

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENIS MEJA
MELALUI MEDIA DINDING SDN 2 KAPUAS HULU
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

ARTIKEL PENELITIAN

31/f18
Henri, S.Pd, M.Si
Corrected
Edited
Uploaded

OLEH:

MURSIDI
NIM F1104151616



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2018**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENIS MEJA
MELALUI MEDIA DINDING SDN 2 KAPUAS HULU
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH:

**MURSIDI
NIM F1104151016**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2018**

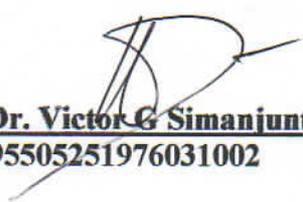
**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENIS MEJA
MELALUI MEDIA DINDING SDN 2 KAPUAS HULU
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

ARTIKEL PENELITIAN

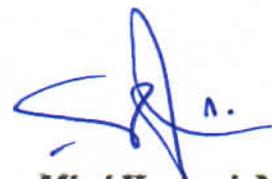
**MURSIDI
NIM F1104151016**

Disetujui oleh:

Pembimbing I


Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP 195505251976031002

Pembimbing II


Mimi Haetami, M.Pd
NIP197505222008011007

Mengetahui



Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan


Eka Supriatna, M.Pd
NIP197711122006041002

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENIS MEJA
MELALUI MEDIA DINDING SDN 2 KAPUAS HULU
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Mursidi, Victor G Simanjuntak, Mimi Haetami,
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN
e-mail:geri17021993@gmail.com

Abstract:

The problem in this research is how to improve the learning result of table tennis through the wall media on the students of class V SDN 2 Nanga Dangkan Silat Hulu District Kapuas Hulu Regency ?. The purpose of this study is to determine the increase in learning outcomes of playing table tennis in the students class V SDN 2 Nanga Dangkan Silat Hulu District Kapuas Hulu regency through the application by modifying the replaced opponent with the wall. This study uses classroom action research which is the basis for improving the learning that will be produced, with the following steps: 1) Planning; 2) implementation; 3) observation; 4) reflection; Subjects in use as many as 21 students. Data were collected by questionnaire / questionnaire and test each cycle. From the results of the study In the preliminary test before the action was seen that the value of learning table tennis blow averaged 65.29 class and the number of percentage of classical completeness reached only 14.29%. In the first cycle action with learning method using wall media at learning table tennis punch obtained the average value of class 72.14 percentage of classical completeness 61.90%. In the second cycle action with the game gamepakaranjang can improve learning long jump style squat obtained average learning outcomes 77 with classical completeness increased by 96% and the value of student activity observation the better. In the second cycle action with learning method using wall media at learning table tennis punch in table tennis material obtained grade average value that is 77,62 the percentage of classical completeness also increase until reach 90,48% and observation value of student activity is better.

Keywords: *Learning outcomes, Table tennis, Media, Wall.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan program pengajaran yang sangat penting dalam pembentukan kebugaran para peserta didik. Pembelajaran olahraga dan kesehatan ini diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat beraktivitas olahraga agar tercipta generasi muda yang sehat dan kuat. Pendidikan jasmani dan kesehatan yang diajarkan di sekolah-sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai hal diantaranya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, permainan, dan cabang olahraga terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina fisik, perkembangan watak, keterampilan gerak, kepribadian yang harmonis dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP, 2009: 3) salah satunya menyebutkan bahwa Misi Pendidikan adalah melaksanakan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif,

Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM). Seorang guru bisa memodifikasi alat pembelajaran dan dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran.

Salah satu olahraga permainan yang masuk dalam materi Kompetensi Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani di SDN 2 Nanga Dangkan adalah tenis meja. Di dalam permainan tenis meja ada beberapa teknik yang perlu dipelajari yaitu cara memegang bet, memukul, dan cara berdiri. Pada pertemuan kali ini akan diajarkan cara bermain tenis meja di SDN 2 Nanga Dangkan. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar-mengajar yang bersifat klasikal akan menghadapi permasalahan yang heterogen terhadap kemampuan peserta didik. Dimana kurangnya kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani di dalam mengemas materi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap sebagai penyebabnya, sehingga banyak dari siswa yang tidak yang tidak tuntas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 70. Untuk itu dituntut seorang guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai berbagai model atau pendekatan pembelajaran praktik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Hasil dari pengamatan proses pembelajaran tenis meja pada peserta didik kelas V SDN 2 Nanga Dangkan belum berjalan dengan baik, masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan teknik dasar permainan tenis meja, dalam proses pembelajaran bermain tenis meja pada peserta didik kelas V banyak peserta didik yang belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, masih banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan gerakan teknik bermain tenis meja. Dari 21 peserta didik hanya ada tiga peserta didik yang mampu bermain tenis meja.

Dalam proses pembelajaran permainan tenis meja pada peserta didik

kelas V SD Negeri 2 Nanga Dangkan, yang dilakukan guru sebagai penulis selama 1 tahun banyak peserta didik yang belum bisa bermain tenis meja. Pembelajaran tenis meja yang dilakukan sebelumnya yaitu pembelajaran tanpa modifikasi alat pembelajaran, yaitu dengan menggunakan alat yang sebenarnya.

Dari uraian permasalahan di atas guru pendidikan jasmani SDN 2 Nanga Dangkan sebagai penulis berencana mengupayakan peningkatan proses belajar mengajar bermain tenis meja di SDN 2 Nanga Dangkan dengan pendekatan pembelajaran melalui modifikasi alat atau sarana prasarana pembelajaran yang kenyataannya belum dicoba oleh guru pendidikan jasmani pada umumnya, yaitu dengan penggunaan modifikasi meja yang diganti dengan lantai yang bertujuan agar mempermudah dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bermain tenis meja akan menjadi lebih aktif, termotivasi dan menambah kemampuan bermain tenis meja. Sehingga dengan demikian maka setiap pembelajaran materi tenis meja yang dilakukan di SDN 2 Nanga Dangkan akan lebih maksimal diserap dan dikuasai oleh peserta didik. Adapun masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar tenis meja melalui media dinding pada peserta didik kelas V SDN 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu Tahun Ajaran 2016/2017 ?. Ruang lingkup penelitian dilakukan untuk membatasi permasalahan yang terlalu luas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada tingkat kemampuan pukulan tenis meja peserta didik kelas V di SDN 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bermain tenis meja pada peserta

didik kelas V SDN 2 Nanga Dangan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu tahun pelajaran 2016/2017 melalui penerapan dengan memodifikasi lawan main yang di ganti dengan dinding

Program pembelajaran harus dirancang terlebih dahulu oleh guru dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulannya (Aunrahman, 2012 : 34-35). Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan belajar. Itulah sebabnya dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang dipakai untuk tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu pembelajaran memusatkan perhatian pada “Bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “Apa yang dipelajari peserta didik” (Uno, 2011:2).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006: 5). Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor (Munadi, 2010: 2). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk yaitu perubahan pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan individu yang belajar.

Tenis meja merupakan sebuah permainan yang sederhana. Gerakan-gerakan yang dilakukan dalam olahraga ini adalah konsisten memukul, mengarahkan dan menempatkan bola ke meja lawan dan diharapkan pihak lawan tidak dapat mengembalikan bola. Pada awalnya permainan ini menggunakan bola karet, kemudian menggunakan gabus dan karet tiruan (Salim, 2008: 9). Permainan tenis meja mulai masuk di Tanah Air kita kurang lebih pada tahun 1930. Olahraga ini dibawa oleh para pengusaha atau pedagang yang datang dari negeri belanda. Pada waktu itu

permainan ini hanya dimainkan oleh keluarga-keluarga belanda dan suatu kelompok masyarakat tertentu yaitu dari golongan Bhinnenlands Bestuur (pamong raja). Bangsa kita yang menyenangi permainan ping-pong hanya dapat melihat dari jauh saja. Meskipun demikian olahraga ping-pong ini cepat sekali dikenal dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Sekitar tahun 1950 hingga tahun 1958 permainan ini di bawah naungan Persatuan Ping-Pong Seluruh Indonesia (PPPSI) dan baru aktif terutama di Pulau Jawa. Sesuai dengan perkembangan olahraga ping-pong yang semakin cepat di tanah air kita maka pada tahun 1958 persatuan ping-pong seluruh Indonesia namanya diubah menjadi Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia (PTMSI).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research* yang dilakukan di kelas. Menurut Suharsimi (2007: 3), penelitian tindakan kelas tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, tetapi bisa dimana saja tempatnya yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar. Jadi penelitian ini dapat dilaksanakan di laboratorium, perpustakaan, lapangan olahraga, atau di tempat kunjungan studi, yang penting di tempat itu ada sejumlah peserta didik yang sedang belajar.

Diperlukan bentuk dalam melakukan penelitian tindakan kelas agar dapat memberikan petunjuk kepada guru pada saat melakukan penelitian, sehingga menghasilkan PTK yang baik sesuai dengan yang diharapkan peneliti dan guru. Secara umum PTK dilaksanakan melalui beberapa siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu : (1) Menyusun perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*action*), (3) Mengamati

(observation), (4) Refleksi (*reflection*) dalam penelitian (Haryani, 2013 : 58).

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan ketrampilan teknik dasar bermain tenis meja pada siswa kelas V SDN 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu tahun ajaran 2016/2017. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian direncanakan dalam 2 siklus. Dan pada masing-masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan interpretasi, serta analisis dan refleksi.

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini cara pengambilan subyek penelitian ini adalah menggunakan teknik total sampling. Disebut demikian karena jumlah sampel yang digunakan merupakan keseluruhan dari obyek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu dengan jumlah 21 peserta didik. Terdiri dari 9 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk presentase. Teknik analisis data merupakan bagian penting dalam penelitian, karena analisis data memberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Dari data yang akan diperoleh kemudian dianalisis.

Setelah data dikumpulkan dalam kategori, kemudian mencari persentase

masing-masing data dengan rumus persentase. Rumus persentase yang digunakan adalah:

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

Keterangan :

P: Persentase yang dicari

F : Frekwensi

N : Jumlah responden

(Sumber: Mukhamad Ali, 1993:186)

HASIL DAN PEMBAHASAN

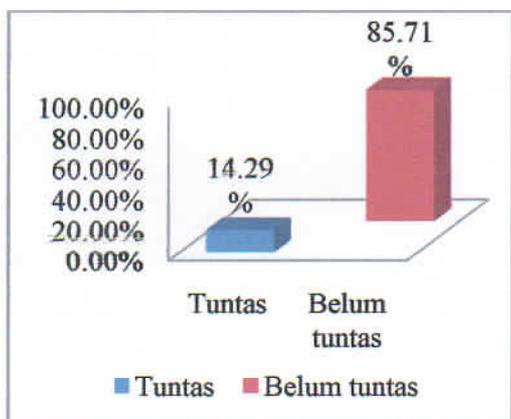
Hasil Penelitian

Peserta didik kelas VSDN 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu Tahun pelajaran 2016/2017 yang mengikuti materi pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga khususnya tenis mejadengan pendekatan melalui media dinding adalah 21 siswa. Dalam meningkatkan pembelajaran tenis mejabanyak siswa yang cenderung kurang bersemangat dan kurang tuntas dalamKKM.

Berdasarkan hasil tes pra siklus, diketahui bahwa hanya ada beberapa siswa yang sudah mampu melakukan tenis mejadengan baik atau memperoleh nilai 70 ke atas. Dari pembelajaran tenis meja hanya ada 3 siswa (14,29%) yang mencapai nilai ketuntasan yaitu 70 sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah. Dari data tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam melakukan tenis mejamasih rendah. Untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tenis meja, maka akan dilakukan upaya meningkatkan pembelajaran. Dari tes awal yang dilakukan diperoleh tingkat ketuntasan yang dapatdilihat pada tabel.1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Perolehan KKM Pada Saat Tes Awal

No.Uraian	KKM		Jumlah
	Tuntas	Belum Tuntas	
1.Gerak awal Tenismeja			
2.Gerak pelaksanaan Tenismeja	3 Orang	18 Orang	21 Orang
3.Gerak Lanjutan Tenismeja			
Persentase	14,29%	85,71%	100%



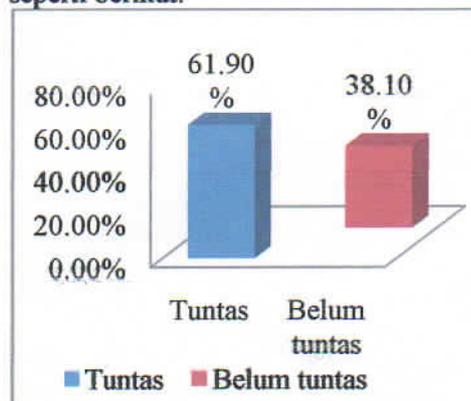
Grafik 1. Hasil Perolehan Nilai Pada Saat Tes Awal

Dari data Siklus I, siswa menunjukkan pembelajaran pukulan tenis meja dengan pendekatan pembelajaran melalui penerapan dengan memodifikasi lawan main yang di ganti dengan dinding kurang baik dengan prosentase siswa yang tuntas 61,90% atau 13 siswa yang tuntas sedangkan siswa yang belum tuntas 38,10% atau sekitar 8 siswa. Pada akhir pembelajaran peneliti dan siswa sama-sama menyimpulkan pelajaran. Diakhir pertemuan siklus 1 peneliti member tes hasil belajar sebagai evaluasi terhadap siswa. Hasil tes perolehan nilai tersebut terdapat pada tabel.2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Perolehan KKM Pada Saat Siklus I

No.Uraian	KKM		Jumlah
	Tuntas	Belum Tuntas	
1.Gerak awal Teni meja			
2.Gerak pelaksanaan Tenismeja	13Orang	8Orang	21Orang
3.Gerak lanjutan Tenis meja			
Persentase	61,90%	38,10%	100%

Dari tabel di atas pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 72,14 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 61,90% atau 13 siswa yang tuntas sedangkan siswa yang belum tuntas 38,10% atau sekitar 8 siswa, yang dapat digambarkan dalam bentuk grafik seperti berikut.



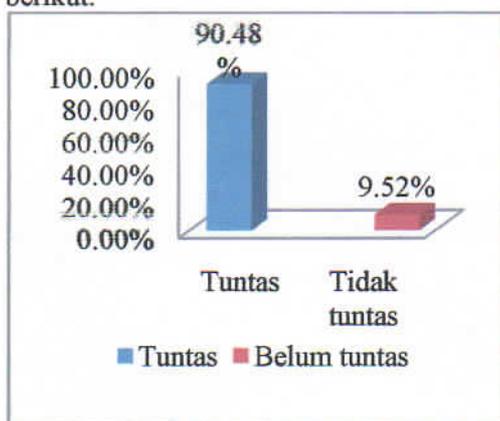
Grafik 2. Hasil Perolehan Nilai Pada Saat Siklus I

Berdasarkan hasil diskripsi Siklus II, hasil belajar kelas VSDN 2 Nanga Dangan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu setelah diberikan Tindakan II adalah sejumlah 19 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 2 siswa tidak tuntas. Dengan persentase ketuntasan 90,48%. Untuk lebih jelasnya hasil pembelajaran siswa pada siklus II dari 2 X pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perolehan KKM Pada Saat Siklus II

No.Uraian	KKM		Jumlah
	Tuntas	Belum Tuntas	
1. Gerak awal Tenis meja			
2. Gerak pelaksanaan Tenis meja	19 Orang	2 Orang	21 Orang
3. Gerak lanjutan Tenis meja			
Persentase	90,48%	9,52%	100%

Dari tabel di atas pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 77,62 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 90,48% atau 19 siswa yang tuntas sedangkan siswa yang belum tuntas 9,52% atau sekitar 2 siswa. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi pukulan tenis meja dengan memodifikasi lawan main yang di ganti dengan dinding sudah baik. Dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Grafik 3. Hasil Perolehan Nilai Pada Siklus II

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran pukulan tenis meja dengan pendekatan memodifikasi lawan main yang di ganti dengan dinding pada siswa kelas VSDN 2 Nanga Dangkan

Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu.

Pada kondisi awal diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya 3 siswa (14,29%) dan yang belum tuntas 18 siswa (85,71%) belum tuntas. Pada akhir siklus I menjadi 61,90% atau 13 siswa yang tuntas sedangkan siswa yang belum tuntas 38,10 % atau 8 siswa. Pada akhir siklus II meningkat menjadi 19 siswa (90,48%) Sampai akhir pertemuan terdapat 2 siswa (9,52%) yang belum tuntas.

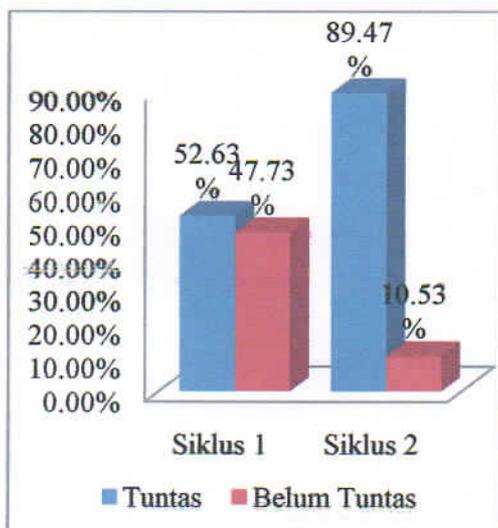
Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan I dan II dapat disimpulkan bahwa metode belajar menggunakan media dinding pada hasil belajar tenis meja dapat meningkatkan pembelajaran belajar tenis meja pada siswa kelas V SDN 2 Nanga Dangkan Kecamatan Silat Hulu Kabupaten Kapuas Hulu berhasil dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi siklus I dan siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan pembelajaran yang terlihat selama penelitian.

Pembelajaran dengan metode belajar menggunakan media dinding pada pembelajaran pukulan tenis meja dapat meningkatkan hasil pukulan tenis meja dalam olahraga tenis meja. Hasil penelitian sebelum diberi tindakan, nilai rata-rata kelas sebesar 65,29 dengan siswa yang tuntas belajar sebanyak 3 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 21 siswa. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan metode menggunakan media dinding pada pembelajaran tenis meja pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,14 dengan jumlah yang tuntas 13 siswa dan yang belum tuntas 8 siswa. Pada siklus II Nilai rata-rata kelas semakin meningkat lagi hingga mencapai 77,62 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dan yang belum tuntas 2 siswa.

Hal tersebut berarti pembelajaran dengan menggunakan media dinding pada pembelajaran pukulan tenis meja dapat meningkatkan pembelajaran siswa pada pokok bahasan tenis meja dalam materi pukulan (*stroke*). Berdasarkan hasil refleksi siklus I dan siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan pembelajaran yang terlihat selama penelitian dengan mudah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi dari Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

No. Uraian	KKM		Jumlah
	Tuntas	Belum Tuntas	
1. Gerak awal pukulan tenis meja	13 Orang	8 Orang	21 Orang
2. Gerak pelaksanaan pukulan tenis meja	(Siklus I)	(Siklus I)	(Siklus I)
3. Gerak lanjutan pukulan tenis meja	19 Orang	2 Orang	21 Orang
	(Siklus II)	(Siklus II)	(Siklus II)
Persentase Siklus I	61,90%	38,10%	100%
Persentase Siklus II	90,48%	9,52%	100%



Grafik 4. Hasil Perolehan Nilai Pada Siklus I dan siklus II

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu: 1) Pada tes awal sebelum diberikan tindakan terlihat bahwa nilai rata-rata kelas 65,29 dan jumlah persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 14,29% . 2) Pada tindakan siklus I dengan metode belajar menggunakan media dinding pada pembelajaran pukulan tenis meja diperoleh nilai rata-rata kelas 72,14 persentase ketuntasan klasikal 61,90%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari tes awal baik dari segi rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar. 3) Pada tindakan siklus II dengan metode belajar menggunakan media dinding pada pembelajaran pukulan tenis meja dalam materi tenis meja diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 77,62 jumlah persentase ketuntasan klasikal juga semakin meningkat hingga mencapai 90,48% dan nilai observasi aktivitas siswa semakin baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut: 1) Guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pelajaran pendidikan jasmani hendaknya tidak terbatas kepada salah satu gaya mengajar. Pemilihan gaya mengajar hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. 2) Penelitian ini memberikan pengalaman pada siswa dalam memacu perkembangan pembelajaran pukulan tenis meja dalam psikomotorik, kognitif, dan afektif. 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pijakan bagi guru pendidikan jasmani untuk memperbaiki dan memberikan media pembelajaran melalui penerapan dengan memodifikasi lawan main dengan dinding dalam proses belajar mengajar. 4) Pemberian media pembelajaran melalui penerapan dengan memodifikasi lawan main yang di ganti dengan dinding diharapkan

menjadikan siswa berpikir lebih kreatif dan berani dalam mengeksplorasi gerakan yang menurutnya benar dan tepat.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Salim. (2008). *Buku Pintar Tenis Meja*. Bandung: Nuansa.
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anni. (2006). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta : Familia
- Aunurrahman, (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:
- Alfabeta Djamarah & Aswan. (2010). *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas (untuk guru mata pelajaran dan guru kelas)*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Haryani. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas (sebagai pengembangan profesiguru)* Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Hamzah B. Uno. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mukhamad Ali. (1993). *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press
- Munadi. (2010). *Penilaian Pembelajaran Penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.