

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

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Rahmat Gusali  
NIM. 14604224022

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

**PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

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

Disusun Oleh:

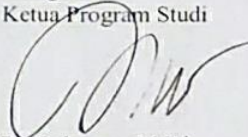
Rahmat Gusali  
NIM. 14604224022

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan


Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, November 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dr. Subagyo, M.Pd.  
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
R. Sunardianta, M. Pd.  
NIP. 19581101 198603 1 002

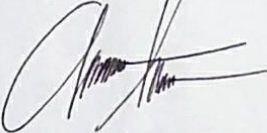
## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Gusali  
NIM : 14604224022  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan  
Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri Sidomoyo,  
Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 November 2018  
Yang Menyatakan,



Rahmat Gusali  
NIM. 14604224022

**HALAMAN PENGESAHAN**


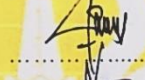

Tugas Akhir Skripsi

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

Disusun Oleh:  
Rahmat Gusali  
NIM. 14604224022

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas  
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 3 Januari 2019

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Raden Sunardianta, M. Kes. Ketua Penguji/ Pembimbing		10/1 2019
Aris Fajar Pambudi, M. Or. Sekretaris		8/1 2019
AM. Bandi Utama, M.Pd. Penguji		8/1 2019

Yogyakarta, Januari 2019  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

1. Selalu ada niat yang baik bagi mereka yang ingin menuju pada kebaikan.

*Innamal A'malu Bin Niyyah* (H.R. Imam Ahmad)

2. Kita tidak akan pernah tahu usaha seberapa yang akan berhasil. Tugas kita hanya berusaha dan berdoa (Gusali).

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua orangtuaku ayahanda tercinta Tukijo Harjo Minoto dan Ibunda tercinta Suminingsih. Karena tanpa beliau-beliau saya bukan apa-apa. Beliau-beliau yang selalu mensupport saya, mendoakan saya setiap waktu, dan memberi saya dukungan materi maupun non materi sehingga saya semakin yakin dan segera ingin memperoleh gelar sarjana.
2. Teman berjuang adinda Silfi Nur Ifadah, terimakasih karena selalu mengingatkan dan menasehati supaya saya segera menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

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

**Oleh:**

Rahmat Gusali  
NIM. 14604224022

**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. 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.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sholawat serta salam selalu kita sanjungkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW berkat syafaat dan pertolongannya Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V di SD Negeri Sidomoyo Kecaatan Godean Kabupaten Sleman“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Raden Sunardianta, M. Kes., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Guntur, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
3. Bapak Dr. Subagyo, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Kepala Sekolah di SD Negeri Sidomoyo Godean Sleman DIY yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf di SD Sidomoyo Godean Sleman DIY yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan PGSD Penjas kelas A Angkatan 2014. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, November 2018  
Penulis,

Rahmat Gusali  
NIM. 14604224022

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	8
1. Hakikat Pengetahuan .....	8
2. Hakikat Permainan Tenis Meja .....	17
3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	40
B. Penelitian yang Relevan .....	43
C. Kerangka Berpikir .....	44
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	47
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	48
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	49
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	52
G. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	57
1. Faktor Pengetahuan Peralatan .....	59
2. Faktor Pengetahuan Teknik .....	61

3. Faktor Pengetahuan Permainan.....	63
B. Pembahasan .....	65
C. Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	69
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	69
C. Saran-saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	15
Gambar 2. Shakehand Grip Tampak Belakang.....	23
Gambar 3. Shakehand Grip Tampak Depan .....	23
Gambar 4. Penholder Grip Tampak Depan.....	24
Gambar 5. Penholder Grip Tampak Belakang.....	25
Gambar 6. Seemiler Grip Tampak Belakang.....	26
Gambar 7. Seemiler Grip Tampak Depan.....	26
Gambar 8. Teknik Pengaturan Kaki.....	34
Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tennis Meja	58
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Peralatan Tennis Meja	61
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Pengetahuan Teknik Tennis Meja	63
Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Permainan Tennis Meja	65

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Ujicoba Instrumen.....	51
Tabel 2. Hasil Ujicoba Validitas Instrumen .....	53
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	54
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas .....	54
Tabel 5. Norma Penilaian .....	55
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Tenis Meja	57
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja	58
Tabel 8. Deskripsi Statistis Tingkat Pengetahuan Terhadap Peralatan Tenis Meja	60
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Peralatan Tenis Meja	60
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja	62
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja	62
Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Tenis Meja	64
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Permainan Tenis Meja	64

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Ujicoba Penelitian .....	73
Lampiran 2. Data Ujicoba .....	75
Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	77
Lampiran 4. Tabel r Product Moment.....	79
Lampiran 5. Instrumen Penelitian .....	80
Lampiran 6. Data Penelitian.....	82
Lampiran 7. Deskriptif Statistik.....	84
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli .....	87
Lampiran 9. Surat Validasi Ahli .....	88
Lampiran 10. Surat Izin Ujicoba Penelitian .....	89
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	90
Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari SD .....	91
Lampiran 13. Surat Permohonan Dosen Pembimbing.....	92
Lampiran 14. Kartu Bimbingan Skripsi .....	93
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	94

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa permasalahan penting dalam usaha untuk meningkatkan prestasi permainan tenis meja, diantaranya adalah :

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang permainan tenis meja secara teori maupun praktik.
2. Siswa yang antusias kurang mendapatkan perhatian dari pihak sekolah.
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan tenis meja.
4. Belum diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman tentang permainan tenis meja.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal waktu, biaya, dan kemampuan maka permasalahan yang ada perlu dibatasi sehingga masalah yang dikaji dan diteliti menjadi lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang tepat diajukan dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa terhadap

permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru pendidikan jasmani atau pelatih maupun pihak sekolah, yaitu

1. Bagi Guru sebagai sumbangan dalam upaya meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga khususnya permainan tenis meja.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini untuk mengembangkan bakat, minat, prestasi siswa di bidang olahraga khususnya tenis meja.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan program-program tambahan pembelajaran pendidikan jasmani dan dapat meningkatkan prestasi siswa di bidang olahraga sesuai dengan kemampuan dan bakat siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

###### **a. Pengertian Pengetahuan**

Menurut Maufur (2008: 26), Pengetahuan adalah sesuatu atau semua yang diketahui atau dipahami atas dasar kemampuan kita berpikir, merasa, maupun mengindra, baik diperoleh secara sengaja ataupun tidak disengaja. Pengetahuan menurut Maufur sesuatu yang diperoleh dengan berpikir, merasa dan mengindra. Mengindra yang dimaksud oleh Maufur yaitu dengan cara melakukan penelitian atau observasi, pengamatan yang dilakukan disengaja untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

Menurut Amsal Bahtiar (2012: 85), pengetahuan merupakan hasil proses dari usaha manusia untuk tahu. Sedangkan menurut Beni Ahmad Saebani (2009: 41), pengetahuan diperoleh dengan tiga cara, yaitu dengan gagasan atau ide, dari pengalaman, dan dari instuisi.

Gagasan bisa dimaksud dengan ide, dan ide merupakan sesuatu yang berasal dari potensi pikiran manusia untuk mempertahankan hidup. Misalkan manusia pada saat bepergian jauh akan sangat melelahkan jika hanya berjalan kaki, maka manusia dengan ide nya membuat sepeda untuk memudahkan dalam melakukan perjalanan. Pengalaman dapat diperoleh dari suatu gagasan atau ide yang dikembangkan dengan penalaran sehingga menghasilkan suatu karya, dapat berupa karya ilmiah. Dari hasil karya tersebut dapat di evaluasi ada suatu

perubahan ataupun tidak, jika ada akan dicatat untuk dikembangkan kembali. Itulah pengalaman dari suatu gagasan yang dikembangkan sehingga menghasilkan inovasi yang baru. Sedangkan intuisi adalah istilah untuk kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional. Sepertinya pemahaman itu tiba-tiba saja datangnya dari dunia lain dan di luar kesadaran. Misalnya saja, seseorang tiba-tiba saja terdorong untuk membaca sebuah buku bukan karena kesadaran untuk mendapatkan hasil tertentu akan tetapi dorongan dari hati.

Dari uraian di atas pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat menjadi dapat. Proses mencari tahu ini dapat diperoleh dengan berbagai metode atau konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman.

#### **b. Sumber Pengetahuan**

Pengetahuan yang ada pada diri kita diperoleh menggunakan berbagai alat yang merupakan sumber pengetahuan tersebut. Dalam hal ini menurut pendapat Made Pidarta (1997: 77), ada lima sumber pengetahuan yaitu :

1. Otoritas, yang terdapat pada ensiklopedi, buku teks yang baik, rumus, dan tabel.
2. Common sense, yang ada pada adat dan tradisi.
3. Intuisi yang berkaitan dengan perasaan.
4. Pikiran untuk menyimpulkan hasil pengalaman.
5. Pengalaman yang terkontrol untuk mendapatkan pengetahuan secara ilmiah.

Dari pendapat tersebut ada lima poin yang penting yaitu otoritas, common sense (akal sehat), intuisi, pikiran/ penalaran, dan pengalaman. Berikut penjabaran dari kelima poin tersebut:

a) Otoritas

Istilah ini sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *authority* yang berarti; yang berkuasa, ahli dan sumber. Sedangkan dalam bahasa Latin yaitu *autor* yang berarti; perencana, cikal-bakal, pembina dan pendiri. Yaitu pengetahuan yang didapat dalam rumus, tabel, buku, ensiklopedi.

b) Akal sehat

Akal sehat ialah suatu kemampuan untuk menyerap atau mempersepsi dan memahami, serta memutuskan tentang sesuatu objek tertentu secara langsung. Dengan demikian, pengetahuan *Common Sense* adalah pengetahuan yang terjadi karena aktivitas kesadaran yang secara langsung mencerap objek, secara langsung memahami objek, dan secara langsung pula menyimpulkan serta memutuskan tentang objek yang ingin diketahui itu.

c) Instuisi

Menurut Henry Bergson (Ahmad Bachtiar, 2012: 107), instuisi adalah hasil dari evolusi pemahaman yang tertinggi kemampuan ini mirip dengan insting, tetapi berbeda dengan kesadaran dan kebebasannya. Dalam pengembangannya pengetahuan instuisi ini merupakan suatu pengetahuan yang langsung, artinya mutlak dan bukan pengetahuan yang pasti.

d) Pikiran/ penalaran

Penalaran adalah proses berpikir yang bertolak dari pengamatan indera(pengamatan empirik) yang menghasilkan sejumlah konsep dan pengertian. Penalaran memiliki ciri tertentu, salah satu diantaranya adalah suatu pola berpikir logik. Dengan logika pengetahuan bisa didapat dengan

melakukan pengamatan dari suatu objek tertentu lalu di kaji serta di maknai dengan logika tersebut.

e) Pengalaman

Menurut Ahmad Bahtiar (2102: 98), dalam hal ini pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman inderawi. Manusia dengan inderanya dapat menangkap suatu aspek dari objek yang ada dan menjadikan suatu pengetahuan.

**c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Mubarak (2007: 30), ada tujuh faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu :

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai baru diperkenalkan.

2) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

3) Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Pertumbuhan fisik secara garis besar ada empat kategori

perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru. Ini terjadi akibat pematangan fungsi organ. Pada aspek psikologis dan mental taraf berfikir seseorang semakin matang dan dewasa.

#### 4) Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

#### 5) Pengalaman

Adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecenderungan pengalaman yang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif.

#### 6) Kebudayaan

Kebudayaan lingkungan sekitar, apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan.

#### 7) Informasi

Kemudahan memperoleh informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media misalnya TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Bahkan dewasa ini pengetahuan banyak didapatkan di luar dunia pendidikan misalnya melalui media massa contohnya teknologi elektronik seperti smartphone, melalui alat tersebut orang akan mudah menjelajah untuk mencari pengetahuan yang baru dan akan mendapat informasi yang lebih. Ataupun dengan pengalaman yang telah dilakukan, dan lain sebagainya.

Dalam konteks pendidikan, dijelaskan tiga domain atau kawasan tentang perilaku individu serta sub domain dari masing-masing domain tersebut. Kawasan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

1) Pengetahuan (*Knowledge*):

Pengetahuan ini merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar dalam dunia kependidikan. Dengan pengetahuan ini individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, hasil pikiran, prosedur, konsep, definisi, teori, atau bahkan sebuah kesimpulan.

