

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TONNIS SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI MIJAHAN 2 GUNUNGGKIDUL

KNOWLEGDE LEVELOF TONNIS GAME OF UPPER CLASS STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL MIJAHAN 2 GUNUNGGKIDUL

Oleh : Nimas Riang A
Email : nimasriang@gmail.com

Abstrak

Permainan tonnis kurang dikenal gaungnya di kalangan anak SD. Pembelajaran penjasorkes khas banyak praktik orientasinya pada perkembangan ke aspek psikomotor peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa dan diambil dengan teknik *total sampling* Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Kata Kunci: *pengetahuan, permainan tonnis, SD kelas atas*

Abstract

The tonnis game is not really known by students of elementary school. Characteristic learning of physical education, sport, and health (Penjasorkes) is much of orientation practice in the development of all aspect of learners' psychomotor. This study aim to find out the knowledge level of tonnis game of upper class students of State Elementary School Mijahan 2 Gunungkidul. This research was descriptive research. The method used was by survey with data collection technique using multiple choice test. The subjects in this research were the upper class student in State Elementary School Mijahan 2 Gunungkidul of 70 student and taken bytotal sampling techninque. The instrument used was multiple choice test. The data analysis technique was done by using descriptive quantitative analysis outlined in percentage form. Based on the research results, it shows that the knowledge level of tonnis game of upper class students in State Elementary School Mijahan 2 Gunungkidul is; un the “very low” category 0% (0 student0, in the “low” category18.57% (13 students), in the “medium” category 47.14% (33 students), in the “high” category 34.29% (24 students), and in the “very high” category 0% (0 student).

Keywords: knowledge, tonnis game, upper class students of elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi seluruh warga Negara Indonesia. Manusia tidak dapat berkembang tanpa adanya pendidikan. Pendidikan di sekolah merupakan wahana bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang menjadi insan dewasa yang cerdas, berakhlak dan berguna bagi bangsa dan negara. Manusia yang cerdas berawal sejak bayi, dan berkembang di usia anak-anak dan remaja. Pendidikan dasar menjadi fondasi bagi anak-anak untuk berkembang menjadi insan yang cerdas. Usia anak-anak di sekolah dasar merupakan usia yang tepat untuk memberikan pegangan kepada anak sebagai pedoman hidupnya di masa mendatang. Sifat suka bermain dan berkumpul dengan teman sebaya adalah hal yang harus digaris bawahi, bawasannya secara tidak langsung anak berkompetisi untuk menjadi yang terbaik dalam kelompoknya.

Pendidikan di sekolah dasar tidak terpaku pada guru dan sekolah saja, namun peran orang tua dan siswa itu sendiri sangat penting guna menunjang keberhasilan siswanya. Pendidikan di sekolah dasar merupakan segitiga sama sisi, yaitu peran antara guru, murid dan orang tua harus seimbang. Pendidikan tidak akan berhasil jika salah satu dari tiga komponen ini lemah. Siswa tidak akan berhasil tanpa dorongan orang tua dan arahan dari guru, begitu pula jika guru mengarahkan dan orang tua mendorong namun siswanya tidak ada dorongan dari dalam dirinya. Di luar sekolah, peran orang tua untuk mendorong anaknya bersekolah sangatlah penting, karena hanya orang tua/wali murid yang dapat mengarahkan anaknya ketika di luar sekolah. Sedangkan di lingkungan sekolah, peran guru juga sangat penting untuk mendidik anak agar menjadi insan yang cerdas.

Siswa usia sekolah dasar mempunyai karakteristik fisik suka bermain dan berkelompok, sehingga dalam mendidik anak

guru harus pandai memberikan materi agar anak-anak senang. Salah satu mata pelajaran normatif yang wajib di sekolah adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Mata pelajaran ini bertujuan umum untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa-siswanya. Pendidikan jasmani di sekolah dasar dilaksanakan 4 jam perminggu, sehingga guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswanya agar siswa aktif bergerak. Bertolak pada karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu senang bermain, maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus diperbanyak pembelajaran dalam permainan.

