

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI
SUSUKAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP
PERMAINAN TONNIS**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Elwidha Werdhi Kinasih
NIM 17604221029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI SUSUKAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP PERMAINAN TONNIS

Disusun oleh:

Elwidha Werdhi Kinasih
NIM 17604221029

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Januari 2021

Mengetahui,
Koord. Prodi PGSD Penjas



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elwidha Werdhi Kinasih
NIM : 17604221029
Program Studi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri
Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tonnis

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,.....Januari 2021
Yang Menyatakan



Elwidha Werdhi Kinasih
NIM 17604221029

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI
SUSUKAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP
PERMAINAN TENNIS**

Disusun Oleh:
Elwidha Werdhi Kinasih
NIM 17604221029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 15 Januari 2021

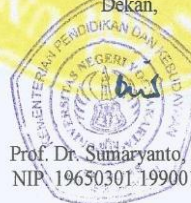
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji		20-01-2021
Heri Yogo Prayadi, M.Or. Sekretaris Penguji		19-01-2021
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. Penguji Utama		19-01-2021

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301.199001 1 001

MOTTO

Jika tak mampu berlari ya berjalan, jika berjalan pelan pun tak mampu, maka

tetap bergerak, asal jangan berhenti

Yen wes ngaji kitab suci aja lali anggone ngaji diri

(Elwidha Werdhi Kinasih)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan selalu memotivasi anaknya dengan sabar dan selalu memberikan doa restu, dengan karya kecil dan gelar sarjana ini kupersembahkan untuk bapak dan ibukku.
2. Saudaraku tersayang, yang selalu memberikan *support* untuk menyelesaikan skripsi.

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI
SUSUKAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP
PERMAINAN TONNIS**

Oleh:

Elwidha Werdhi Kinasih
NIM 17604221029

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis.

Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman yang berjumlah 27 peserta didik yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen menggunakan tes soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 14,81% (4 siswa), “cukup” sebesar 66,67% (18 siswa), “baik” sebesar 18,52% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa). Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis dalam kategori “cukup”.

Kata kunci: tingkat pengetahuan, peserta didik kelas V, permainan tonnis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis“ 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. Amat Komari, M.Si., Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Sigit Nugroho, M.Or., Penguji dan Heri Yogo Prayadi, M.Or., Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini
3. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koord. Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Kepala Sekolah dan guru di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan 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. Semua teman-teman PGSD Penjas angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

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

Yogyakarta,.....Januari 2021
Yang Menyatakan



Elwidha Werdhi Kinasih
NIM 17604221029

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
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pengetahuan	9
2. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	18
3. Hakikat Permainan Tennis.....	28
4. Hakikat Peserta Didik Kelas V SD	42
B. Penelitian yang Relevan.....	46
C. Kerangka Berpikir.....	48
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Definisi Operasional Variabel.....	51
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Faktor Peraturan Permainan.....	56
2. Faktor Peralatan	57
3. Faktor Teknik.....	59

4. Faktor Strategi dan Teknik.....	61
B. Pembahasan	62
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi	66
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	66
D. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom	13
Gambar 2. Lapangan Permainan Tennis	32
Gambar 3. Raket Tennis	33
Gambar 4. Bola Tennis.....	34
Gambar 5. Kerangka Berpikir	49
Gambar 6. Diagram Batang Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis	55
Gambar 7. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Peraturan Permainan	57
Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Peralatan.....	58
Gambar 9. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Teknik	60
Gambar 10. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Strategi dan Taktik	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl	14
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen.....	52
Tabel 3. Norma Penilaian.....	53
Tabel 4. Deskriptif Statistik Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis..	54
Tabel 5. Norma Penilaian Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis..	55
Tabel 6. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Permainan	56
Tabel 7. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Peraturan Permainan.....	56
Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Peralatan	58
Tabel 9. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Peralatan	58
Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Teknik.....	59
Tabel 11. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Teknik.....	60
Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Strategi dan Taktik	61
Tabel 13. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Strategi dan Taktik.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	75
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Susukan	76
Lampiran 3. Kartu Bimbingan.....	77
Lampiran 4. Angket Penelitian.....	78
Lampiran 5. Data Penelitian	83
Lampiran 6. Deskriptif Statistik	85
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Pendidikan di sekolah dasar tidak terpaku pada guru dan sekolah saja, namun peran orang tua dan peserta didik itu sendiri sangat penting guna menunjang keberhasilan peserta didiknya. Pendidikan di sekolah dasar merupakan segitiga sama sisi, yaitu peran antara guru, murid dan orang tua harus seimbang. Pendidikan tidak akan berhasil jika salah satu dari tiga komponen ini lemah. Peserta didik tidak akan berhasil tanpa dorongan orang tua dan arahan dari guru, begitu pula jika guru mengarahkan dan orang tua mendorong namun peserta didiknya tidak ada dorongan dari dalam dirinya. Di luar sekolah, peran orang tua untuk mendorong anaknya bersekolah sangatlah penting, karena hanya orang

tua/wali murid yang dapat mengarahkan anaknya ketika di luar sekolah. Sedangkan di lingkungan sekolah, peran guru juga sangat penting untuk mendidik anak agar menjadi insan yang cerdas.

Peserta didik usia sekolah dasar mempunyai karakteristik fisik suka bermain dan berkelompok, sehingga dalam mendidik anak, guru harus pandai memberikan materi agar anak-anak senang. Salah satu mata pelajaran normatif yang wajib di sekolah adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Mata pelajaran ini bertujuan umum untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik-peserta didiknya. Pendidikan jasmani di sekolah dasar dilaksanakan 4 jam perminggu, sehingga guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya agar peserta didik aktif bergerak. Bertolak pada karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu senang bermain, maka dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar harus diperbanyak pembelajaran dalam permainan.

Salah satu permainan yang menarik bagi peserta didik usia sekolah dasar adalah sepakbola, bolavoli, kasti, kejar-kejaran, gobak sodor, dan lain sebagainya. Jenis permainan, dalam pembelajaran PJOK di sekolah terdiri atas (1) permainan bola kecil, yaitu permainan menggunakan bola kecil, seperti kasti, *rounders*, tenis meja, tenis, dan termasuk juga bulutangkis, (2) permainan bola besar, yaitu permainan menggunakan bola besar, seperti sepakbola, basket, bola tangan dan bolavoli, dan (3) permainan anak-anak, seperti kucing dan tikus, hijau hitam, menjaring ikan, *gobak sodor*, dan sebagainya. Sudah tentu, jenis-jenis permainan

itu dilakukan oleh anak-anak disesuaikan dengan tingkatan usia dan tingkat perkembangannya.

Sebagai salah satu jenis olahraga permainan net, bulutangkis atau badminton telah menjadi olahraga yang sangat populer di Indonesia, bahkan karena beberapa prestasi yang diraih para pebulutangkis di arena kejuaraan internasional, maka dari cabang ini selalu menjadi andalan kontingen Indonesia untuk meraih medali dalam kejuaraan tingkat dunia. Berbeda halnya dengan bulutangkis, olahraga tenis meskipun sekarang ini semakin berkembang dengan pesat di masyarakat tetapi dari prestasi yang dicapai masih jauh dari harapan. Banyak kendala yang sebenarnya dihadapi dalam pengembangan olahraga tenis. Satu hal yang mendasar adalah sangat terbatasnya jumlah lapangan yang ada, sehingga program pemasaran yang seharusnya merupakan langkah awal dalam upaya pembinaan menjadi terhambat, dan pada akhirnya bibit-bibit petenis yang handal jumlahnya sangat terbatas.

Melihat kenyataan itu, dikembangkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan *badminton* dan tenis, yang selanjutnya diberi nama permainan “tonnis”. Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat Internasional. Tonnis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada

bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan.

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

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

Pemberian pelajaran yang kreatif, efektif, efisien, dan terencana maupun terprogram yang baik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran permainan tennis, sehingga dapat berhasil dengan baik. Peran guru PJOK sangat penting untuk mengenal dan mengetahui cabang olahraga tennis. Seorang guru PJOK harus mempunyai kreatif, efektif, efisien dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik akan merasa senang dan akan membangkitkan minat pada diri peserta didik terhadap permainan tennis secara khusus dan pelajaran yang lainnya secara umum. Proses belajar mengajar dikatakan baik jika peserta didik telah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang mencakup semua aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan November 2020 di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik kelas V dalam memahami peraturan dalam olahraga tennis dalam kategori cukup. Peneliti menanyakan kepada 10 peserta didik, hasilnya bahwa hanya 4 peserta didik yang dapat mendefinisikan permainan tonis dengan benar dan sisanya yaitu 6 peserta didik menjawab kurang tepat. Hal tersebut dikarenakan permainan tennis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian peserta didik. Anak ketika mengenal awal tenis lapangan sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain tenis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta tenis termasuk olahraga yang susah tidak semua bisa jadi kurang menyenangkan.

Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga kurang menerangkan dengan jelas kepada peserta didik tentang permainan ini. Sarana dan prasarana untuk olahraga tonnis juga masih kurang memadai, misalnya lapangan, bola, dan raket yang masih terlihat seadanya dan bahkan kurang terawat. Di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman lapangan untuk olahraga tonnis belum dibuat sesuai aturan resmi untuk olahraga ini, sehingga pembelajaran hanya sekedarnya saja, guru hanya mengenalkan jenis olahraga ini, tanpa memberikan penjelasan lebih dalam tentang olahraga tonnis ini.

Ngatman (2016) menjelaskan bahwa dengan permainan tonnis ini diharapkan akan semakin memperkaya khasanah jenis-jenis permainan bagi anak usia dini. Di sisi lain, karena gerak dasar tonnis sangat identik dengan gerak dasar bermain tenis maka penanaman teknik dasar bermain tenis dapat dilakukan seawal mungkin melalui media permainan tonnis. Keunggulan lain yang didapat melalui permainan tonnis adalah misi pengenalan dan pemassalan olahraga tenis pada masyarakat luas sejak usia dini mudah ditempuh, karena permainan ini tidak memerlukan alat dan fasilitas yang mahal, tetapi dapat dibuat dan dimodifikasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang mudah didapat di sekitar lingkungan rumah. Dari masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tonnis”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan cabang olahraga permainan tonnis sangat diperlukan.
2. Kurangnya kemampuan guru secara teori tentang olahraga tonnis.
3. Pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis dalam kategori cukup.
4. Pembelajaran PJOK khas banyak praktik orientasinya pada perkembangan ke aspek psikomotor peserta didik.
5. Sarana dan prasarana permainan tonnis kurang memadai.
6. Belum diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini yaitu: “Belum diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka dapat rumusan masalah sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis.
- b. Menjadi kajian teori untuk penelitian sejenis tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis.