2) Pemahaman (*comprehension*):

Pemahaman/mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

a) Menerjemahkan (*translation*):

Kemampuan menerjemahkan ini adalah: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, dan sebagainya.

b) Menginterpretasi (*interpretation*):

Menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.

c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*):

Kata kerja operasional yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.

3) Penerapan (*Application*):

Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.

4) Penguraian (*Analysis*):

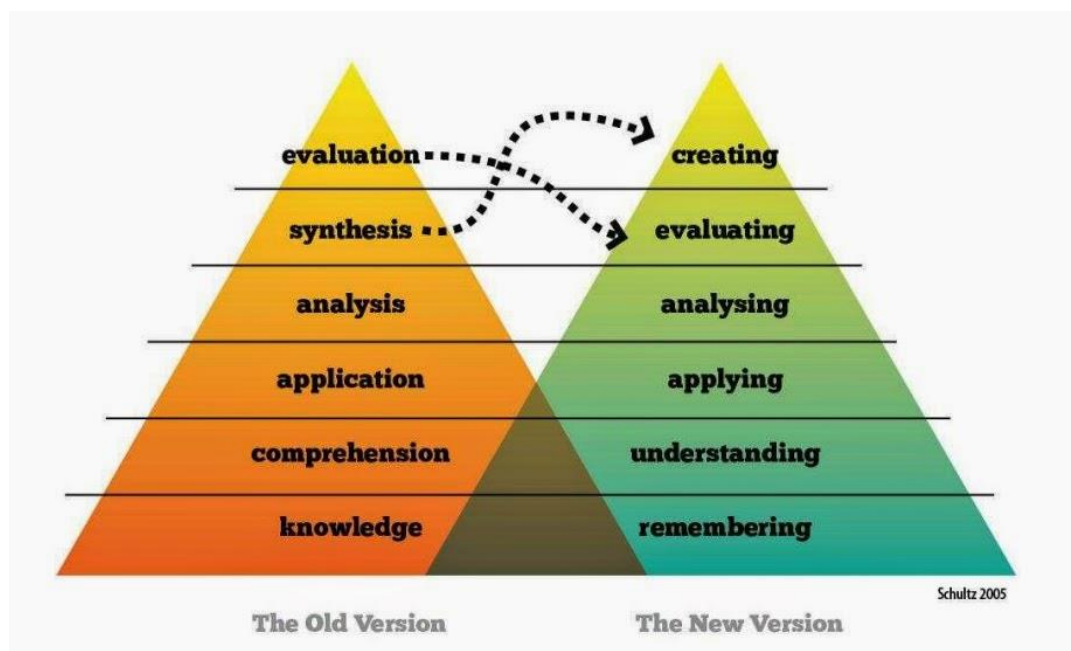
Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.

5) Memadukan (*Synthesis*):

Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuanberfikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian manggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.

6) Penilaian (*Evaluation*)

Adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



**Gambar 1.** Diagram Taksonomi Bloom  
( <http://nurjadinrusmin.blogspot.co.id/>)

Keenam aspek ini bersifat kontinum dan saling tumpang tindih, yaitu:

- 1) Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
- 2) Aspek pemahaman meliputi juga aspek pengetahuan.
- 3) Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
- 4) Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 5) Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 6) Aspek penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Bloom dalam Lorin W. Anderson dan David R. Krathwol (2010: 47), pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.
- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

## **2. Hakikat Permainan Tenis Meja**

### **a. Pengertian Tenis Meja**

Tenis meja merupakan cabang olahraga dilakukan di dalam gedung (*in door*) yang dilakukan secara tunggal atau ganda. Permainan ini dilakukan di atas meja dengan ukuran yang telah ditentukan dengan cara menyeberangkan bola ke jaring dan jatuh di lapangan lawan.

Permainan tenis meja diawali dengan pukulan servis dan setiap pemain melakukan dua kali berturut-turut. Permainan ini dibatasi dengan game, setiap setnya terdiri dari 11 point dengan sistem *rally point* dimana pemain yang mendapat nilai 11 lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang. Bila kedua pemain sama-sama mendapat nilai 10-10 maka untuk menyelesaikan ditambah nilai selisih 2 dan servis dilakukan bergantian yang disebut dengan *deuce*.

Tenis meja adalah suatu cabang olahraga yang tak mengenal umur. Anak-anak maupun orang dewasa dapat bermain bersama. Dapat dianggap sebagai acara

rekreasi, dapat juga dianggap sebagai olahraga atletik yang harus ditanggulangi dengan sungguh-sungguh. Tetapi kalau kita menguasai pingping sebagai olahraga, maka mau tak mau kita harus mempelajari dan memahami pelbagai stroke (pukulan) yang ada. Kita harus menguasai juga pelbagai gaya permainan yang utama. Tak mungkin bermain ping pong dengan baik tanpa mengetahui dasar-dasar ini (Peter Simpson, 2007:5). Tidak hanya itu untuk menambah penguasaan bermain tenis meja harus mengetahui peraturan tenis meja.

Ide dasar permainan tenis meja menurut Tomoliyus (2012: 1) adalah menyajikan bola pertama dengan terlebih dahulu memantulkan bola tersebut ke meja penyaji, dan bola harus melewati net dan masuk ke sasaran meja lawan dan juga mengembalikan bola setelah memantul di meja dengan menggunakan bet untuk memukul bola, hasil pukulan bola harus lewat di atas net dan masuk ke sasaran meja lawan. Permainan tenis meja dapat dilakukan dengan permainan tunggal dan permainan ganda.

#### **b. Sejarah Permainan Tenis Meja**

Menurut Dewi Permatasari (2017:1), permainan tenis meja mulai dikenal pertama kali di Inggris yaitu pada abad ke 19. Tenis meja pada saat itu dikenal sebagai permainan kelas atas dimana hanya dimainkan oleh orang-orang bangsawan sebagai ajang menghibur diri dan dilakukan pada malam hari. Konon permainan ini menggunakan peralatan buku dan kertas, sebaris buku ditata ditengah meja sebagai net dan dua buku digunakan sebagai alat pemukul bola. Ada pendapat yang mengatakan bola yang digunakan adalah kertas yang digulung menjadi bulat.

Pada abad tersebut, *E.C Goode* menciptakan versi modern dari alat pemukul bola tenis meja yaitu dengan memasang karet yang diberi bintik ke kayu yang sudah diasah. Permainan tenis meja semakin berkembang, sekitar tahun 1901, James W. Gibs pecinta tenis meja asal Amerika menemukan bola seluloid yang kemudian dipakai sebagai bola dalam permainan tenis meja. Inovasi pemukul bola tenis meja yang kita kenal dengan *bet* belum berhenti sampai di sana, tahun 1950-an perusahaan alat olahraga asal Inggris kembali berinovasi membuat alat pemukul yang sebelumnya hanya menggunakan kayu yang diberi selempar karet bintik selanjutnya diberi lapisan spon pada dasarnya, hal ini berguna untuk meningkatkan kecepatan dan putaran bola. (Dewi Permatasari, 2017: 2).

Dalam perjalanannya permainan tenis meja masuk di tanah air kurang lebih pada tahun 1930. Olahraga ini dibawa oleh pedagang yang datang dari Belanda. Pada saat itu permainan tenis meja hanya dimainkan oleh keluarga bangsa Belanda yang dilakukan di balai pertemuan sebagai permainan hiburan. Hanya sedikit dari golongan pribumi yang diperbolehkan mengikuti latihan yaitu golongan pamong praja yang juga tergabung dalam balai tersebut.

Tokoh-tokoh tenis meja di tanah air mendirikan sebuah organisasi yaitu PPSI (Persatuan Pingpong Seluruh Indonesia) pada tahun 1939 tepat sebelum perang dunia kedua pecah. Dalam perjalanannya nama organisasi tersebut berubah pada kongresnya di tahun 1958 menjadi PTMSI (Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia). Ketika KONI ( Komite Olahraga Nasional) didirikan pada tahun 1967, PTMSI langsung bergabung menjadi anggota. Latar belakang berdirinya PTMSI

didasari oleh dua halutama, yakni : memasyarakatkan olahraga tenis meja di Indonesia dan meningkatkan prestasi atlet-atlet tenis meja, baik di tingkat nasional maupun internasional.

### **c. Peralatan Tenis Meja**

Menurut Dewi Permatasari (2017: 9), ada beberapa peralatan permainan tenis meja, yaitu :

#### 1) Lapangan

Lapangan Tenis meja dibagi menjadi dua oleh sebuah jaring yang berada di tengah-tengah nya dengan tinggi sekitar 15 cm sampai 25 cm dan di pinggirnya 107 cm. Setiap paruh lapangan permainan dibagi menjadi tiga segi : sebuah segi belakang dan dua segi depan (untuk servis). Ukuran lapangan tenis meja yang benar diantaranya panjang sisi permukaan main; 2,74 meter lebar; 1,52 meter. Tinggi meja dari permukaan tanah/lantai yaitu 76 cm. Warna meja yang ideal adalah hijau dengan garis batas berwarna putih dan lebar 2 cm.

#### 2) Rakitan (Net)

Net berfungsi sebagai pembagi meja menjadi dua bagian yang sama luas. Di kiri kanan meja dipasang dua tiang penyangga ukuran 15 cm sampai 22 cm. Berjarak antara 15 cm sampai 25 cm dari garis pinggir. Tiang penyangga berguna untuk mengaitkan tali penopang tersebut. tinggi net berkisar antara 15 cm sampai 22 cm diatas permukaan meja, sedangkan bagian bawahnya harus dipasang sedekat mungkin dengan permukaan meja.

### 3) Bola

Secara tradisional bola-bola terbuat dari bahan celluloid dan pada perkembangannya bola disempurnakan menjadi superbal dari bahan serpihan plastik. Bola tenis meja biasanya memiliki diameter 40 mm dengan berat 2,7 gram. Biasanya berwarna putih atau orange. Pantulan bola yang baik bila dijatuhkan dari ketinggian 30,5 cm akan menghasilkan ketinggian pantulan pertama antara 23-26 cm. Pada bola tenis meja biasanya ada tanda bintang dari bintang satu hingga bintang tiga, dan tanda bintang inilah yang menunjukkan kualitas tertinggi dari bola tersebut dan biasanya digunakan dalam pertandingan atau turnamen-tunamen resmi.

### 4) Raket (bet)

Raket pada permainan tenis meja biasa disebut dengan bet. Raket terbuat dari kayu tipis yang datar dan kaku. Ukuran panjang nya adalah 6,5 inchi (16,5 cm) dan lebar 6 inchi ( 15 cm). Lapisan tipis ini bisa ditambahkan bahan yang berserat seperti fiber glass, karbon atau bahan kertas yang dipadatkan namun bahan tersebut tidak boleh lebih dari 7,5% total ketebalan sehingga bet menjadi ringan dan tahan getar. Permukaan bet dilapisi karet licin/khusus maupun bintik, bila menggunakan karet bintik yang menonjol keluar (tanpa spon) maka ketebalan karet termasuk lem perekat tidak boleh lebih dari 0,2 mm, atau jika menggunakan karet lapis (karet+spon) dengan bintik di dalamnya menghadap keluar atau menghadap ke dalam, maka ketebalannya tidak boleh lebih dari 4,0 mm sudah termasuk dengan lem perekat.

#### **d. Teknik Dasar Permainan Tenis Meja**

Seperti olahraga yang lain, tenis meja mempunyai teknik dasar untuk bermain tenis meja dengan benar. Teknik tersebut harus dikuasai oleh pemain/atlet. Karena hal tersebut merupakan yang terpenting untuk memperoleh permainan terbaik disetiap pertandingan. Menurut Dewi Permatasari (2017: 10), ada beberapa teknik dasar pada permainan tenis meja diantaranya teknik memegang bet (*grip*), teknik memukul (*stroke*), teknik pengaturan kaki (*footwork*), dan teknik siap sedia (*stance*). Berikut penjabarannya :

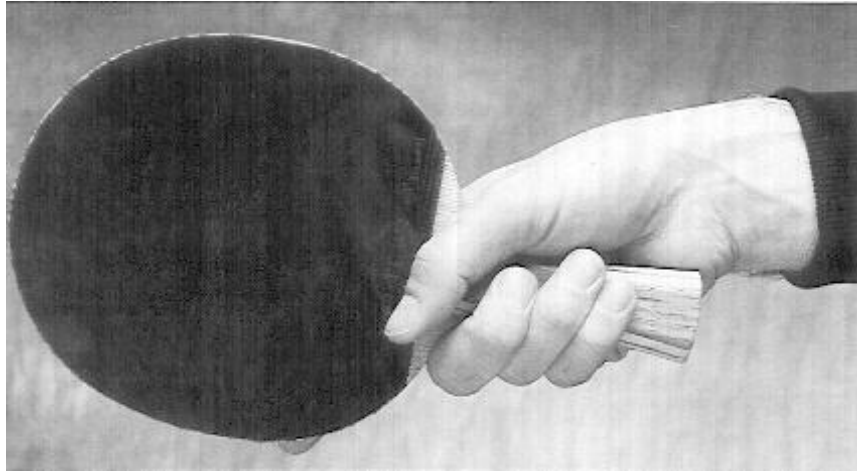
##### 1) Teknik memegang bet (Grip)

###### a) *Shakehand Grip* (Berjabat Tangan)

Teknik ini merupakan yang paling populer di dunia karena memberikan kesempatan pada pemain untuk bergerak dengan baik terlebih lagi dalam melakukan pukulan *backhand*. Teknik memegang bet ini merupakan cara yang memiliki banyak keuntungan, dengan cara ini pemain dapat menggunakan kedua sisi bet. Kesulitan dari teknik *shakehand grip* ini terjadi saat melakukan *forehand* dan *backhand* yang sering dirasa tidak stabil. Untuk mengatasi hal tersebut khususnya pukulan *backhand* dengan memutar bet ke arah dalam (bila memegang didepan tubuh) akan membuat pukulan lebih stabil. Akan tetapi jika memukul *forehand* kurang stabil maka putarlah bagian atas bet ke arah belakang. Menurut Tomoliyus (2012: 2) Cara memegang bet dengan teknik *shakehand grip* :

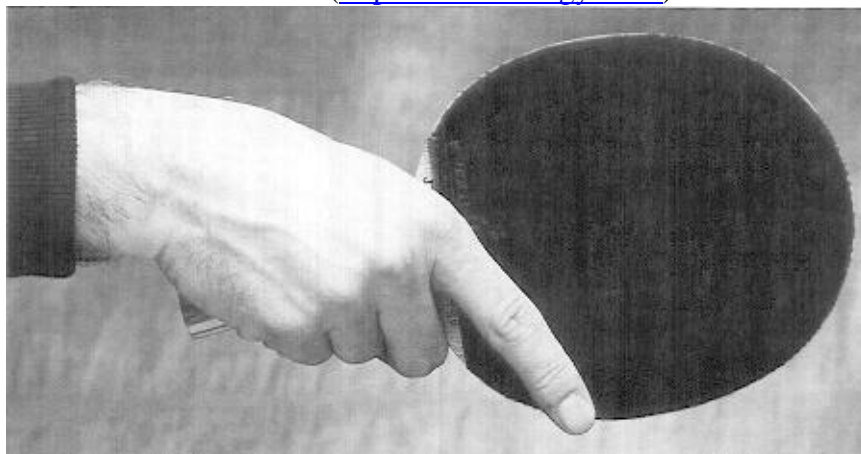
- (1) Dicengkram dengan semua jari.
- (2) Jari kelingking, jari manis, dan jari tengah membungkus satu sisi pegangan.
- (3) Jari telunjuk pada tepi samping bawah karet.
- (4) Ibu jari terletak pada bagian atas jari tengah disisi berlawanan.

(5) Kekuatan cengkraman sekitar 20 s/d 30 persen dari kekuatan cengkraman maksimal (cengkraman harus terasa nyaman dan bet tidak jatuh).



**Gambar 2.** Shakehand grip tampak belakang

Sumber : (<https://www.newgy.com/>)



**Gambar 3.** Shakehand grip tampak depan

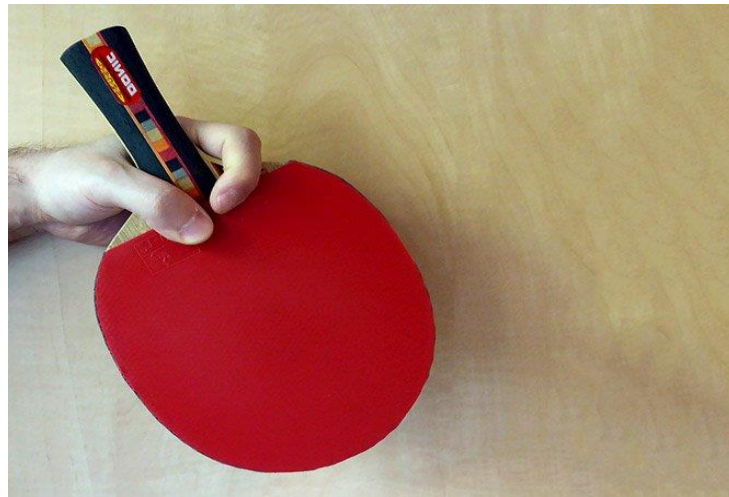
Sumber : (<https://www.newgy.com/>)

b) *Penholder* (memegang pena)

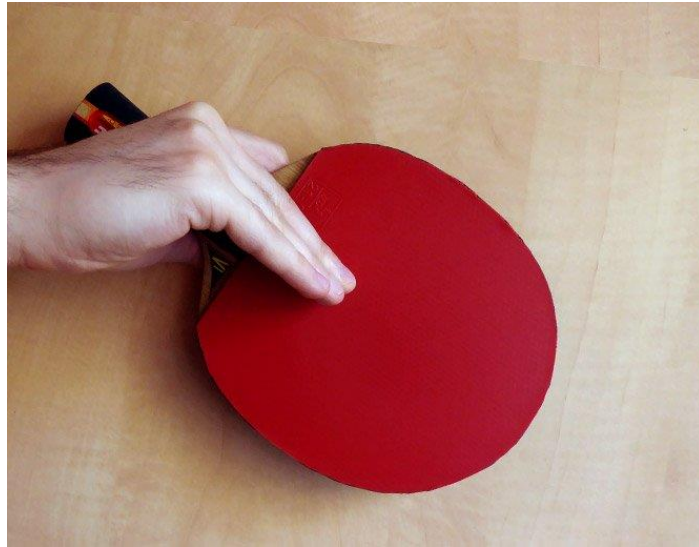
*Penholder grip* adalah teknik memegang bet seperti cara memegang pena. Sering juga disebut dengan *asian grip*. Walaupun tidak semua pemain dari Asia menggunakan teknik ini, justru para pemain dari Asia banyak menggunakan *shakehand grip*. Cara memegang teknik memegang pena ini hanya menggunakan satu permukaan bet. Cara memegang ini sangat efektif untuk melakukan pukulan

*forehand* tetapi kurang efektif dalam teknik pukulan *backhand*. Cara memegang ini efektif digunakan pemain dengan tipe bertahan. Kelebihan *penholder grip* adalah dapat memukul *backhand* dengan cepat pada saat servis dengan menukar pergelangan tangan dengan cepat. Biasanya pemain yang menggunakan teknik *penholder grip* ini harus menguasai teknik pergerakan kaki (*footwork*) secara lincah yang mampu membuat pemain mampu untuk bermain banyak menggunakan pukulan *forehand*. Menurut Tomoliyus (2012: 3), deskripsi cara memegang bet dengan teknik *Penholder grip* :

- (1) Dicengkram seperti memegang pena.
- (2) Ibu jari dan jari telunjuk membungkus satu sisi pegangan yang berlawanan.
- (3) Jari tengah, jari manis, dan jari kelingking tersimpan disisi lain sebagai penyangga.
- (4) Kekuatan cengkraman sekitar 20 s/d 30 persen dari cengkraman maksimal (cengkraman harus terasa nyaman dan bet tidak boleh jatuh)



**Gambar 4.** Penholder Grip tampak depan  
Sumber : (<https://www.pongboss.com/tips/table-tennis-grip-types/>)



**Gambar 5.** Penholder Grip tampak belakang

Sumber : (<https://www.pongboss.com/tips/table-tennis-grip-types/>)

c) *Seemiler grip*

Seemiler grip disebut juga american grip karena merupakan pengembangan dari teknik *shakehand grip*, bedanya pada *seemiler grip* bet pada bagian atas diputar dari sudut 20-90 derajat ke arah tubuh, jari telunjuk menempel di sepanjang bet. Kelebihan *seemiler grip* yaitu adalah mudah melakukan blok, mudah menguasai permainan di tengah meja, mudah melakukan perubahan disisi bet pada saat permainan berlangsung, pergelangan tangan mudah digerakkan untuk permainan forehand. Kelemahan gaya *seemiler grip* adalah kesulitan dalam melakukan pukulan *backhand* yang jauh dari meja, kesulitan melakukan pukulan sudut, tidak efektif dalam pola bertahan tetapi sangat efektif dalam pola penyerangan. Menurut Tomoliyus (2012: 4), cara memegang bet dengan teknik *seemiler grip* :

- (1) Dicengkram dengan semua jari.
- (2) Jari kelingking, jari manis, dan jari tengah membungkus satu sisi pegangan.

- (3) Jari telunjuk membungkus tepi bawah pemukul (karet).
- (4) Ibu jari terletak pada bagian jari tengah di sisi yang berlawanan.
- (5) Kekuatan cengkraman 20-30 persen dari kekuatan maksimal (cengkraman harus terasa nyaman dan bet tidak jatuh).



**Gambar 6.** Seemiler Grip tampak depan

Sumber : (<https://www.thoughtco.com/seemiller-grip-in-ping-pong-3173846>)



**Gambar 7.** Seemiler Grip tampak belakang

(<http://berbagitentang.blogspot.co.id/2013/05/teknik-memegang-bet-pada-tenis-meja-1.html>)

Dari ketiga teknik memegang bet tersebut memang merupakan teknik dasar ketika anda ingin menguasai cara memegang bet atau *grip* yang baik dan

benar. Walaupun ada beberapa teknik lain yang sifatnya tersendiri itu tumbuh dari skill masing-masing pemain tenis meja tersebut.

## 2) Teknik memukul (*stroke*)

Ada dua teknik memukul yang mendasar, yakni forehand dan backhand seperti yang telah disebut-sebut sebelumnya. Jika ingin bola melaju keras, maka pukulan *forehand* yang digunakan, sementara untuk pukulan *topspin* dan *backspin* dengan mudah, maka pukulan *backhand* yang digunakan.

### a) Pukulan *Forehand*

Pukulan forehand dilakukan ketika bola berada di sebelah kanan tubuh. Caranya melakukan pukulan ini adalah dengan merendahkan posisi tubuh, lalu gerakkan tangan yang memegang bet ke arah pinggang. Jika tidak kidal ke arah kanan, jika kidal maka dilakukan sebaliknya. Siku ditekuk membentuk kira-kira 90 derajat, dan tinggal menggerakkan tangan tanpa mengubah sudut siku.

### b) Pukulan *Backhand*

Pukulan ini dilakukan jika bola berada di sebelah kiri tubuh. Cara melakukannya pertama rendahkan posisi tubuh lalu gerakkan ke arah pinggang sebelah kiri. Jika tidak kidal, dengan sudut siku 90 derajat gerakkan tangan dan bet ke arah depan, jaga siku tetap 90 derajat dan bet tetap lurus.

Tidak hanya itu, ada jenis pukulan-pukulan yang harus diketahui. Menurut Dewi Permatasari (2017: 22), ada beberapa *stroke* (pukulan) yang dikenal dalam tenis meja yaitu *push*, *drive*, *chop*, *block*, *lobbing*, dan *lopping*.

c) *Drive*

Menurut Alex Kertamanah (2003: 27), *drive* adalah pukulan yang paling kecil tenaga gesekannya. Pukulan *drive*, yang sering juga disebut *lift*, merupakan dasar dari berbagai jenis pukulan serangan. Oleh karena itu pukulan *drive* disebut pula sebagai induk teknik dari pukulan serangan. Pukulan *drive* merupakan pukulan datar yang memiliki beberapa segi bentuk perbedaan. Berikut beberapa sifat istimewa pukulan *drive* :

- 1) Tinggi rendahnya bola diatas ketinggian garis net mudah dikuasai,
- 2) Cepat maupun lambatnya laju bola tidak akan susah dikendalikan,
- 3) Bola *drive* tidak mengandung tenaga yang terlalu keras,
- 4) Bola bersifat membawa sedikit perputaran,
- 5) Dapat dilancarkan di setiap posisi titik bola di atas meja tanpa merasakan kesulitan terhadap bola-bola berat, ringan, cepat, lambat, tinggi maupun rendah, serta terhadap berbagai jenis putaran bola.

