

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI SIDOMOYO
KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP
PERMAINAN TENIS MEJA**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Rahmat Gusali
14604224022

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

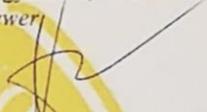
PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tennis Meja" yang disusun oleh Rahmat Gusali, NIM. 14604224022 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing


Raden Sunardianta, M. Kes
NIP. 19581101 198603 1 002

Yogyakarta, 14 Januari 2019
Reviewer


AM. Bardi Utama, M. Pd.
NIP. 19600410 198903 1 002



TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI SIDOMOYO KECAMATAN GODEAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA

LEVEL OF KNOWLADGE OF FIFTH GRADE STUDENTS IN SD NEGERI SIDOMOYO GODEAN SLEMAN REGENCY ON GAME OF TABLE TENNIS

Oleh : Rahmat Gusali , pgsd, fik, uny.
gusalirahmat@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket tes Benar-Salah. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Sidomoyo Godean yang berjumlah 32 siswa, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa), kategori “tinggi” sebesar 46,87% (15 siswa), kategori “cukup” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “rendah” sebesar 21,88% (7 siswa), dan kategori “sangat rendah” sebesar 12,50% (4 siswa).

Kata kunci: tingkat pengetahuan, permainan tenis meja, peralatan tenis meja, teknik tenis meja.

The research intends to determine how high the level of knowledge of fifth grade in SD Negeri (State Elementary School) Sidomoyo Godean Sleman Regency on game of table tennis. This research was descriptive research. Method used was by survey with data collection technique using question from the True-False choice test. The research population was all fifth grade students of SD Negeri Sidomoyo totalling 32 students taken by using total sampling technique. Data analysis applied descriptive analysis as presented in percentage form. Research results show that the level of knowledge of fifth grade in SD Negeri (State Elementary School) Sidomoyo Godean Sleman Regency on game of table tennis is in the "very low" category 12,50% (4 student), "low" category 21,88% (7 students), "Medium" category 18,75% (6 students), "high" category 46,87% (15 students), and "very high" category 0% (0 student).

Keywords: level of knowledge, game of table tennis, equipment of table tennis, technique of table tennis

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan fisik yang di pilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik. Sesuai pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu dari tujuan pendidikan secara keseluruhan. Spesifiknya yaitu pendidikan jamani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak tubuh yang didalamnya terkandung berbagai tujuan. Menurut Rusli

Lutan (2000: 15) tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai bersifat menyeluruh mencakup domain psikomotorik, kognitif, dan afektif. Dari hal tersebut, melalui aktivitas jasmani anak diharapkan untuk belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku tidak saja menyangkut aspek fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral.

Sukintaka (2004: 55), menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar

tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi lain peserta didik akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku.

Dalam pembelajaran pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pendidikan jasmani pada khususnya agar dapat berjalan secara beriringan maka guru harus mengetahui dan mempersiapkan sistematika pembelajaran pendidikan jasmani terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Akan tetapi masih banyak siswa yang masih kurang paham dalam menguasai materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani sebab kurang mendapatkan materi pendidikan jasmani atau informasi karena terbatasnya tingkat pengetahuan materi dari guru penjas.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar siswa cenderung lebih senang bermain dikarenakan pada usia pendidikan dasar anak-anak memiliki banyak waktu luang dan memiliki kelebihan energi yang harus disalurkan melalui bermain. Seperti yang dikatakan Sukintaka (1991:11), bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang. Siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler salah satunya adalah cabang olahraga tenis meja atau juga biasa disebut *pingpong*. Pada dasarnya olahraga tenis meja termasuk salah satu olahraga yang populer di Indonesia selain olahraga yang lain seperti sepakbola dan bulutangkis, dari kota hingga desa hampir selalu ada sarana bermain tenis meja. Sekarang ini, perkembangan tenis meja makin pesat, sehingga persaingan prestasi makin bertambah ketat. Oleh karena itu, pemain tenis meja khususnya tingkat sekolah dasar pada dasarnya membutuhkan pengetahuan tentang peralatan yang digunakan, teknik dasar, jenis pukulan, dan taktik /strategi dalam permainan tenis meja. Dengan demikian dapat mengembangkan kemampuan untuk melakukan berbagai macam pukulan dan keterampilan gerak dalam permainan tenis meja. Para guru diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang materi tenis meja serta memberikan pemahaman bagi para siswa. Jika siswa akan mengikuti pada jalur prestasi biasanya akan diarahkan guru di kegiatan

