

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1
WIJIREJO KECAMATAN PANDAK KABUPATEN BANTUL
TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



**Oleh:
Nugroho Puji Santoso
17604221003**

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

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1
WIJIREJO KECAMATAN PANDAK KABUPATEN BANTUL
TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA**

Oleh :
Nugroho Puji Santoso
NIM. 17604221003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Seberapa Tinggi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul Terhadap Permainan Tenis Meja.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul yang berjumlah 37 siswa, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukan Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul terhadap Permainan Tenis meja berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa), kategori “tinggi” sebesar 45.95% (17 siswa), kategori “sedang” sebesar 24.32% (9 siswa), kategori rendah “rendah” sebesar 24.32% (9 siswa) dan kategori “sangat rendah” sebesar 5.41% (2 siswa).

Kata kunci : pengetahuan, permainan, tenis meja, Siswa SD

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 WIJIREJO KECAMATAN PANDAK KABUPATEN BANTUL TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA

Disusun oleh:

Nugroho Puji Santoso

NIM 17604221003

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 18 Januari - 2021

Mengetahui,

Koord. Program Studi



Dr. Hart Yulianto, M.Kes.

NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

NIP. 19581101 198603 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan
Pandak Kabupaten Bantul Terhadap Permainan Tennis Meja**

Disusun oleh:

Nugroho Puji Santoso

NIM. 17604221003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 22 Januari 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. R. Sunardianta, M.Kes.		26/1/2021
Ketua Penguji/Pembimbing		26/1/2021
Amat Komari, M.Si.		26/1/2021
Sekretaris		
Dr. Yudanto, M.Pd.		
Penguji		

Yogyakarta, 26 Januari 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes

NIP. 19650301 199001 1 001

iv

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nugroho Puji Santoso

NIM : 17604221003

Program Studi : Pendidikan Guru Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri 1
Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul

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, 22 Januari 2021

Yang menyatakan,



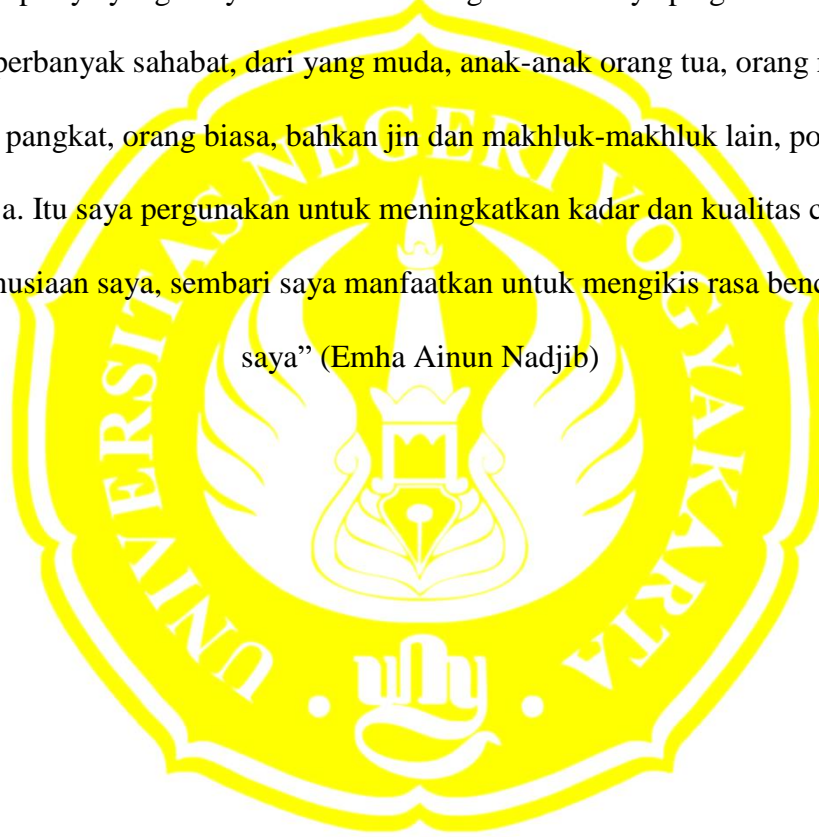
Penanda Tangan dan Stempel

Nugroho Puji Santoso

NIM. 17604221003

HALAMAN MOTTO

“Hidup saya yang hanya satu kali ini dengan serius saya pergunakan untuk memperbanyak sahabat, dari yang muda, anak-anak orang tua, orang miskin, orang pangkat, orang biasa, bahkan jin dan makhluk-makhluk lain, pokoknya siapa saja. Itu saya pergunakan untuk meningkatkan kadar dan kualitas cinta kasih kemanusiaan saya, sembari saya memanfaatkan untuk mengikis rasa benci dihati saya” (Emha Ainun Nadjib)



PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orangtuaku ayahanda tercinta Budiyono dan Ibunda tercinta Siti Umayah. Karena tanpa beliau-beliau saya buka apa-apa. Beliau-beliau yang selalu mendukung saya, mendoakan saya siap waktu, dan memberi saya dukungan materi maupun non materi sehingga saya semakin yakin dan segera ini memperoleh gelar sarjana
2. Adik saya Maya anggi yang senantiasa memberikan dukungan dorongan dan arahan untuk selalu focus dalam menyelesaikan tugas saya sebagai mahasiswa agar mampu menyelesaikan Pendidikan saya dengan sebaik mungkin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sholawat serta salam selalu kita sanjungkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW berkat syafaat dan pertolongannya untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul” 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 terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas yang telah memberikan persetujuan Tugas Akhir Skripsi ini
3. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
4. Ibu Bapak Dosen dan Karyawan FIK UNY yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Sarjilah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian

6. Ibu Suharti, S.Pd., selaku Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
7. Teman-teman PGSD Penjas A yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
8. Teman-teman SMA N 3 Bantul yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

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

Yogyakarta, 22 Januari 2021

Penulis


CS Peneliti dengan Contribution

Nugroho Puji Santoso

NIM. 17604221003

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Hasil Penelitian	4

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori	6
1. Hakikat Pengetahuan	6
2. Hakikat Permainan Tennis Meja	12
3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	26
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	30

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	35

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	37
1. Faktor Pengetahuan Peralatan	39
2. Faktor Pengetahuan Teknik	41

3. Faktor Pengetahuan Permainan	43
B. Pembahasan	45
C. Keterbatasan Penelitian	47
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	48
B. Implikasi Hasil Penelitian	48
C. Saran-saran	59
 DAFTAR PUSTAKA	50
 LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 2. Norma Penilaian.....	36
Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tenis Meja.....	37
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Terhadap Permainan Tenis Meja.....	38
Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Peralatan Tenis Meja.....	40
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Peralatan Tenis Meja.....	40
Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja	42
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Pengetahuan Teknik Tenis Meja.....	42
Tabel 9. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Permainan Tenis Meja.....	44
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Permainan Tenis Meja.....	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Shakehand Grip Tampak Belakang.....	17
Gambar 2. Shakehand Grip Tampak Depan	17
Gambar 3. Penholder Grip Tampak Depan.....	18
Gambar 4. Penholder Grip Tampak Belakang.....	19
Gambar 5. Seemiler Grip Tampak Depan.....	20
Gambar 6. Seemiler Grip Tampak Belakang.....	20
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Terhadap Permainan Tennis Meja.....	38
Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Peralatan Tennis Meja.....	41
Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Pengetahuan Teknik Tennis Meja.....	43
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Permainan Tennis Meja.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian	52
Lampiran 2. Data Penelitian.....	55
Lampiran 3. Deskriptif Statistik.....	57
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	59
Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari SD.....	60
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi	61
Lampiran 7. Surat Permohonan Dosen Pembimbing	62
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	63

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan kualitas individu secara holistik, baik dalam hal fisik, mental, maupun emosional. Penjas merupakan suatu proses individu yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan gerak, kecerdasan, dan pembentukan karakter. Salah satu contoh olahraga untuk siswa sekolah dasar adalah tenis meja.

