

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN TENIS MEJA
SISWA KELAS VI SDN 09 RUMBAI PEKANBARU**

Nofita

hj.nofitairzal@gmail.com

SD Negeri 09 Rumbai Pekanbaru

ABSTRACT

The result of fifth grade students' learning sport from SDN 09 Rumbai Pekanbaru was still low because the method used did not suitable with learning materials. Because of that problem, researcher used direct instructional model in learning table tennis games that could improve the result of fifth grade students' learning table tennis from SDN 09 Rumbai Pekanbaru. After applying direct instructional model, it could be seen from the teacher's activity that increased in the first cycle from the first meeting (70%) to the second meeting (75%), and in the second cycle also increased from 85% in the third meeting to 95% in the fourth meeting. The students' activity also increased in the first cycle from 60% in the first meeting to 75% in the second meeting, and in the second cycle also increased from 90% in the third meeting to 95% in the fourth meeting. In the last exam in first cycle average of the students' learning result increased 2.06 point from based score 69.87 to 72.93. In the last exam in second cycle increased 6.94 point from first cycle to 79.87. From the data analysis, the teacher's activities, the students' activities, and the result of students' learning increased. So, it could be concluded that applying direct instructional model increased the result of fifth grade students' learning sport from SDN 09 Rumbai Pekanbaru.

Key words: direct instructional model, table tennis games.

PENDAHULUAN

Tujuan umum pendidikan olahraga di jenjang Sekolah Dasar yaitu mempersiapkan siswa agar sanggup melakukan kegiatan pembinaan jiwa dan raga dalam kehidupan yang selalu berkembang, melalui kegiatan berlatih dan bertindak atas dasar pemikiran rasional, cermat, efektif, dan efisien, serta mempersiapkan dan menerapkan kemampuan berolahraga dalam kehidupan sehari-hari. Dalam olahraga, setiap konsep yang dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam ingatan dan tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal yang bersifat ingatan akan mudah dilupakan siswa.

Melihat pentingnya olahraga seharusnya peneliti berupaya mencapai

tujuan tersebut dengan berbagai metode yang secara ideal seharusnya diawali dengan mengenalkan konsep dasar (kognitif) kepada siswa sejak duduk di Sekolah Dasar, sehingga siswa punya pondasi yang kuat untuk melakukan kegiatan olahraga. Peneliti telah melakukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut, diantaranya dengan metode ceramah, membebaskan siswa bermain namun sampai saat ini hasilnya belum optimal.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar di kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru, keterampilan olahraga yang diperoleh siswa pada semester I tahun pelajaran 2008/2009 masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan siswa Kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru pada semester I Tahun 2008/2009, seperti pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Keterampilan Olahraga Semester Ganjil Kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru Tahun Pelajaran 2008/2009

Materi pokok	Jumlah Siswa	Rata-rata Keterampilan Siswa	Kategori
Permainan Tenis Meja	30 siswa	69,87	Cukup

Dari tabel 1 di atas terlihat bahwa rata-rata keterampilan olahraga siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru khususnya permainan tenis meja dalam kategori cukup yaitu 69,87. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran olahraga yang dilakukan di kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru belum berjalan secara optimal. Rendahnya keterampilan siswa Kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru ini disebabkan oleh:

1. Peneliti menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah.
2. Peneliti pernah mengubah gaya pembelajaran dengan menerapkan metode belajar kelompok, namun dalam kelompok tersebut tidak tercipta kerjasama.