ekstrakurikuler. Disana akan mendapatkan porsi latihan yang lebih banyak dari pada saat KBM. Banyak hal yang harus dilatih. Mulai dari teknik memegang raket, teknik memukul, teknik pengaturan kaki, teknik bersiap sedia. Hal yang harus diperhatikan yaitu latihan berbagai macam pukulan dasar yang ada dalam permainan tenis meja agar dapat mencapai sukses dalam pertandingan. Komponen yang penting dalam mempersiapkan atletnya adalah program latihan teknik meliputi teknik pegangan, teknik pukulan dan teknik bermain. Latihan taktik meliputi taktik bermain tunggal dan ganda, cukupkan latihan mental dengan cara banyak melakukan uji tanding. Hal inilah yang disebut pendekatan ilmiah dalam pembinaan tenis meja.

Pencapaian prestasi tenis meja dapat optimal jika latihan dilakukan sejak usia dini. Adanya waktu dan kesempatan berlatih yang lebih banyak maka diharapkan anak-anak tersebut tumbuh menjadi petenis meja yang baik yang dapat menguasai segala macam teknik dasar permainan tenis meja. Selain itu, untuk meningkatkan prestasi permainan tenis meja diperlukan organisasi yang baik dengan para pelatih yang berpengetahuan khusus dan mendasar untuk dapat melatih dan mengajar tenis meja. Latihan yang teratur, dengan kemauan yang keras dan ulet serta mengikuti instruksi pelatih juga merupakan faktor pencapaian prestasi tenis meja.

Bermain tenis meja tidak hanya dengan skill dan kemampuan yang mumpuni saja, jika seseorang akan mengembangkan kemampuan dalam bermain tenis meja harus mengetahui tentang teknik dasar, jenis-jenis pukulan, peralatan, taktik dan strategi, serta peraturan-peraturan dalam permainan tenis meja. Dengan mengetahui hal-hal tersebut maka diharapkan seseorang ataupun siswa yang menekuni bidang ini akan semakin berkembang dengan baik.

Di SD Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler seperti, komputer, seni tari, pramuka, dan dalam bidang olahraga adalah tenis meja. Di SD ini tidak sedikit siswa menyukai permainan tenis meja baik laki-laki maupun perempuan. Khususnya kelas V yang sering mewakili pihak SD untuk berlomba mengikuti seleksi POR (Pekan Olahraga Remaja) maupun OO2SN tingkat Kecamatan, Kabupaten dan Propinsi. Namun dalam

pelaksanaan ekstrakurikuler terdapat beberapa kendala, yaitu fasilitas ruangan untuk latihan yang belum memadai, karena dalam pelaksanaan latihan ekstrakurikuler di area parkir motor guru dan siswa sehingga dalam pelaksanaan harus bergantian menunggu para guru dan siswa pulang. Hal ini akan mengganggu dalam pelaksanaan pelatihan tenis meja. Untuk peralatan tenis meja berupa bet saat pelaksanaan latihan masih menggunakan bet yang dari sekolah yang jumlahnya masih terbatas untuk satu orang memegang satu, sehingga saat latihan untuk siswa yang belum memegang bet hanya duduk menunggu giliran dan tidak bisa latihan sendiri sebelum temannya selesai.