Olahraga tenis meja pada hakikatnya membutuhkan kemampuan untuk melakukan berbagai macam pukulan dan keterampilan memainkan raket atau bed. Para guru atau pelatih diharapkan dapat memberikan latihan berbagai macam pukulan dasar yang ada dalam permainan tenis meja agar anak asuhnya dapat mencapai sukses dalam pertandingan. Komponen yang terpenting untuk mempersiapkan atletnya adalah program latihan teknik meliputi teknik pegangan, teknik pukulan, dan teknik bermain, latihan taktik meliputi taktik bermain tunggal dan ganda, sedangkan latihan mental dengan cara banyak melakukan uji tanding.

Di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler seperti, bahasa Inggris, seni tari, pramuka, dan dalam bidang olahraga adalah tenis meja. Di SD Negeri 1 Wijirejo sedikit siswa yang menyukai permainan tenis meja baik laki-laki maupun perempuan. Khususnya kelas V yang sering mewakili pihak SD untuk berlomba mengikuti seleksi POR (Pekan Olahraga Remaja) maupun OO2SN tingkat Kecamatan dan Kabupaten. Namun dalam pelaksanaan ekstrakurikuler terdapat

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

Dalam hal prestasi hasil yang diraih pun dirasa masih kurang, dikarenakan kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul belum lama terbentuk, untuk itu prestasi para siswa hanya sampai di tingkat Kecamatan, dalam tingkat Kabupaten maupun Propinsi belum mendapatkan prestasi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan saya pada saat melaksanakan kegiatan Praktik kependidikan (PK) di SD Negeri 1 Wijirejo, fasilitas yang ada di SD 1 Wijirejo kurang memadai, minat siswa masih kurang terhadap permainan tenis meja, dan kurangnya dukungan orang tua.

Maka dari itu dalam tingkat Kabupaten siswa masih kalah dari SD lain. Karena belum lama terbentuk, kegiatan ekstrakurikuler tenis meja dalam pelaksanaannya banyak terkendala waktu yang tidak konsisten, bahkan akhir-akhir ini kegiatan tersebut telah tiada. Padahal sangat membantu dalam hal peningkatan prestasi. Pelaksanaan latihan permainan tenis meja saat ini hanya pada saat jam

pelajaran penjas, jam istirahat maupun usai pembelajaran sekolah. Dan saat pelaksanaan di sekolah berdasarkan hasil pengamatan siswa cenderung langsung disuruh bermain bermain saja tidak ada yang mengajarkan ataupun melatih sehingga para siswa kurang dalam pengetahuan tentang permainan tenis meja. Serta belum diketahuinya tingkat pengetahuan tentang permainan tenis meja siswa kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul tahun ajaran 2020-2021.

Mengingat pentingnya pengetahuan dalam bermain tenis meja, maka penelitian ini diarahkan untuk mengetahui pengetahuan tentang permainan tenis meja siswa kelas V di SD N 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul. Bertolak dari latar belakang di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Tenis Meja Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Permainan tenis meja kurang diminati oleh peserta didik.
2. Kurangnya peran orang tua dalam mendukung peserta didik terhadap permainan tenis meja
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan tenis meja.
4. Pengetahuan siswa tentang permainan tenis meja masih bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal waktu, biaya, dan kemampuan maka permasalahan yang ada perlu dibatasi sehingga masalah yang dikaji dan diteliti menjadi lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Tennis Meja Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimanakah tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis:
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan tenis meja dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar terhadap permainan tenis meja.

2. Secara Praktis :

a. Bagi Guru

Sebagai sumbangan dalam upaya meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga khususnya permainan tenis meja.

b. Bagi Siswa

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

c. Bagi Sekolah

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

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Tidak hanya satu pendapat guna untuk mengetahui arti pengetahuan. Menurut Kuswana (2012: 25) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang terjadi melalui proses sensorik khususnya terjadi pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Sedangkan menurut bloom yang dikutip Winkel (2014: 283) pengetahuan yaitu mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam otak. Hal-hal itu dapat meliputi fakta, kaidah dan prinsip serta metode yang diketahui. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat atau mengingat kembali. Sedangkan menurut Sari (2014: 56) Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh oleh mata dan telinga.

Berdasarkan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang didapat melalui penginderaan atau interaksi objek tertentu dilingkungannya kemudian disimpan didalam ingatan.

b. Tingkat pengetahuan

Setiap siswa atau peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda dalam memahami apa yang akan disampaikan oleh pendidik. Ada yang dengan mudah atau cepat memahami materi yang diberikan dan ada pula yang lambat

memahami materi yang diberikan. Kemudian ada yang memahami materi yang diberikan secara lengkap dan bahkan ada juga yang sama sekali tidak paham mengenai materi yang diberikan oleh pendidik. Maka dari itu terdapat tingkat pengetahuan.

Menurut Notoatmodjo (2003: 162) menyatakan bahwa pengetahuan tercatup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Sedangkan Menurut Imam Gunawan (2016 : 26), Taksonomi Bloom ranah kognitif telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi Bloom reivisi tersebut menyangkut 6 aspek yakni:

1) Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

2) Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami atau mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan, dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha

mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

3) Menerapkan (*Apply*)

Ranah kognitif menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

4) Menganalisis (*Analyze*)

Analisis atau menganalisis merupakan sebuah cara untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

5) Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan sebuah penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*).

6) Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif untuk meletakkan unsurunsur secara bersama-sama sehingga membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Tingkat pengetahuan peserta didik tidak ada yang sama. Satu peserta didik dengan yang lain sudah dipastikan berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan seseorang menerima materi serta menyimpan materi yang pernah didapat berbeda-beda. Maka dari itu banyak sekali faktor yang mempengaruhinya

Menurut Budiman dan Riyanto (2013 : 4-7) mengatakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

a) Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah. Pendidikan berlangsung seumur hidup bertujuan untuk mengubah sikap dan tata laku seseorang menjadi lebih dewasa. Makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat.

b) Informasi/media masa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, informasi dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya informasi seseorang akan mendapat pengetahuan. Informasi dapat berupa media masa seperti majalah, radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain.

c) Sosial, budaya, dan ekonomi

Status ekonomi seseorang akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang dibutuhkan sehingga status ekonomi seseorang akan memengaruhi pengetahuan seseorang.

d) Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang, hal ini dikarenakan adanya hubungan timbal balik atau tidak yang di respons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e) Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang di peroleh dahulu. Pengalaman dalam bekerja jika dikembangkan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik.

f) Usia

Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang daya tangkap dan pola pikir seseorang sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin baik dan semakin banyak informasi yang dijumpai dan banyak hal yang dikerjakan akan menambah pengetahuan seseorang.

Menurut Djaali (2012: 74) mengatakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain sebagai berikut.

a) Faktor bawaan

Faktor bawaan ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir. Kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam memecahkan masalah salah satunya ditentukan faktor bawaan. Walaupun di dalam suatu pelajaran di beri pelatihan yang sama tetapi cara orang menerima berbeda-beda, maka dari itu di dalam satu kelas dijumpai anak yang bodoh, agak pintar, dan pintar sekali.

b) Faktor minat dan bawaan yang khas

Minat adalah suatu perbuatan yang mengarahkan seseorang untuk sampai pada tujuan. Minat merupakan suatu dorongan bagi perbuatan itu sendiri. Di dalam diri manusia terdapat dorongan yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan luar sehingga apa yang diminati oleh manusia dapat memberikan dorongan untuk berbuat lebih baik .

c) Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Di sini dapat dibedakan antara pembentukan sengaja, seperti yang dilakukan di sekolah dan pembentukan yang tidak sengaja, misalnya pengaruh alam di sekitarnya.

d) Faktor kematangan

Seseorang pasti mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan. Kematangan berhubungan erat dengan umur. Setiap organ manusia baik fisik maupun psikis dikatakan telah matang apabila ia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

e) Faktor kebebasan

Manusia bebas memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pengetahuan seseorang sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor terutama informasi dan pengalaman. Semakin banyak seseorang mendapatkan informasi maka semakin banyak pula pengetahuan yang didapat, dan semakin banyak pengalaman seseorang maka semakin banyak pula pengetahuan seseorang tersebut.