2. Secara Praktis

- a. Dapat dijadikan masukan bagi calon guru dan guru PJOK untuk mengoptimalkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis dan lebih baik lagi.
- b. Dapat mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Susanto (2011: 14) menyatakan bahwa pengetahuan adalah sesuatu atau semua yang diketahui atau dipahami atas dasar kemampuan kita berpikir, merasa, maupun mengindra, baik diperoleh secara sengaja maupu tidak sengaja. Notoatmodjo (2007: 139) menyatakan bahwa pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran.

Sugihartono (2012: 105) menyatakan bahwa pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang. Pengetahuan adalah hasil tau setelah melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Pengetahuan kognitif adalah faktor penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Pengetahuan yang didasari dari pemahaman yang tepat akan menimbulkan perilaku baru yang diharapkan (Azhari, dkk, 2017: 399).

Jusuf & Raharja (2019: 78) menyatakan 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 bagianbagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagianbagian 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.

Sari (2014: 56) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh oleh mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Selain itu, pendapat ahli lain Sudijono (2009: 50) menyatakan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapka kemampuan untuk menggunakannya.

Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktik atau kemampuan teknis dalam memecahkan

berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Slameto, 2010: 27). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada. Taksonomi berasal dari Bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi (Notoatmodjo, 2007: 35). Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan beberapa skema taksonomi.

Dalam taksonomi perilaku Bloom, (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 26-32) mengklasifikasikan perilaku tersebut ke dalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak.

Benjamin. S. Bloom (dalam Efendi, 2018) membuat suatu klasifikasi berdasarkan urutan keterampilan berpikir dalam suatu proses yang semakin lama semakin tinggi tingkatannya. Mula-mula taksonomi bloom terdiri atas dua bagian

yaitu ranah kognitif dan ranah afektif (*cognitive domain and affective domain*). Pada tahun 1966 Simpson menambahkan ranah psikomotor melengkapi apa yang telah dibuat oleh Bloom. Dengan demikian menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Notoatmojo (2007: 140-142) menyatakan bahwa pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

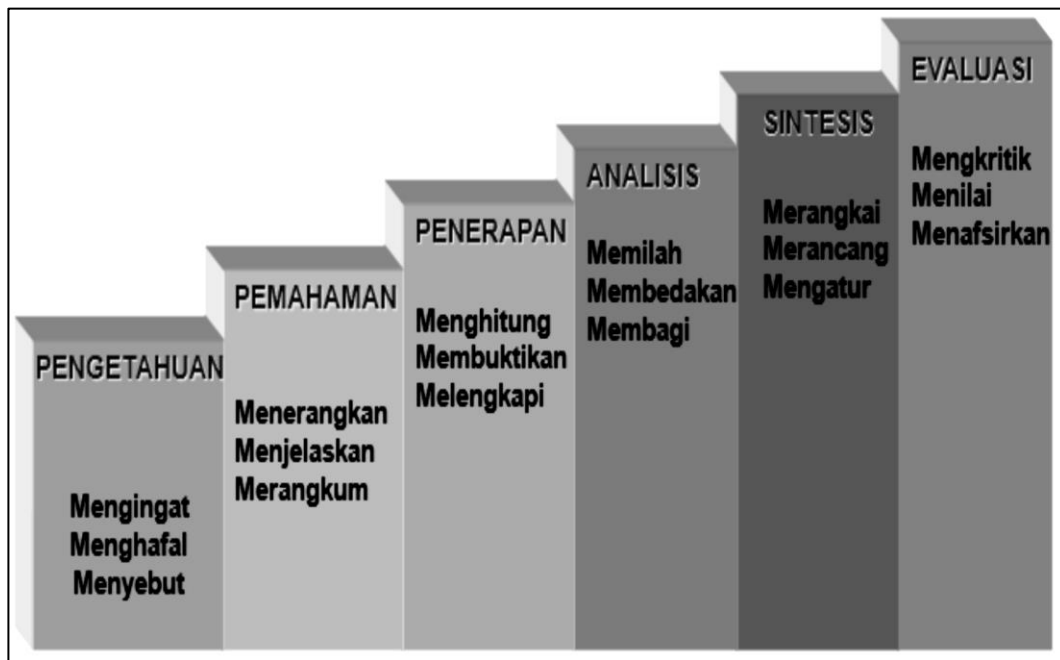
- 1) Tahu (*know*)
Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- 2) Memahami
Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- 3) Aplikasi
Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- 4) Analisis
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- 5) Sintesis
Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Selanjutnya dalam Taksonomi Bloom (Efendi, 2018), tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

- 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ranah kognitif memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Tingkatan ranah kognitif dalam taksonomi bloom diperlihatkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom
(Sumber: Effendi, 2018)

Anderson & Krathwohl dalam (Gunawan & Palupi, 2012: 30) menyatakan bahwa ranah Taksonomi Bloom sebagai berikut:

Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (<i>communication spectrum</i>)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesising</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahihkan (<i>validating</i>)	Menanyakan (<i>Questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>),	<i>Posting, blogging,</i> menjawab (<i>replying</i>)
Memahami/ mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), <i>networking,</i>
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat (<i>instant messaging</i>), berbicara (<i>twittering</i>)
Berpikir Tingkat Rendah		

(Sumber: Gunawan & Palupi, 2012: 30)

Anderson & Krathwohl (2010: 99-133) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Orang memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi kaitannya dengan taksonomi Bloom direvisi oleh Brookhart (2010: 5) dikatakan bahwa *higher-order thinking is approached as the "top end" of Bloom's (or any other) taxonomy: analyze, evaluate, and create, or, in the older language, analysis, synthesis, and evaluation*. Dimana kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. 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.

Notoatmodjo (2007: 142) menjelaskan pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek ukur penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau ukur dapat kita sesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. 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.

Arikunto (2010: 125) menyatakan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan

yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- a. Pertanyaan subjektif Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.
- b. Pertanyaan objektif Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas. Klasifikasi tingkat pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Pengetahuan merupakan tingkatan pengetahuan yang paling dasar. Tingkat kesulitan yang paling mudah dimengerti adalah pengetahuan.

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Konsep pembelajaran berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya

dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah ”membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.”.

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh

peserta didik atau murid. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus

dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”, yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat

memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Siedentop, Bucher, dan Pangrazi (dalam Winarno, 2006: 2), menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, merupakan bidang usaha yang memiliki tujuan pengembangan penampilan melalui aktivitas fisik, yang telah diseleksi dengan cermat untuk memperoleh hasil secara nyata, yang akan memberi kemungkinan kepada individu untuk hidup lebih efektif dan lebih sempurna.

Penjasorkes diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas

jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. Penjasorkes yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran penjasorkesi yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Akhiruyanto, 2008: 60). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis

melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas isik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Reid (2013: 931) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimodifikasi dalam pembelajaran.

Wuest & Bucher (2009: 9) juga berpendapat bahwa pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga sangat unik karena hal tersebut berpengaruh terhadap semua orang. Tujuan psikomotor berfokus pada pengembangan keterampilan motorik dan fitness fisik. Kegiatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif secara maksimal. Melalui partisipasi dalam kegiatan fisik, individu belajar nilai dan menghargai dirinya sendiri dan orang lain, serta

pengalaman. Mu'ariffin (2009: 97) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan kegiatan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan dan membina potensi-potensi kemanusiaan secara utuh dan menyeluruh (fisik, moral, intelektual, sosial, estetik, dan emosional), melalui media gerak insani-gerak fisik yang berupa permainan dengan beragam bentuk dan pranata yang mengiringinya secara dinamis.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. "Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional" (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11).

Senada diungkapkan Raj (2011: 95) bahwa pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk memahami dan

menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional

yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh siswa, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, dkk., 2018).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

3. Hakikat Permainan Tennis

a. Pengertian Permainan Tennis

Permainan tennis merupakan cabang olahraga permainan yang gaungnya belum begitu dikenal masyarakat luas. Hal ini disebabkan permainan tennis baru digulirkan ke masyarakat luas tahun 2010 sehingga sudah sewajarnya apabila permainan ini belum populer di kalangan masyarakat luas. Permainan Tennis merupakan reinkarnasi dari permainan badminton/bulu tangkis dan tenis lapangan. Teknik dasar pukulan dalam permainan tennis sama dengan teknik

dasar dalam permainan tenis. Modifikasi permainan ini hanya terletak pada ukuran lapangan, net, sistem penghitungan angka, bola, dan raket yang dipergunakan. Program pengenalan permainan tonnis ke masyarakat luas sudah dilakukan melalui berbagai macam kegiatan, di antaranya: pelatihan tonnis bagi guru-guru penjasorkes tingkat sekolah dasar, *workshop*/seminar permainan tonnis bagi masyarakat pecinta tenis, berbagai kejuaraan tonnis antar pelajar tingkat sekolah dasar maupun antar instansi (Ngatman, 2016: 686).

Tonnis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan *game* dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan (Ngatman, 2007: 1).

Irawan, dkk (2017) menyatakan tonnis merupakan olahraga yang menggunakan bantuan alat yaitu papan pantul yang disebut *paddle*, dimainkan di lapangan permukaan datar, gerak dasarnya seperti Tennis Lapangan, dapat dimainkan tunggal dan ganda. Pendapat lain diungkapkan Akhiruyanto (2010: 4) mini tennis merupakan permainan yang menggunakan seperangkat alat Bantu yaitu raket (*paddel*) dari papan yang menyerupai alat pukul tenis meja dengan bola yang khusus digunakan untuk bermain terbuat dari *sponge* atau bola tenis yang kempes dan dimainkan dilapangan yang datar dengan ukuran seperti lapangan bulu tangkis dapat dimainkan ganda ataupun tunggal

Alim (2009: 63) menyatakan mini tenis adalah permainan tenis yang dimainkan pada sebuah lapangan yang berukuran kecil dan dibuat di atas permukaan yang datar. Jenis raket yang dipergunakan sebenarnya tidak menjadi masalah, asalkan tidak terlalu berat dan grip atau pegangan tidak terlalu besar. Sebuah kayu, *hardboard*, riplek dapat dipakai. Dapat juga dimainkan dengan menggunakan raket plastik atau raket aluminium. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan dan merupakan cara alami sebagai tempat untuk melihat perilaku anak dalam permainan dan dapat juga dipergunakan untuk mengidentifikasi bakat anak secara efektif.

Permainan mini tenis sangat berguna untuk semua tingkatan usia, sebab dapat dipakai sebagai pengenalan terhadap permainan tenis sesungguhnya secara keseluruhan. Semua keterampilan yang dipergunakan dalam permainan tenis, seperti pukulan *flat*, pukulan *top spin*, voli, servis, *lob*, dan lain-lain dapat dikembangkan dalam permainan mini tenis. Permainan mini tenis menawarkan kesempatan yang unik untuk menarik anggota baru dalam jumlah yang banyak, sebab: (1) mini tenis mudah dan menyenangkan, (2) mini tenis cocok untuk usia muda dan usia tua, (3) Mini tenis dapat dilakukan hampir di semua tempat, dan (4) Peralatan mini tenis tidak mahal.