Dalam hal prestasi hasil yang diraih pun dirasa masih kurang, dikarenakan kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman belum lama terbentuk, untuk itu prestasi para siswa hanya sampai di tingkat Kecamatan, dalam tingkat Kabupaten maupun Propinsi belum mendapatkan prestasi yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan penulis saat mengikuti seleksi pekan olahraga remaja (POR) tingkat sekolah dasar maupun OOSN terutama seleksi di tingkat Kecamatan, bahwa masih terlihat dalam bermain tenis meja hanya mengandalkan teknik dan taktik saja. Maka dari itu dalam tingkat Kabupaten siswa masih kalah dari SD lain. Karena belum lama terbentuk, kegiatan ekstrakurikuler tenis meja dalam pelaksanaannya banyak terkendala waktu yang tidak konsisten, bahkan akhir-akhir ini kegiatan tersebut telah tiada. Padahal sangat membantu dalam hal peningkatan prestasi. Pelaksanaan latihan permainan tenis meja saat ini hanya pada saat jam pelajaran penjas, jam istirahat maupun usai pembelajaran sekolah. Dan saat pelaksanaan di sekolah berdasarkan hasil pengamatan siswa cenderung langsung disuruh bermain bermain saja tidak ada yang mengajarkan ataupun melatih sehingga para siswa kurang dalam pengetahuan tentang permainan tenis meja. Serta belum diketahuinya pengetahuan tentang permainan tenis meja siswa kelas V di SD N Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman tahun ajaran 2018-2019.

Mengingat pentingnya pengetahuan dalam bermain tenis meja, maka penelitian ini diarahkan untuk mengetahui pengetahuan tentang permainan tenis meja siswa kelas V di

SD N Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman. Bertolak dari latar belakang di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo, Godean, Sleman. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 3) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang sematamata bertujuan mengetahui keadaan objek atau peristiwa tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Menurut Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September – Oktober 2018.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berjumlah 32 siswa.

Definisi Operasional Variabel

Menurut Arikunto (2010: 161), “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo, Godean, Sleman. Menurut Sugiyono (2011: 38), “ Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Definisinya yaitu ada dua variabel yaitu independen (yang mempengaruhi) yaitu adalah pengetahuan dan dependen (yang dipengaruhi) adalah

permainan. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti tentang pengetahuan permainannya yaitu peneliti menyebarkan tes yang berisi tentang permainan tenis meja yang terbagi dalam 3 faktor, yaitu faktor peralatan (indikatornya; ukuran lapangan, bet, net dan bola), faktor pengetahuan teknik (indikatornya; teknik dasar memukul), dan permainan (indikatornya; pemain, dan aturan permainan) kepada siswa SD Negeri Sidomoyo, Godean, Sleman. Hasil jawaban siswa akan menggambarkan tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan benar dan salah. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Tes benar salah ini soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*). *Statement* tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Dari segi pengerjaan atau menjawab soal pernyataan ini dikerjakan tanpa pembetulan (*without correction*) yaitu siswa hanya diminta untuk menandai huruf B atau S tanpa memberikan jawaban yang benar jika jawaban tersebut salah.

Menurut Arikunto (2010: 211), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Untuk menunjukkan bahwa instrumen penelitian tersebut valid maka harus diadakan uji validitas. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Peneliti melakukan validasi ahli/ *expert judgement* yaitu meminta pendapat dari ahli terlebih dahulu sebelum instrumen diujicobakan. *Expert judgement* dalam penelitian ini yaitu Bapak Ahmad Rithaudin, M. Pd. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* Arikunto (2002: 240). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 25 butir menunjukkan semua butir valid (r hitung $>$ r tabel ($df_{33;0,05}$) 0,334), sehingga terdapat 25 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Berikut

adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini :

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri Sidomoyo Godean Sleman	Peralatan	Ukuran lapangan	1, 2, 3, 4,
		Net	5, 6, 7, 8,
		Raket/Bet	9, 10
		Bola	
Terhadap Permainan Tenis Meja.	Teknik	Teknik dasar memegang bet	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
		Teknik dasar memukul	
Terhadap Permainan Tenis Meja.	Permainan	Pemain	19, 20, 21,
		Aturan permainan	22, 23, 24, 25.
Jumlah			25

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk menguji reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2002: 171). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut:

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,919	25

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2011:162), “Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut :

- Peneliti mencari data siswa kelas 5 di SD Negeri Sidomoyo Godean Sleman.
- Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.

- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkripatas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011:170), penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar devisiasi, dan persentase.