*Drive* merupakan salah satu teknik pukulan yang penting untuk menghadapi permainan defensif. Pukulan *drive* ada dua macam yaitu *forehand drive* dan *backhand drive*. Cara melakukan *forehand drive*, pertama gerakkan bet ke arah depan. Gerakan ini diikuti perputaran badan ke arah depan kira-kira badan berputar 30 derajat. Yang kedua adalah *backhand drive*, cara melakukannya yaitu siku membentuk sudut 90 derajat. Pergerakan bet diikuti oleh gerakan memutar badan. Usahakan kontak dengan bola saat bet berada di depan badan agak kekiri.

d) *Push*

Menurut Larry Hodges (2007: 64) pukulan *push* berasal dari perkembangan teknik pukulan block, sehingga sering juga disebut pukulan pushblock. Pada dasarnya pukulan push atau pukulan mendorong sangat bervariasi, mulai dari *push* datar, *push* menggesek, dan lain sebagainya. Berbagai macam pukulan push tersebut merupakan pukulan jarak dekat dan jarak tengah. Dalam permainan, teknik ini merupakan teknik pukulan bertahan yang paling penting dan berperan aktif. Beberapa kesetimewaan pukulan push yaitu:

- (1) Bola *push* dapat dijadikan alat yang bersifat penjagaan untuk melewati situasi transisi, yang dapat juga diubah menjadi satu pukulan mendorong berupa serangan balik.
- (2) Bola *push* termasuk bola polos, dengan bola pertahanan yang mengandung arti unsur serangan balasan.
- (3) Pukulan *push* dimainkan di bagian *backhand*, pada umumnya biasanya untuk mewakili *backhand half volley* yang bersifat mencari kesempatan untuk membangun pelancaran serangan *forehand*.

Teknik pukulan ini merupakan salah satu pukulan yang sangat penting bagi para pemain serang cepat di dekat meja. Cara melakukan pukulan ini ada dua yaitu *forehand push* dan *backhand push*. Untuk melakukan pukulan *forehand push* perhatikan agar posisi bet sedikit terbuka. Gerakkan bet ke depan dan sedikit ke bawah. Usahakan bola mengenai bagian tengah bet. Yang kedua *backhand push* perkenaan bolanya sama dengan *forehand push*, bedanya ini menggunakan

*backhand*. Usahakan kontak bola hanya terjadi gesekan tapi kuat sehingga menghasilkan putaran bola ke belakang yaitu biasa dinamakan *backspin*.

e) *Chop*

Menurut Dewi Permatasari (2017: 24) pukulan *chop* adalah teknik memukul bola dengan gerakan seperti menebang pohon dengan kapak. *Chop* merupakan *backspin* yang bersifat bertahan. *Chop* digunakan untuk mengembalikan pukulan yang datang dari lawan terkadang sulit di tangkis. Pukulan *chop* ada dua macam yaitu *forehand chop* dan *backhand chop*. Persiapan untuk melakukan *forehand chop* sama untuk melakukan pukulan *forehand* tetapi posisi bet agak terbuka. Gerakkan bet ke depan dan condong ke bawah. Usahakan kontak dengan bola berada di kanan badan. Perkenaan bola pada sisi bet depan agak bawah. Sedangkan untuk pukulan *backhand chop* posisi awal sama dengan pukulan *backhand*. Tetapi sisi bet terbuka atau sisi depan condong ke atas. Usahakan kontak bola pada bagian sisi bawah bet dan bola berada di sebelah kiri dari badan tubuh.

f) Blok

Menurut Dewi Permatasari (2017: 24) pukulan blok adalah teknik memukul bola dengan gerakan menghentikan bola dalam sikap bet yang tertutup. Blok merupakan cara yang paling sederhana untuk mengembalikan pukulan yang keras. Pukulan blok biasanya digunakan untuk mengembalikan bola drive. Hal ini dilakukan untuk membuat lawan tidak dapat melancarkan serangan cepat, karena bola yang di blok akan kembali dengan cepat. Pukulan blok dibagi menjadi dua yaitu *forehand blok* dan *backhand blok*. Cara melakukan pukulan *forehand blok*

yang pertama gerakkan bet ke depan, posisi bet tertutup (sisi depan menghadap ke bawah). Perhatikan arah datangnya bola, segera lakukan blok setelah bola memantul dari meja, perkenaan bola dengan bet tepat pada bagian tengah. Sedangkan untuk *backhand* blok, bet berada di sebelah kiri tubuh. Gerakkan bet ke depan dengan posisi bet tertutup (sisi depan bet menghadap ke bawah). Perhatikan datangnya bola dan lakukan blok setelah bola memantul dari meja. Perkenaan bola tepat pada bet bagian tengah.

g) *Lobbing*

Menurut Larry Hodges (2007: 107) *lobbing* merupakan taktik untuk permainan jarak jauh dan jarak menengah dalam teknik bertahan. Pengembalian bola dengan teknik pukulan *lobbing* ini berupa lontaran bola yang sangat tinggi melesat ke udara, menjulang ke langit, dan membentuk garis kurva lengkungan yang secara perlahan-lahan jatuh turun di atas permukaan meja lawan. Pukulan ini selalu bersifat menangkal sementara dalam posisi terpojok mundur, dan akan terasa riskan apabila ngotot menahan terus-menerus, haruslah memiliki tujuan untuk penyerangan balik pada setiap saat. Pukulan *lobbing* akan terasa efektif jika dapat dioperasikan dengan melontarkan bola ke tempat dekat garis meja tepat di hadapan lawan. Keefektifannya akan semakin nyata dan terasa manakala sanggup mengubah-ubah sifat perputaran bola lob.

h) *Looping*

Menurut Larry Hodges (2007: 78) pukulan yang paling banyak dilakukan pada permainan modern adalah pukulan *loop*. Tiga langkah melakukan pukulan *loop*, awalan, perkenaan dan gerakan lanjutan. Selama awalan letakkan kaki pada

posisi yang benar dan lemaskan lengan. Jika bola backspin (berputar ke belakang bawah) gerakan awalan di posisi bawah bola, jika *topspin* (bola berputar ke depan atas) gerakan awalan lebih dekat dengan ketinggian bola. Tanpa memperlambat pukulan, ayunkan ke depan dan kenakan bola bersamaan dengan memindahkan berat badan (dari punggung kaki depan) dan putar pinggan bahu secara bersamaan. Pergerakan pergelangan tangan diperhatikan agar bet dengan bola menghasilkan spin yang maksimal. Gerakan lanjutan ditunjukkan untuk menentukan ke arah mana bola akan ditempatkan dan segera kembali ke posisi siap untuk menerima pengembalian bola dari lawan.

#### i) Servis

Menurut Dewi Permatasari (2017: 25) pukulan servis adalah memukul bola untuk menyajikan bola pertama. Caranya bola dilambungkan ke atas, saat turun bola dipukul memantul di meja penyaji, dan jatuh di meja lawan. Ada beberapa teknik servis yaitu forehand servis dan backhand servis. Kedua teknik ini relatif sama seperti saat memukul pengembalian dari lawan, akan tetapi bola dilempar ke atas sendiri oleh pemukul.

#### 3) Teknik pengaturan kaki (*footwork*)

Bermain tenis meja akan terlihat baik apabila dapat menempatkan diri dengan benar. Penempatan kaki yang benar akan mempengaruhi pukulan serta permainan yang dilakukan. Menurut Larry Hodges (2007: 55), penempatan diri adalah dimana posisi pemain berdiri. *Footwork* adalah cara untuk melakukan posisi tersebut. Tanpa *footwork* yang baik, maka pemain tidak akan berada dalam posisi yang baik untuk melakukan pukulan. Menurut Tomoliyus (2017: 44),

mendapatkan ke posisi yang benar bukan hanya kecepatan kaki tetapi mengetahui langkah-langkah yang benar untuk mengambil untuk mencapai posisi yang diinginkan. Menurut Dewi Permatasari (2017: 18), Ada tiga teknik pengaturan kaki (*footwork*) yaitu :

a) *Footwork one step*

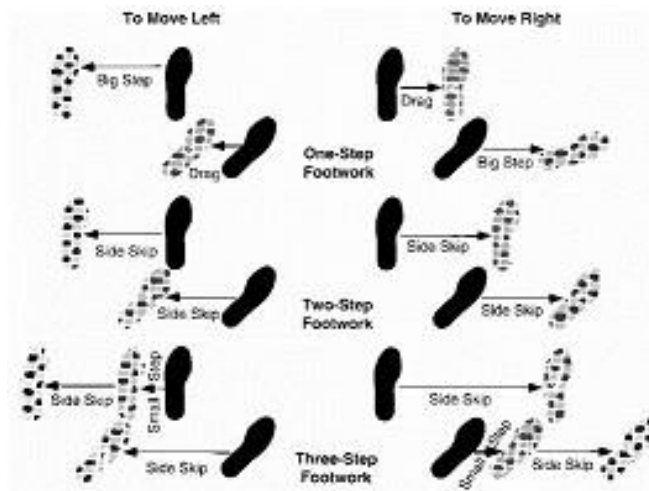
- (1) Sikap dengan *Square stance* bagi pemain yang kombinasi.
- (2) Sikap dengan *side stance* bagi pemain yang mengutamakan *forehand*.
- (3) Sikap dengan *side stance* bagi pemain yang mengutamakan *forehand*.
- (4) Gerakkan kaki kanan satu langkah ke samping kanan dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (5) Gerakkan kaki satu langkah ke samping belakang kiri dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (6) Gerakkan kaki kanan satu langkah ke samping depan kanan dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (7) Gerakkan kaki kiri satu langkah ke samping depan kanan dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (8) Gerakkan kaki kanan satu langkah ke samping kanan depan dari sikap siap menyamping *forehand*.
- (9) Gerakkan kaki kanan satu langkah ke samping kiri dari sikap siap menyamping *backhand*.

b) *Footwork two step*

- (1) Gerakkan kaki dua langkah ke samping kanan depan dan sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (2) Gerakkan kaki dua langkah ke samping depan dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (3) Gerakkan dua langkah ke samping belakang kanan dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (4) Gerakkan kaki dua langkah ke samping kiri dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja.
- (5) Gerakkan kaki dua langkah ke samping kanan depan dari sikap siap badan menyamping *forehand*. Gerakkan kaki dua langkah ke samping kanan belakang dari sikap siap menyamping *forehand*.
- (6) Gerakkan kaki dua langkah ke samping kiri dari sikap siap menyamping *backhand*.
- (7) Gerakkan kaki dua langkah ke samping belakang kiri dari sikap siap menyamping *backhand*.

c) *Footwork three step*

- (1) Gerakkan kaki tiga langkah ke samping kiri dari sikap siap menyamping *forehand* ke sikap menyamping *backhand*.
- (2) Gerakkan kaki tiga langkah ke samping kanan dari sikap siap menyamping *backhand* ke sikap siap menyamping *forehand*.
- (3) Gerakkan kaki tiga langkah ke samping belakang kiri dari sikap siap badan menghadap penuh ke meja ke sikap siap menyamping *backhand*.
- (4) Gerakkan kaki tiga langkah ke samping belakang kanan dari sikap siap badan menghadap ke meja ke sikap siap menyamping *forehand*.



**Gambar 8..** Teknik Pengaturan Kaki  
 Sumber: (<http://2.bp.blogspot.com/>)

#### 4) Teknik siap sedia (*stance*)

Menurut Peter Simpson (2014: 16), yang dimaksud dengan *stance* adalah sikap siap sedia pada waktu menanti pukulan servis lawan. Termasuk juga pada kategori *stance*, setiap posisi kita sesudah melakukan pukulan dan menunggu pengembalian bola dari lawan, bersedia memainkan pukulan yang berikutnya. Kecuali kecuali itu kita mempergunakan *stance* pada waktu kita memainkan suatu pukulan, termasuk juga menservis.

##### a) *Square stance*

Merupakan teknik penempatan, yang mana posisi badan menghadap penuh ke arah meja. Posisi seperti ini biasanya sering dilakukan ketika akan menerima

servis dari awan atau posisi siap kembali sesudah mengembalikan pukulan lawan. Teknik ini cukup mudah dilakukan, hanya dengan menggerakkan kaki satu langkah ke kiri, kanan, depan, belakang maupun diagonal, dipastikan kita dapat mengembalikan setiap bola yang lawan arahkan kepada kita.

b) *Side stance*

*Side stance* merupakan teknik penempatan, yang mana posisi badan menyamping, baik itu ke samping kiri maupun ke samping kanan. Pada teknik ini, jarak salah satu bahu kita dengan meja harus lebih dekat. Misalkan ketika melakukan pukulan *forehand* untuk pemain tangan kiri (kidal), bahu kiri harus lebih dekat dengan net, begitu juga dengan kaki kirinya. Begitu pula sebaliknya.

c) *Open stance*

*Open stance* merupakan modifikasi dari *side stance*. *Stance* ini hanya digunakan untuk *backhand block*, kaki kiri agak terbuka dan agak ke depan untuk pemain yang memakai tangan kanan. Begitu pula sebaliknya.

**e. Permainan Tenis Meja**

1) Definisi istilah dalam permainan tenis meja:

- a) *Rally* adalah selang waktu (periode) selama bola sedang dimainkan (*ball is in play*).
- b) *Let* artinya *rally* dimana hasilnya tidak diberikan angka.
- c) *Poin* artinya *rally* dimana hasilnya diberikan angka.
- d) Tangan-bet (*racket-hand*) adalah tangan yang memegang bet.
- e) Tangan-bebas (*free-hand*) artinya tangan yang tidak memegang bet, lengan bebas (*free-arm*) artinya lengan dari tangan bebas.

- f) Pemain dikatakan memukul (*strikes*) bola jika dia menyentuh bola dalam permainan (*inplay*) dengan betnya yang dipegang dengan tangan atau dengan tangan betnya dibagian bawah pergelangan.
- g) Pemain dikatakan menghalangi (*obstruct*) bola jika dia atau apa saja yang dia pakai atau bawa menyentuh bola selama *inplay*, ketika bola di atas atau bergerak sepanjang permukaan meja yang belum menyentuh halaman mejanya setelah berakhir dipukul oleh lawannya.
- h) *Server* adalah pemain yang memukul bola pertama kali dalam sebuah *rally*.
- i) Wasit (*umpire*) adalah orang yang ditunjuk untuk memimpin sebuah pertandingan (*match*).
- j) Asisten wasit adalah orang yang ditunjuk untuk membantu wasit dalam memutuskan hal tertentu.
- k) Bola dianggap melewati rakitan net jika bola lewat dimana saja termasuk melewati net dan penyangga atau antara net dan permukaan main.
- l) Garis-garis (*end line*) dianggap sebagai perpanjangan yang tak terbatas dalam arah kedua-duanya.

## 2) Peraturan Permainan

Menurut Tomolius (2017: 83), peraturan permainan dibagi menjadi dua yaitu :

### a) Permainan Tunggal

- (1) Setiap kali pemain melakukan kesalahan, lawannya akan mendapatkan 1 angka.
- (2) Pemenang dalam satu *game* adalah orang yang terlebih dahulu mendapatkan skor 11.
- (3) Jika terjadi skor imbang 10-10, pemain harus main sampai terjadi selisih 2 angka.

- (4) Pemain berhak melakukan servis sebanyak 2 kali berturut-turut.
  - (5) Setelah permainan dalam satu game selesai, maka game berikutnya pemain bertukar tempat.
  - (6) Bila kedudukan 2-2, pertukaran tempat dilakukan saat ada salah satu pemain mendapat skor 5.
- b) Permainan Ganda
- (1) Bola di pukul secara bergantian.
  - (2) Pemain melakukan servis.
  - (3) Pada game kedua servis boleh dilakukan siapa saja dan lawan menyesuaikan siapa penerima servis disesuaikan dengan posisi pemain yang melakukan servis dan pemain yang menerima servis pada game pertama.

### 3) Peraturan Pertandingan

Menurut Dewi Permatasari (2017: 43), ada beberapa peraturan pada pertandingan tenis meja ada yaitu :

- a) Servis
- (1) Servis harus dimulai dengan bola diam bebas (*resting freely*) dalam telapak tangan terbuka dari tangan bebas (*free hand*) yang leluasa dari server.
  - (2) Server kemudian melambungkan bola ke atas nyaris vertikal tanpa memberikan putaran, bola juga naik sekurang-kurangnya 16 cm, *reciever* melakukan pengembalian dan sesudah itu setiap pemain pada gilirannya bergantian melakukan pengembalian (*return*).
  - (3) Apabila dua pemain berada pada kursi roda dengan cacat fisik adalah sepasang pemain double, server pertama melakukan servis, kedua *reciever* melakukan pengembalian, tetapi setelah itu setiap pemain pasangan cacat boleh melakukan pengembalian. bagaimana pun tidak boleh ada bagian kursi roda dari pemain yang boleh melewati garis khayal (*imaginary extension*) dan garis tengah meja. Jika terjadi, wasit boleh memberikan poin pada pasangan lawan.
- b) *Let*
- (1) Jika dalam servis saat bola melewati net bola menyentuh net, meskipun servis menghasilkan bentuk tak bagus atau menyentuh *reciever* maupun pasangan *reciever*.
  - (2) Jika servis diberikan ketika *reciever* atau pasangan tidak siap walaupun *reciever* atau pasangan mencoba memukul bola.

- (3) Jika gagal membuat sebuah servis atau pengembalian walaupun memenuhi aturan yang ditetapkan dikarenakan suatu gangguan yang diluar kendali pemain.
  - (4) Jika permainan diinterupsi oleh wasit atau asisten wasit dia meninggalkan halaman mejanya setelah menyentuh searah net.
  - (5) Jika reciever itu di dalam kursiroid dalam kaitan dengan cacat fisik dan serve lawan, menghasilkan serve yang idak benar.
  - (6) Dia meninggalkan halaman mejanya setelah menyentuh searah net.
  - (7) Dia beristirahat di halaman mejanya dan permainan tunggal, dia meninggalkan halaman meja reciever setelah menyentuh salah satu sisi halaman mejanya (*side-line*).
  - (8) Permainan boleh diinterupsi.
  - (9) Untuk memperbaiki kesalahan urutan servis, reciever, atau serve akhir (ends).
  - (10) Untuk memberlakukan sistem *expedite*.
  - (11) Untuk mengingatkan atau memberi *penalty* (hukuman) pada pemain atau penasehat.
  - (12) Karena kondisi tempat permainan terganggu yang mana mempengaruhi rally.
- c) Poin (Nilai)
- (1) Kecuali rally dinyatakan let pemain berhak mendapatkan nilai.
  - (2) Jika lawan gagal membuat servis.
  - (3) Jika lawannya gagal melakukan pengembalian dengan benar.
  - (4) Jika, setelah membuat erve atau pengembalian, bola menyentuh apa saja selain rakitan net sebelum dipukul lawan.
  - (5) Jika bola melewati halamannya atau melewati *endline* tanpa menyentuh halamannya setelah dipukul lawan.
  - (6) Jika lawannya menghalangi bola.
  - (7) Jika lawannya memukul bola dua kali walaupun dengan cara yang bagus.
  - (8) Jika lawannya memukul bola dengan sisi blade raket yang mana permukaannya tidak sesuai dengan ketentuan jika lawannya atau apa saja yang lawannya pakai atau bawa, berpindah ke permukaan lain.
  - (9) Jika lawannya atau apa saja yang lawannya pakai atau bawa, menyentuh rakitan net.
  - (10) Jika tangan bebas lawannya menyentuh permukaan main.
  - (11) Dalam *double* jika lawan memukul bila tidak sesuai dengan urutan dengan server pertama dan penerima.
  - (12) Seperti dijelaskan dalam ketentuan sistem *expedite*.
- d) Game

- (1) Sebuah game akan dimenangkan oleh pemain dengan pasangannya yang pertama mendapat 11 poin kecuali pemain dengan pasangannya sama-sama mendapat 10 poin, maka game akan dimenangkan oleh pemain dengan pasangannya yang secara berurutan memimpin 2 poin.
- e) Urutan servis, Penerimaan servis, dan Tempat meja.
- (1) Pemain yang berhak memilih urutan permulaan *serve*, *receive*, dan tempat meja harus diputuskan dengan cara undian (*lot*) dan pemenangnya boleh memilih yang pertama *serve* atau *receive* atau mulai pada satu tempat meja tertentu.
- (2) Bila seorang pemain dan pasangannya sudah memilih yang pertama *serve* atau *receive* atau mulai pada satu tempat meja tertentu, pemain lain dengan pasangannya harus pada pilihan lain.
- (3) Setelah setiap 2 poin dikumpulkan, *receiver* dengan pasangannya harus menjadi *serve* dan seterusnya sampai akhir game, kecuali jika kedua pemain dengan pasangannya memiliki 10 poin atau sistem *expdite* sedang berjalan, maka urutan *serve* dan *receive* tetap sama tapi setiap pemain tiap 1 poin harus *serve* secara bergantian.
- (4) Dalam setiap game pertandingan double, pasangan pemain yang berhak melakukan *serve* pertama harus memutuskan siapa dari mereka yang akan melakukan *serve* pertama kali dan pasangan *receiver* juga harus memutuskan siapa dari mereka yang akan menjadi *receiver* pertama kali. Pada game-game berikutnya dalam match itu server pertama adalah *receiver* pertama yang menerima *serve* dari server pada game berikutnya.
- (5) Dalam permainan double setiap pergantian *serve*, *receiver* sebelumnya harus menjadi server dari pasangan server sebelumnya harus menjadi *receiver*.
- (6) Pemain dengan pasangan yang pertama *serve* dalam satu game harus menjadi *receiver* pertama di game berikutnya dalam sebuah pertandingan (*match*) dan di game akhir penentuan kemenangan dalam pertandingan double, pasangan *receiver* dari game penentuan ini harus mengubah urutan penerimaan ketika satu pasangan sudah mengumpulkan 5 poin.
- (7) Pemain dengan pasangannya yang menempati pada satu tempatmeja dalam satu game harus menempati pada tempat meja lainnya di game berikutnya dalam pertandingan itu, dan di game akhir penentuan kemenangan, pemain dengan pasangannya harus bertukar tempat dengan pasangannya jika sudah mengumpulkan 5 poin.
- f) *Sistem Expedite* (Sistem Cepat)

- (1) Kalau tidak, dimana kedua pemain dengan pasangannya sudah mencapai skor sekurang-kurangnya 9 poin, sistem expedite harus ditetapkan jika satu game tidak selesai setelah 10 menit atau pada waktu lebih awal lagi pada saat permintaan oleh kedua pemain dengan pasangannya.
- (2) Jika bola dimainkan (inplay) ketika waktu tiba, permainan harus dihentikan oleh wasit dan harus dilanjutkan dengan serve yang dilakukan oleh pemain yang serve dari rally yang tadi diinterupsi.
- (3) Jika bola sedang tidak dimainkan ketika waktu tiba, permintaan harus dilanjutkan dengan serve oleh pemain yang menjadi receiver dari rally sebelumnya.
- (4) Setelah itu, setiap pemain harus bergantian serve setiap 1 poin hingga akhir game dan pemain receiver dengan pasangannya yang berhasil membuat 13 kali pengembalian harus diberikan poin.
- (5) Sekali mulai diterapkan, sistem expedite harus berjalan hingga akhir pertandingan.

### **3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Sekolah merupakan salah satu wadah formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan perilaku melalui pendidikan. Sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan selanjutnya, masa ini adalah masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2013: 136), sekolah atau balai wiyata adalah lingkungan pendidikan yang mengembangkan dan meneruskan pendidikan anak menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan bertingkah laku baik. Sekolah merupakan lembaga sosial formal yang didirikan oleh negara maupun yayasan tertentu, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah disatu pihak mewakili orangtua/ masyarakat dipihak lain mewakili negara. Lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala

sesuatu di serunya sehingga bertambah pengalamannya. Semua pengalaman itu baru akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari menjadi anak yang tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat serta mempunyai rasa tanggungjawab dan berguna bagi bangsa dan negaranya, untuk itu anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangannya. Pada masa usia sekolah dasar siswa relatif mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Menurut Rita Eka Izzaty, dkk. (2013:

115) masa kanak-kanak di perinci menjadi dua fase yaitu :

- a. Masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun – 9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar :
  - 1) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
  - 2) Suka memuji diri sendiri.
  - 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting.
  - 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
  - 5) Suka meremehkan orang lain.
- b. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun – 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar :
  - 1) Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
  - 2) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.
  - 3) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.
  - 4) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.
  - 5) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peergroup* untuk berain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Usia rata-rata anak saat masuk di sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Masa kelas atas yaitu usia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak yang usianya lebih muda. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Havighurst yang dikutip oleh Desmita (2016: 35) menyatakan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi :

- a. Mengetahui keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak-anak sekolah dasar yang masih suka bermain, meniru, serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi maka sangatlah diperlukan pengawasan serta pemberian contoh yang baik dari seorang guru agar anak dapat terdidik dengan konsep yang benar. Suatu hal yang penting dalam hal ini ialah sikap anak terhadap otoritas kekuasaan, khususnya dari orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Menurut Saryono dan Soni Nopembri (2013: 82) dalam jurnalnya mengatakan kurangnya waktu bagi anak sekolah dasar untuk memenuhi hasrat Bergeraknya akan mengakibatkan permasalahan dalam pembelajaran mata pelajaran, maka anak tidak dapat menahan hasrat Bergerak itu yang mengakibatkan pembelajaran

menjadi “kacau”. Hal ini merupakan suatu kenyataan yang menjadi tantangan bagi para guru sekolah dasar menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi anak seusia sekolah dasar. Guru pendidikan jasmani sekolah dasar harus mengetahui dan mengerti karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar itu sendiri, kemudian mengerti dan mengerti strategi pembelajaran yang tepat bagi seusia itu. Hal tersebut merupakan nilai tambah, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Nugrahadi Wicaksana (2017) dengan judul “Tingkat Pemahaman Peserta Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Godean Terhadap Kebugaran Jasmani”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Godean, Sleman tentang pemahaman peserta didik terhadap kebugaran jasmani yang berjumlah 190 siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sedang yaitu sebanyak 80 responden (42.11%). Kemudian kategori rendah sebanyak 51 responden (26.84%). selanjutnya jumlah kategori tinggi sebanyak 21 responden (11.05%),. Sedangkan jumlah kategori sangat tinggi sebanyak 18 responden (9.47%).

2. Nimas Riang A (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan jumlah responden secara keseluruhan 70 siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul dengan rincian, 24 responden (34.29%) dinyatakan dalam kategori tinggi, 33 responden (47.14%) dinyatakan dalam kategori sedang, 13 responden (18.57%) dinyatakan dalam kategori rendah. Tidak ada responden yang dinyatakan dalam kategori sangat tinggi dan kategori sangat rendah.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran tenis meja pendidikan jasmani di sekolah dasar siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan salah satunya cabang olahraga tenis meja. Selain itu, hal ini karena tenis meja merupakan salah satu permainan bola kecil yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai yang diamanatkan oleh kurikulum tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai. Selain terdapat dalam kurikulum, tenis meja merupakan olahraga yang banyak digemari, itu terlihat karena tenis meja merupakan olahraga yang sering dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah baik tingkat kabupaten, provinsi,

maupun tingkat nasional yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan, maupun yang diselenggarakan oleh swasta dibandingkan olahraga lainnya. Selain itu fasilitas lapangan tenis yang relatif kecil hampir terdapat di setiap dusun atau desa Kabupaten Sleman.

Tidak sedikit dari siswa yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain tenis dan bagaimana peraturan tentang permainan tenis meja itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain tenis meja dan peraturan permainan 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 peraturan permainan tenis meja diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain tenis meja.

Mengetahui merupakan salah satu aspek ranah kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran. Menurut Benjamin S Bloom pengetahuan adalah sebuah domain yang spesifik dan kontekstual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dan peran pengalaman dan konteks sosial dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan. Maka apabila siswa dapat mengetahui peraturan permainan tenis meja diharapkan dapat berperan

penting dalam memajukan prestasi cabang olahraga tenis meja di Kabupaten Sleman melalui pembelajaran disekolah.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

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.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

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

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Arikunto (2010: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Menurut Sugiyono (2011: 90), “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi subjek dalam penelitian adalah siswa kelas 5 di SD Negeri Sidomoyo yang berjumlah 32 siswa. Karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut dengan penelitian populasi/ *total sampling*.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

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.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada waktu penelitian. Menurut Arikunto (2010: 203), “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, sistematis, sehingga lebih mudah diolah”. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes, yang digunakan adalah tes benar-salah.

Menurut Arikunto (2010, 193), “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Menurut Arikunto (2009: 135) menjelaskan langkah-langkah cara dalam penyusunan tes, urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada di dalam problematika penelitian.
- b. Menjabarkan variabel menjadi menjadi sub atau bagian variabel.
- c. Mencari indikator setiap sub variabel.
- d. Menderetkan deskriptor dari setiap indikator.
- e. Merumuskan setiap deskriptor menjadi butir-butir instrumen.
- f. Melengkapi instrumen dengan (pedoman atau instruksi) dan kata pengantar.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen dalam bentuk tes penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991, 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama yaitu mendefinisikan konstrak berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian merupakan suatu tahapan yang bertujuan memberikan batasan terhadap apa yang akan diteliti, dengan demikian tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo.

b. Menyidik Faktor

Langkah kedua yaitu menetapkan dimensi-dimensi yaitu menemukan unsur-unsur yang ada pada sebuah konstrak. Faktor-faktor tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo yaitu : Faktor Teknik, faktor Peralatan, dan faktor permainan.

c. Menyusun butir-butir

Langkah ketiga yaitu menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang ada dalam konstrak. Butir pertanyaan merupakan penjabaran dari faktor.

Dengan demikian dari beberapa pendapat tersebut penulis memilih untuk menggunakan langkah-langkah dari Sutrisno Hadi dikarenakan lebih praktis dan mudah untuk dipahami. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Kisi-kisi ujicoba instrumen penelitian pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Ujicoba**

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

## 2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Peneliti mencari data siswa kelas 5 di SD Negeri Sidomoyo Godean Sleman.
- b. 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.

## **F. Validitas dan Reabilitas Instrumen**

Bentuk akhir dari instrumen tes yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2010: 211), bahwa tujuan diadakannya ujicoba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan reabilitas instrumen. Uji coba instrumen penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2018 di SD Negeri Semarang II dengan responden berjumlah 33 siswa. Langkah-langkah ujicoba sebagai berikut :

### **1. Uji Validitas**

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 analisis, berikut hasil uji validitas instrumen penelitian:

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen**

No.	Butir	r hitung	r tabel 33;5%	Keterangan
1	Butir1	0,387	0,334	Valid
2	Butir2	0,651	0,334	Valid
3	Butir3	0,775	0,334	Valid
4	Butir4	0,915	0,334	Valid
5	Butir5	0,674	0,334	Valid
6	Butir6	0,536	0,334	Valid
7	Butir7	0,510	0,334	Valid
8	Butir8	0,368	0,334	Valid
9	Butir9	0,642	0,334	Valid
10	Butir10	0,528	0,334	Valid
11	Butir11	0,510	0,334	Valid
12	Butir12	0,510	0,334	Valid
13	Butir13	0,415	0,334	Valid
14	Butir14	0,619	0,334	Valid
15	Butir15	0,468	0,334	Valid
16	Butir16	0,639	0,334	Valid
17	Butir17	0,707	0,334	Valid
18	Butir18	0,400	0,334	Valid
19	Butir19	0,408	0,334	Valid
20	Butir20	0,415	0,334	Valid
21	Butir21	0,707	0,334	Valid
22	Butir22	0,494	0,334	Valid
23	Butir23	0,373	0,334	Valid
24	Butir24	0,435	0,334	Valid
25	Butir25	0,807	0,334	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 25 butir menunjukkan semua butir valid ( $r \text{ hitung} > r \text{ tabel } (df_{33;0,05}) 0,334$ ), sehingga terdapat 25 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Instrumen penelitian selengkapya disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi – kisi Instrumen Penelitian**

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

## 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 (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:

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas**

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

## G. 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 deviasi, 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 5. 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)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. 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. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6 Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tenis Meja**

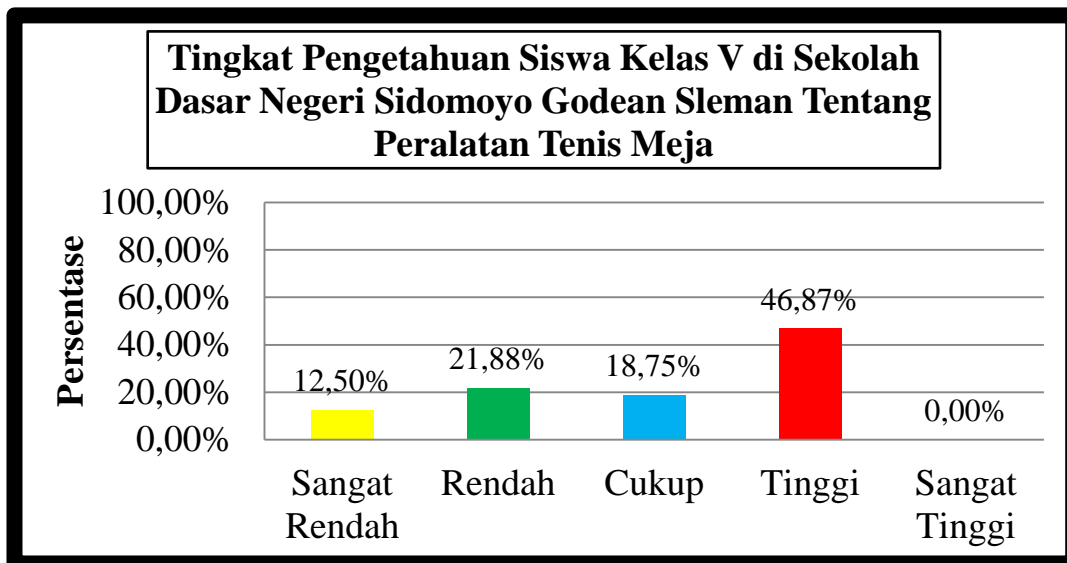
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	19.2500
<i>Median</i>	22.0000
<i>Mode</i>	24.00
<i>Std. Deviation</i>	5.91881
<i>Minimum</i>	8.00
<i>Maximum</i>	25.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$28,25 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$22,21 < X \leq 28,25$	Tinggi	15	46,87%
3	$16,29 < X \leq 22,21$	Cukup	6	18,75%
4	$10,37 < X \leq 16,29$	Rendah	7	21,88%
5	$X \leq 10,37$	Sangat Rendah	4	12,50%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja tampak pada gambar 9 sebagai berikut:



**Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja**

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 9 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”.

Rincian tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja berdasarkan faktor sebagai berikut:

### **1. Faktor Pengetahuan 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. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Peralatan Tenis Meja**

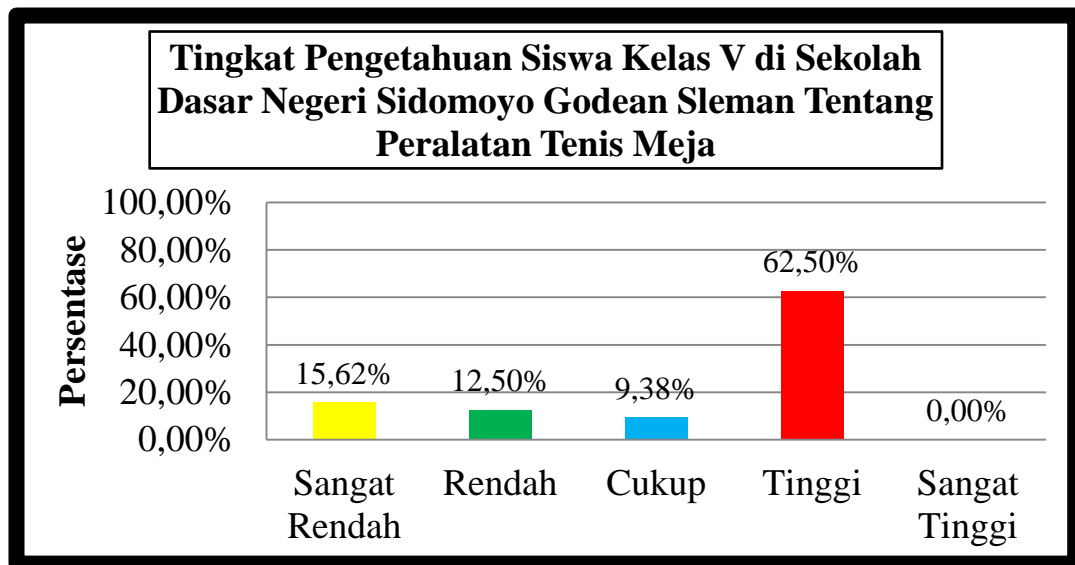
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	8.1875
<i>Median</i>	10.0000
<i>Mode</i>	10.00
<i>Std. Deviation</i>	2.60814
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	10.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang peralatan tenis meja pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Peralatan Tenis Meja**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$12,11 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$9,50 < X \leq 12,11$	Tinggi	20	62,5%
3	$6,89 < X \leq 9,50$	Cukup	3	9,38%
4	$4,28 < X \leq 6,89$	Rendah	4	12,5%
5	$X \leq 4,28$	Sangat Rendah	5	15,62%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang peralatan Tenis Meja tampak pada gambar 10 sebagai berikut:



**Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Peralatan Tenis Meja**

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 10 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. Faktor Pengetahuan 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. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja**

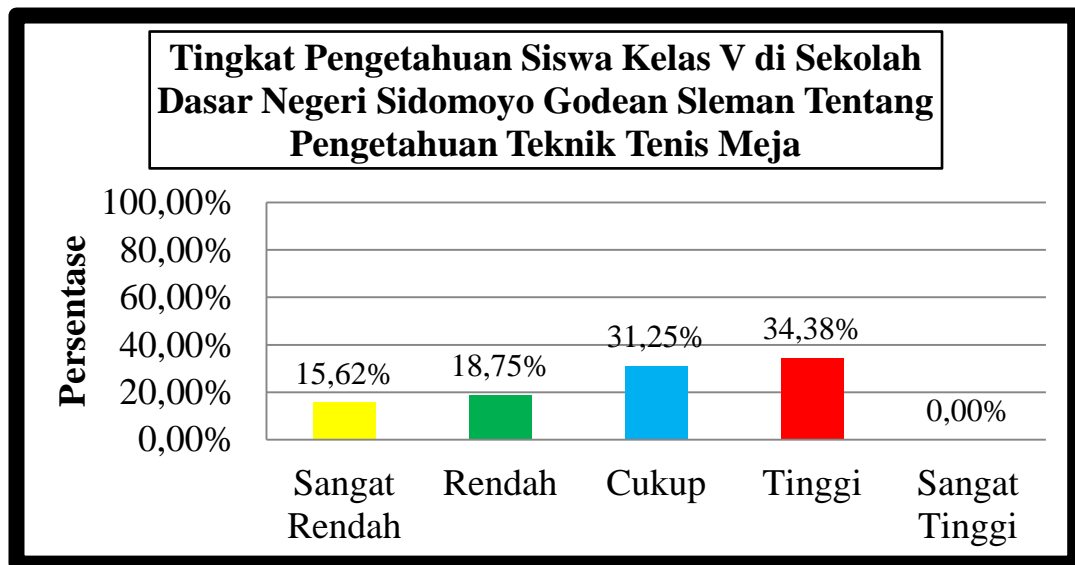
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	6.0938
<i>Median</i>	7.0000
<i>Mode</i>	8.00
<i>Std. Deviation</i>	2.00579
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	8.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang pengetahuan teknik tenis meja pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$9,11 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$7,10 < X \leq 9,11$	Tinggi	11	34,38%
3	$5,09 < X \leq 7,10$	Cukup	10	31,25%
4	$3,08 < X \leq 5,09$	Rendah	6	18,75%
5	$X \leq 3,08$	Sangat Rendah	5	15,62%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang pengetahuan teknik Tenis Meja tampak pada gambar 11 sebagai berikut:



**Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja**

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 11 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. Faktor Pengetahuan 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. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Permainan Tenis Meja**

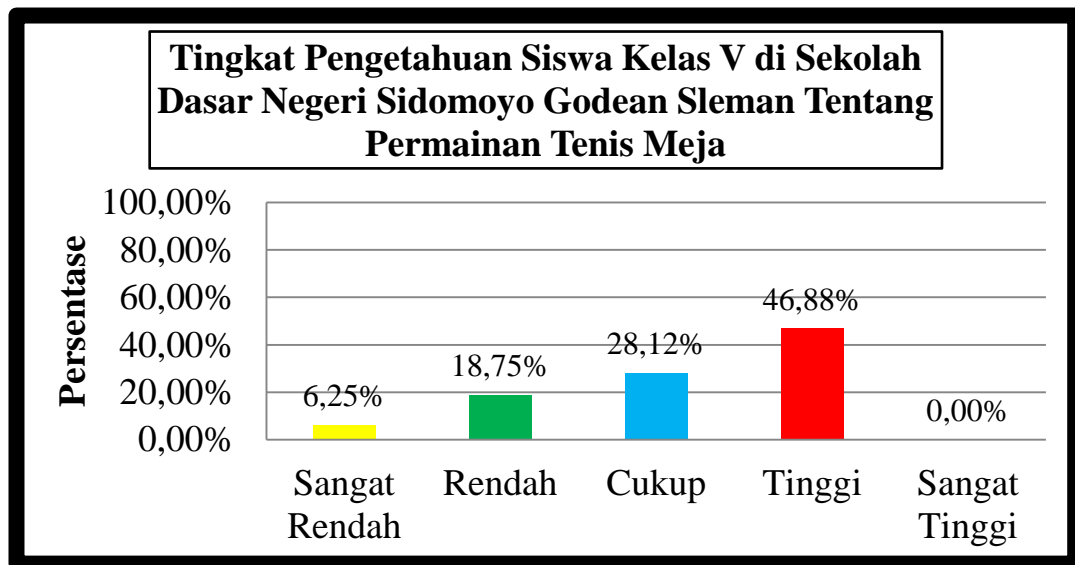
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	4.9688
<i>Median</i>	5.0000
<i>Mode</i>	7.00
<i>Std. Deviation</i>	1.99167
<i>Minimum</i>	1.00
<i>Maximum</i>	7.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang faktor permainan tenis meja pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Permainan Tenis Meja**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$7,96 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$5,97 < X \leq 7,96$	Tinggi	15	46,88%
3	$3,98 < X \leq 5,97$	Cukup	9	28,12%
4	$1,99 < X \leq 3,98$	Rendah	6	18,75%
5	$X \leq 1,99$	Sangat Rendah	2	6,25%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang permainan Tenis Meja tampak pada gambar 12 sebagai berikut:



**Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman Tentang Permainan Tenis Meja**

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 12 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”.

## **B. 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.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Kendati peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan wawancara dan triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang permainan tenis meja, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Instrumen penelitian dari penulis masih jauh dari kata sempurna karena banyak hal yang kurang diperhatikan sebelum penulis membuat instrumen. Contohnya saat menyidik faktor, penulis menyidik faktor bukan dari faktor yang mempengaruhi pengetahuan yang dibahas di bab sebelumnya, melainkan dari materi tenis meja. Kejadian ini sangat tidak dibenarkan untuk menyusun

instrumen penelitian. Diharapkan bagi penulis selanjutnya tidak menggunakan instrumen yang salah cara pembuatannya.

4. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
5. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
6. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. 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).

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman terhadap permainan tenis meja dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tenis meja di sekolah lain.
2. Faktor-faktor dalam tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidomoyo Godean Sleman tentang permainan tenis meja, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja.

3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap permainan tenis meja.

### **C. Saran-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

- Anderson, L.W dan Krathwol, D.R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2014). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bahtiar, A. (2012). *Filsafat Ilmu*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bloom.(1956:).Taksonomi Bloom.  
<https://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. Diakses pada tanggal 29 April 2018 pada pukul 17.00 WIB.
- Hadi, S. (1991). *Bimbingan Menulis Skripsi Thesis Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hodges, L. (2007). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Kertamanah, A. (2003). *Teknik & Taktik Dasar Permainan Tennis Meja*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Lutan, R. (2000). *Belajar Ketrampilan Motorik. Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Pendekatan Pendidikan Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mubarak, dkk. (2007). *Promosi Kesehatan: Sebuah Pengantar Proses Mengajar Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

- Nimas, R.A. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan, Kabupaten Gunungkidul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pidarta, M. (1997). *Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Kependidikan Bercorak Indonesia)*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Permatasari, D. (2017). *Buku Pintar Tennis Meja*. Jakarta : Anugrah
- Saebani, B.A. (2009). *Filsafat Ilmu Kontemplasi Filosofi Tentang Seluk-Beluk Sumber, dan Tujuan Ilmu Pengetahuan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Saryono & Nopembri, S. (2013). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis Integreted Physical Education Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 2, 82.
- Simpson, P. (2014). *Teknik Bermain Ping Pong*. Bandung : Pioner Jaya.
- Siswoyo, D Dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Frafimbdo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- \_\_\_\_\_. (1991). *Teori Bermain*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta
- Suryaputra, A.N. (2007). *Desain Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Pyramid Publisher.
- Tomoliyus. (2012). *Panduan Kepelatihan Tennis Meja Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Wicaksana, N. (2017). *Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Godean Terhadap Kebugaran Jasmani*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Lampiran 1.

### Soal Instrumen Ujicoba Penelitian

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA SISWA KELAS V DI SD NEGERI SIDOMOYO, KECAMATAN GODEAN, KABUPATEN SLEMAN**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta didik di SD Negeri Sidomoyo. Atas perhatiannya, diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

### Identitas Diri

Nama : .....

Kelas : .....

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

### Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang/ceklis (  $\checkmark$  ) pada pilihan jawaban yang dianggap paling benar. Terimakasih.

Contoh:

No.	Pernyataan	B	S
1.	Permainan tenis meja menggunakan lapangan yang berbentuk lingkaran.		$\checkmark$

Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom **B** jika pernyataan itu **Benar** dan kolom **S** jika pernyataan itu **Salah**.

No.	Pernyataan	B	S
1.	Lapangan tenis meja berbentuk persegi panjang.		
2.	Lapangan tenis meja lebih sempit dari lapangan tenis lapangan.		
3.	Lapangan tenis meja terbuat dari kayu.		
4.	Net adalah penghalang bola yang memisahkan dua sisi permainan		
5.	Tinggi net/ jaring tenis meja kurang lebih 15 cm.		

6.	Raket (bet) berfungsi sebagai pemukul dalam permainan tenis meja.		
7.	Bet berfungsi untuk menghentikan bola saat permainan berjalan.		
8.	Bet tenis meja terbuat dari kayu yang dilapisi dengan karet pada sisinya.		
9.	Bola tenis meja/pingpong lebih kecil dari bola tenis lapangan.		
10.	Bola tenis meja terbuat dari seluloid yang ringan.		
11.	Salah satu teknik dasar tenis meja adalah teknik memegang raket/bet		
12.	Memukul bola menggunakan bagian tengah bet.		
13.	Servis adalah salah satu teknik dasar permainan tenis meja.		
14.	Servis adalah suatu pukulan yang dilakukan untuk memulai permainan.		
15.	Servis dikatakan masuk apabila pemain memukul bola jatuh langsung di meja lawan tanpa mengenai meja sendiri.		
16.	Smash merupakan teknik dasar permainan tenis meja.		
17.	Smash dilakukan dengan cara memukul bola secara cepat dan kencang ke bidang permainan lawan.		
18.	Pukulan spin merupakan salah satu teknik dalam permainan tenis meja		
19.	Permainan satu melawan satu pemain disebut permainan tunggal.		
20.	Permainan dua melawan dua pemain disebut permainan ganda.		
21.	Dalam permainan ganda pemain dan rekan satu tim boleh memukul bola secara bebas.		
22.	Servis berhasil jika bola berhasil melewati/ net.		
23.	Dalam permainan tunggal pemain bebas menempatkan bola pada saat melakukan servis.		
24.	Permainan selesai jika salah satu pemain memperoleh angka 11 terlebih dahulu.		
25.	Sistem pertandingan menggunakan tiga kali kemenangan.		

Lampiran 2.  
Tabel Data Uji Coba

No/Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	21
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	17
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
12	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	22
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	19
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	8
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22
21	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11

22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
24	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
25	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	10
26	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	14
27	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	10
28	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	10
29	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	13
30	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16
31	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	16
32	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	8
33	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	9
	23	22	20	19	22	24	24	24	23	23	24	24	18	20	18	19	18	18	22	18	19	20	19	14	18	513

Lampiran 3.  
 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil Uji Validitas

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
Butir1	35,5152	162,883	,387	,745	Valid
Butir2	35,6364	158,989	,651	,738	Valid
Butir3	35,6364	157,614	,775	,735	Valid
Butir4	35,7576	155,064	,915	,730	Valid
Butir5	35,6667	158,479	,674	,737	Valid
Butir6	35,5455	161,131	,536	,742	Valid
Butir7	35,5455	161,381	,510	,742	Valid
Butir8	35,4848	163,383	,368	,745	Valid
Butir9	35,6061	159,371	,642	,738	Valid
Butir10	35,5758	160,877	,528	,741	Valid
Butir11	35,5455	161,381	,510	,742	Valid
Butir12	35,5152	161,758	,510	,743	Valid
Butir13	35,6970	161,343	,415	,742	Valid
Butir14	35,6667	159,104	,619	,738	Valid
Butir15	35,7273	160,580	,468	,741	Valid
Butir16	35,6364	159,114	,639	,738	Valid
Butir17	35,7576	157,564	,707	,735	Valid
Butir18	35,6061	161,996	,400	,743	Valid
Butir19	35,5758	162,127	,408	,744	Valid
Butir20	35,6667	161,479	,415	,743	Valid
Butir21	35,7273	157,705	,707	,736	Valid
Butir22	35,6364	160,739	,494	,741	Valid
Butir23	35,6364	162,114	,373	,744	Valid
Butir24	35,8485	160,758	,435	,742	Valid
Butir25	35,6970	156,718	,807	,734	Valid
Total	18,1818	41,653	1,000	,919	Valid

Keterangan:  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel ( $df$  33 = 0,334) = valid

## Hasil Uji Reliabilitas

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,919	25

Lampiran 4. Tabel *r Product Moment*

Tabel <i>r Product Moment</i>											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.950	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.210	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.150	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.150	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.170	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.170	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.200	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.250	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.240	105	0.190	145	0.162	185	0.144	225	0.130
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.130
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.130
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.160	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.160	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.230	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.140	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.140	235	0.127
36	0.320	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.180	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.220	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 5.

### Soal Instrumen Penelitian

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA SISWA KELAS V DI SD NEGERI SIDOMOYO, KECAMATAN GODEAN, KABUPATEN SLEMAN**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta didik di SD Negeri Sidomoyo. Atas perhatiannya, diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

### Identitas Diri

Nama : .....

Kelas : .....

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

### Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang/ceklis (  $\checkmark$  ) pada pilihan jawaban yang dianggap paling benar. Terimakasih.

Contoh:

No.	Pernyataan	B	S
1.	Permainan tenis meja menggunakan lapangan yang berbentuk lingkaran.		$\checkmark$

Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom **B** jika pernyataan itu **Benar** dan kolom **S** jika pernyataan itu **Salah**.

No.	Pernyataan	B	S
1.	Lapangan tenis meja berbentuk persegi panjang.		
2.	Lapangan tenis meja lebih sempit dari lapangan tenis lapangan.		
3.	Lapangan tenis meja terbuat dari kayu.		
4.	Net adalah penghalang bola yang memisahkan dua sisi permainan		
5.	Tinggi net/ jaring tenis meja kurang lebih 15 cm.		

6.	Raket (bet) berfungsi sebagai pemukul dalam permainan tenis meja.		
7.	Bet berfungsi untuk menghentikan bola saat permainan berjalan.		
8.	Bet tenis meja terbuat dari kayu yang dilapisi dengan karet pada sisinya.		
9.	Bola tenis meja/pingpong lebih kecil dari bola tenis lapangan.		
10.	Bola tenis meja terbuat dari seluloid yang ringan.		
11.	Salah satu teknik dasar tenis meja adalah teknik memegang raket/bet		
12.	Memukul bola menggunakan bagian tengah bet.		
13.	Servis adalah salah satu teknik dasar permainan tenis meja.		
14.	Servis adalah suatu pukulan yang dilakukan untuk memulai permainan.		
15.	Servis dikatakan masuk apabila pemain memukul bola jatuh langsung di meja lawan tanpa mengenai meja sendiri.		
16.	Smash merupakan teknik dasar permainan tenis meja.		
17.	Smash dilakukan dengan cara memukul bola secara cepat dan kencang ke bidang permainan lawan.		
18.	Pukulan spin merupakan salah satu teknik dalam permainan tenis meja		
19.	Permainan satu melawan satu pemain disebut permainan tunggal.		
20.	Permainan dua melawan dua pemain disebut permainan ganda.		
21.	Dalam permainan ganda pemain dan rekan satu tim boleh memukul bola secara bebas.		
22.	Servis berhasil jika bola berhasil melewati/ net.		
23.	Dalam permainan tunggal pemain bebas menempatkan bola pada saat melakukan servis.		
24.	Permainan selesai jika salah satu pemain memperoleh angka 11 terlebih dahulu.		
25.	Sistem pertandingan menggunakan tiga kali kemenangan.		

Lampiran 6.  
Tabel Data Penelitian

No/Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	21
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
3	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22
6	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11
7	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	13
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
10	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	10
11	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	14
12	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	10
13	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	21
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
17	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	8
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25



Lampiran 7. Deskriptif Statistik

		<b>Statistics</b>			
		Tingkat Pengetahuan tentang Permainan Tenis Meja	Faktor Peralatan	Faktor Pengetahuan Teknik	Faktor .Permainan
N	Valid	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0
Mean		19,2500	8,1875	6,0938	4,9688
Median		22,0000	10,0000	7,0000	5,0000
Mode		24,00	10,00	8,00	7,00
Std. Deviation		5,91881	2,60814	2,00579	1,99167
Variance		35,032	6,802	4,023	3,967
Skewness		-,648	-1,057	-,751	-,581
Std. Error of Skewness		,414	,414	,414	,414
Kurtosis		-1,238	-,349	-,778	-,901
Std. Error of Kurtosis		,809	,809	,809	,809
Minimum		8,00	2,00	2,00	1,00
Maximum		25,00	10,00	8,00	7,00
Sum		616,00	262,00	195,00	159,00
Percentiles	25	13,2500	6,0000	4,2500	3,2500
	50	22,0000	10,0000	7,0000	5,0000
	75	24,0000	10,0000	8,0000	7,0000

**Tingkat Pengetahuan Tentang Permainan Tenis Meja**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8,00	1	3,1	3,1	3,1
	10,00	3	9,4	9,4	12,5
	11,00	3	9,4	9,4	21,9
	13,00	1	3,1	3,1	25,0
	14,00	1	3,1	3,1	28,1
	16,00	2	6,3	6,3	34,4
	17,00	1	3,1	3,1	37,5
	19,00	1	3,1	3,1	40,6
	21,00	2	6,3	6,3	46,9
	22,00	2	6,3	6,3	53,1
	23,00	2	6,3	6,3	59,4
	24,00	7	21,9	21,9	81,3
	25,00	6	18,8	18,8	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

**FaktorPeralatan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	1	3,1	3,1	3,1
	3,00	1	3,1	3,1	6,3
	4,00	3	9,4	9,4	15,6
	5,00	1	3,1	3,1	18,8
	6,00	3	9,4	9,4	28,1
	7,00	2	6,3	6,3	34,4
	8,00	1	3,1	3,1	37,5
	10,00	20	62,5	62,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

**Faktor Pengetahuan Teknik**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	6,3	6,3	6,3
	3,00	3	9,4	9,4	15,6
	4,00	3	9,4	9,4	25,0
	5,00	3	9,4	9,4	34,4
	6,00	3	9,4	9,4	43,8
	7,00	7	21,9	21,9	65,6
	8,00	11	34,4	34,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

**Faktor Permainan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	6,3	6,3	6,3
	2,00	3	9,4	9,4	15,6
	3,00	3	9,4	9,4	25,0
	4,00	4	12,5	12,5	37,5
	5,00	5	15,6	15,6	53,1
	6,00	4	12,5	12,5	65,6
	7,00	11	34,4	34,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

## Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli

### SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Kepada Yth.

Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or.

Dosen Pendidikan Olahraga FIK UNY

Di Yogyakarta

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswa :

Nama : Rahmat Gusali

NIM : 14604224022

Program Studi : PGSD Penjas A

Memohon kesediaan bapak sebagai expert judgement dalam mempertimbangkan dan menilai validitas isi pada instrumen penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri Sidomoyo".

Demikian surat pengantar ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 3 September 2018

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



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

Peneliti



Rahmat Gusali  
NIM.14604224022

## Lampiran 9. Surat Validasi Ahli

### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Rithaudin, S. Pd. Jas. M. Or.  
NIP : 19810125 200604 1 001

Menerangkan bahwa angket saudara :

Nama : Rahmat Gusali  
NIM : 14604224022  
Prodi : PGSD Penjas  
Judul : "Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tennis Meja  
Siswa Kelas V di SD Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean,  
Kabupaten Sleman"

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir dengan menambahkan saran sebagai berikut:

1. *Sederhanakan bahasa agar mudah dipahami anak.*

2. *Sesuaikan foto butir pertanyaan dg butir 2*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 September 2018



Ahmad Rithaudin, S. Pd. Jas. M. Or.  
NIP. 19810125 200604 1 001

## Lampiran 10. Surat Izin Ujicoba



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 09.34/UN.34.16/PP/2018.

25 September 2018.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

**Kepada Yth.  
Kepala SD Negeri Semarang 2  
di Tempat.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka uji coba penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Rahmat Gusali  
NIM : 11604224022  
Program Studi : PGSD Penjas.  
Dosen Pembimbing : R. Sunardianta, M.Kes.  
NIP : 195811011986031002  
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 25 s/d 27 September 2018  
Tempat : SD Negeri Semarang 2 Sidokarto Godean Sleman.  
Judul Skripsi : "Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman".

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

**Tembusan :**

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 11. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 10.13/UN.34.16/PP/2018.  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

9 Oktober 2018.

**Kepada Yth.  
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan  
Politik Kabupaten Sleman.  
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi,  
Sleman, Yogyakarta.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Rahmat Gusali  
NIM : 14604224022  
Program Studi : PGSD Penjas  
Dosen Pembimbing : R. Sunardianta, M.Kes.  
NIP : 195811011986031002  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Oktober 2018 s/d selesai  
Tempat : SD Negeri Sidomoyo Karangmalang Sidomoyo Godean Sleman.  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

**Tembusan :**

1. Kepala SD Negeri Sidomoyo
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian Dari SD



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOMOYO**

Karangmalang, Sidomoyo, Godean, Sleman, Yogyakarta 55564  
Telp. 0274-64973841  
Email. sdsidomoyo@yahoo.com

SURAT KETERANGAN  
Nomor :15./Sdmy/XI/2018

Saya Kepala Sekolah SD N Sidomoyo Godean, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RAHMAT GUSALI  
NIM : 14604224022  
Prodi : PGSD UNY

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Penelitian di SD N Sidomoyo Godean pada Tahun ajaran 2018/ 2019, dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tennis Meja ,Siswa Kelas V di SD N Sidomoyo ,Godean, Sleman” .

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Godean, 13 November 2018  
Kepala Sekolah  
  
Dra. Rahmat Susila  
Pembina, IV/a  
NIP.19620106 198201 1 001

## Lampiran 13. Surat Permohonan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 80/PGSD Penjas/VII/2018  
Lamp : 1 Bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **R. Sunardianta, M.Kes**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Rahmat Gusali  
NIM : 14604224022  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V DI sd Negeri Sidomoyo, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Juli 2018  
Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd  
NIP. 19561107 198203 1 003

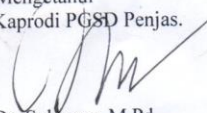
Lampiran 14. Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Rahmat Gusali  
NIM : 14604224022  
Program Studi : PGSD Penjaskes  
Jurusan : POR  
Pembimbing : R. Sunardiarta, M.Kes

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	19/07/2018	Perbaikan proposal & deskripsi,	ye
2.	24/07/2018	Berubah bab 1 & pengantar instrument.	ye
3	3/8/2018	instrumen diperbaiki & dipelajari	ye
4	21/8/2018	Ditambah artikel? Adanya sifatnya uji coba.	ye
5	9/10/2018	Silahkan ambil data penelitian	ye
6	24/10/2018	Silahkan ambil Bab IV	ye
7	29/11/2018	Perbaiki bab 8 & susun bab V	ye
8	8/11/2018	Susun abstrak sekalian revisi bab 5 & kesimpulan bab per-	ye
9	19/11	Susun scan bylap dari awal hd ke lapirannya	ye
10	22/11	Salah satu scan lengkap foto siap diantar ke uia	ye

Mengetahui  
Kaprosdi PGSD Penjaskes.

  
Dr. Subagyo, M.Pd  
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