Permainan tonnis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang di batasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game

dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan. Secara garis besar, permainan tonnis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tenis (Nurharsono & Haryono, 2011:5).

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

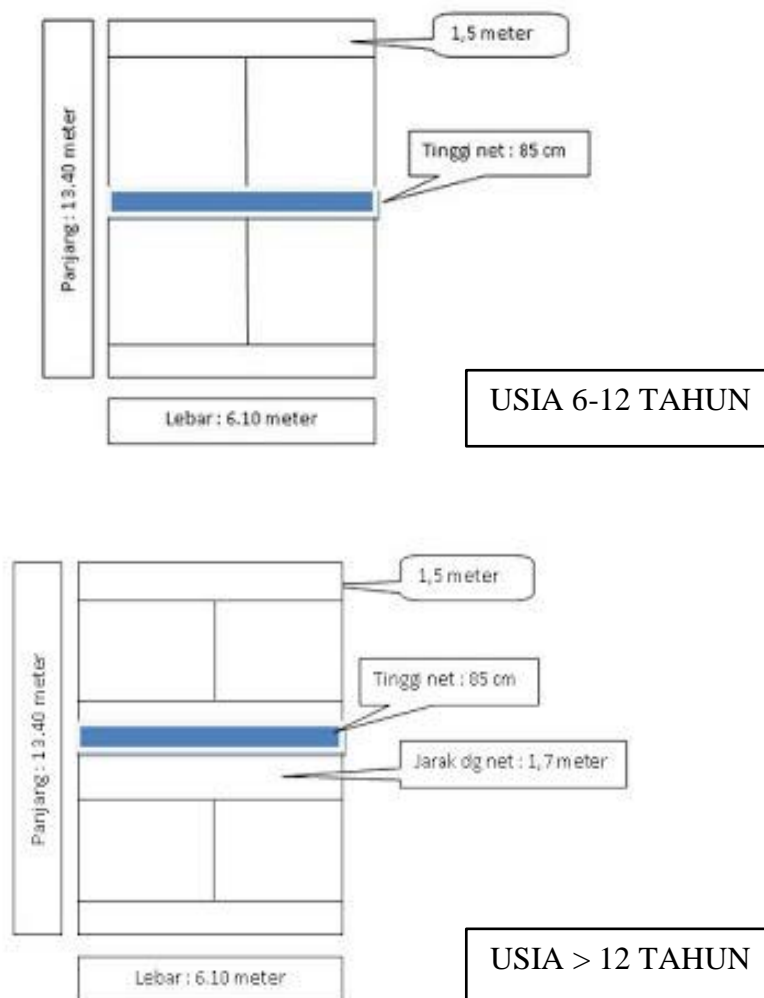
b. Fasilitas dan Alat Permainan Tonnis

1) Lapangan

Permainan tonnis dimainkan dalam lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulutangkis, yaitu panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Pada bagian tengah lapangan dibatasi dengan net yang tingginya 80 cm pada bagian tengah dan 85 cm pada bagian tiang net. Permukaan lapangan dapat berupa tanah liat, rumput atau lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Batasbatas lapangan ditandai dengan garis selebar 5 cm atau dari tali. Dengan demikian untuk membuat lapangan tonnis tidak perlu membutuhkan lahan atau ruangan yang cukup luas, seperti pada lapangan tenis, sehingga di setiap lingkungan masyarakat dimungkinkan dapat membuat lapangan tonnis.

Permainan tonnis dapat dimainkan oleh semua kelompok umur, yaitu kelompok anak-anak usia 6-12 tahun dan di atas 12 tahun maka lapangan yang

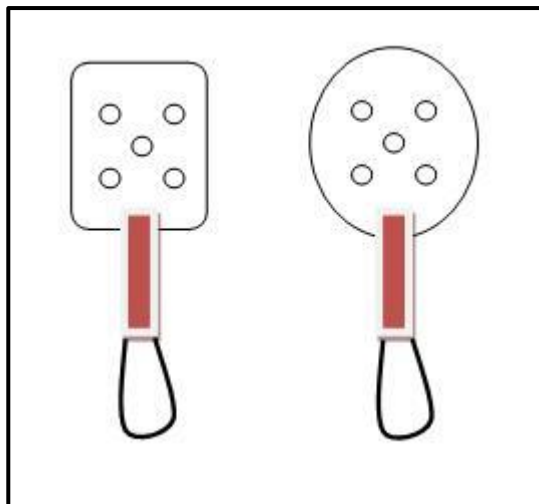
digunakan juga ada sedikit perbedaan. Lapangan untuk kelompok usia 6-12 tahun, lapangan hanya dibagi 2 bagian yaitu kanan dan kiri, tanpa adanya garis batas servis. Pada lapangan tonnis untuk usia di atas 12 tahun, selain lapangan terbagi dalam bagian kanan dan kiri, juga terdapat garis sejajar dengan net berjarak 1,5 m dari garis tengah yang berfungsi sebagai garis batas daerah servis bagian depan dan batas daerah untuk melakukan voli, dan garis berjarak 1,5 m dari garis belakang sebagai batas daerah servis bagian belakang



Gambar 2. Lapangan Permainan Tonnis
(Sumber: Alim, 2015)

2) Raket (*Paddle*)

Raket yang digunakan untuk memukul bola adalah raket yang berupa *paddle*. *Paddle* ini dibuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, seperti papan *multiplex* dengan ketebalan 8-12 mm. Model pemukul ini dapat dibuat dalam berbagai bentuk dengan panjang keseluruhan 32 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 24 cm), dan lebar 20 cm. Untuk mengurangi berat pemukul dan hambatan angin pada pemukul dapat dibuat lubang-lubang kecil tanpa mengganggu permukaan pada saat mengenai bola. Model *paddle* dapat dibuat seperti berikut.



Gambar 3. Raket *Tennis*
(Sumber: Alim, 2015)

3) Bola

Bola untuk bermain tonnis menggunakan bola seukuran bola tenis pada umumnya tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau gembos dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat seperti pada bola tenis biasa.



Gambar 4. Bola Tonnis

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=Bola+Tennis>)

4) Net

Banyak bentuk net yang dapat dimanfaatkan untuk permainan mini tenis. Sebuah net bulu tangkis baik juga dipergunakan. Jika memang tidak tersedia net mini tenis atau bulu tangkis, kita dapat memodifikasi bentuk net dari tali yang terbuat dari benang atau tali rafia yang dibentangkan lurus dengan tinggi net di tengah 80 sentimeter dan tiang setinggi 85 sentimeter. Keberadaan tiang net untuk permainan mini tenis apabila ada akan lebih baik, tetapi apabila tidak tersedia, tiang net untuk bolavoli ataupun untuk bulutangkis dapat dipergunakan.

c. Peraturan Permainan Tonnis

Ngatman (2016: 687) menjelaskan permainan tonnis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tennis ataupun mini tennis.

1) Servis

Permainan dimulai dengan bagian kanan lapangan di belakang garis *baseline* dengan arah pukul menyilang ke bagian seberang lapangan lawan dan melewati net. Bola servis yang menyentuh net dan jatuh di daerah servis yang sah

maka servis diulangi. Jika servis pertama gagal diberi kesempatan servis kedua dan jika servis kedua gagal poin untuk lawan. Perpindahan servis dilakukan setelah melakukan 2 kali servis, yaitu dari sebelah kanan dan kiri.

2) Perpindahan Servis dan Tempat

Perpindahan servis dilakukan setiap dicapai dua angka dan perpindahan tempat dilakukan setelah satu pemain menyelesaikan *game* atau memenangkan set. Apabila dalam permainan terjadi skor 1 sama dan dilanjutkan *rubber set*, perpindahan tempat dilakukan setelah salah satu pemain atau regu mencapai angka 8 untuk *game* 15 dan angka 11 untuk *game* 21.

3) *Point* dan *Game*

Perhitungan angka dengan *system rally point*. Pemain yang memenangkan setiap *rally* maka memperoleh *point* atau angka 1. Untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke bawah, satu set permainan selesai atau *game* apabila salah satu pemain mencapai angka 15, tetapi apabila terjadi 14 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 17, sedangkan untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke atas, satu set permainan selesai apabila salah satu pemain mencapai angka 21, apabila terjadi 20 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 25.

d. Teknik Permainan Tennis

Pemmainan tennis dimainkan dengan cara yang hampir sama dengan tenis. Bahkan tennis dapat dijadikan permainan dasar sebelum bermain tenis. Menguasai teknik dasar bermain tennis merupakan faktor yang fundamental agar memiliki keterampilan bermain tennis yang baik. Macam-macam teknik dasar

tennis harus dikuasai diantaranya: servis, *forehand*, *backhand*, voli, *smash*. Dengan menguasai teknik dasar bermain tennis, maka akan meningkatkan kualitas penampilannya baik secara individu maupun kolektif (tim) (Putri, 2017: 217).

Akhiryanto (2010: 5) menyatakan teknik dasar mini tennis yaitu:

- 1) Pengenalan pegangan raket
- 2) Lempar tangkap bola tanpa raket
- 3) Timang-timbang bola dengan raket kayu (*Paddle*)
- 4) Pantul-pantul kebawah (*dribble*) dengan raket kayu (*Paddle*)
- 5) Variasi timang-timbang dengan raket kayu (*paddle*)
- 6) *Forehand volley* dekat net dengan *Paddle*
- 7) *Forehand drive* dekat net dengan *paddle*
- 8) *Forehand drive* di daerah servis *line* dengan *paddle*
- 9) *Forehand drive* di daerah *base line* dengan *paddle*

Naim (2017: 425) menyatakan bahwa teknik dasar permainan tennis hampir sama dengan teknik dasar tenis lapangan yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kesegaran jasmani, usaha untuk mengembangkan permainan tenis lapangan diperlukan penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar permainan tenis lapangan terdiri dari pukulan *forehand*, *backhand*, *smash*, *service*, dan *volly*.

e. Metode Pengajaran Permainan Tennis

Ngatman (2016) menyatakan bahwa metode pengajaran permainan tennis dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Bermain sendiri dengan bola tanpa raket:
 - a) Anak menggulirkan bola ke target yang telah ditentukan
 - b) Melempar satu bola ke atas dan tangkap, boleh dengan satu atau dua tangan
 - c) Melempar satu bola ke atas tepuk tangan 1x (di depan badan) dan tangkap relatif di tempat.