Salah satu permainan yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar adalah sepakbola, bolavoli, kasti, kejar-kejaran, *gobak sodor*, dan lain sebagainya. Jenis permainan, dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah terdiri dari (1) permainan bola kecil, yaitu permainan menggunakan bola kecil, seperti kasti, *rounders*, tenis meja, tenis, dan termasuk juga bulutangkis, (2) permainan besar, yaitu permainan menggunakan bola besar, seperti sepakbola, basket, bola tangan dan bolavoli, dan (3) permainan anak-anak, seperti kucing dan tikus, hijau hitam, menjaring ikan, *gobak sodor*, dan sebagainya. Sudah tentu, jenis-jenis permainan itu dilakukan oleh anak-anak disesuaikan dengan tingkatan usia dan tingkat perkembangannya.

Sebagai salah satu jenis olahraga permainan, bulutangkis atau *badminton* telah menjadi olahraga yang sangat populer di Indonesia, bahkan karena beberapa prestasi yang diraih para pebulutangkis di arena kejuaraan internasional, maka dari cabang ini selalu menjadi andalan kontingen Indonesia untuk meraih medali dalam kejuaraan tingkat dunia. Berbeda halnya dengan bulutangkis, olahraga tenis meskipun sekarang ini semakin berkembang dengan pesat di masyarakat tetapi dari prestasi yang dicapai masih jauh

dari harapan. Banyak kendala yang sebenarnya dihadapi dalam pengembangan olahraga tenis. Satu hal yang mendasar adalah sangat terbatasnya jumlah lapangan yang ada, sehingga program pemasaran yang seharusnya merupakan langkah awal dalam upaya pembinaan menjadi terhambat, dan pada akhirnya bibit-bibit petenis yang handal jumlahnya sangat terbatas.

Melihat kenyataan itu, kami tertarik untuk mengembangkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan badminton dan tennis, yang selanjutnya diberi nama permainan "tonnis". Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat Internasional.

Tennis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan.

Secara garis besar, permainan tonnis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan tonnis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal ini sesuai pendapat Griffin (1997: 146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan *badminton*, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*peddle*) dan peraturan alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan

permainan tonnis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru juga kurang memperhatikan pemberian materi berupa teori yang mengacu pada aspek pengetahuan tentang materi yang ada dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya teknik dasar permainan tonnis. Pelajaran penjasorkes bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa agar siswa memiliki tubuh yang sehat dan konsentrasi yang baik. Namun sangat disayangkan jika pendidik kurang memperhatikan aspek pengetahuan ketika proses pembelajaran di sekolah berlangsung dan peserta didik hanya mendapat materi yang bersifat praktik atau mengarah ke aspek psikomotor saja, sedangkan pengetahuan atau intelegensi siswa kurang dikembangkan. Akibatnya pengetahuan siswa mengenai materi dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurang maksimal. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki tujuan yang ideal dan bersifat menyeluruh, yaitu menyangkut tentang tiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pemberian pelajaran yang kreatif, efektif, efisien, dan terencana maupun terprogram yang baik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran permainan tonnis, sehingga dapat berhasil dengan baik. Peran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat penting untuk mengenal dan mengetahui cabang olahraga tonnis. Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus mempunyai kreatif, efektif, efisien dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa akan merasa senang dan akan membangkitkan minat pada diri siswa terhadap permainan tonnis secara khusus dan pelajaran yang lainnya secara umum. Proses

belajar mengajar dikatakan baik jika siswa telah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang mencakup semua aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul, khususnya siswa kelas atas masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tennis. Karena permainan tennis masih bisa dibidang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian siswa. Anak ketika mengenal awal tenis lapangan sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain tennis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta tenis termasuk olahraga yang susah tidak semua bisa jadi kurang menyenangkan. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga kurang menerangkan dengan jelas kepada siswa tentang permainan ini. Sarana dan prasarana untuk olahraga tennis juga masih kurang memadai, misalnya lapangan, bola, dan raket yang masih terlihat seadanya dan bahkan kurang terawat. Di Sekolah Dasar Negeri Mijahan Gunungkidul lapangan untuk olahraga tennis belum dibuat sesuai aturan resmi untuk olahraga ini, sehingga pembelajaran hanya sekedar saja, guru hanya mengenalkan jenis olahraga ini, tanpa memberikan penjelasan lebih dalam tentang olahraga tennis ini.