Adapun gejala-gejalanya adalah sebagai berikut:

1. Siswa tidak mau bertanya tentang materi yang belum mereka pahami.
2. Siswa merasa tidak terlibat dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut perlu adanya model pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan olahraga siswa. Dari kenyataan di atas peneliti ingin mencoba untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Pembelajaran langsung merupakan suatu model pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari dan menguasai keterampilan dasar. Pembelajaran langsung dirancang khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana

melakukan sesuatu dengan pengetahuan tentang sesuatu yang diajarkan selangkah demi selangkah.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan permainan tenis meja siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan Permainan tenis meja siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran yang bersifat *teacher center*. Menurut Arends dalam Trianto (2009:41), model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan melakukan sesuatu. Selain itu model pembelajaran langsung ditujukan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Pembelajaran langsung menurut Kardi dalam Trianto (2009:43) dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh peneliti kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga peneliti dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Jadi, menurut peneliti pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, namun dalam pelaksanaannya guru tidak terus bicara,

tetapi guru hanya memberi informasi pada bagian atau saat-saat diperlukan. Misalnya pada permulaan pelajaran, pada topik yang baru, pada waktu memberikan contoh gerakan dan sebagainya, selanjutnya siswa diminta untuk mempraktikkan di lapangan.

Tenis meja adalah suatu cabang olahraga yang tidak mengenal batas umur, anak-anak maupun orang dewasa dapat bermain bersama. Dapat dianggap sebagai acara rekreasi, dapat juga dianggap sebagai olahraga atletik yang harus ditanggulangi dengan bersungguh-sungguh. Tetapi kalau kita ingin menguasai tenis meja sebagai olahraga, maka mau tak mau kita harus mempelajari dan memahami berbagai *stroke* (pukulan) yang ada, kita harus menguasai juga berbagai *style* permainan yang utama, tak mungkin bermain tenis meja dengan baik tanpa mengetahui dasar-dasarnya. Berawal dari sebuah permainan yang bersifat rekreasi, tenis meja menjadi olahraga serius yang turut dilombakan di ajang olimpiade. Peminatnya pun tak sebatas pada para atlet tenis meja, tetapi merambah juga hingga ke klub atau perkumpulan nonformal di masyarakat. Sejarah tenis meja sendiri berawal di Inggris. Situs *pongworld* menyebutkan bahwa tenis meja dimulai sebagai hobi sosial di Inggris yang mencuat akhir 1800-an. Meja makan dan bola yang terbuat dari gabus menjadi perangkat pertama yang digunakan. Boleh jadi mereka menyebut permainan itu sebagai *gossima*, *flim-flam*, atau ping-pong. Tenis meja adalah suatu permainan yang menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring (*net*) yang menggunakan bola kecil yang terbuat dari *celluloid* dan permainannya menggunakan pemukul atau yang disebut *bet* (Depdiknas, 2003 : 3).

Seiring dengan pergantian waktu, permainan itu pun mengalami sejumlah perubahan di Inggris. Belakangan, ada yang memperkenalkan bola *seluloid* pada permainan itu, sedangkan yang lain menambahkan karet pada *bet* yang terbuat dari kayu. Namun, belakangan seperti dilansir situs *geocities.com*, olahraga ini

juga populer di Amerika Serikat (AS) sekitar 1900-an. Sayangnya, permainan ini mulai kehilangan popularitas. Tapi secara bersamaan muncul satu gerakan simultan yang dimulai dari sejumlah kawasan di dunia berupaya menghidupkan kembali tenis meja sebagai olahraga serius pada 1922.

Hasilnya, terbentuklah Federasi Tenis Meja Internasional (ITTF) yang terdiri atas 140 negara anggota pada 1926. ITTF juga menjadi sponsor individu dan tim yang bermain di kejuaraan dunia yang diselenggarakan dua tahun sekali. Olahraga ini pun segera menyebar ke Jepang dan negara Asia lain. Jepang pun mendominasi olahraga tersebut pada 1950-1960-an. Namun, Cina langsung mengejar ketertinggalan. Sekitar 1960-an dan 1970-an, Cina menguasai sendiri tenis meja. Tapi, setelah tenis meja menjadi cabang olahraga yang dilombakan di olimpiade pada 1980-an, negara lain seperti Swedia dan Korea Selatan turut masuk dalam jajaran papan atas dunia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Supardi dkk dalam E. Mulyasa (2000:11) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh peneliti, bersama peserta didik dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hopkins dalam Masnur Muslich (2009:8) menyatakan PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus dengan 4 (empat) tahapan yang akan dilalui pada setiap siklusnya,

yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum rincian dari kegiatan siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan akhir siklus, dan siklus kedua terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan akhir siklus.