- d) Sama dengan nomor 3, tetapi tepuk tangan 2x (di depan dan belakang), relatif di tempat
- e) Seperti nomor 3 & 4 tetapi sambil berjalan diatas garis yang ditentukan
- f) Melempar satu bola ke atas, lompat sambil memutar badan ke kanan/kiri dan tangkap
- g) Memantulkan satu bola ke lantai dengan satu tangan di tempat
- h) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan kedua tangan di tempat
- i) Memantulkan 1 bola ke lantai diselingi tepuk tangan 1x (relatif di tempat)
- j) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan satu tangan sambil berjalan di atas garis
- k) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan kedua tangan sambil berjalan di atas garis
- l) Memantulkan 1 bola ke lantai diselingi tepuk tangan 1x (sambil jalan)
- m) Memantulkan 2 bola ke lantai dengan satu tangan di tempat
- n) Memantulkan 2 bola ke lantai dengan kedua tangan di tempat
- o) Memantulkan 2 bola ke lantai dengan satu tangan sambil berjalan di atas garis
- p) Memantulkan 1 bola ke lantai dengan kedua tangan sambil berjalan di atas garis
- q) Melambungkan bola kira-kira 1 langkah ke depan atas, kejar dan tangkap
- 2) Bermain berpasangan dengan bola tanpa raket

Selanjutnya bentuk latihan dengan berpasangan (berkawan), boleh lebih dari satu disesuaikan dengan peralatan yang tersedia, tetapi masih belum menggunakan raket. Contohnya antara lain sebagai berikut:

- a) Lempar tangkap 1 bola (*underhand throw*)

- b) Lempar tangkap 2 bola (*underhand throw*) secara bergantian satu persatu (1 bola)
- c) Lempar tangkap 2 bola (*underhand throw*) secara bersamaan (2 bola bersama)
- d) Lempar tangkap 1 bola setelah mantul dari lapangan
- e) Lempar tangkap 2 bola setelah mantul dari lapangan, secara bergantian
- f) Lempar tangkap 2 bola setelah mantul dari lapangan, secara bersamaan
- g) Lempar tangkap 1 bola sebelum mantul kira-kira 1 langkah ke arah kanan-kiri
- h) Seperti nomor 7, tangkap bola setelah mantul dari lapangan
- i) Lempar tangkap 1 bola, sebelumnya penangkap membelakangi pelempar dulu, pelempar mengatakan “ya” bersamaan dengan melemparkan bola dan penangkap meloncat dan memutar ke arah ke arah pelempar
- j) Seperti nomor 9, lempar tangkap dengan dengan 2 bola secara bersamaan
- k) Seperti 9, tangkap 1 bola setelah mantul dari lapangan
- l) Seperti nomor 10, tangkap 2 bola setelah mantul dari lapangan
- 3) Bentuk bermain sendiri memakai bola dan raket

Pada tahap ini menggunakan raket dan bola yang dilakukan sendirian.

Contohnya antara lain seperti berikut:

- a) Lari-lari di tempat dengan bola diusahakan tetap berada di tengah-tengah raket
- b) Sambil berputar kanan/kiri bola diusahakan tetap di tengah-tengah raket
- c) Sambil berjalan ke depan-belakang bola diusahakan tetap di tengah-tengah raket
- d) Memantulkan bola ke lantai sambil lari kecil-kecil di tempat
- e) Memantulkan bola ke lantai sambil berjalan/lari ke kanan-kiri

- f) Memantulkan bola ke lantai sambil berjalan/lari ke depan-belakang
 - g) Memantulkan bola di raket (memvoli) sambil lari kecil-kecil masih relatif masih relatif di tempat
 - h) Memantulkan bola di raket (memvoli) sambil berjalan ke kanan/kiri
 - i) Memantulkan bola di raket (memvoli) sambil berjalan (lari) ke depan-belakang
 - j) Memantulkan bola di raket (memvoli) dan dijatuhkan di lantai, sambil jongkok angkat lagi relatif masih di tempat
 - k) Memantulkan bola di raket (memvoli) dan dijatuhkan dilantai, sambil jongkok angkat lagi sambil jslsn/lari ke kanan-kiri
 - l) Memantulkan bola di raket (memvoli) dan dijatuhkan di lantai, sambil jongkok angkat lagi sambil jalan/lari ke depan-belakang
- 4) Bentuk permainan berpasangan memakai raket dan bola

Pada bentuk bermain dengan kawan salah satu anak memegang raket dan yang satu lagi menjadi pengumpan. Setelah melakukan 10x bergantian pengumpan menjadi pemukul dan sebaliknya. Adapun contohnya antara lain seperti berikut.

- a) Seorang sebagai pelempar bola, yang satu memvoli *backhand* 2-5x di raketnya baru dikembalikan ke pelempar
- b) Seperti nomor 1, hanya teknik yang digunakan adalah voli *forehand*
- c) Seorang sebagai pelempar bola, yang satu langsung memvoli dengan *backhand* ke pelempar

- d) Seorang sebagai pelempar bola, yang satu langsung memvoli dengan *forehand* ke pelempar
 - e) Satu sebagai pelempar bola, yang satu mengangkat dan memantulkan bola dengan *backhand* 2-3X baru dikembalikan ke pelempar
 - f) Seperti nomor 5, teknik yang digunakan dengan *forehand*
 - g) Seorang sebagai pelempar bola, satu langsung melakukan *groundstroke backhand* ke pelempar
 - h) Seorang sebagai pelempar bola, satu langsung melakukan *groundstroke forehand* ke pelempar
- 5) Bentuk bermain berkawan masing-masing memakai raket dan bola

Pada bentuk ini masing-masing anak memegang raket. Jadi pengumpan dan pemukul sudah menggunakan raket. Adapun contohnya antara lain seperti berikut:

- a) Voli *backhand* 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan kawan, dan sebaliknya.
- b) Voli *forehand* 2-3x di raketnya sendiri baru di umpan ke kawan, dan sebaliknya
- c) Kedua orang duduk, dorong bola dengan *backhand* lurus ke *forehand* kawan
- d) Seperti nomor 3, dorong bola dengan *forehand* lurus ke *backhand* kawan
- e) Kedua orang duduk, dorong bola dengan *backhand* silang ke *backhand* kawan
- f) Seperti nomor 5, dorong bola dengan *forehand* silang ke *forehand* kawan.
- g) *Groundstroke backhand* pantulkan bola 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan ke target (dapat lingkaran atau bola) yang dipasang di depan kawan

- h) *Groundstroke backhand* pantulkan bola 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan ke arah target yang dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- i) *Groundstroke forehand* pantulkan bola 2-3x di raketnya sendiri baru diumpan ke arah target yang dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- j) Seperti nomor 8, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah (ada 1 target)
- k) Seperti nomor 9, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah (ada 1 target)
- l) *Groundstroke forehand* langsung diarahkan ke target yang dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- m) *Groundstroke forehand* langsung diarahkan ketarget yang dipasang di depan kawan (ada 2 target)
- n) Seperti nomor 12, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah (ada 1 target)
- o) Seperti nomor 13, arahkan bola ke target yang dipasang di tengah (ada 1 target)
- p) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis menggunakan tangan yang tidak dominan dipakai (kebanyakan tangan kiri)
- q) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis dengan *half voli*
- r) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis masing-masing melalui selangkangan
- s) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis dengan dua bola secara bersamaan (kedua anak bersamaan dalam memukul bola)
- t) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis hanya dengan teknik *forehand*

- u) Lakukan *rely groundstrokes* dalam kotak servis hanya dengan teknik *backhand*
- v) Setiap anak memegang 2 raket (di tangan kanan dan kiri), lakukan *groundstrokes* dengan tangan kanan bola yang mantul di sebelah kanan, dan dengan tangan kiri untuk bola yang mantul di sebelah kiri.
- w) Seperti nomor 22, tetapi lakukan dengan teknik voli
- x) Anak berdiri menempel di net pelatih di seberang net berdiri di daerah $\frac{3}{4}$ lapangan (antara garis servis dan *baseline*). Setiap anak memegang 2 raket (di tangan kanan dan kiri), pelatih mengumpan kearah anak dengan 6 bola
- y) Seperti nomor 24 tetapi anak hanya memegang satu raket.
- z) Lakukan *rely groundstroke* dalam kotak servis dengan teknik *forehand-backhand*, tetapi anak hanya berdiri dengan satu kaki (kanan) secara terus menerus. Serasa sudah cukup ganti berdiri dengan kaki yang satunya (kiri).

Demikian beberapa contoh bentuk latihan koordinasi pada anak usia dini untuk olahraga mini tennis yang dapat dilakukan sendiri maupun berkawan, menggunakan bola tanpa raket dan memakai raket. Bentuk latihan ini dapat digunakan sarana model pembelajaran pengenalan permainan mini tennis bagi para anak usia dini, maupun bagi para petenis junior. Untuk selanjutnya para pelatih maupun petenis dapat berkreasi dengan mengembangkan bentuk-bentuk model permainan lain sesuai dengan karakteristik koordinasi yang diperlukan dalam permainan mini tennis.

4. Hakikat Peserta Didik Kelas V SD

Masa sekolah dasar merupakan masa perkembangan, di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan mengikuti pola tertentu. Pola ini dimulai dengan pertumbuhan yang sangat cepat atau pesat dari lahir sampai usia 2 tahun, kemudian diikuti dengan periode yang konsisten, pada usia 8 sampai dengan 9 tahun. Setelah anak memasuki suatu periode pertumbuhan yang sangat cepat kadang-kadang ditunjukkan seperti lonjakan pertumbuhan pada masa remaja. Pada anak wanita pertumbuhan mengalami puncak pada usia 12 tahun, sedangkan pada anak laki-laki pada usia 14 tahun. Leppo, Davis, & Crim (2013: 201) menyatakan bahwa usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kontrol dan otot atas gerakan mereka.

Yusuf (2012: 24-25) menyatakan bahwa masa usia Sekolah Dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain.
 - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (Apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh)
 - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional
 - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri)
 - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain
 - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu tidak dianggap penting.
 - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

- b. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - 2) Amat realistik, ingin mengetahui ingin belajar.
 - 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai nilai menonjolnya faktor-faktor (Bakat-bakat khusus)
 - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
 - 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
 - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Selain itu, karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar menurut Yusuf (2012: 180-184) masih dibagi 7 fase yaitu: Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik. Mappiare (dalam Desmita, 2014: 45) menjelaskan ciri-ciri anak usia 8-12 tahun atau disebut juga dengan remaja awal adalah:

- a. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (pada anak laki-laki mulai memperlihatkan penonjolan otot-otot pada dada, lengan, paha, betis yang mulai nampak, dan pada wanita mulai menunjukkan mekar tubuh yang membedakan dengan kanak-kanak, pada akhir masa remaja awal sudah mulai muncul jerawat)
- b. Seks (Sudah ada rasa tertarik dengan lawan jenis terutama pada akhir masa remaja awal)
- c. Otak (Pertumbuhan otak pada anak wanita meningkat lebih cepat dalam usia 11 tahun dibandingkan dengan otak pria)
- d. Emosi (Usia ini anak peka terhadap ejekan-ejekan ataupun kritikan yang kurang berkenan terhadap dirinya, dan gembira pada saat

- mendapat pujian, karena masa ini anak belum dapat mengontrol emosi dengan baik)
- e. Minat/ Cita-cita (Minat bersosial, minat rekreasi, minat terhadap agama, dan minat terhadap sekolah sangat kuat dan meningkat)
 - f. Pribadi, sosial dan moral (Remaja Putri seringkali menilai dirinya lebih tinggi dan remaja Pria menilai lebih rendah, sudah mulai dapat mengetahui konsep-konsep yang baik dan buruk, layak dan tidak layak).

Rahyubi (2014: 220) menyatakan fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan. Karakteristik anak usia antara 10-12 tahun menurut Hurlock (2008: 46), yaitu:

- a. Menyenangi permainan aktif;
- b. Minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisasi meningkat;
- c. Rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi;
- d. Mencari perhatian orang dewasa;
- e. Pemujaan kepahlawanan tinggi;
- f. Mudah gembira, kondisi emosiaonalnya tidak stabil;
- g. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hambali (2016: 32) bahwa ciri-ciri atau karakteristik usia sekolah dasar terutama kelas atas adalah sebagai berikut:

- a. Senang melakukan aktivitas yang aktif.
- b. Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif.
- c. Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir.
- d. Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya.
- e. Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa.
- f. Mempercayai orang dewasa.
- g. Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar kelas atas sudah mulai ada perubahan dari segi mental, sosial,

agama, dan psikomotor anak, selain itu juga ditunjang dengan perkembangan perubahan fisik yang semakin lama tumbuh dan berkembang. Karakteristik peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman yaitu anak cenderung lari, jalan cepat bahkan melakukan lompatan apabila akan menuju sekolahnya atau bermain di lingkungan rumahnya. Sebagian siswa jarak rumah dari sekolah cukup jauh dengan kondisi jalan naik turun dan siswa tersebut harus berjalan kaki, aktivitas lain di luar sekolah adalah mengaji.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2017) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis”. Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa aspek kognitif dan afektif sangat diperlukan dalam cabang olahraga permainan tennis bagi peserta UKM tenis UNY. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, dengan

kriteria: (1) daftar hadir latihan dua bulan terakhir minimal 75% (keaktifan mengikuti latihan), (2) merupakan mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY, (3) bersedia menjadi sampel. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 25 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 48% (12 orang), kategori “tinggi” sebesar 52% (13 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 orang). (2) Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 32% (8 orang), kategori “baik” sebesar 68% (17 orang), dan kategori “sangat baik” sebesar 0% (0 orang).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riang (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa dan diambil dengan teknik *total sampling* Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

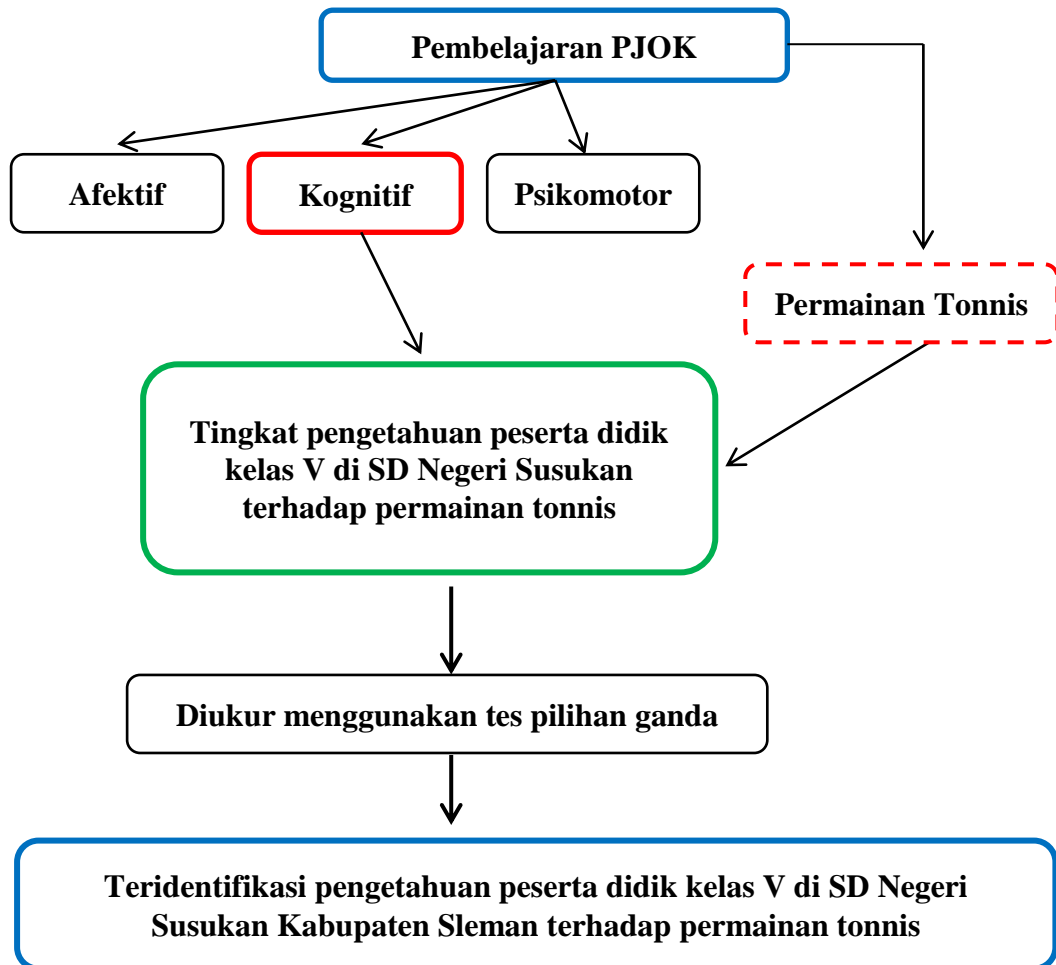
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

C. Kerangka Berpikir

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

PJOK memiliki tujuan yang ideal dan bersifat menyeluruh, yaitu menyangkut tentang tiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini untuk mengungkapkan tingginya tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis, dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian

berupa tes. Dari tes tersebut diketahui hasil yang akan diklasifikasikan menurut kategori tertentu sesuai tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa. Kemudian pada akhirnya akan disimpulkan tingginya tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis.



Gambar 5. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2013: 147), menyatakan bahwa “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Susukan, yang beralamat di Susukan, Margokaton, Seyegan, Susukan Kabupaten Sleman III, Margokaton, Kec. Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55561. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 7-11 Juli 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman yang berjumlah 27 peserta didik. Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari

anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis. Definisi operasionalnya adalah kemampuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman dalam mengetahui permainan tennis yang diukur menggunakan tes objektif yang berupa soal pilihan ganda yang berisi mengenai permainan tennis, yang terdiri atas peraturan permainan tennis, peralatan, teknik, strategi dan taktik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010: 89), menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah”. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki

oleh individu atau kelompok. Semua butir soal disusun dengan hati-hati menjadi kesatuan soal tes yang terpadu.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Riang (2016) yang telah divalidasi kepada dosen ahli, yaitu Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or. Validitas sebesar 0,821 dan reliabilitas sebesar 0,926. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis	Peraturan permainan	a. Peraturan tentang pertandingan b. Peraturan tentang teknik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Peralatan	a. <i>Paddle</i> b. Net c. Lapangan d. Bola	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
	Teknik	a. Pengertian teknik olahraga tennis b. Macam-macam teknik olahraga tennis	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23
	Strategi dan taktik	a. Pengertian strategi dan taktik olahraga b. Macam-macam strategi dan taktik olahraga tennis	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
Jumlah			30

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman yang menjadi subjek penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden, selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:
 P = Persentase yang dicari
 F = Frekuensi
 N = Jumlah Responden
 (Sudijono, 2009: 40)

Sugiyono (2007: 112), menyatakan bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N: \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \times 100$$

N : Nilai
 X : Butir benar
 Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan Sugiyono (dalam Meikahani & Kriswanto, 2015: 19) pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	81 - 100	Sangat Baik
2	61 - 80	Baik
3	41 - 60	Cukup
4	21 - 40	Kurang
5	0 - 20	Sangat Kurang

(Sumber: dalam Meikahani & Kriswanto, 2015: 19)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis, yang diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 30 butir. Hasil analisis data pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis didapat skor terendah (*minimum*) 30,00, skor tertinggi (*maksimum*) 70,00, rerata (*mean*) 50,99, nilai tengah (*median*) 53,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 53,33, *standar deviasi* (SD) 10,53. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Deskriptif Statistik Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tonnis

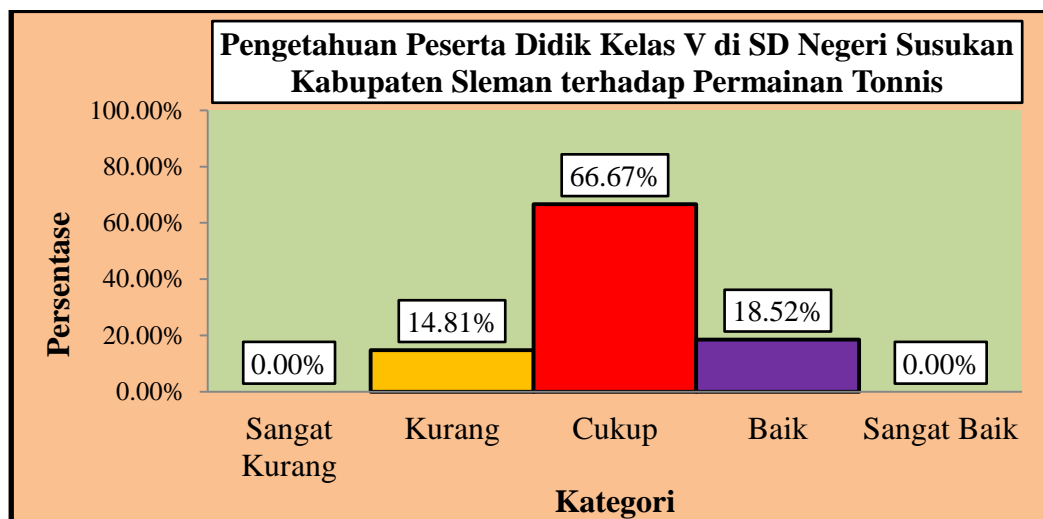
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	50.99
<i>Median</i>	53.33
<i>Mode</i>	53.33
<i>Std, Deviation</i>	10.53
<i>Minimum</i>	30.00
<i>Maximum</i>	70.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	5	18.52%
3	41 - 60	Cukup	18	66.67%
4	21 - 40	Kurang	4	14.81%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 5 tersebut di atas, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Pengetahuan Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang” sebesar 14,81% (4 peserta didik), “cukup” sebesar 66,67% (18 peserta didik), “baik” sebesar 18,52% (5 peserta didik), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 50,99, dalam kategori “cukup”.

1. Faktor Peraturan Permainan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor peraturan permainan didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 87,50, rerata (*mean*) 48,15, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,00, *standar deviasi* (SD) 21,57. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Faktor Peraturan Permainan

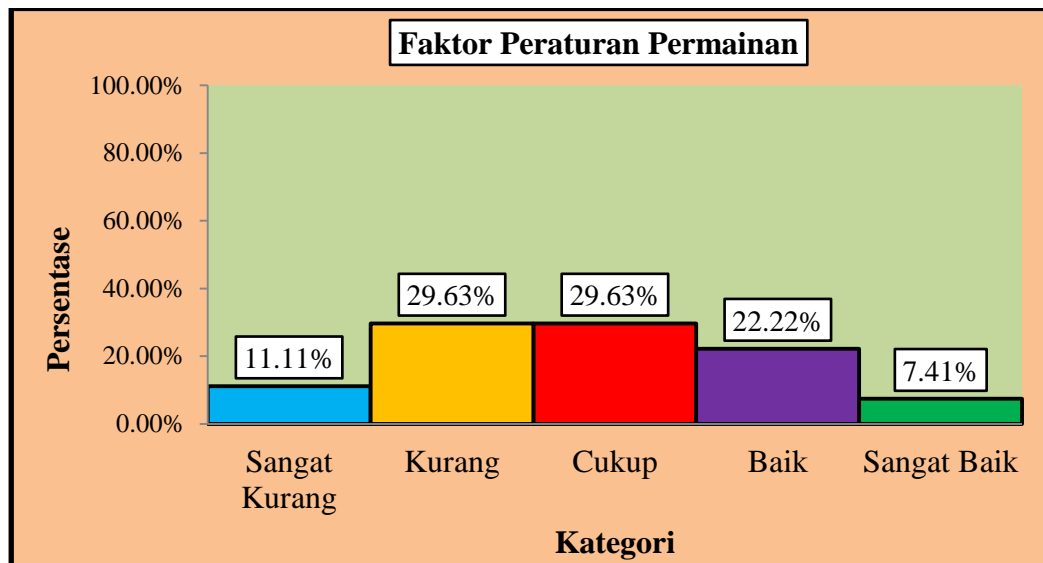
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	48.15
<i>Median</i>	50.00
<i>Mode</i>	50.00
<i>Std, Deviation</i>	21.57
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	87.50

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor peraturan permainan disajikan pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Peraturan Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	2	7.41%
2	61 - 80	Baik	6	22.22%
3	41 - 60	Cukup	8	29.63%
4	21 - 40	Kurang	8	29.63%
5	0 - 20	Sangat Kurang	3	11.11%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor peraturan permainan pada gambar 7 berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Peraturan Permainan

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor peraturan permainan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,11% (3 peserta didik), “kurang” sebesar 29,63% (8 peserta didik), “cukup” sebesar 29,63% (8 peserta didik), “baik” sebesar 22,22% (6 peserta didik), dan “sangat baik” sebesar 7,41% (2 peserta didik).

2. Faktor Peralatan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor peralatan didapat skor terendah (*minimum*) 25,00, skor tertinggi (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 53,70, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,00, *standar deviasi* (SD) 15,04. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Peralatan

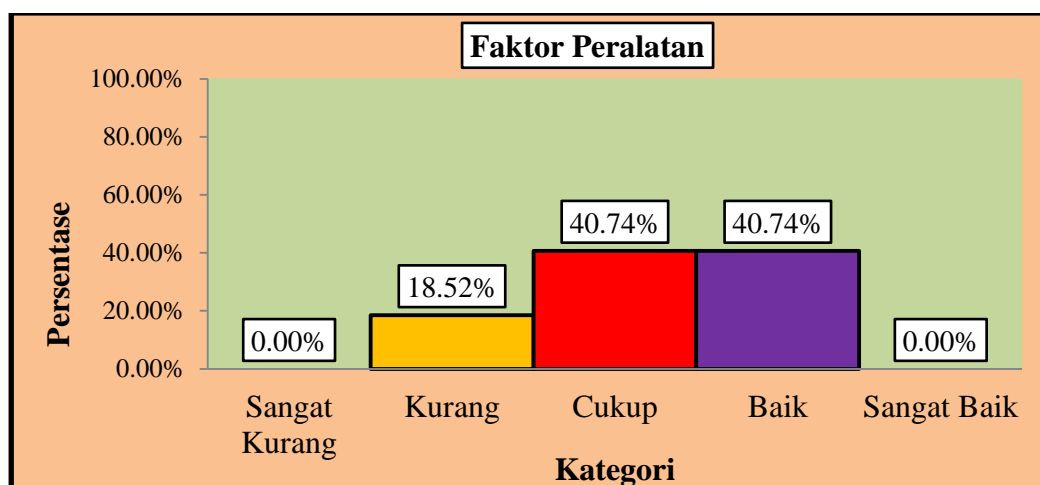
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	53.70
<i>Median</i>	50.00
<i>Mode</i>	50.00
<i>Std. Deviation</i>	15.04
<i>Minimum</i>	25.00
<i>Maximum</i>	75.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor peralatan disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Peralatan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	11	40.74%
3	41 - 60	Cukup	11	40.74%
4	21 - 40	Kurang	5	18.52%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor peralatan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Peralatan

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor peralatan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 peserta didik), “kurang” sebesar 18,52% (5 peserta didik), “cukup” sebesar 40,74% (11 peserta didik), “baik” sebesar 40,74% (11 peserta didik), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

3. Faktor Teknik

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor teknik didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 85,71, rerata (*mean*) 42,86, nilai tengah (*median*) 42,86, nilai yang sering muncul (*mode*) 42,86, *standar deviasi* (SD) 19,41. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Teknik

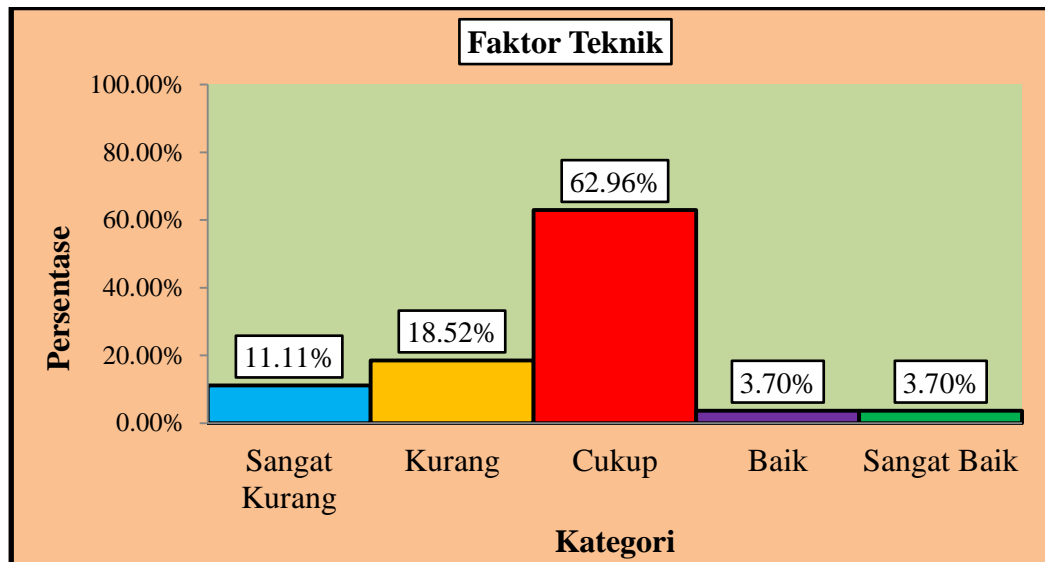
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	42.86
<i>Median</i>	42.86
<i>Mode</i>	42.86
<i>Std, Deviation</i>	19.41
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	85.71

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor teknik disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Teknik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	1	3.70%
2	61 - 80	Baik	1	3.70%
3	41 - 60	Cukup	17	62.96%
4	21 - 40	Kurang	5	18.52%
5	0 - 20	Sangat Kurang	3	11.11%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor teknik pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Teknik

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor teknik berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,11% (3 peserta didik), “kurang” sebesar 18,52% (5 peserta didik), “cukup” sebesar 62,96% (17 peserta didik), “baik” sebesar 3,70% (1 peserta didik), dan “sangat baik” sebesar 3,70% (1 peserta didik).

4. Faktor Strategi dan Taktik

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor strategi dan taktik didapat skor terendah (*minimum*) 28,57, skor tertinggi (*maksimum*) 85,71, rerata (*mean*) 59,26, nilai tengah (*median*) 57,14, nilai yang sering muncul (*mode*) 57,14, *standar deviasi* (SD) 12,96. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Strategi dan Taktik

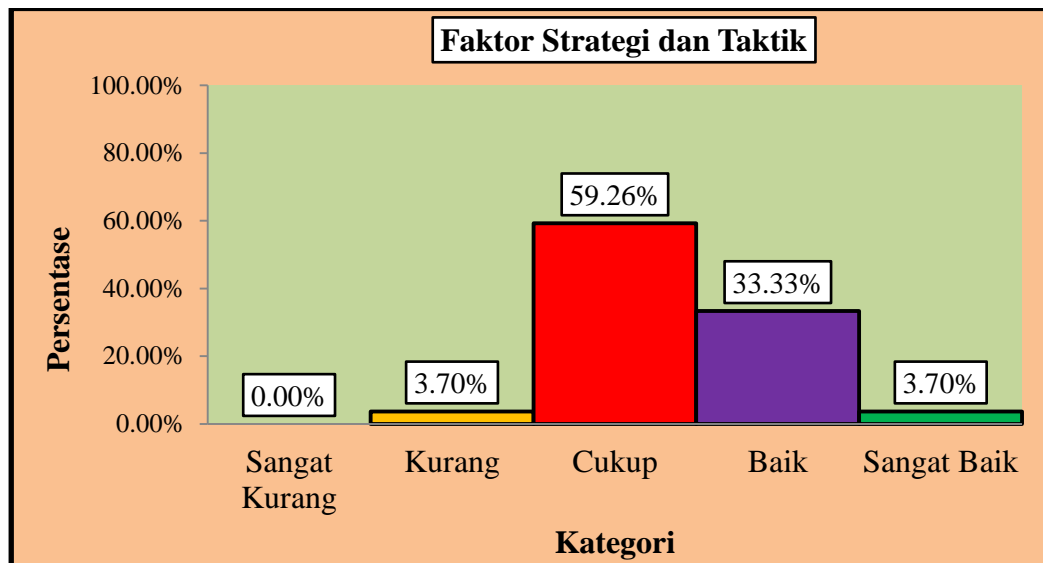
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	59.26
<i>Median</i>	57.14
<i>Mode</i>	57.14
<i>Std. Deviation</i>	12.96
<i>Minimum</i>	28.57
<i>Maximum</i>	85.71

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor strategi dan taktik disajikan pada tabel 13 berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Strategi dan Taktik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	1	3.70%
2	61 - 80	Baik	9	33.33%
3	41 - 60	Cukup	16	59.26%
4	21 - 40	Kurang	1	3.70%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor strategi dan taktik pada gambar 10 berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Strategi dan Taktik

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis berdasarkan faktor strategi dan taktik berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 peserta didik), “kurang” sebesar 3,70% (1 peserta didik), “cukup” sebesar 59,26% (16 peserta didik), “baik” sebesar 33,33% (9 peserta didik), dan “sangat baik” sebesar 3,70% (1 peserta didik).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tennis dalam kategori cukup. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori cukup ada 18 peserta didik atau 66,67%, selanjutnya kategori baik ada 5 peserta didik atau 18,52%, dan kategori kurang ada 4 peserta didik atau 14,81%.