Untuk memperjelas proses analisis data maka dilakukan pengkategorian. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Saifuddin Azwar (2014:163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian

Norma	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

X = Skor Akhir

M = Mean

SD = Simpangan baku

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif presentase, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase yang dicari (Frekuensi relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2015)

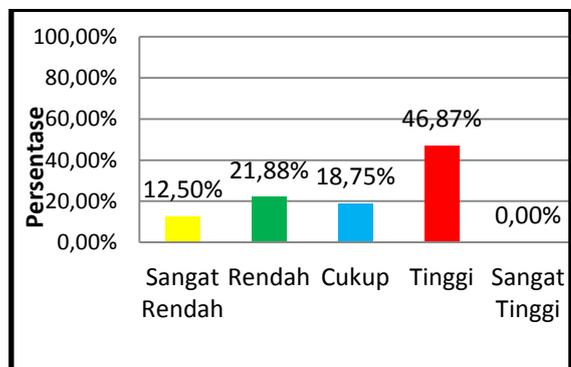
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman yang berjumlah 32 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2018. Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 25 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 23.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja diperoleh skor terendah (*minimum*) 8,00, skor tertinggi (*maksimum*) 25,00, rerata (*mean*) 19,25, nilai tengah (*median*) 22,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 24,00, standar deviasi (SD) 5,92.

Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja tampak pada grafik sebagai berikut:



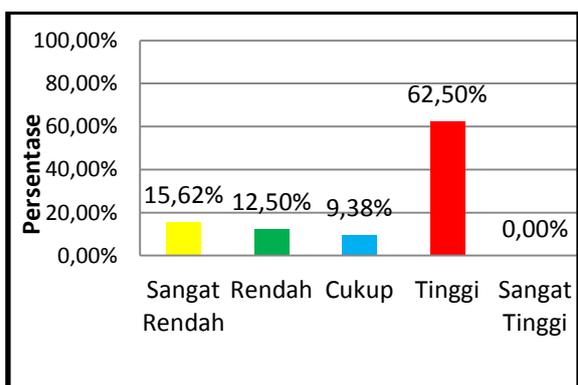
Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja

Berdasarkan gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 12,50% (4 siswa), kategori “rendah” sebesar 21,88% (7 siswa), kategori “cukup” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “tinggi” sebesar 46,87% (15 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,25, tingkat pengetahuan terhadap permainan tenis meja masuk dalam kategori “cukup”.

1. Pengetahuan Berdasarkan Faktor Peralatan

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang permainan tenis meja faktor peralatan diperoleh skor terendah (minimum) 2,00, skor tertinggi (maksimum) 10,00, rerata (mean) 8,19, nilai tengah (median) 10,00, nilai yang sering muncul (mode) 10,00, standar deviasi (SD) 2,61.

Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang peralatan tenis meja disajikan pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Peralatan Tenis Meja

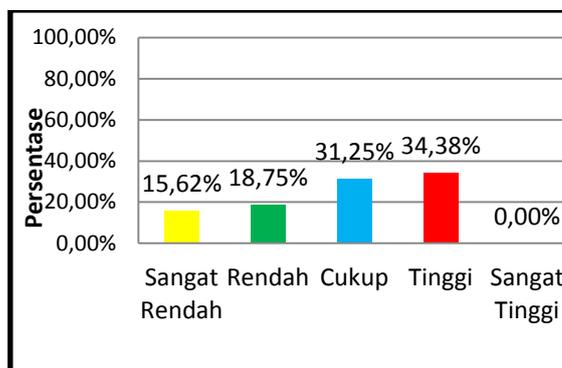
Berdasarkan gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang peralatan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 15,62% (5 siswa), kategori “rendah” sebesar 12,50% (4 siswa), kategori

“cukup” sebesar 9,38% (3 siswa), kategori “tinggi” sebesar 62,5% (20 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 8,19, tingkat pengetahuan tentang peralatan tenis meja masuk dalam kategori “cukup”.

2. Pengetahuan Berdasarkan Faktor Teknik

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja faktor pengetahuan teknik diperoleh skor terendah (minimum) 2,00, skor tertinggi (maksimum) 8,00, rerata (mean) 6,09, nilai tengah (median) 7,00, nilai yang sering muncul (mode) 8,00, standar deviasi (SD) 2,01.

Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang pengetahuan teknik Tenis Meja tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja

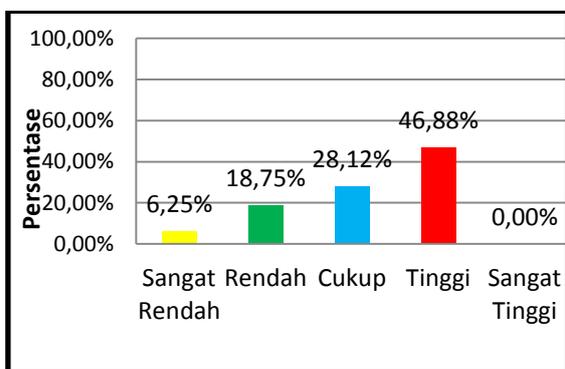
Berdasarkan gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang pengetahuan teknik tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 15,62% (5 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “cukup” sebesar 31,25% (10 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,38% (11 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6,09, tingkat pengetahuan tentang pengetahuan

teknik tenis meja masuk dalam kategori “cukup”.

3. Pengetahuan Berdasarkan Faktor Permainan

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang permainan tenis meja faktor permainan diperoleh skor terendah (minimum) 1,00, skor tertinggi (maksimum) 7,00, rerata (mean) 4,97, nilai tengah (median) 5,00, nilai yang sering muncul (mode) 7,00, standar deviasi (SD) 1,99.

Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang permainan Tenis Meja tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



Berdasarkan gambar 4 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang faktor permainan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,25% (2 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “cukup” sebesar 28,12% (9 siswa), kategori “tinggi” sebesar 46,88% (15 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 4,97, tingkat pengetahuan tentang permainan tenis meja masuk dalam kategori “cukup”.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja berada pada kategori “cukup”. Persentase paling besar yaitu pada kategori “tinggi” sebesar 46.87% (15

siswa). Artinya 15 siswa dari 32 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap peraturan permainan tenis meja. Diikuti kategori “rendah” sebesar 21,88% (7 siswa), artinya 7 siswa dari 32 siswa mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan tenis meja. Selanjutnya pada kategori “cukup” sebesar 18,75% (6 siswa), artinya 6 siswa dari 32 siswa mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap permainan tenis meja. Sedangkan pada kategori “sangat rendah” sebesar 12,50% (4 siswa), artinya 4 siswa dari 32 siswa mempunyai pengetahuan yang sangat rendah terhadap permainan tenis meja.

Tidak sedikit dari siswa kelas V di SD Negeri Sidomoyo Godean Sleman yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain tenis meja dan bagaimana peraturan tenis meja itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain tenis meja dan peraturan tenis meja itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan semua guru penjas. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pembelajaran tenis meja sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana siswa dapat bermain tenis meja sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi tentang permainan tenis meja diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain tenis meja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan guru penjas terhadap penyampaian materi permainan tenis meja ke siswanya sangat penting, sehingga siswa akan mampu bermain tenis meja dengan benar. Banyak terjadi kesalahan seperti sering siswa lakukan, Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain tenis meja adalah selain siswanya yang kurang mampu menangkap materi dan kurangnya pemahaman materi tenis meja guru pendidikan jasmani itu sendiri, sehingga saat penyampaian materi terhadap siswa belum optimal. Padahal di sekolah-sekolah pada daerah tersebut memiliki fasilitas yang tidak kalah dengan fasilitas di kota-kota besar. Tetapi guru kurang memanfaatkan semua fasilitas tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 12,50% (4 siswa), kategori “rendah” sebesar 21,88% (7 siswa), kategori “cukup” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “tinggi” sebesar 46,87% (15 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang permainan tenis meja.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang permainan tenis meja dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2014). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Hadi, S. (1991). *Bimbingan Menulis Skripsi Thesis Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset
- Lutan, R. (2000). *Belajar Keterampilan Motorik. Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.