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Rumbai Pekanbaru. Waktu pelaksanaan dimulai pada bulan Februari sampai Maret 2013. Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 09 Rumbai Pekanbaru, sebanyak 30 orang siswa yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Teknik tes digunakan untuk melihat keterampilan siswa dalam bermain tenis meja.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data aktivitas guru dan siswa serta data keterampilan tenis meja siswa. Data aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$NA = \frac{S}{T} \times 100 \%$$

Keterangan :

NA = Nilai Aktavitas

S = Skor yang diperoleh

T = Banyak aktivitas yang diamati

Adapun interval kategori aktivitas peneliti dan siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Interval Kategori Aktivitas Peneliti dan Siswa

No	Persentase Interval	Kategori
1	80 – 100	Amat Baik
2	70 – 79	Baik
3	60 – 69	Cukup
4	45 – 59	Kurang
5	< 44	Amat Kurang

Rasyid Harun dan Mansur (2008 : 21)

Untuk menganalisis keterampilan siswa bermain tenis meja, peneliti menggunakan rumus:

a. Menentukan teknik penskoran hasil tes:

$$HB = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Penskoran menggunakan rumus berguna untuk melihat peningkatan keterampilan siswa setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran langsung.

b. Menentukan nilai rata rata kelas:

$$NR = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Keterampilan siswa dikatakan meningkat jika keterampilan siswa meningkat dari skor awal ke skor setelah tindakan. Untuk menentukan kategori peningkatan keterampilan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3. Interval Kategori Keterampilan Siswa

No	Rata-rata interval	Kategori
1	85 – 100	Amat baik
2	70 – 84	Baik
3	56 – 69	Cukup
4	< 56	Kurang

Ngalim Purwanto (2008:112)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan persiapan dengan menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peneliti, lembar observasi aktivitas siswa, pedoman penilaian keterampilan olahraga. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran langsung selama 4 kali pertemuan.

Aktivitas Guru dan Siswa

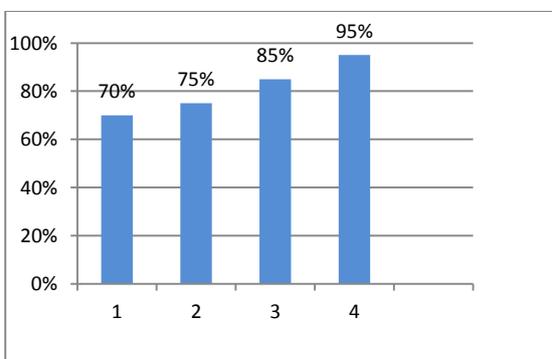
Aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung, dilakukan observasi pada setiap proses pembelajaran berlangsung. Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa dilakukan dengan mengamati aktivitas yang dilakukan guru dan siswa yang telah dikumpulkan dengan berpedoman kepada lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Kegiatan observasi aktivitas guru siklus I dan II dapat digambarkan seperti dalam tabel berikut.

Tabel 4. Aktivitas Guru Siklus I dan II Selama Proses Pembelajaran

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
Jumlah	14	15	17	19
Persentase	70%	75%	85%	95%
Kategori	B	B	SB	SB

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa persentase aktivitas guru pada pertemuan 1 siklus I adalah 70% (baik) dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 75% (baik). Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 85% (sangat baik) dan pada pertemuan 4 meningkat menjadi 95% (sangat baik). Berdasarkan tabel 4 dapat kita lihat peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II. Dari keseluruhan peningkatan aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Persentase Aktivitas Guru pada Setiap Pertemuan

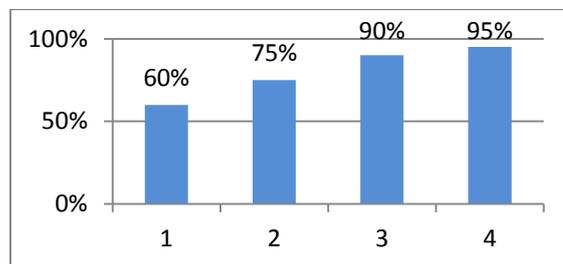
Kegiatan observasi aktivitas siswa siklus I dan II dapat digambarkan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 5. Aktivitas Guru Siklus I dan II Selama Proses Pembelajaran