Kenyataan yang terjadi di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman, khususnya siswa kelas atas masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tennis. Permainan tennis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga kurang menerangkan dengan jelas kepada siswa tentang permainan ini. Sarana dan prasarana untuk olahraga tennis juga masih kurang memadai, misalnya lapangan, bola, dan raket yang masih terlihat seadanya dan bahkan kurang terawat. Di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman lapangan untuk olahraga tennis belum dibuat sesuai aturan resmi untuk olahraga ini, sehingga pembelajaran hanya sekedarnya saja, guru hanya mengenalkan jenis olahraga ini, tanpa memberikan penjelasan lebih dalam tentang olahraga tennis ini.

Masalah lain yaitu model pembelajaran tennis yang disampaikan oleh guru hanya menggunakan teknik komando tanpa sering mendemonstrasikan kepada siswa dan tidak dengan modifikasi yang bisa mempermudah siswa dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran tennis yang diberikan kurang kreatif seperti halnya tahap pemanasan yang menggunakan rangkaian pemanasan yang monotone, hanya menggunakan metode drill pada inti pembelajaran yang membuat siswa bosan, evaluasi pembelajaran yang kurang dan tidak memunculkan modifikasi. Sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran tennis kurang mendukung. Minat siswa pada permainan tennis kurang, hal tersebut sangat disayangkan karena siswa mengaku ingin belajar dan menguasai tennis namun tidak adanya modifikasi model pembelajaran yang membuat minat dan rasa antusias dari siswa hilang.

Guru diharapkan mengenalkan berbagai macam dasar-dasar dalam olahraga permainan adalah salah satu yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa, tingkat kompleksitas yang dapat diberikan dari materi pembelajaran tersebut. Dalam kurikulum yang ada setiap jenjang pendidikan memiliki tuntutan yang berbeda-beda yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Permasalahan umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar, siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan guru tanpa memunculkan sebuah masalah dimana siswa diminta untuk berpikir dan memecahkan masalah. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran yang dilakukan guru saat ini cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada olahraga prestasi dalam pengajarannya, guru menerapkan pendekatan penguasaan pada teknik dasar. Pendekatan seperti itu menjadikan anak kurang senang atau bahkan merasa frustrasi untuk melakukan program pendidikan jasmani karena mereka tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Guru dalam hal ini harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ada beberapa peranan penting mini tenis untuk siswa SD diantaranya: Mini tenis memberikan kemudahan anak usia SD dalam belajar tenis, karena mini tenis merupakan cara temudah belajar tenis, sehingga mini tenis dapat dilakukan siapa saja, mulai dari kanak-kanak sampai orang tua. Mini tenis adalah permainan tenis yang dimainkan pada sebuah lapangan yang berukuran kecil dan dibuat di atas permukaan yang datar (Ngatman, 2007: 1). Jenis raket yang dipergunakan sebenarnya tidak menjadi masalah, asalkan tidak terlalu berat dan grip atau pegangan tidak terlalu besar. Sebuah kayu, *hardboard*, riplek dapat dipakai. Dapat juga dimainkan dengan menggunakan raket plastik atau raket aluminium. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan dan merupakan cara alami sebagai tempat untuk melihat perilaku anak dalam permainan dan dapat juga dipergunakan untuk mengidentifikasi bakat anak secara efektif. Tujuan guru atau pelatih olahraga dalam permainan mini tenis adalah: (1) Memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk melakukan aktivitas gerak yang menyenangkan, (2) Mengajar kepada anak tentang teknik dasar permainan tenis, bagaimana menscorenya, dan beberapa sopan santun (etika) dalam tenis, (3) Memudahkan bagi anak-anak untuk menguasai teknik dasar permainan tenis sebelum menuju kepermainan tenis yang sesungguhnya, (4) Membantuk karakter anak untuk gemar melakukan olahraga.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), “kurang” sebesar 14,81% (4 siswa), “cukup” sebesar 66,67% (18 siswa), “baik” sebesar 18,52% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 50,99, dalam kategori “cukup”.

B. Implikasi

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

1. Hasil penelitian ini merupakan informasi yang sangat bermanfaat bagi guru sebagai pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap permainan tonnis.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru supaya dalam melaksanakan pembelajaran lebih optimal dan penyampaian semua materi bisa tersampaikan dengan baik, terutama tentang aspek kognitif.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen tes penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

D. Saran

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

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian tentang pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap permainan tonnis dengan menggunakan metode lain.
3. Kepada peneliti lain agar lebih ketat dalam mengawasi responden dalam mengisi instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. (2009). Permainan mini tenis untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2).
- _____. (2015). Pembelajaran permainan mini tenis bagi siswa sekolah dasar. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIK UNY
- Akhiruyanto, A. (2008). Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- _____. (2010). Model pendekatan mini tenis dalam pembelajaran pukulan forehand drive untuk perkuliahan tenis lapangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 27(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariwobowo, Y. (2014). Pemahaman mahasiswa pjk kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10 (1).
- Azhari, Suhardjo, Susilawati, S., Damayanti, M. S., & Rizky, I. (2017). Pengaruh penyuluhan terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut yang dipengaruhi radiasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(6), 398 – 401.
- Brookhart, S. M. (2010) *Assess higherorder thinking skills in your classroom*. Alexandria : ASCD.
- Desmita. (2014). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Griffin. (1997). *Tenis tingkat pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom—revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Premiere Educandum*, 2(2), 16-40.
- Hambali, S. (2019). Pengaruh metode bermain terhadap hasil belajar passing bawah bola voli di sekolah dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1).
- Hendrayana, Y, Mulyana, A., & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, 1(1).
- Irawan, R., Nurharsono, T., & Raharjo, A. (2017). Pengembangan produk permainan mikro tenis sebagai alternatif keterbatasan ketersediaan fasilitas lapangan tenis. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 29 (2).
- Jusuf, J. B. K., & Raharja, T. (2019). Tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terhadap permainan tonnis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (2), 70-79
- Larasati, F. S. (2017). *Tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Leppo, Davis, & Crim. (2013). The basics of exercising the mid and body. *Childhood Education*, 76(3), 142.
- Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Meikahani, R., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan buku saku pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1).
- Mu`arifin. (2009). *Dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga*. Malang: UM Press.
- Musfiroh. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Naim, M. K. A. (2013). Modifikasi pembelajaran dengan permainan tonnis terhadap hasil belajar pukulan forehand tenis lapangan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 01(02), 424 - 427
- Ngatman S. (2007). *Mini tenis*. Yogyakarta: Makalah Pendidikan Pelatih “Nasional ITF Level - 1 Coaches Course”. Jakarta: Badan Pengelola Pelatih (BP3) PB Pelti.
- _____. (2016). Permainan “tonnis” (badminton dan tenis) sebagai wahana pengenalan olahraga tenis anak usia dini. *Proceedings Seminar Nasional Keolahragaan 2016*, Yogyakarta: FIK UNY.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Nurharsono, T., & Haryono, S. (2011). *Permainan tonnis*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, M. W. (2017). Meningkatkan hasil belajar bermain tonnis melalui pendekatan teaching game for understanding (TGFU). *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(2).
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Raj, S. (2011). An academic approach to physical education. *International Journal of Health, Physical Education and Computer Science in Sports*, 2 (1), 95.
- Reid, A. (2013). Physical education, cognition and agency. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 45(9), 921-933.
- Riang, N. (2016). *Tingkat pengetahuan permainan tonnis siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rithaudin, A., & Sari, P.T.P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.


- Sagala, S. (2010). *Kemampuan profesional guru dan tenaga kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, I. P. T. P. (2014). Tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengkonsumsi air mineral pada siswa kelas IV di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Susanto, A. (2011). *Filsafat ilmu*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Utama, AM. B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2(3).
- Utami, M. S. U., & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Wicaksono, Kusuma, I. P., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 41-54.

- Winarno, M. E. (2006). *Dimensi pembelajaran pendidikan dan olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Wuest, A. D., & Bucher, A. C. (2009). *Foundation of physical education. Exercise Science, And Sport* (16rd ed.). New York: McGraw.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian/ajB...



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 315/UN34.16/PT.01.04/2020 6 Juli 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Susukan
Susukan, Margokaton, Kec. Seyegan, Kab. Sleman, Prov. Daerah Istimewa
Yogyakarta


Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Elwidha Werdhi Kinasih
NIM	: 17604221029
Program Studi	: Pgsd Penjas - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman terhadap Permainan Tennis
Waktu Penelitian	: Selasa - Sabtu, 7 - 11 Juli 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Kasubbag. Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni,




Tien Kartika Komara Dewi, A.Md.
NIP: 19710428 199403 2 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 of 1 06/07/2020, 9:57

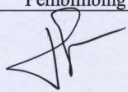

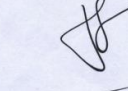
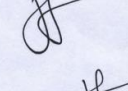
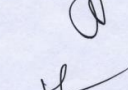

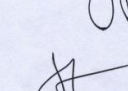
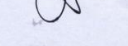
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Susukan

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI SUSUKAN <i>Susukan, Margokaton, Seyegan, Sleman, Yogyakarta 55561. Tlp.0811 2636 400</i> <i>Sd_susukan@yahoo.com</i></p>
<p>SURAT KETERANGAN Nomaor : 422/008</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>	
Nama	: ENDI SUDARMI, S.Pd
NIP	: 19650313 198610 2 003
Pangkat/Gol	: Pembina Tk I/ IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah SD Negeri Susukan
<p>Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :</p>	
Nama	: ELWIDHA WERDHI KINASIH
NIM	: 17604221029
Program Studi	: Pgsd Penjas - SI
Waktu Penelitian	: Selasa – Sabtu , 7 – 11 Juli 2020
<p>Telah melaksanakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik kelas V di SD Negeri Susukan Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tennis” pada bulan Juli 2020 dengan baik.</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Seyegan , 9 Juli 2020 Kepala Sekolah</p>	
<p>Endi Sudarmi, S.Pd NIP. 19650313 198610 2 003</p>	

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : El Widha Weidhi Kinasih
NIM : 17604221029
Program Studi : PGSD PENJAS
Jurusan : POR
Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	16-6-2020	Pendalaman Latar belakang	
2.	29-6-2020	Menyatakan masalah	
3.	1-7-2020	Instrumen penelitian	
4.	29-8-2020	Bab 4	
5.	1-9-2020	Bab 4 dan Bab 5	
6.	17-9-2020	Lampiran	
7.	24-9-2020	Revisi tata tulis	
8.	28-12-2020	Finalisasi Skripsi	

Mengetahui
Koord.Prodi PGSD-Penjas

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Assalamu'alaikum wrwb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya untuk kita semua. Bersamaan dengan ini, perkenankan saya, ELWIDHA WERDHI K memohon bantuan kepada adik-adik untuk berkenan mengisi tes pilihan ganda ini untuk pengumpulan data sehubungan dengan penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul **“TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI SUSUKAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP PERMAINAN TONNIS”**.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas responden pada halaman yang telah disediakan.
2. Tes penelitian ini hanya untuk kepentingan ilmiah, sehingga diharapkan para responden untuk mengisi jawaban dengan sebenar-benarnya sesuai dengan kenyataan yang ada.
3. Berilah tanda silang (X) pada salah satu alternatif jawaban menurut tingkat pemahaman anda.

B. Identitas Responden

Nama :.....(Laki-laki/Perempuan)*

Kelas :.....

Tempat tanggal lahir :.....

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Tonis merupakan suatu olahraga permainan modifikasi gabungan dari...
 - a. Badminton dan tenis
 - b. Badminton dan voli
 - c. Basket dan tenis
 - d. Tenis dan sepakbola
2. Dalam permainan tonis, untuk usia di bawah 12 tahun, skor dalam satu game selesai jika salah satu pemain mencapai angka?
 - a. 25
 - b. 15
 - c. 20
 - d. 10

3. Manakah pernyataan dibawah ini yang benar
- a. Tonis merupakan jenis permainan menggunakan bola kecil
 c. Tonis merupakan jenis permainan menggunakan raket bulutangkis
- b. Permainan tonis dilakukan oleh tiga pemain
 d. Lapangan tonis berbentuk lingkaran
4. Yang memimpin jalannya suatu pertandingan dalam permainan tonis adalah?
- a. Guru
 c. Kepala Sekolah
 b. Wasit
 d. Kapten
5. Servis dalam olahraga tonis dipukul dengan arah?
- a. Menyilang
 c. Lurus
 b. Ke atas
 d. Berbelok
6. Berapa kali bola diperbolehkan memantul dilapangan sendiri?
- a. 1
 c. 3
 b. 2
 d. 4
7. Permainan tonis biasanya dimainkan oleh sebagai berikut, kecuali. . .
- a. Tunggal Pria
 c. Tripel Pria
 b. Ganda Campuran
 d. Tunggal Wanita
8. Tinggi net dibagian tengah dalam permainan tonis yaitu?
- a. 80 cm
 c. 30 cm
 b. 70 cm
 d. 100 cm
9. Raket yang digunakan untuk memukul bola dalam permainan tonnis dinamakan?
- a. Bet
 c. *Paddle*
 b. Tongkat
 d. *Stick*
10. Paddle mempunyai panjang keseluruhan yaitu?
- a. 32 cm
 c. 40 cm
 b. 60 cm
 d. 70 cm
11. Bola yang digunakan untuk bermain tonnis merupakan bola seukuran?
- a. Bola tenis
 c. Bola voli
 b. Bola sepak
 d. Bola basket
12. Paddle mempunyai ketebalan?
- a. 8 mm – 12 mm
 c. 10 mm – 15 mm
 b. 12 mm – 13 mm
 d. 8 mm – 15 mm
13. Lapangan tonnis berbentuk?
- a. Lingkaran
 c. Segitiga

- a Posisi kaki
b Sikap tangan memukul
- c Sikap badan menghada
d Sikap kepala
20. Berikut ini merupakan teknik dasar dalam permainan tonnis, yaitu?
a Menendang
b Memukul
c Melempar
d Menangkap
21. Tonnis merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara?
a Dipukul
b Ditendang
c Ditangkap
d Dilempar
22. Permainan mana yang menyerupai permainan tonnis?
a Bola voli
b Bulutangkis
c Bola basket
d Sepaktakraw
23. Bagaimana posisi tangan saat melakukan servis?
a Mengayun
b Diam
c Menolak
d Memutar
24. Pemain yang memenangkan setiap reli, maka memperoleh poin sebesar?
a 1
b 2
c 3
d 4
25. Apa yang terjadi jika skor sama 14-14 pada kelompok umur dibawah 12?
a Tambahan waktu
b Game terakhir
c Deuce (Yus)
d *Water break*
26. Dalam permainan tonis, jika servis pertama gagal maka?
a Lawan mendapat poin
b Pertandingan diakhiri
c Diberi kesempatan servis kedua
d Kita mendapat point
27. Dalam permainan tonis, servis dilakukan di?
a Belakang garis batas
b Depan garis batas
c Atas garis batas
d Tengah garis batas
28. Bagaimana posisi pemain saat menerima serangan?
a Depan belakang
b Samping kanan, samping kiri
c Berhadapan
d Saling membelakangi
29. Seorang pemain (diatas 12 tahun) dinyatakan menang dalam satu set permainan tonis apabila telah mencapai angka?
a 30
b 17
c 21
d 10
30. Manakah gambar di bawah yang merupakan permainan Tonis?

a



c



b



d



Lampiran 5. Data Penelitian

DATA PENELITIAN TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI SUSUKAN KABUPATEN SLEMAN TERHADAP PERMAINAN TONNIS

No	Peraturan permainan								Peralatan								Teknik							Strategi dan taktik							Skor		
	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	26	27	28	29	30		Σ	
1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	17	56.67	
2	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	16	53.33	
3	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	11	36.67	
4	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	16	53.33	
5	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	13	43.33	
6	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	16	53.33	
7	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	15	50.00
8	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	14	46.67	
9	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	13	43.33
10	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	16	53.33
11	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	19	63.33	
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	9	30.00
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	20	66.67	
14	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	13	43.33	
15	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	17	56.67	
16	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	9	30.00
17	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	16	53.33	
18	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	16	53.33	
19	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	10	33.33	
20	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	17	56.67	

21	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	19	63.33
22	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	19	63.33
23	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15	50.00	
24	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	17	56.67		
25	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	13	43.33	
26	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	21	70.00	
27	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16	53.33	
Σ	15	16	20	9	15	12	5	12	13	9	9	10	12	26	10	27	13	17	10	12	9	10	10	10	15	15	11	15	19	27	413	811	
P	0.5 6	0.5 9	0.7 4	0.3 3	0.5 6	0.4 4	0.1 9	0.4 4	0.4 8	0.3 3	0.3 3	0.3 7	0.4 4	0.9 6	0.3 7	1.0 0	0.4 8	0.6 3	0.3 7	0.4 4	0.3 3	0.3 7	0.3 7	0.5 6	0.5 6	0.4 1	0.5 6	0.7 0	1.0 0				
Q	0.4 4	0.4 1	0.2 6	0.6 7	0.4 4	0.5 6	0.8 1	0.5 6	0.5 2	0.6 7	0.6 7	0.6 3	0.5 6	0.0 4	0.6 3	0.0 0	0.5 2	0.3 7	0.6 3	0.5 6	0.6 7	0.6 3	0.6 3	0.4 4	0.4 4	0.5 9	0.4 4	0.3 0	0.0 0				
PQ	0.2 5	0.2 4	0.1 9	0.2 2	0.2 5	0.2 5	0.1 5	0.2 5	0.2 5	0.2 2	0.2 2	0.2 3	0.2 5	0.0 4	0.2 3	0.0 0	0.2 5	0.2 3	0.2 3	0.2 5	0.2 2	0.2 3	0.2 3	0.2 5	0.2 5	0.2 4	0.2 5	0.2 1	0.0 0				

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tonnis	Peraturan permainan	Peralatan	Teknik	Strategi dan taktik
N	Valid	27	27	27	27	27
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		50.99	48.15	53.70	42.86	59.26
Median		53.33	50.00	50.00	42.86	57.14
Mode		53.33	50.00	50.00	42.86	57.14
Std. Deviation		10.53	21.57	15.04	19.41	12.96
Minimum		30.00	0.00	25.00	0.00	28.57
Maximum		70.00	87.50	75.00	85.71	85.71
Sum		1376.64	1300.00	1450.00	1157.14	1599.99

Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tonnis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	7.4	7.4	7.4
	33.33	1	3.7	3.7	11.1
	36.67	1	3.7	3.7	14.8
	43.33	4	14.8	14.8	29.6
	46.67	1	3.7	3.7	33.3
	50	2	7.4	7.4	40.7
	53.33	7	25.9	25.9	66.7
	56.67	4	14.8	14.8	81.5
	63.33	3	11.1	11.1	92.6
	66.67	1	3.7	3.7	96.3
	70	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Peraturan permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.7	3.7	3.7
	12.5	2	7.4	7.4	11.1
	25	1	3.7	3.7	14.8
	37.5	7	25.9	25.9	40.7
	50	8	29.6	29.6	70.4
	62.5	3	11.1	11.1	81.5
	75	3	11.1	11.1	92.6
	87.5	2	7.4	7.4	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Peralatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	3	11.1	11.1	11.1
	37.5	2	7.4	7.4	18.5
	50	11	40.7	40.7	59.3
	62.5	6	22.2	22.2	81.5
	75	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Teknik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	7.4	7.4	7.4
	14.29	1	3.7	3.7	11.1
	28.57	5	18.5	18.5	29.6
	42.86	9	33.3	33.3	63.0
	57.14	8	29.6	29.6	92.6
	71.43	1	3.7	3.7	96.3
	85.71	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Strategi dan taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28.57	1	3.7	3.7	3.7
	42.86	5	18.5	18.5	22.2
	57.14	11	40.7	40.7	63.0
	71.43	9	33.3	33.3	96.3
	85.71	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Peneliti bersama kepala sekolah SD Negeri Susukan



Peneliti membagikan instrumen kepada peserta didik



Peneliti membagikan instrumen kepada peserta didik



Peneliti memberikan penjelasan kepada peserta didik