Tennis dapat mengajarkan anak untuk lebih kreatif, maksudnya saat ini tenis lapangan masih dikenal sebagai olahraga yang mahal dan hanya dimainkan oleh kalangan tertentu. Dengan tennis diharapkan kesan ini dapat berubah karena peralatan dapat dimodifikasi seperti raketnya yang dapat dibuat dari kayu atau triplek bekas dan lapangan pun dapat dimana saja asal

tempatnyanya datar. Jadi dengan memodifikasi tersebut anak akan menjadi lebih kreatif dan tidak ada alasan untuk tidak bisa bermain tennis.

Berdasarkan permasalahan di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul”. Dari penelitian ini akan terungkap seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa terhadap materi tentang gerak dasar serta seberapa besar pentingnya materi ajar teori yang harus disampaikan oleh guru untuk siswa dalam menempuh pelajaran olahraga.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.

Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul. Tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di sekolah dasar negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul adalah kemampuan siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul dalam mengetahui permainan tennis yang diukur menggunakan

tes objektif yang berupa soal pilihan ganda yang berisi mengenai permainan tonnis, yang terdiri atas peraturan permainan tonnis, peralatan, teknik, strategi dan taktik.

Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 36) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa.

Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan *total sampling*/penelitian populasi. Berdasarkan hal tersebut, maka subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2006: 69), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

Tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 30 butir, dan terbagi dalam 4 faktor, yaitu peraturan permainan, peralatan, teknik, dan strategi dan taktik.

Penilaian dalam instrumen tes pilihan ganda (*multiple choice*) pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya

adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0.

Uji Coba Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 92), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2010: 99). Validitas instrumen ini sebesar 0,897.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 41). Reliabilitas instrumen ini sebesar 0,962.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. 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 (Sugiyono, 2011: 120).

Tingkat Pengetahuan Permainan....(Nimas Riang)

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

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

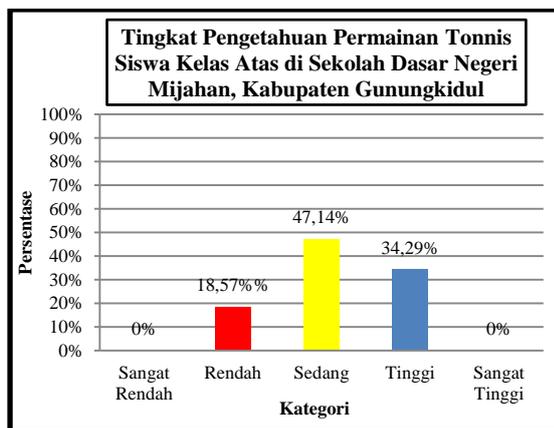
N = Jumlah Responden

(Anas Sudijono, 2006: 58)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul diperoleh skor terendah 14,0, skor tertinggi 23,0, rerata 19,23, nilai tengah 20,0, nilai yang sering muncul 20,0, SD 2,51.

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul tampak pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul

Berdasarkan gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada

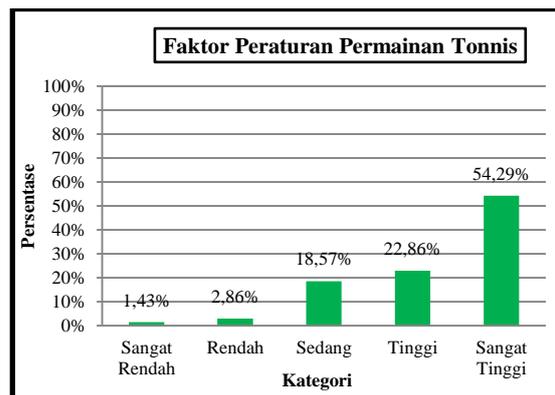
pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” 18,57% (13 siswa), “sedang” 47,14% (33 siswa), “tinggi” 34,29% (24 siswa), dan “sangat tinggi” 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,23, tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 dalam kategori “sedang”.

Rincian tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berdasarkan faktor sebagai berikut:

1. Faktor Peraturan Permainan Tennis

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tennis diperoleh skor terendah (*minimum*) 3,0, skor tertinggi (*maksimum*) 8,0, rerata (*mean*) 6,5, nilai tengah (*median*) 7,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 7,0, standar deviasi (SD) 1,21.

Tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tennis tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Faktor Peraturan Permainan Tennis

Berdasarkan gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor

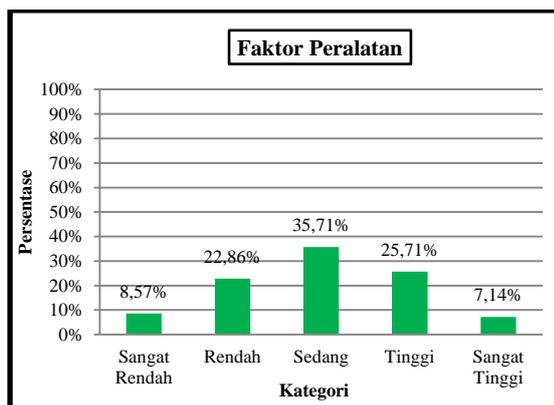
Tingkat Pengetahuan Permainan....(Nimas Riang)

peraturan permainan tennis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 1,43% (1 siswa), “rendah” 2,86% (2 siswa), “sedang” 18,57% (13 siswa), “tinggi” 22,86% (16 siswa), dan “sangat tinggi” 54,29% (38 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6,5, tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peraturan permainan tennis masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

2. Faktor Peralatan

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peralatan diperoleh skor terendah (*minimum*) 3,0, skor tertinggi (*maksimum*) 7,0, rerata (*mean*) 5,0, nilai tengah (*median*) 5,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,0, standar deviasi (SD) 1,06.

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor peralatan tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Faktor Peralatan

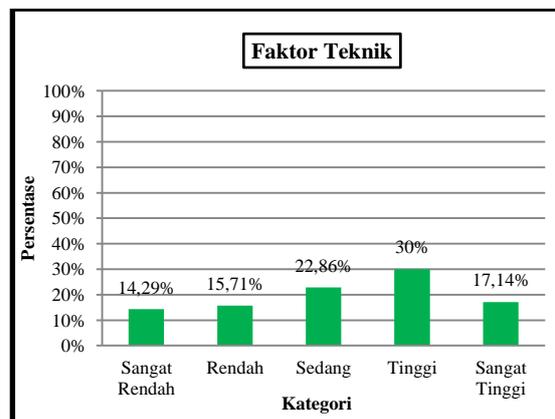
Berdasarkan gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor

peralatan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,57% (6 siswa), “rendah” 22,86% (16 siswa), “sedang” 35,71% (25 siswa), “tinggi” 25,71% (18 siswa), dan “sangat tinggi” 7,14% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 5,0, tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul faktor peralatan masuk dalam kategori “sedang”.

3. Faktor Teknik

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik diperoleh skor terendah (*minimum*) 1,0, skor tertinggi (*maksimum*) 6,0, rerata (*mean*) 4,19, nilai tengah (*median*) 4,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,0, standar deviasi (SD) 1,33.

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Faktor Teknik

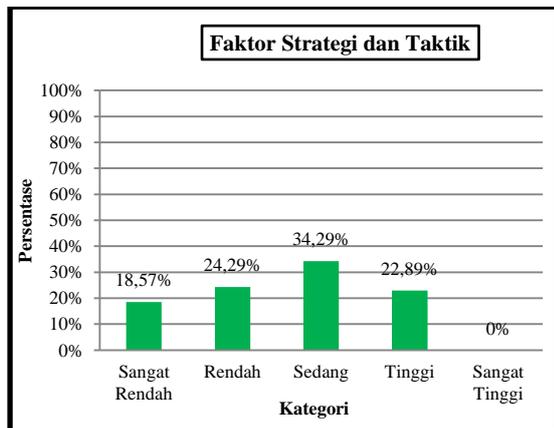
Berdasarkan gambar 4 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor

teknik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 14,29% (10 siswa), “rendah” 15,71% (11 siswa), “sedang” 22,86% (16 siswa), “tinggi” 30,00% (21 siswa), dan “sangat tinggi” 17,14% (12 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,23, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor teknik masuk dalam kategori “sedang”.

4. Faktor Strategi dan Taktik

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor strategi dan taktik diperoleh skor terendah (*minimum*) 1,0, skor tertinggi (*maksimum*) 5,0, rerata (*mean*) 3,54, nilai tengah (*median*) 4,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 4,0, standar deviasi (SD) 1,18.

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2, Kabupaten Gunungkidul faktor strategi dan taktik tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Tingkat Pengetahuan Faktor Strategi dan Taktik

Berdasarkan tabel gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor

strategi dan taktik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 14,29% (10 siswa), “rendah” 15,71% (11 siswa), “sedang” 22,86% (16 siswa), “tinggi” 30,00% (21 siswa), dan “sangat tinggi” 17,14% (12 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 3,54, tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul faktor strategi dan taktik masuk dalam kategori “sedang”.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul masuk dalam kategori sedang. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 47,14% atau 33 siswa dari 70 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang cukup terhadap permainan tonnis. Sebesar 34,29% atau 24 siswa dari 70 siswa sudah mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap permainan tonnis, sedangkan sisanya sebesar 18,57% atau 13 siswa dari 70 siswa mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan tonnis.

Kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul, khususnya siswa kelas atas masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tonnis. Karena permainan tonnis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian siswa. Anak ketika mengenal awal tenis lapangan sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain tenis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta tenis termasuk olahraga yang susah tidak semua bisa jadi kurang

menyenangkan. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga kurang menerangkan dengan jelas kepada siswa tentang permainan ini. Sarana dan prasarana untuk olahraga tennis juga masih kurang memadai, misalnya lapangan, bola, dan raket yang masih terlihat seadanya dan bahkan kurang terawat. Di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul lapangan untuk olahraga tennis belum dibuat sesuai aturan resmi untuk olahraga ini, sehingga pembelajaran hanya sekedarnya saja, guru hanya mengenalkan jenis olahraga ini, tanpa memberikan penjeasan lebih dalam tentang olahraga tennis ini.

Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani, karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki (Depdiknas, 2004: 23). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, social dan emosional (Depdiknas, 2004: 54).

Ada beberapa peranan penting mini tennis untuk siswa SD diantaranya: Mini tennis memberikan kemudahan anak usia SD dalam belajar tennis, karena mini tennis merupakan cara temudah belajar tennis, sehingga mini tennis dapat dilakukan siapa saja, mulai dari kanak-kanak sampai orang tua. Mini tennis adalah permainan tennis yang dimainkan pada sebuah lapangan yang berukuran kecil dan dibuat di atas permukaan yang datar (Ngatman, 2007: 1). Jenis raket yang dipergunakan sebenarnya tidak menjadi masalah, asalkan tidak terlalu berat dan grip atau pegangan tidak terlalu besar. Sebuah kayu, *hardboard*, riplek dapat dipakai. Dapat juga dimainkan dengan menggunakan raket plastik atau raket aluminium. Permainan ini

juga dapat digunakan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan dan merupakan cara alami sebagai tempat untuk melihat perilaku anak dalam permainan dan dapat juga dipergunakan untuk mengidentifikasi bakat anak secara efektif.

Tujuan guru atau pelatih olahraga dalam permainan mini tennis adalah: (1) Memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk melakukan aktivitas gerak yang menyenangkan, (2) Mengajar kepada anak tentang teknik dasar permainan tennis, bagaimana menscorenya, dan beberapa sopan santun (etika) dalam tennis, (3) Memudahkan bagi anak-anak untuk menguasai teknik dasar permainan tennis sebelum menuju kepermainan tennis yang sesungguhnya, (4) Membantu karakter anak untuk gemar melakukan olahraga

Pada dasarnya Penjasorker merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui Penjasorkes mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan Penjasorkes tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Dengan memahami karakteristik dapat dipilih dan ditentukan materi dan keterampilan sesuai dengan pertumbuhan dan pengembangan gerak.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori

“sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 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 permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Griffin. (1997). *Tenis Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.