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
Jumlah	12	15	18	19
Persentase	60%	75%	90%	95%
Kategori	C	B	SB	SB

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa pada pertemuan 1 siklus I adalah 60% (cukup) dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 75% (baik). Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 90% (sangat baik) dan pada pertemuan 4 meningkat menjadi 95% (sangat baik). Pada pertemuan kedua siklus II aktivitas siswa sudah sesuai dengan yang direncanakan dan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan bermain tenis meja siswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan pada aktivitas siswa setiap pertemuan.

Berdasarkan Tabel 5 dapat kita lihat peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Dari keseluruhan peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada grafik di berikut ini.



Gambar 2. Grafik Persentase Aktivitas Siswa pada Setiap Pertemuan

Keterampilan Siswa

Berdasarkan hasil ulangan akhir siklus I dan hasil ulangan akhir siklus II, dapat disajikan analisis rata-rata keterampilan siswa Kelas VI SDN 09

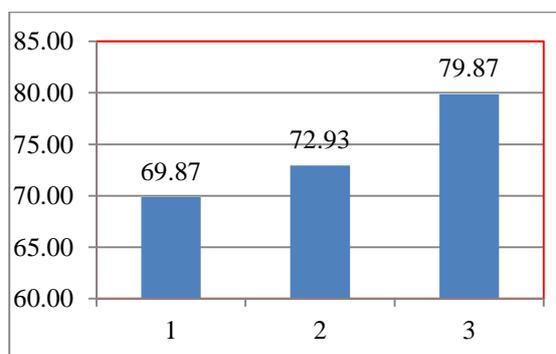
Rumbai Pekanbaru pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Rata-rata Nilai
Keterampilan Siswa

Tahap	Nilai Rata-Rata	Peningkatan
Skor Dasar	69,87	2,06 Poin
Ulangan Akhir Siklus I	72,93	
Ulangan Akhir Siklus II	79,87	6,94 Poin

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata skor dasar adalah 58,51 dan pada ulangan akhir siklus I mengalami peningkatan 14,08 poin menjadi 72,59. Pada ulangan akhir siklus II mengalami peningkatan 10,37 poin menjadi 82,96. Dari analisis data terjadi peningkatan keterampilan siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Untuk lebih jelasnya dapat lihat grafik keterampilan siswa pada siklus I dan II di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Peningkatan
Keterampilan Siswa

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang diperoleh selama tindakan, skor tes keterampilan siswa setelah tindakan yaitu pada ulangan akhir siklus I dan ulangan akhir siklus II lebih baik dari pada skor dasar keterampilan siswa sebelum tindakan. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran olahraga dapat

meningkatkan keterampilan bermain tenis meja siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru. Dari lembar observasi pada awal pertemuan siswa masih belum bisa mengikuti model pembelajaran langsung yang diterapkan, tetapi pada pertemuan selanjutnya siswa sudah mulai memahami dan mengikuti model pembelajaran langsung yang diterapkan. Dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran, siswa berusaha memahami materi ajar yang diberikan serta bertanya kepada peneliti jika ada aktivitas yang tidak dimengerti.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran tenis meja di kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru, terlihat sebagian siswa bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, di mana melalui tahapan (fase) pada model pembelajaran langsung yang diterapkan dan peneliti mendemonstrasikan semua aktivitas yang diajarkan agar lebih dikenal oleh siswa.

Kelemahan proses pembelajaran siklus I, hal ini disebabkan karena:

1. Siswa masih belum mengamati pelajaran dengan serius.
2. Peneliti masih terlihat aktif dan sebagian besar siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari siswa yang aktif hanya siswa yang memiliki kemampuan yang lebih baik.
3. Siswa masih ada yang malu untuk mengemukakan pendapatnya, baik bertanya ataupun memperagakan kemampuan yang telah dimiliki.
4. Siswa masih ada yang bermain sehingga hasil pembelajaran tidak maksimal.

Kelebihan pada siklus I siswa bersemangat belajar ketika memperhatikan demonstrasi yang dilakukan peneliti, siswa selalu siap dalam mengikuti pelajaran, ini dapat dilihat dari ketepatan dan kesiapan siswa sebelum masuk ruangan belajar.

Langkah yang diambil untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan dalam proses pembelajaran, maka peneliti menjelaskan kembali setiap ulangan akhir

siklus I pada siklus II, membiasakan siswa lebih aktif di dalam kelompok belajar dan membangkitkan rasa percaya diri siswa agar lebih berani dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II peneliti menginformasikan tentang teknik dasar melakukan servis melalui peragaan langsung. Peneliti menjelaskan materi, membentuk kelompok. Masing-masing kelompok memperagakan keterampilan yang telah dimilikinya. Melalui tanya jawab siswa bersama peneliti menyimpulkan pelajaran. Peneliti memberikan latihan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan umpan balik. Pada siklus II ini siswa sudah terbiasa dengan proses pembelajaran. Siswa mulai berani untuk melakukan setiap gerakan. Hasil ulangan akhir siklus I dan siklus II telah menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam pengetahuan dan pemahaman tentang permainan tenis meja. Berdasarkan hasil ulangan akhir siklus I dan siklus II terjadi peningkatan keterampilan siswa.

Kesimpulan dari proses pembelajaran siklus II adalah keterampilan siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari keterampilan siswa yang meningkat, sudah baiknya peneliti dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan analisis hasil penelitian siklus I dan siklus II diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas yang dilakukan peneliti dan siswa sudah terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran.

Peneliti sudah mengetahui cara menanamkan konsep pembelajaran dan siswa bukan hanya sekedar menerima informasi dari peneliti tetapi juga ikut terlibat langsung secara aktif. Dari analisis keterampilan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan bermain tenis meja siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan bermain tenis meja siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru, hal ini dapat dilihat pada data di bawah ini :

1. Aktivitas guru pada pertemuan 1 siklus I persentasenya adalah 70% (baik) dan pada pertemuan 2 meningkat 5% menjadi 75% (baik). Rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 72,5% (baik). Pada siklus II pertemuan 3 meningkat 10% dari 75% (baik) menjadi 85% (sangat baik) dan pada pertemuan 4 meningkat 10% dari 85% (sangat baik) menjadi 95% (sangat baik). Rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus II adalah 90% (sangat baik).
2. Aktivitas siswa pada pertemuan 1 siklus I adalah 60% (cukup) dan pada pertemuan 2 meningkat 15% menjadi 75% (baik). Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I adalah 67,5% (cukup). Pada siklus II pertemuan 3 meningkat 15% dari 75% (baik) menjadi 90% (sangat baik) dan pada pertemuan 4 meningkat 5% dari 90% (sangat baik) menjadi 95% (sangat baik). Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus II adalah 92,5% (sangat baik).
3. Setelah penerapan model pembelajaran langsung dilaksanakan secara maksimal dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan bermain tenis meja siswa kelas VI SDN 09 Rumbai Pekanbaru, yaitu dari rata-rata skor dasar 58,51 dan pada ulangan akhir siklus I meningkat 14,08 poin menjadi 72,59, dan pada ulangan akhir siklus II meningkat sebesar 10,37 poin menjadi 82,96.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada peneliti yang akan menerapkan model pembelajaran langsung untuk dapat menyiapkan semua perangkat pembelajaran secara sistematis.
2. Kepada peneliti yang akan menggunakan model pembelajaran langsung agar melaksanakan fase (tahap) dengan benar agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Untuk peneliti yang akan mengembangkan penelitian ini hendaknya mengkaji kembali indikator-indikator dalam penelitian dan memperluas wawasan pengetahuan khususnya mengenai keterampilan olahraga siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Sekolah Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- E. Mulyasa. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Muslich. (2009). *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. (2008). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rasyid Harundan Mansur, (2008). *Penilaian Keterampilan*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana.