelas V SD Negeri 002 Babulu. Penerapan dalam proses pembelajaran dengan media dinding pantul dapat meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan bermain tenis meja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hasil penerapan metode yang digunakan dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar keterampilan bermain tenis meja melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran menggunakan dinding pantul. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mempunyai 4 langkah yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 002 Babulu yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri atas 16 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes kemampuan dan hasil belajar keterampilan bermain tenis meja. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa proses pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain tenis meja. Dari hasil analisis data yang diperoleh terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 44,44% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kategori tuntas sebesar 88,89%

**Kata Kunci:** hasil belajar; tenis meja; media dinding

### ABSTRACT

The background in this study is that there are still many students who have not been able to perform the basic techniques of playing table tennis, besides that many of the students have not yet completed reaching the Minimum Completeness Criteria (KKM) with a standard value of 70. This study aims to see the results of applying the method used in improving the skills of playing table tennis in fifth grade students of SD Negeri 002 Babulu. The application in the learning process with bouncing wall media can improve learning outcomes of table tennis playing skills. The purpose of this study was to see the results of the application of the method used and to determine the improvement of learning outcomes of table tennis playing skills through the application of modification of learning tools using bouncing walls. This type of research is classroom action research which is carried out in two cycles. Each cycle has 4 steps, namely: planning, implementation, observation and reflection. The data sources for this study were the fifth grade students of SD Negeri 002 Babulu, totaling 27 students consisting of 16 female students and 11 male students. Data collection techniques with observation, ability tests and learning outcomes of table tennis playing skills. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative statistics. Based on the results of the study that the learning process through the application of modification of learning tools can improve learning outcomes of table tennis playing skills. From the results of the analysis of the data obtained, there was a significant increase from cycle I and cycle II. Learning outcomes in the first cycle in the complete category were 44.44% and in the second cycle there was an increase in student learning outcomes in the complete category by 88.89%

**Keywords:** learning outcomes; table tennis; wall media

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di Sekolah Dasar ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial. Menurut (Syarifuddin & Muhadi, 1992) menyatakan bahwa jenis-jenis kegiatan yang diajarkan di Sekolah Dasar secara garis besar meliputi dua kegiatan yakni kegiatan pokok dan kegiatan pilihan.

Beberapa kegiatan pilihan dalam ruang lingkup pendidikan jasmani melalui permainan dan olahraga, salah satu diantaranya adalah tenis meja yang merupakan salah satu contoh olahraga menggunakan net yang dapat dilakukan di luar dan di dalam kelas yang tidak membutuhkan tempat yang luas. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan salah satunya menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah melaksanakan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Strategi pembelajaran PAIKEM merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, karena bidang garapannya tertuju bagaimana cara: (1) pengorganisasian materi pembelajaran, (2) menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran, dan (3) mengelola pembelajaran (Hamzah & Mohamad, 2016). Untuk mencapai tiga garapan tersebut di atas, seorang guru bisa memodifikasi alat pembelajaran dan dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran.

Guru dapat menambah atau mengurangi kompleksitas dan tingkat kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan dalam melakukan skill tersebut, misalkan medianya, panjang- pendeknya, tinggi- rendahnya atau berat-ringannya peralatan yang digunakan.

Salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar adalah mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. Salah satu diantara permainan bola kecil yang diajarkan adalah tenis meja.

Menurut (Muhajir, 2016) Tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan dibatasi oleh jaring (net) yang menggunakan bola kecil terbuat dari bahan celluloid dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut bet. Terdapat 4 peralatan yang dibutuhkan untuk bermain tenis meja: meja, net, bet dan bola.

Pada permainan tenis meja ada beberapa teknik yang perlu dipelajari yaitu cara memegang bet, cara berdiri, memukul dan langkah kaki (footwork). Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar mengajar yang bersifat klasikal (hanya menyampaikan teori tanpa langsung dipraktikkan) akan menghadapi permasalahan yang heterogen terhadap kemampuan peserta didik. Dimana kurangnya kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani di dalam mengemas materi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap sebagai penyebabnya, sehingga banyak dari siswa yang tidak tuntas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk itu dituntut seorang guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai berbagai model atau pendekatan pembelajaran praktik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi hasil belajar PJOK materi keterampilan bermain tenis meja pada peserta didik Kelas V SD Negeri 002 Babulu Kabupaten Penajam Paser Utara sebagian peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan standar KKM 70. Keterampilan bermain tenis meja peserta didik belum berjalan dengan baik, masih banyak peserta didik yang belum mampu melakukan teknik dasar permainan tenis meja dengan baik dan benar, peserta didik Kelas V SD Negeri 002 Babulu Kabupaten Penajam Paser Utara dalam proses pembelajaran masih banyak yang belum aktif dan terdapat banyak kesalahan- kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan gerakan teknik dasar bermain tenis meja. Pada proses pembelajaran permainan tenis meja

pada peserta didik Kelas V SD Negeri 002 Babulu Tahun Pelajaran 2021/2022 dari 27 peserta didik hanya ada lima peserta didik yang mampu bermain tenis meja.

Menurut pengamatan guru sebagai penulis, selama dua tahun terakhir pada proses pembelajaran permainan tenis meja banyak peserta didik yang belum menguasai teknik dasar permainan tenis meja. Alasan yang mendasar dari faktor tersebut di atas yaitu dari jumlah peserta didik secara keseluruhan 167 orang, hanya memiliki satu buah lapangan tenis meja. Dari jumlah siswa tersebut di atas, seharusnya sekolah memiliki sekurang-kurangnya lima buah meja tenis meja dan bet 20 buah. sedangkan pembelajaran tenis meja yang dilakukan selama ini yaitu pembelajaran tanpa modifikasi alat pembelajaran, yaitu dengan menggunakan alat yang sebenarnya sangat terbatas dan tidak seimbang dengan jumlah peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan Penelitian yang bersifat kolaboratif yaitu bersifat praktis berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran permainan tenis meja pada peserta didik kelas V SD Negeri 002 Babulu Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 002 Babulu Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2021/2022.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas V SD Negeri 002 yang berjumlah 27 peserta didik, terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Peserta didik kelas V Tahun Pelajaran 2021/2022 tergolong dalam kelompok anak dengan tingkat kemampuan dan keterampilan bermain tenis meja yang sedang bahkan cenderung rendah. Kondisi ini turut berakibat pada munculnya kesenjangan partisipasi dan prestasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Waktu penelitian siklus I dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran PJOK kelas V, yaitu dari pekan ke dua bulan September 2021 sampai dengan pekan ke empat bulan Oktober Tahun 2021. Setelah berdiskusi dengan kolaborator terhadap kelemahan dan kekurangan siklus I, dilanjutkan perbaikan pada siklus II.

Teknik pengumpulan data penelitian ini di antaranya melalui tes praktek, observasi lapangan, dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data, langkah pertama yang dilakukan yaitu menyusun rumusan pengertian secara singkat yang ditemukan dalam pembelajaran setelah itu penyusunan sajian data yang ditulis agar lebih jelas dapat dilengkapi dengan gambar, tabel dan foto. Melalui pembelajaran teknik dasar permainan tenis meja dengan penggunaan modifikasi alat bantu pembelajaran, diharapkan penguasaan teknik dasar permainan tenis meja peserta didik meningkat menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Kemampuan yang diharapkan adalah dapat menguasai cara bermain tenis meja dengan benar dan baik. Dalam penelitian ini ditentukan indikator keberhasilan yaitu apabila pada siklus pertama mencapai 60% dan pada siklus ke dua mencapai 80% dari jumlah peserta didik (27 peserta didik) dapat memperoleh nilai penguasaan teknik bermain tenis meja sama atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 70.

Teknik analisis data dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari melaksanakan siklus dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Sumber datanya adalah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi informasi tentang keadaan peserta didik dilihat dari aspek kuantitatif dan kualitatif. Aspek kuantitatif yakni hasil pengukuran kemampuan keterampilan bermain tenis meja. Sedangkan aspek kualitatif didasarkan atas hasil pengamatan dan catatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)**

Sebelum melaksanakan poses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survey

awal tersebut adalah a) Peserta didik Kelas V SD Negeri 002 Babulu Kabupaten Penajam Paser Utara, yang mengikuti materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya permainan tenis meja adalah 27 peserta didik, yang terdiri atas 16 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki. Dilihat dari proses pembelajaran tenis meja khususnya cara bermain tenis meja, dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil, b) Peserta didik kurang memiliki perhatian dan motivasi dalam pembelajaran bermain tenis meja, karena keterbatasan alat dan peserta didik antri menunggu giliran, c) Dari hasil pengamatan yang dilakukan diperoleh informasi bahwa peserta didik cenderung sulit diatur saat materi bermain tenis meja berlangsung. Saat mengikuti materi, siswa menunjukkan sikap seenaknya sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak memperhatikan pelajaran dengan sepenuhnya, ada yang berbicara dengan teman, bahkan ada yang bermain sendiri dengan temannya, d) Kesulitan menemukan contoh model pembelajaran bermain tenis meja yang baik dan benar. Seringkali contoh yang disampaikan melalui peragaan langsung, kurang dapat dicermati oleh peserta didik secara baik, sebab siswa kurang dapat melihat kondisi gerakan teknik bermain tenis meja yang diperagakan oleh guru, baik karena kurangnya antusiasme peserta didik atau contoh gerakan kurang dapat dipahami oleh peserta didik, e) Kurang bisa dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Kurang kreatif untuk membuat cara agar peserta didik tertarik dan senang mengikuti materi bermain tenis meja, f) Sedikit kesulitan menemukan pendekatan pembelajaran yang baik kepada peserta didik. Pembelajaran yang monoton atau konvensional mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menurun, sehingga akan berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam bermain tenis meja.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi permainan tenis meja. Adapun deskripsi data yang diambil adalah hasil belajar permainan tenis meja. Kondisi awal hasil belajar bermain tenis meja sebelum diberikan tindakan model pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran berdasarkan tabel nilai pada Bab I, disajikan dalam bentuk tabel 1.

**Tabel 1 : Diskripsi Data Pra Siklus Hasil Belajar Keterampilan Bermain Tenis Meja**

Rentang Nilai	Keterangan	Kreteria	Jumlah anak	%
≥ 90	Memuaskan	Tuntas	0	0
80 – 89	Baik	Tuntas	0	0
70 – 79	Cukup	Tuntas	8	29,63
61 – 69	Kurang	Tidak Tuntas	5	18,52
≤ 60	Gagal	Tidak Tuntas	14	51,85
Jumlah			27	100

No.	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	≥ 90	Memuaskan	Tuntas	0	0
2.	80 – 89	Baik	Tuntas	0	0
3.	70 – 79	Cukup	Tuntas	8	29,63
4.	61 – 69	Kurang	Tidak Tuntas	5	18,52
5.	≤ 60	Gagal	Tidak Tuntas	14	51,85
Jumlah				27	100

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas peserta didik belum menunjukkan hasil belajar yang baik,

dengan prosentase ketuntasan belajar 29,63% siswa.

Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi bermain tenis meja pada peserta didik Kelas V SD Negeri 002 Babulu Kabupaten Penajam Paser Utara, melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

### Siklus 1

Perencanaan tindakan pada siklus I pada 14 September 2021, sebagai berikut: 1) melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, 2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu penerapan modifikasi alat pembelajaran untuk permainan tenis meja, 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran, 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut: 1) Pemanasan; menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum dan melakukan pemanasan. Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana yaitu Hitam dan Hijau. Caranya peserta didik dibagi menjadi dua kelompok tim hitam dan tim hijau, dibuat satu bans setiap tim dan dihadapkan saling membelakangi, guru sebagai pengatur permainan, jika guru bilang hitam, tim hijau mengejar tim hitam dengan melompat dan tim hitam melompat ke depan lurus supaya tidak tertangkap, apabila tim hitam sampai batas belum tertangkap, maka tim hijau menggendong tim hitam dari batas menuju ke posisi awal tapi apabila tim hitam tertangkap maka tim hitam yang menggendong dan apabila guru bilang hijau maka tim hitam yang mengejar. Selanjutnya 2) Inti pelajaran: memberi penjelasan materi yang akan diberikan, peserta didik melakukan gerak dan teknik dasar gerakan servis pada permainan tenis meja, peserta didik dibagi menjadi dua regu. Peserta didik melakukan gerakan servis ke arah peserta didik regu yang lain dan kembali ke barisan dan menempati tempat yang paling belakang, peserta didik melakukan gerakan menerima servis supaya bola kembali ke area permainan lawan, peserta didik melakukan latihan bermain tenis meja dengan cara memantulkan bola ke arah dinding, dan peserta didik mencoba melakukan rangkaian gerakan permainan tenis meja dengan menggunakan media dinding sebagai lawan. Setelah melakukan teknik-teknik bermain tenis meja melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran, kemudian peserta didik melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan dengan lapangan yang sesungguhnya dan sebagai lawannya adalah teman sendiri. Peserta didik melakukan sesuai urutan absensi.

Pada kegiatan penutup dilakukan; melakukan pendinginan, peserta didik duduk bersiap, rapat dan saling memijat punggung, laki-laki dan perempuan dipisah, evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan dan berdoa kemudian dibubarkan. Pada dasarnya pembelajaran melalui pendekatan modifikasi alat pembelajaran cukup memberikan gairah dan semangat baru pada pembelajaran tenis meja, hal ini dapat diamati dari sikap peserta didik yang tidak kenal menyerah pada saat melakukan tes dan selalu ingin mengulangi permainan ketika hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan. Masih ada kesempatan pada siklus II dengan harapan hasilnya akan lebih baik.

**Tabel 2. Diskripsi Data Akhir Siklus I Hasil Belajar Keterampilan Bermain Tenis Meja**

No.	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	$\geq 90$	Memuaskan	Tuntas	0	0
2.	80 – 89	Baik	Tuntas	0	0
3.	70 – 79	Cukup	Tuntas	12	44,52



4.	61 – 69	Kurang	Tidak Tuntas	11	40,74
5.	≤ 60	Gagal	Tidak Tuntas	4	14,81
		Jumlah		27	100

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat sesuai target capaian yang dicantumkan pada proposal. Meskipun demikian, masih perlu peningkatan pada metode yang diterapkan. Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan kali ini adalah sebagai berikut:

#### **Keberhasilan guru/ peserta didik :**

Berdasarkan pada kondisi awal, peserta didik menunjukkan hasil belajar yang cukup bagus dengan prosentase peserta didik yang tuntas 44,45% dan peserta didik yang belum tuntas 55,55%.

#### **Kendala yang dihadapi guru/ peserta didik :**

Kendala demi kendala bisa diatasi sedikit demi sedikit meskipun masih perlu peningkatan dan pengembangan. Kendala tersebut diantaranya masih banyaknya peserta didik yang bermain sendiri dan tidak aktif dikarenakan terlalu panjangnya antrian serta kurangnya alat pemukul berupa bet. Demi tercapainya hasil yang maksimal pendekatan internal pada setiap individu peserta didik masih sangat berperan terhadap semangat peserta didik. Observasi aktivitas guru dalam proses penelitian siklus I adalah sebagai berikut; dalam membuka pelajaran sudah baik, keterampilan menjelaskan materi pada peserta didik baik, interaksi dengan peserta didik dan memberi motivasi terhadap peserta didik, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, pengelolaan kelas cukup baik walaupun masih ada sedikit kegaduhan, mengarahkan, membimbing dan menasehati peserta didik agar lebih baik, menutup pelajaran.

#### **Rencana Perbaikan**

Pada pembelajaran siklus I berdasarkan hasil analisis, maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya, antara lain adalah: a) mempersiapkan peserta didik secara fisik dengan membimbing siswa supaya tidak melakukan gerakan yang menguras tenaga sebelum latihan, misalnya bermain kejar- kejaran dengan temannya dan bercanda sendiri, b) melakukan pendekatan internal lebih intensif pada peserta didik yang dirasa masih kurang berhasil, c) memberikan motivasi lebih kepada peserta didik supaya menjadi tambah semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam pembelajaran tenis meja, dan d) menambahkan bet agar antrian tidak terlalu panjang sehingga peserta didik tidak banyak yang menganggur.

#### **Siklus II**

Berdasarkan dari hasil analisis dan refleksi pada siklus I, maka perencanaan tindakan pada siklus II tanggal 26 Oktober 2017 adalah sebagai berikut: 1) membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan sebelumnya. Pembelajaran dengan modifikasi alat pembelajaran yang pada pertemuan sebelumnya kurang berhasil dibuat lebih menarik lagi, 2) menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran, dan 3) menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut: 1) pemanasan; menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum, melakukan pemanasan. Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana yaitu permainan bola ranting. Peserta didik dibariskan berbanjar dua regu, barisan depan membawa masing-masing satu bola, kemudian bola dioperkan kebelakang.

Barisan paling belakang kemudian berlari ke depan dan mengoperkan kembali kebelakang, begitu seterusnya. 2) Inti Pelajaran; memberi penjelasan materi yang akan

diberikan. Peserta didik melakukan gerak dan teknik dasar permainan tenis meja. Peserta didik dibagi menjadi 2 regu, Peserta didik memukul bola yang dilemparkan oleh temannya dan dipantulkan kelantai kembali ke arah temannya dan kembali ke barisan dan menempati tempat yang paling belakang. Peserta didik dibagi dua sab dengan jarak masing-masing 2 rentang lengan. Peserta didik melakukan latihan teknik dasar permainan tenis meja dengan memukul bola yang dipantulkan ke dinding. Peserta didik mencoba melakukan rangkaian gerakan teknik bermain tenis meja dengan media dinding pantul sebagai lawan main. Setelah peserta didik melakukan rangkaian gerakan teknik bermain tenis meja dengan media dinding, Peserta didik melakukan teknik- teknik tenis meja dengan modifikasi alat pembelajaran, kemudian peserta melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan. Peserta didik melakukan sesuai urutan absensi dan diambil hasil belajar yang sudah ditunjukkan oleh peserta didik sebagai bahan evaluasi pada Siklus II.

Pada kegiatan penutup; melaksanakan penenangan/pendinginan. Pendinginan dilakukan berupa pelepasan dengan cara saling memijit punggung teman. Setelah pendinginan, dilakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan waktu pada anak untuk bertanya gerakan mana yang dirasa cukup sulit dan peneliti memberikan respon dengan menerangkan gerakan-gerakan yang seharusnya dilakukan dengan benar. Berdoa dan peserta didik dibubarkan.

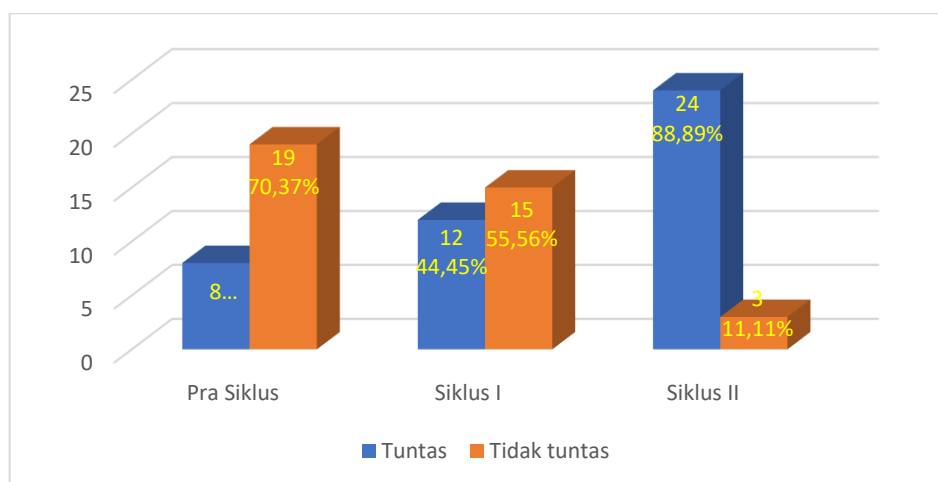
Dari hasil observasi disimpulkan bahwa peserta didik semakin antusias melakukan pembelajaran, tampak tidak ada kejenuhan dari peserta didik. Peserta didik tidak malas belajar dan selalu ingin menambah tempo belajar. Saat pemanasan peserta didik terlihat senang dan gembira dengan pemanasan yang dikemas dengan cara permainan. Peserta didik lebih banyak bergerak dan melakukan dengan rasa antusias. Pada saat pembelajaran peserta didik tampak senang dengan penyajian materi. Melalui modifikasi alat pembelajaran peserta didik sudah mulai bisa menikmati pembelajaran dan karena model kompetisi yang digunakan, peserta didik terlihat saling ingin mengalahkan teman yang lainnya. Peserta didik juga senang dengan modifikasi alat pembelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang cenderung selalu ingin mencoba lagi. Pada pembelajaran bermain tenis meja, dilakukan secara keseluruhan. Dari belajar teknik dasar sampai bermain tenis meja peserta didik terlihat senang dengan modifikasi alat pembelajaran yang diberikan dan cukup membuat peserta didik merasa tertantang untuk bermain tenis meja.

Pada pembelajaran dengan modifikasi alat pembelajaran cukup memberikan nuansa baru dan motivasi pada pembelajaran bermain tenis meja, hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada siklus II yang memuaskan.

**Tabel 3: Diskripsi Data Akhir Siklus II Hasil Belajar Keterampilan Bermain Tenis Meja**

No.	Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	$\geq 90$	Memuaskan	Tuntas	2	7,41
2.	80 – 89	Baik	Tuntas	5	18,52
3.	70 – 79	Cukup	Tuntas	17	62,97
4.	61 – 69	Kurang	Tidak Tuntas	2	7,41
5.	$\leq 60$	Gagal	Tidak Tuntas	1	3,70
		Jumlah		27	100

Dari hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar bermain tenis meja yang dilakukan oleh peserta didik meningkat dari 29,63 pada kondisi awal menjadi 48,15 pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 88,89 pada akhir siklus II. Perbandingan hasil belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk gambar grafik 1.



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Jumlah Peserta Didik Data Awal, Siklus I dan Siklus II Hasil Belajar Keterampilan Bermain Tenis Meja**

Dengan hasil yang mengacu pada diagram tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan modifikasi alat pembelajaran memberikan banyak manfaat dan pencerahan dalam metode pembelajaran teknik dasar dan bermain tenis meja lebih menantang peserta didik untuk melakukan latihan bermain tenis meja pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

### Pembahasan

Hasil analisis data diperlukan pembahasan teoritis yang bersandarkan pada teori-teori dan kerangka yang mendasari penelitian ini. Merujuk pada penelitian yang sejenis sebelumnya dari Hendra, J. & Yustinar. (2020, Desember) from <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.27>. Hasil penelitian diatas terlihat ada peningkatan keterampilan bermain tenis meja dengan menggunakan metode media dinding pantul pada peserta didik kelas V SD Negeri 002 Babulu. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan: a. Pembahasan Siklus I didapatkan hasil yang signifikan keterampilan bermain tenis meja pada peserta didik kelas V SD Negeri 002 Babulu. Apabila penelitian ini dikaitkan dengan teori dan kerangka penelitian maka hasil penelitian ini mendukung dan memperkuat teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang sudah ada. b. Pembahasan Siklus II terlihat ada peningkatan yang begitu signifikan dari dari siklus I dimana masuk dalam kategori tuntas dengan persentase baik memiliki peningkatan sampai 44,45%. Pada penelitian tersebut terlihat bahwa hasil dari pembelajaran bermain tenis meja menggunakan media dinding pantul sangat baik dalam peningkatan pukulan tenis meja pada peserta didik kelas V SD Negeri 002 Babulu Tahun 2021/2022.

Proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar peserta didik melalui tes awal (*pra siklus*) selanjutnya diberikan strategi pada tiap siklus, selanjutnya setelah metode pembelajaran yang diberikan selesai yaitu 2 kali pertemuan maka dilakukan tes akhir (*Siklus II*) bertujuan untuk membandingkan kemampuan dasar dan kemampuan akhir setelah pembelajaran.

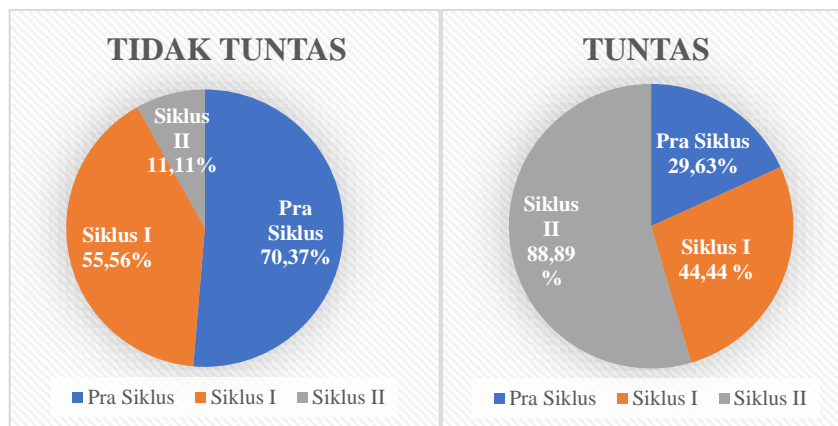
Selanjutnya setelah proses penelitian dilakukan maka tahapan selanjutnya yaitu menganalisis uji pengaruh antara tes awal dan tes akhir, dimana berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dapat dinyatakan bahwa pada tes awal diperoleh nilai kemampuan yang lebih rendah dibanding tes akhir, berdasarkan hasil tersebut bahwa terlihat peningkatan antara tes awal dan tes akhir.

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui analisis statistik dapat dilihat bahwa setelah membandingkan antara tes awal dan tes akhir sebagian besar hasil yang diperoleh siswa mengalami peningkatan namun ada beberapa peserta didik yang mengalami perubahan yang tidak signifikan. Hal ini disebabkan karena faktor- faktor internal diantaranya adalah



tingkat konsentrasi dalam proses pembelajaran yang kurang, namun beberapa kendala tersebut semaksimal mungkin dioptimalkan oleh peneliti untuk diatasi antara lain dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik yang tidak mengalami peningkatan yang signifikan untuk dapat belajar lebih baik lagi di waktu yang akan datang.

Hasil ini dari kondisi awal sampai ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Untuk melihat perbandingan kondisi tersebut dapat dirincikan kedalam diagram 2.



**Gambar 2. Diagram Perbandingan Prosentase Data Awal, Siklus I dan Siklus II Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Tennis Meja**

Berdasarkan hasil penelitian, kondisi awal atau pra siklus ketuntasan hasil belajar yang memiliki ketuntasan 29,63%. Sedangkan yang tidak tuntas adalah 70,37%. Hasil belajar pra siklus materi bermain tenis meja yang menjadi rumusan masalah penelitian, melalui media dinding pantul peneliti mengharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bermain tenis meja.

Pada siklus I yang memiliki kategori tuntas 44,45% sebanyak 12 peserta didik, kategori tidak tuntas 55,55% sebanyak 18 peserta didik. Setelah adanya penerapan media memantulkan bola ke dinding pantul terlihat peningkatan yang cukup signifikan pada peserta didik. Dalam pelaksanaan siklus I tidak lepas dari ketidak tuntas hasil belajar, yang mana ketidak tuntas tersebut menjadi rencana perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Penerapan pembelajaran penemuan terbimbing memberikan manfaat pada peserta didik menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Peningkatan tersebut merupakan pengaruh dari proses pembelajaran tenis meja yang dilakukan.

## KESIMPULAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: 1) perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan interpretasi, dan 4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada Bab IV, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran menggunakan media dinding pantul dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain tenis meja. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar keterampilan bermain tenis meja pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 44,45% jumlah peserta didik yang tuntas adalah 12 peserta didik. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar peserta didik dalam kategori tuntas sebesar 88,89%, sedangkan peserta didik yang tuntas 12 peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damiri, Achmad. (1992). *Olahraga Pilihan Tenis Meja*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Hamzah & Nurdin, Mohamad. (2016). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hendra, J. & Yustinar. (2020, Desember). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tennis Meja Melalui Media Dinding. *Journal of education research*, Vol. 1 No. 3. from <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.27>.
- Muhajir. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Muslich & Mansur. (2014). *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syarifuddin, A. & Muhadi. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: DP dan K Dikti PPTK, from <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.27>.