2. **Hakikat Permainan Tennis Meja**

a. Pengertian Tennis Meja

Tenis meja merupakan cabang olahraga dilakukan di dalam gedung (*in door*) yang dilakukan secara tunggal atau ganda. Permainan ini dilakukan di atas meja dengan ukuran yang telah ditentukan dengan cara menyeberangkan bola ke jaring dan jatuh di lapangan lawan. Tennis meja adalah cabang olahraga yang tak mengenal umur. Anak-anak ataupun orang dewasa dapat bermain bersama. Dapat dianggap sebagai acara rekreasi, dapat juga dianggap sebagai olahraga atletik yang harus ditanggulangi dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi kalau kita menguasai ping pong sebagai olahraga, maka mau tak mau kita harus mempelajari dan memahami berbagai stroke (pukulan) yang ada. Kita harus menguasai juga berbagai gaya permainan yang utama. Tak mungkin bermain ping pong dengan baik tanpa mengetahui dasar-dasar ini (Peter Simpson, 2007:5). Tidak hanya itu, kita harus mengetahui peraturan tenis meja agar maksimal ketika bermain.

Menurut Tomoliyus (2012: 1) Tennis Meja adalah menyajikan bola pertama dengan terlebih dahulu memantulkan bola tersebut ke meja penyaji, dan bola harus melewati net dan masuk ke sasaran meja lawan dan juga mengembalikan bola setelah memantul di meja dengan menggunakan bet untuk memukul bola, hasil pukulan bola harus lewat di atas net dan masuk ke sasaran meja lawan. Permainan tenis meja dapat dilakukan dengan permainan tunggal dan permainan ganda. Sedangkan menurut Utama (2004: 5) Permainan tenis meja adalah permainan dengan menggunakan fasilitas meja beserta peralatannya serta bat, bola sebagai alatnya. Permainan ini diawali dengan pukulan pembuka (*service*) yaitu bola dipantulkan di meja sendiri lalu melewati atas net dan memantul di meja lawan,

kemudian bola tersebut dipukul melalui net harus memantul ke meja lawan sampai lawan tidak dapat mengembalikan dengan baik. Pemain berusaha untuk mematikan pukulan lawan agar memperoleh angka dari pukulannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Tenis meja adalah permainan yang bisa dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu permainan tenis meja dibagi menjadi dua ketika bermain yaitu permainan tunggal dan ganda. Syarat utama permainan tenis meja adalah menyajikan bola pertama harus melewati net dan masuk kesasaran meja lawan.

b. Peralatan Tenis Meja

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

1) Lapangan

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

2) Rakitan (*Net*)

Net berfungsi sebagai pembagi meja menjadi dua bagian yang sama luas. Di kiri kanan meja dipasang dua tiang penyangga ukuran 15 cm sampai 22 cm. Berjarak antara 15 cm sampai 25 cm dari garis pinggir. Tiang penyangga berguna untuk mengaitkan tali penopang tersebut. Tinggi net berkisar antara 15 cm sampai

22 cm di atas permukaan meja, sedangkan bagian bawahnya harus dipasang sedekat mungkin dengan permukaan meja.

3) Bola

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

4) Raket (bet)

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

c. Peraturan Tennis Meja

Menurut Tomoliyus (2017: 84), Peraturan tenis permainan tenis meja, yaitu:

1) Peraturan Permainan

1. Permainan tunggal :

- a) Setiap kali pemain melakukan kesalahan, lawannya akan mendapatkan 1 angka.
- b) Pemenang dalam suatu *game* adalah orang yang terlebih dahulu mendapat skor 11.
- c) Jika terjadi skor imbang 10-10, pemain harus main sampai terjadi selisih 2 angka.
- d) Pemain berhak melakukan servis sebanyak 2 kali berturut-turut.
- e) Setelah permainan dalam satu *game* selesai, maka *game* berikutnya pemain bertukar tempat.
- f) Bila kedudukan 2-2, pertukaran tempat dilakukan saat ada salah satu pemain mendapatkan skor 5.

2. Pada permainan ganda :

- a) Bola dipukul secara bergantian.
- b) Pemain melakukan servis dibagian kanan meja.
- c) Pada *game* II servis boleh dilakukan siapa saja dan lawan menyesuaikan siapa penerima servis disesuaikan dengan posisi *server* dan *resever* pada *game* I.

2) Peraturan Permainan

1. Servis

- a) Bola dilambungkan secara vertikal dengan ketinggian minimal 16 cm.
- b) Sebelum melakukan servis, bola disimpan di atas tangan dengan tangan terbuka (bola dalam keadaan labil).
- c) Servis dilakukan di atas meja dibelakang *base line*.
- d) Pada saat bola dilambungkan, tangan bebas tidak menghalangi pandangan lawan terhadap bola.

2. Let (Pengulangan) Servis diulang, bila :

- a) Lawan belum siap.

- b) Terjadi gangguan dari luar.
- c) Terjadi keraguan saat penentuan skor.
- d. Teknik Permainan Tennis Meja

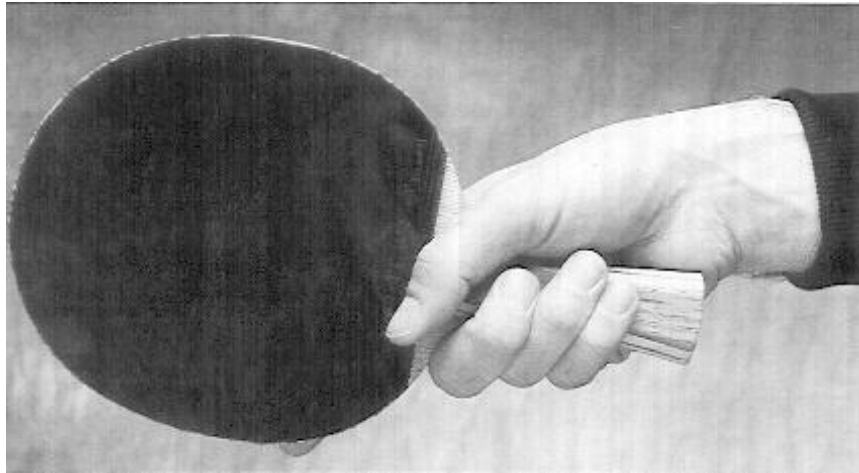
Seperti olahraga yang lain, tenis meja mempunyai teknik dasar untuk bermain tenis meja dengan benar. Teknik tersebut harus dikuasai oleh pemain/atlet. Karena hal tersebut merupakan yang terpenting untuk memperoleh permainan terbaik disetiap pertandingan. Menurut Permatasari (2017: 10), ada beberapa teknik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

- 1) Teknik memegang bet (Grip)
- a) *Shakehand Grip* (Berjabat Tangan)

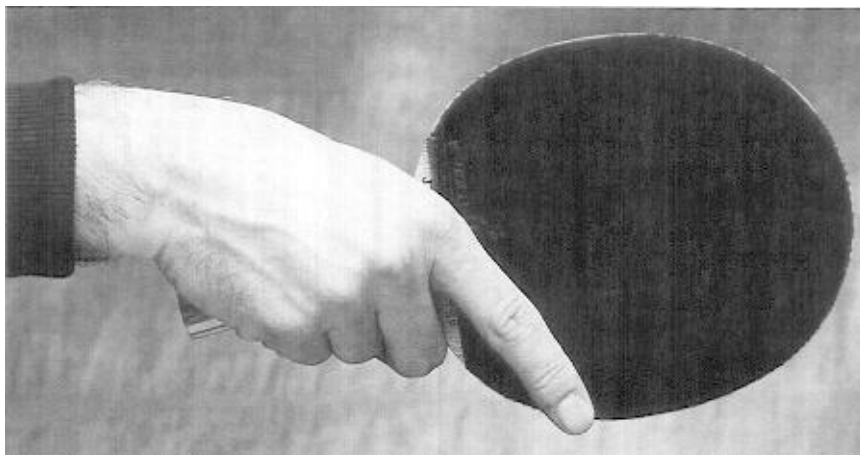
Teknik ini adalah yang paling populer di dunia karena memberikan kesempatan pada pemain untuk bergerak dengan baik terlebih lagi dalam melakukan pukulan *backhand*. Teknik memegang bet ini merupakan cara yang memiliki banyak keuntungan, dengan cara ini pemain dapat menggunakan kedua sisi bet. Kesulitan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

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

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



Gambar 1. Shakehand grip tampak belakang Sumber : (<https://www.newgy.com/>)



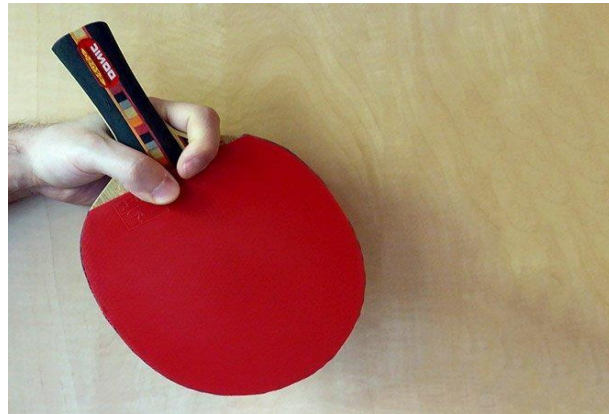
Gambar 2. Shakehand grip tampak depan sumber : (<https://www.newgy.com/>)

b) *Penholder* (memegang pena)

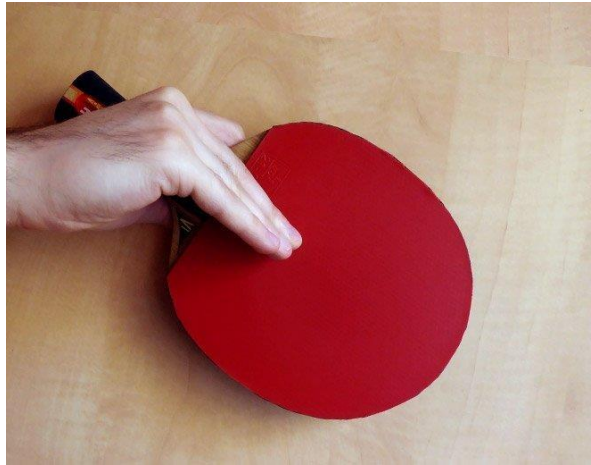
Penholder grip adalah teknik memegang bet seperti cara memegang pena. Sering juga disebut dengan Asian grip. Walaupun tidak semua pemain dari Asia menggunakan teknik ini, justru para pemain dari Asia banyak menggunakan *shakehand grip*. Cara memegang teknik memegang pena ini hanya menggunakan satu permukaan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

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

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



Gambar 3. Penholder Grip tampak depan Sumber :
(<https://www.pongboss.com/tips/table-tennis-grip-types/>)



Gambar 4. Penholder Grip tampak belakang Sumber : [\(https://www.pongboss.com/tips/table-tennis-grip-types/\)](https://www.pongboss.com/tips/table-tennis-grip-types/)

c) *Seemiler grip*

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

Menurut Tomoliyus (2012: 4), cara memegang bet dengan teknik *seemiler grip* :

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

- (5) Kekuatan cengkraman 20-30 persen dari kekuratan maksimal (cekraman harus terasa nyaman dan bed tidak jatuh)



Gambar 5. Seemiler Grip tampak depan sumber :
(<https://www.thoughtco.com/seemiller-grip-in-ping-pong-3173846>)



Gambar 6. Seemiler Grip tampak belakang
(<http://berbagitentang.blogspot.co.id/2013/05/teknik-memegang-bet-pada-tenis-meja-1.html>)

Dari ketiga teknik memegang bet tersebut memang merupakan Teknik dasar ketika anda ingin menguasai cara memegang bed atau grip yang baik dan benar. Walaupun ada beberapa Teknik yang lain yang bersifat tersendiri itu tumbuh dari skill masing-masing pemain tenis meja tersebut.

2) Teknik memukul (*stroke*)

Ada dua teknik memukul yang mendasar, yakni forehand dan backhand seperti yang telah disebut-sebut sebelumnya. Jika ingin bola melaju keras, maka

pukulan *forehand* yang digunakan, sementara untuk pukulan *topspin* dan *backspin* dengan mudah, maka pukulan *backhand* yang digunakan.

a) Pukulan *Forehand*

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

b) Pukulan *Backhand*

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

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

c) *Drive*

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

- 1) Tinggi rendahnya bola diatas ketinggian garis net mudah dikuasai,

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

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

d) *Push*

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

- (1) Bola *push* dapat dijadikan alat yang bersifat penjagaan untuk melewati situasi transisi, yang dapat juga diubah menjadi satu pukulan mendorong berupa serangan balik.

(2) Bola *push* termasuk bola polos, dengan bola pertahanan yang mengandung arti unsur serangan balasan.

(3) Pukulan *push* dimainkan dibagian *backhand*, pada umumnya biasanya untuk mewakili *backhand half volley* yang bersifat mencari kesempatan untuk membangun pelancaran serangan *forehand*.

Teknik pukulan ini adalah salah satu pukulan yang sangat penting bagi para pemain serang cepat di dekat meja. Cara melakukan pukulan ini ada dua yaitu *forehand push* dan *backhand push*. Untuk melakukan pukulan *forehand push* perhatikan agar posisi bet sedikit terbuka. Gerakkan bet ke depan dan sedikit ke bawah. Usahakan bola mengenai bagian tengah bet. Yang kedua *backhand push* perkenaan bolanya sama dengan *forehand push*, bedanya ini menggunakan *backhand*. Usahakan kontak bola hanya terjadi gesekan tapi kuat sehingga menghasilkan putaran bola ke belakang yaitu biasa dinamakan *backspin*.

e) *Chop*

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

dan bola berada di sebelah kiri dari badan tubuh.

f) Blok

Menurut Dewi Permatasari (2017: 24) pukulan blok adalah teknik memukul bola dengan gerakan menghentikan bola dalam sikap bet yang tertutup. Blok merupakan cara yang paling sederhana untuk mengembalikan pukulan yang keras. Pukulan blok biasanya digunakan untuk mengembalikan bola drive. Hal ini dilakukan untuk membuat lawan tidak dapat melancarkan serangan cepat, karena bola yang di blok akan kembali dengan cepat. Pukulan blok dibagi menjadi dua yaitu *forehand* blok dan *backhand* blok. Cara melakukan pukulan *forehand* blok yang pertama gerakkan bet ke depan, posisi bet tertutup (sisi depan menghadap ke bawah). Perhatikan arah datangnya bola, segera lakukan blok setelah bola memantul dari meja, perkenaan bola dengan bet tepat pada bagian tengah. Sedangkan untuk *backhand* blok, bet berada di sebelah kiri tubuh. Gerakkan bet ke depan dengan posisi bet tertutup (sisi depan bet meghadap ke bawah). Perhatikan datangnya bola dan lakukan blok setelah bola memantul dari meja. Perkenaan bola tepat pada bet bagian tengah.

g) *Lobbing*

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

dapat dioperasikan dengan melontarkan bola ke tempat dekat garis meja tepat di hadapan lawan. Keefektifannya akan semakin nyata dan terasa manakala sanggup mengubah-ubah sifat perputaran bola lob.

h) *Looping*

Menurut Larry Hodges (2007: 78) pukulan yang paling banyak dilakukan pada permainan modern adalah pukulan *loop*. Tiga langkah melakukan pukulan *loop*, awalan, perkenaan dan gerakan lanjutan. Awalan letakkan kaki pada posisi yang benar dan lemaskan lengan. Jika bola *backspin* (berputar ke belakang bawah) gerakan awalan di posisi bawah bola, jika *topspin* (bola berputar ke depan atas) gerakan awalan lebih dekat dengan ketinggian bola. Tanpa memperlambat pukulan, ayunkan ke depan dan kenakan bola bersamaan dengan memindahkan berat badan (dari punggung kaki depan) dan putar pinggang bahu secara bersama. Pergerakan pergelangan tangan diperhatikan agar bet dengan bola menghasilkan spin yang maksimal. Gerakan lanjutan untuk menentukan ke arah mana bola akan ditempatkan dan segera kembali ke posisi siap untuk menerima pengembalian bola dari lawan.

i) *Servis*

Menurut Tomoyulius (2017: 75) *Servis* yaitu memukul bola untuk menyajikan bola pertama. Caranya bola dilambungkan ke atas, saat turun bola dipukul memantul di meja penyaji, dan jatuh di meja lawan. Ada beberapa teknik servis yaitu *servis forehand backspin*, *servis backhand backspin*. *Backspin* merupakan arah putaran bola juga (bola berputar berlawanan jarum jam).

Gerakan servis *forehand backspin* seperti berikut:

Posisi siap:

- (1) Posisi kaki kiri berada di depan dan badan agak condong ke arah meja.

- (2) Posisi lengan membentuk sudut kecil dengan tubuh lengan mengarah ke bawah.
- (3) Posisi bet dengan meja membentuk sudut 90 derajat
- (4) Bola terletak di telapak tangan kiri
- (5) Pandangan lihat bola.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Sekolah dasar adalah tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada dasarnya di pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas bawah terdiri dari siswa kelas I-III, sedangkan kelas atas terdiri dari siswa kelas IV-VI. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu siswa kelas atas yang mencakup usia diantara 10-12 tahun. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2013: 136), sekolah atau balai wiyata adalah lingkungan pendidikan yang mengembangkan dan meneruskan pendidikan anak menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan bertingkah laku baik.

Sedangkan menurut Widiyanto, M. Hamid Anwar dan Herka Maya Jatmika (2015 : 76) menyatakan bahwa “Usia dini merupakan usia emas untuk pengembangan motor ability yang sangat dibutuhkan untuk pengembangan ketrampilan gerak, aktifitas fisik dan olahraga yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan motorik dan karakteristik anak”. Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar keberhasilan pendidikan selanjutnya, anak merupakan tunas bangsa yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohaninya, sehingga diharapkan di kemudian hari menjadi anak yang

tumbuh dewasa dengan keadaan yang sehat serta mempunyai rasa tanggungjawab dan berguna bagi bangsa dan negaranya, untuk itu anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangan dan kematangannya. Pada masa usia sekolah dasar siswa relatif mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Menurut Rita Eka Izzaty, dkk. (2013: 115) masa kanak-kanak di perinci menjadi dua fase yaitu :

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

Usia rata-rata anak saat masuk di sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai

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

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

Menurut Abdul alim (2009: 66) menyatakan bahwa pada dasarnya Penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui Penjasorkes mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan Penjasorkes tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Dengan memahami karakteristik dapat dipilih dan ditentukan materi dan keterampilan sesuai dengan pertumbuhan dan pengembangan gerak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik di sekolah dasar pada umumnya terutama di kelas rendah mereka lebih suka bergerak, bermain, mencoba hal yang baru, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Anak sekolah dasar terutama di kelas rendah sangat mudah menerima pengetahuan-pengetahuan baru yang diajarkan oleh guru dalam hal ini peserta didik perlu diberikan arahan-arahan agar potensi yang dimiliki oleh peserta didik dapat berkembang secara luas. Tidak hanya itu seorang guru harus berperan dalam perkembangan belajarnya karena seorang guru merupakan contoh yang ditiru oleh peserta didik.

B. Penelitian Yang Relevan

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

- a. Rahmat Gusali (2019) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tennis Meja”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo, Sleman tentang pemahaman peserta didik terhadap permainan tenis meja yang berjumlah 32 siswa. Analisa data menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sedang berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa), kategori “tinggi” sebesar 46,87% (15 siswa), kategori “cukup” sebesar 18,75% (6 siswa), kategori “rendah” sebesar 21,88% (7 siswa), dan kategori “sangat

rendah” sebesar 12,50% (4 siswa)

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

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah memiliki manfaat untuk pembinaan tingkat pemahaman bagi siswa sekolah dasar. Apabila pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan baik secara terencana dan teratur maka hasil pembinaannya akan tercapai sesuai tujuan yang telah diharapkan. Dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat pembelajaran tentang permainan tenis meja. Pencapaian keberhasilan belajar siswa tentang permainan tenis meja tidak hanya dilihat dari siswa mampu mempraktikkan materi tersebut tetapi juga dilihat dari tingkat pengetahuan siswa tersebut yang juga berkesinambungan.

Selain terdapat dalam kurikulum, tenis meja merupakan olahraga yang banyak digemari, itu terlihat karena tenis meja merupakan olahraga yang sering dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah baik tingkat kabupaten, provinsi, maupun tingkat nasional yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan, maupun yang diselenggarakan oleh swasta dibandingkan olahraga lainnya. Berdasarkan Hasil observasi Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan tenis meja masih bervariasi. Oleh karena itu perlu dibuktikan secara empiris dengan melakukan penelitian berjudul tingkat pengetahuan siswa kelas v di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul Terhadap Permainan Tenis Meja.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. Menurut Arikunto (2013:3) mengatakan penelitian deskriptif adalah jenis penelitian untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan dan hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Menurut Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan. Penelitian ini menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Desember 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian Menurut Arikunto (2010: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Menurut Sugiyono (2016: 80), “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo yang berjumlah 40

siswa. Karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut dengan penelitian populasi/ total sampling.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 161), “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja siswa kelas V SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. Menurut Sugiyono (2016: 38),” Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Definisinya yaitu ada dua variabel yaitu independen (yang mempengaruhi) yaitu adalah pengetahuan dan dependen (yang dipengaruhi) adalah permainan. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti tentang pengetahuan permainannya yaitu peneliti menyebarkan tes yang berisi tentang permainan tenis meja yang terbagi dalam 3 faktor, yaitu faktor peralatan (indikatornya; ukuran lapangan, bet, net dan bola), faktor pengetahuan teknik (indikatornya; teknik dasar memukul), dan permainan (indikatornya; pemain, dan aturan permainan) kepada siswa SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. Hasil jawaban siswa akan menggambarkan tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Untuk pengambilan data yang sesuai dengan tujuan penelitian terlebih dahulu memilih teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan Angket atau Kuesioner. Kuesioner sebagai alat

pengukur data penelitian dirumuskan dengan kriteria tertentu. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket penelitian Rahmat Gusali yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tennis Meja” Angket tersebut menunjukkan bahwa dari 25 butir menunjukkan semua butir valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$ ($df\ 33;0,05$) 0,334), sehingga terdapat 25 butir valid yang digunakan untuk penelitian dan reliabilitas sebesar 0,919.

Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Penelitian

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

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan memberikan angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 142), “Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti mencari data siswa kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo
- b. Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkripas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 148), penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase.

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

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

Keterangan :

X = Skor Akhir

M = Mean

SD = Simpangan baku

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

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

Keterangan :

P = Presentase yang dicari (Frekuensi relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden (Sudijono, 2015)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul yang berjumlah 37 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan November-Desember 2020 Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 25 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 24.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja diperoleh skor terendah (*minimum*) 13,00, skor tertinggi (*maksimum*) 23,00, rerata (*mean*) 20,62, nilai tengah (*median*) 21,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 22,00, standar deviasi (SD) 2,19. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tenis Meja

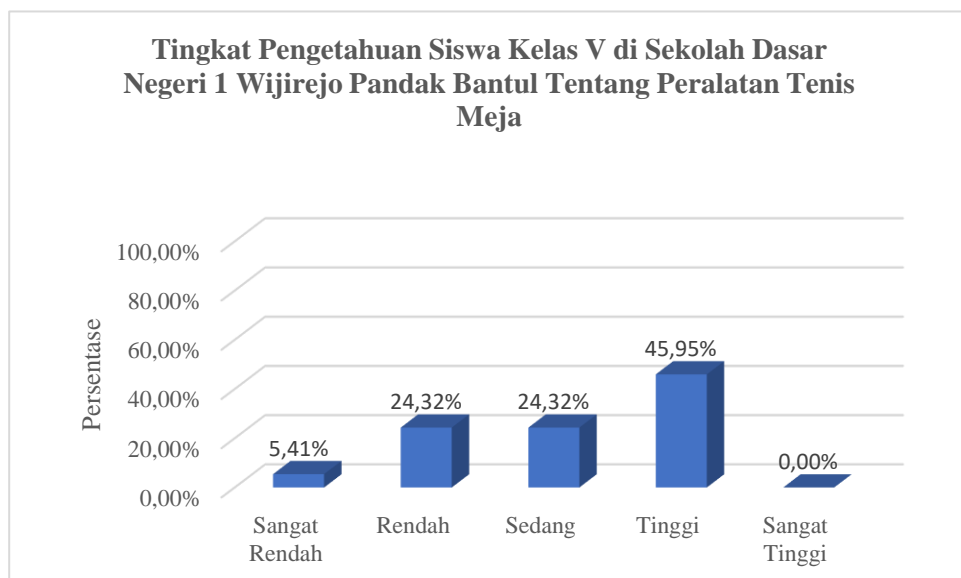
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	20.62
<i>Median</i>	21.00
<i>Mode</i>	22.00
<i>Std. Deviation</i>	2.190
<i>Minimum</i>	13
<i>Maximum</i>	23
<i>Sum</i>	763

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Terhadap Permainan Tenis Meja

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 23,91$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$21,72 < X \leq 23,91$	Tinggi	17	45,95%
3	$19,53 < X \leq 21,72$	Sedang	9	24,32%
4	$17,34 < X \leq 19,53$	Rendah	9	24,32%
5	$X \leq 17,34$	Sangat Rendah	2	5,41%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar 1 Wijirejo Pandak Bantul Terhadap Permainan Tenis Meja tampak pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Terhadap Permainan Tenis Meja

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 7 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,41% (2 siswa), kategori “rendah” sebesar 24,32% (9 siswa), kategori “sedang” sebesar 24,32% (9 siswa), kategori “tinggi” sebesar 45,95% (17 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Rincian tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja berdasarkan faktor sebagai berikut:

1. Faktor Pengetahuan Peralatan

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang permainan tenis meja faktor peralatan diperoleh skor terendah (minimum) 5,00, skor tertinggi (maksimum) 10,00, rerata (mean) 8,65, nilai tengah (median) 9,00, nilai yang sering muncul (mode) 9,00, standar deviasi (SD) 1,111. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Peralatan Tennis Meja

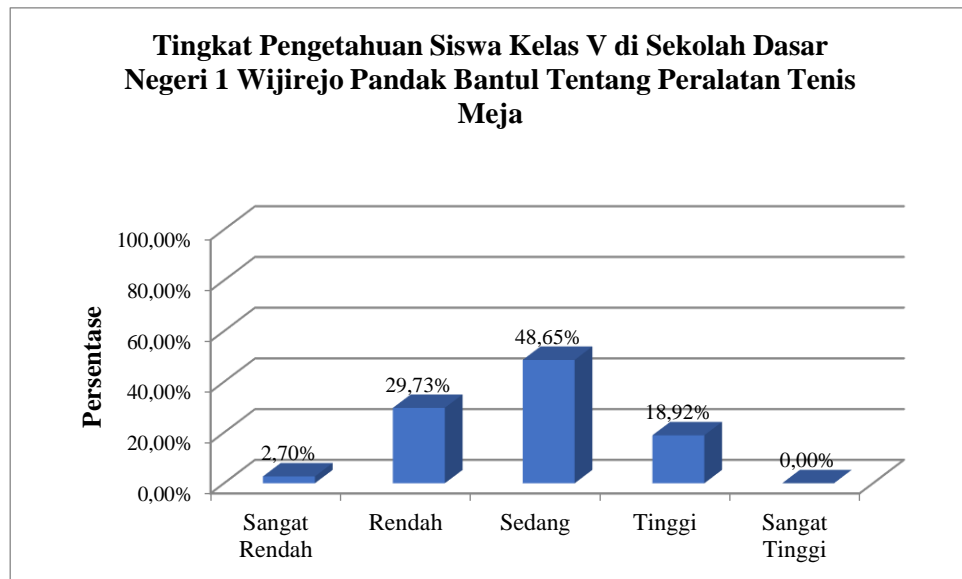
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	8.55
<i>Median</i>	9.00
<i>Mode</i>	9
<i>Std. Deviation</i>	1.111
<i>Minimum</i>	5
<i>Maximum</i>	10
<i>Sum</i>	320

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang peralatan tenis meja pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Peralatan Tennis Meja

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 10,32$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$9,20 < X \leq 10,32$	Tinggi	7	18,92%
3	$8,09 < X \leq 9,20$	Sedang	18	48,65%
4	$6,98 < X \leq 8,09$	Rendah	11	29,73%
5	$X \leq 6,98$	Sangat Rendah	1	2,70%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang peralatan Tennis Meja tampak pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Peralatan Tennis Meja

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 8 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang peralatan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 2,70% (1 siswa), kategori “rendah” sebesar 29,73% (11 siswa), kategori “sedang” sebesar 48,65% (18 siswa), kategori “tinggi” sebesar 18,92% (7 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

2. Faktor Pengetahuan Teknik

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja faktor pengetahuan teknik diperoleh skor terendah (minimum) 2,00, skor tertinggi (maksimum) 8,00, rerata (mean) 6,09, nilai tengah (median) 6,00, nilai yang sering muncul (mode) 7,00, standar deviasi (SD) 1,308. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Pengetahuan Teknik
Tenis Meja

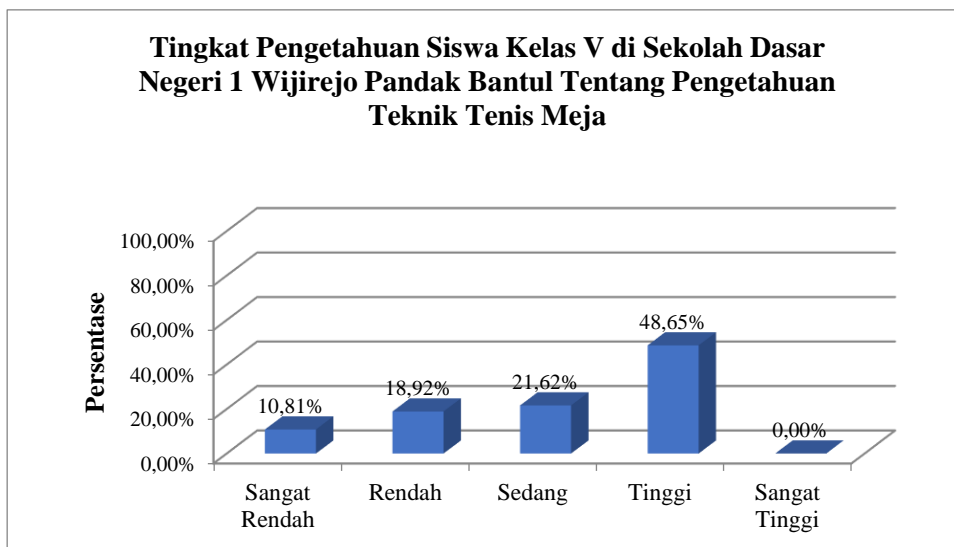
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	6.11
<i>Median</i>	6.00
<i>Mode</i>	7
<i>Std. Deviation</i>	1.308
<i>Minimum</i>	2
<i>Maxsimum</i>	8
<i>Sum</i>	226

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang pengetahuan teknik tenis meja pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah
Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Pengetahuan Teknik
Tenis Meja

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 8,07$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$6,76 < X \leq 8,07$	Tinggi	18	48,65%
3	$5,45 < X \leq 6,76$	Sedang	8	21,62%
4	$4,15 < X \leq 5,45$	Rendah	7	18,92%
5	$X \leq 4,15$	Sangat Rendah	4	10,81%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang pengetahuan teknik Tenis Meja tampak pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Pengetahuan Teknik Tennis Meja

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 9 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang pengetahuan teknik tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10,81% (4 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,92% (7 siswa), kategori “sedang” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 48,65% (18 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

3. Faktor Pengetahuan Permainan

Dari analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang permainan tenis meja faktor permainan diperoleh skor terendah (minimum) 4,00, skor tertinggi (maksimum) 7,00, rerata (mean) 5,86, nilai tengah (median) 6,00, nilai yang sering muncul (mode) 6,00, standar deviasi (SD) 0,86. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Tentang Permainan Tennis Meja

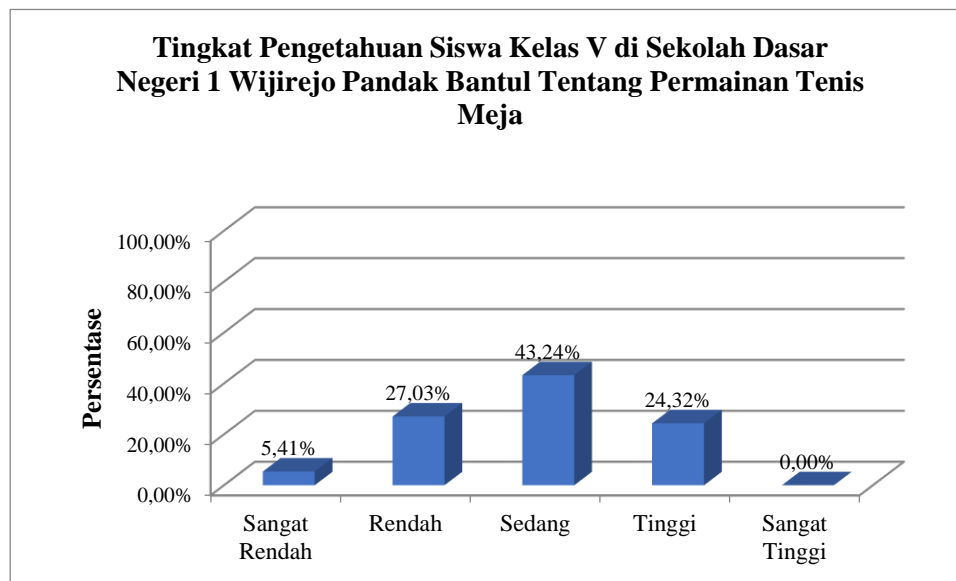
Statistik	
<i>N</i>	37
<i>Mean</i>	5.86
<i>Median</i>	6.00
<i>Mode</i>	6
<i>Std. Deviation</i>	0.86
<i>Minimum</i>	4
<i>Maxsimum</i>	7
<i>Sum</i>	217

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang faktor permainan tenis meja pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Permainan Tennis Meja

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$X > 7.15$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$6.29 < X \leq 7.15$	Tinggi	9	24,32%
3	$5.44 < X \leq 6.29$	Sedang	16	43,24%
4	$4.58 < X \leq 5.44$	Rendah	10	27,03%
5	$X \leq 4.58$	Sangat Rendah	2	5,41%
Jumlah			37	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang permainan Tennis Meja tampak pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul Tentang Permainan Tennis Meja

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 10 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang faktor permainan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,41% (2 siswa), kategori “rendah” sebesar 27,03% (10 siswa), kategori “sedang”sebesar 43,24% (16 siswa), kategori “tinggi” sebesar 24,32% (9 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah persentase paling besar yaitu pada kategori “tinggi” sebesar 45.95% (17 siswa). Artinya 17 siswa dari 37 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap peraturan permainan tenis meja. Diikuti pada kategori “sedang” sebesar 24,32% (9 siswa), artinya 9 siswa dari 37 siswa mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap permainan tenis meja.

Selanjutnya kategori “rendah” sebesar 24,32% (9 siswa), artinya 9 siswa dari 37 siswa mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan tenis meja. Sedangkan pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,41% (2 siswa), artinya 2 siswa dari 37 siswa mempunyai pengetahuan yang sangat rendah terhadap permainan tenis meja.

Mayoritas pengetahuan permainan tenis meja di SD 1 Wijirejo berada pada kategori tinggi, karena banyak dari siswa kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain tenis meja dan bagaimana peraturan tenis meja itu sendiri. Akan tetapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain tenis meja dan peraturan tenis meja itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran tenis meja adalah keberadaan semua guru penjas. Materi yang telah diberikan akan dipelajari oleh siswa dan dapat dijalankan dengan baik. Pembelajaran tenis meja sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana siswa dapat bermain tenis meja sesuai aturan yang ada. Dengan diberikannya materi dari guru penjas tentang permainan tenis meja diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain tenis meja.

Berdasarkan hasil penelitian instrument yang digunakan secara teori menurut Ngatman (2017: 120-121) menyatakan bahwa kelebihan dari tes banar salah adalah :

1. Seperti bentuk objektifitas tes lainnya, item B-S hasil akhir penilaian dapat menjadi objektif.
2. Perangkat item tes dapat mewakili seluruh pokok bahasan.
3. Mudah diskor dan merupakan instrument yang baik untuk mengukur

fakta dan hasil belajar langsung khususnya sasaran belajar yang memerlukan kemampuan mengingat.

4. Dibandingkan dengan bentuk tes lainya, pekerjaan penyusunan soal yang digunakan dalam tes ini relative lebih mudah.
5. Item tes B-S memiliki karakteristik yang menguntungkan, yaitu mudah dan cepat dalam menilainya.
6. Item tes B-S yang dikonstruksi secara cermat, membawa implikasi kepada siswa, yaitu waktu mengerjakan soal lebih cepat diselesaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru penjas terhadap penyampaian materi permainan tenis meja kepada siswa sangatlah penting, sehingga siswa akan mampu bermain tenis meja dengan benar. Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain tenis meja adalah siswa kurang mampu menangkap atau memahami materi yang diberikan oleh guru penjas. Selain itu dukungan dari orang tua sangat berpengaruh untuk kemajuan siswa dalam hal bermain tenis meja.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah

1. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo tentang permainan tenis meja.
2. Penelitian seharusnya ditambah dengan pembahasan melalui wawancara secara mendalam.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,41% (2 siswa), kategori “rendah” sebesar 24,32% (9 siswa), kategori “sedang” sebesar 24,32% (9 siswa), kategori “tinggi” sebesar 45,95% (17 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Faktor-faktor dalam tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul tentang permainan tenis meja, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan tenis meja
2. Dengan diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul terhadap permainan tenis meja dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tenis meja di sekolah lain.
3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap permainan tenis meja.

C. Saran-Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. (2009). Permainan Mini Tenis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2, 6.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. (2014). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Budiman & Riyanto. (2013). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2013) Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Gunawan, I. (2012). *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun.
- Gusali, R., & Sunardianta, R. (2019). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Permainan Tenis Meja. *PGSD Penjaskes*, 8(2).
- Hodges, L. (2007). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Izzaty, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kertamanah, A. (2003). *Teknik & Taktik Dasar Permainan Tenis Meja*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Kuswana, W.S. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarta.
- Ngatman. (2017). *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Grobogan: Sarnu Untung
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permatasari, D. (2017). *Buku Pintar Tenis Meja*. Jakarta : Anugrah
- Sari, I.P.T.P (2014). Tingkat Pengetahuan Tentang Pentingnya Mengonsumsi Air Mineral Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2, 10.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Simpson, P. (2014). *Teknik Bermain Ping Pong*. Bandung : Pioner Jaya.

- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- Tomoliyus. (2012). *Panduan Kepelatihan Tennis Meja Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Tomoliyus. (2017). *Sukses Melatih Keterampilan Dasar Permainan Tennis Meja Dan Penilaian*. Jawa Tengah : CV. Sarnu Untung
- Utama, A.M.B (2004). “*Kemampuan bermain Tennis Meja. Studi Korelasi Antara Kelincahan dan Kemampuan Pukulan Dengan Kemampuan Bermain Tennis Meja*” Laporan Penelitian. Yogyakarta: FIK UNY
- W. S. Winkel. (2014) *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Sketsa.
- Widiyanto, M. Hamid Anwar dan Herka Maya Jatmika. (2015). Uji Falsifikasi Relevansi Konsep Dan Praktis Instrument Tkji (Tes Kebugaran Jasmani Indonesia) Serta Penyusunan Model Tes Bagi Anak-Anak (6 - 9 Tahun). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2, 11.

Lampiran 1

Soal Instrumen Penelitian

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 WIJIREJO KECAMATAN PANDAK KABUPATEN BANTUL TERHADAP PERMAINAN TENIS MEJA”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta didik di SD Negeri 1 wijirejo. Atas perhatiannya, diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Identitas Diri

Nama :

Kelas :

Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti

Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

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

Contoh:

No.	Pernyataan	B	S
1.	Permainan tenis meja menggunakan lapangan yang berbentuk lingkaran.		✓

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

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

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

Lampiran 2
Tabel Data Penelitian

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

21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
22	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20
24	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	23
27	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	19
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
29	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	16
30	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	18
32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21
33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	22
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	22
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	22
36	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21
37	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
	36	34	26	26	34	33	19	35	35	34	33	28	25	35	15	27	34	29	36	36	22	36	23	29	35	763

Lampiran 3. Deskriptif Statistik

HASIL STATISTIK DESKRIPTIF

Statistics

Tingkat Pengetahuan Siswa

N	Valid	37
	Missing	0
Mean		20.62
Median		21.00
Mode		22
Std. Deviation		2.190
Minimum		13
Maximum		23
Sum		763

Statistics

		Peralatan	Pengetahuan Teknik	Permainan
N	Valid	37	37	37
	Missing	0	0	0
Mean		8.65	6.11	5.86
Median		9.00	6.00	6.00
Mode		9	7	6
Std. Deviation		1.111	1.308	.855
Minimum		5	2	4
Maximum		10	8	7
Sum		320	226	217

HASIL KATEGORISASI

Tingkat Pengetahuan Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	17	45.95	45.95	45.95
	Sedang	9	24.32	24.32	70.27
	Rendah	9	24.32	24.32	94.59
	Sangat Rendah	2	5.41	5.41	100.00
	Total	37	100.00	100.00	

Peralatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	7	18.92	18.92	18.92
	Sedang	18	48.65	48.65	67.57
	Rendah	11	29.73	29.73	97.30
	Sangat Rendah	1	2.70	2.70	100.00
	Total	37	100.00	100.00	

Pengetahuan Teknik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	18	48.65	48.65	48.65
	Sedang	8	21.62	21.62	70.27
	Rendah	7	18.92	18.92	89.19
	Sangat Rendah	4	10.81	10.81	100.00
	Total	37	100.00	100.00	

Permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	9	24.32	24.32	24.32
	Sedang	16	43.24	43.24	67.57
	Rendah	10	27.03	27.03	94.59
	Sangat Rendah	2	5.41	5.41	100.00
	Total	37	100.00	100.00	

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas



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 : 445/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

23 November 2020

Yth. Kepala SD Negeri 1 Wijirejo

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

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 17604221003
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul Terhadap Permainan Tennis Meja
Waktu Penelitian : 30 November - 7 Desember 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.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudit Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

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

Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari SD



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SD 1 WIJIREJO
KORWIL BIDIK KECAMATAN PANDAK
Alamat : Kadek, Wijirejo, Pandak, Bantul. Kode Pos 55761

SURAT KETERANGAN
IZIN PENELITIAN
Nomor : 01/ SK WJR/XI/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SARJILAH, S.Pd
NIP : 19700214 199102 2 001
Pangkat/Gol. Ruang : IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD 1 Wijirejo

Dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : NUGROHO PUJI SANTOSO
NIM : 17604221003
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani- SI
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo
Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul Terhadap Permainan
Tennis Meja
Waktu Penelitian : 30 November -7 Desember 2020

Demikian surat izin ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 27 November 2020
Kepala Sekolah

SARJILAH, S.Pd
NIP. 197002141991022001

Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi

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

Nama Mahasiswa : Nugroho Puji Santoso
NIM : 17604221003
Program Studi : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Jurusan : PGSD Penjas
Pembimbing : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	24-Agustus-2020	Penyusunan proposal skripsi per-mahasiswa	ye
2	21-Sept-2020	Revisi Bab I.	ye
3	13-Nov-2020	Revisi Bab II + kerangka Bab 3.	ye
4	23-Nov-2020	Revisi Bab 3, skema bab 3 dan bab 4	ye
5	28-Desember	Konfirmasi data	ye
6	1 Januari	Siapa Bab IV & V	ye
7	-	Perbaiki Bab IV terutama ps pembahasan	ye
8	-	Siapa dan logika siapa ke lampiran? ya	ye
9	12-1-2021	Revisi dan baik jika ada siap silahkan daftar ulang	ye

Dosen Pembimbing

Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.
NIP. 195811011986031002

Mengetahui
Koord.Prodi PGSD-Penjas

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

Lampiran 7. Surat Permohonan Dosen Pembimbing



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

9 Juli 2020

Kpd Yth Saudara. Nugroho Puji Santoso NIM 17604221003

Mahasiswa Prodi PGSD Penjas

Dengan hormat,

Berdasarkan surat saudara tentang permohonan judul penulisan Tugas Akhir Skripsi. Kami menyetujui judul Tugas Akhir Skripsi saudara dengan:

Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Wijirejo
Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul terhadap Permainan
Tenis Meja.

Dosen Pembimbing : Drs. R. Sunardianta, M.Kes.

Selanjutnya saudara bisa segera menghubungi dosen pembimbing untuk memulai proses bimbingan dengan menyertakan judul, permasalahan singkat dan metode penelitian.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Koorprodi PGSD Penjas

Dr. Hari Yulianto, M. Kes

NIP 19670701 199412 1 001

Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian





