

Original Article

MODEL PEMBELAJARAN PUKULAN *FOREHAND DRIVE* TENIS MEJA UNTUK SD KELAS ATAS

TABLE TENNIS FOREHAND DRIVE LEARNING MODEL FOR UPPER CLASS ELEMENTARY SCHOOL

Fatmawati¹, Nofi Marlina Siregar², Hernawan³

¹Universitas Negeri Jakarta, wati_fatma16@yahoo.com

²Universitas Negeri Jakarta, nofims@unj.ac.id

³Universitas Negeri Jakarta, hernawan.fikunj@gmail.com
(wati_fatma16@yahoo.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan olahraga tenis meja dengan cara memodifikasi pembelajaran untuk SD kelas atas. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall, dimana penelitian menggunakan 10 tahapan yaitu (1) Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*) (2) Merencanakan Penelitian (*Planning*) (3) Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*) (4) *Preliminary Field Testing* (Uji Lapangan Awal) (5) Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*) (6) *Main Field Test* (7) Revisi Hasil Uji Lapangan (*Operational Product Revision*) (8) Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*) (9) Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*) (10) Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*). Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran pukulan *forehand drive* melalui pembelajaran untuk SD kelas atas sebanyak 10 model yang telah diuji cobakan dalam kelompok kecil 15 siswasiswi kelas atas SDN 04 Pagi Cakung Barat dan uji coba kelompok besar melibatkan 30 siswa-siswi kelas atas Sekolah Dasar Negeri 08 Pagi Cakung Barat.

Kata kunci : Pembelajaran, *forehand drive*, tenis meja, SD kelas atas

ABSTRACT

This study aims to introduce table tennis by modifying learning for elementary school students. This research method uses research and development (R&D) methods according to Borg and Gall, where the research uses 10 stages, namely (1) Preliminary Study (Research and Information Collecting) (2) Planning Research (Plannin) (3) Development of Design (Develop Preliminary of Product (4) Preliminary Field Testing (Initial Field Test) (5) Revision of Main Product Revision Results (6) Main Field Test (7) Revision of Operational Product Revision (8) Feasibility Test (Operational Field Testing) (9) Final Revision of Final Product Revision Results (10) Dissemination and Implementation of the Final Product (Dissemination and Implementation) The results of this study produce a product in the form of forehand drive learning model through learning for upper elementary school as many as 10 models which has been tested in small groups of 15 high school students at SDN 04 Pagi Cakung Barat and large group trials involving 30 high school students Dasar Negeri 08 Pagi Cakung Barat.

Keywords : Learning, *forehand drive*, table tennis, upper elementary school

<http://dx.doi.org/10.52742/josita.v2i1>



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Permainan tenis meja mula-mula hanya dikenal sebagai pengisi waktu luang untuk hiburan atau hanya sebagai rekreasi saja. Pada saat ini permainan tenis meja adalah salah satu olahraga yang bermasyarakat, tenis meja ini sudah banyak berkembang, baik di masyarakat, sekolah-sekolah maupun di Perguruan Tinggi. Permainan ini menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul oleh pemain. Permainan tenis meja dapat dimainkan secara perorangan maupun berpasangan. Permainan tenis meja harus mampu menyebrangkan bola dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah bola memantul di daerah sendiri.

Permainan tenis meja memerlukan tempat yang cukup luas dan permainan tenis meja ini bisa di mainkan untuk berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak, remaja bahkan sampai dewasa, permainan tenis meja bisa dimainkan di outdoor maupun indoor, dan permainan tenis meja ini bisa dimodifikasi mulai dari peralatannya sampai latihan teknik dasarnya untuk anak-anak.

Model sangat diperlukan dalam pengajaran untuk anak-anak karena dengan model pembelajaran dengan memvariasi peralatan dan peraturan permainan kemudian menyesuaikannya dengan tahap-tahap perkembangan siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sehingga permainan yang dimodel melalui siswa/i akan mengikuti pembelajaran dengan senang dan aktif bergerak. Dengan

model, materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan secara lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus kehilangan makna dari tujuan pembelajaran. Anak-anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi. Pendidik yang memegang peran penting untuk menyukseskan dalam mencapai tujuan pembelajaran anak-anak. Oleh karena itu, kemampuan pendidik dalam membuat model diperlukan guna terciptanya keberhasilan pembelajaran tersebut.

Teknik dasar tenis meja meliputi memukul bola, *ground stroke*, jenis pukulan, gerakan kaki, *forehand drive*, *backhand drive*, servis dan memukul bola kembali. Dalam bermain tenis meja adalah memusatkan perhatian, memegang bet, mengayunkan bet, gerakan kaki, menggerakkan badan, dan menggunakan rasa. Salah satu teknik dasar tenis adalah teknik pukulan yang terdiri atas empat macam ialah : 1) *service*, *forehand drive*, *backhand drive* dan smash. Jenis pukulan *forehand drive* rata-rata banyak dipergunakan dalam setiap pertandingan tenis daripada pukulan lain, setidaknya dalam menyerang, misalnya untuk menggenjot servis kedua lawan, atau mendesak lawan dalam pembelaan, ataupun untuk meratakan jalan permainan ke jaring. Dapat dikatakan bahwa *forehand drive* adalah senjata penyerangan yang utama. Karena gerakannya tidak begitu sulit untuk dipelajari, maka pemula pada umumnya akan lebih cepat dapat menguasainya dari pada pukulan yang lain. Tenis adalah jenis olahraga yang mencakup aspek-aspek tertentu. Untuk

dapat bermain tenis baik pemain amatir, dan lebih-lebih bagi pemain profesional, harus dituntut menguasai teknik-teknik dasar tenis seperti memukul bola, langkah serta gerakan tubuh yang sesuai. Agar dapat bermain dengan baik dan benar serta berprestasi tinggi, khususnya bagi petenis pemula ketrampilan dasar dalam bermain tenis harus dikuasai, adapun teknik pukulan dasar meliputi : 1) Memegang Bet, 2) Mengayunkan bet, 3) Memukul Bola, 4) Gerakan kaki, 5) *Forehand Drive*, 6) *Backhand Drive* dan 7) Servis Variasi model bentuk pembelajaran yang diberikan diharapkan dapat menghindari kejenuhan saat pembelajaran dan juga dengan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan secara optimal.

Belajar

Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa. (Mudjiono, 2015:129).

Perubahan yang terjadi pada diri seseorang tidak semua merupakan hasil belajar. Perubahan yang disebabkan karena pertumbuhan, pengembangan dan kematangan bukan merupakan akibat belajar. Seperti pertumbuhan jasmani (tinggi badan) bukan merupakan hasil dari belajar (Arifin Riadi, 2014).

Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah system dengan komponen-komponen yang saling

berkaitan untuk melakukan suatu sinergi, yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah serangkaian aktifitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. (pribadi, 2009:30) Aktifitas pembelajaran akan memudahkan terjadinya proses belajar apabila mampu mendukung peristiwa internal yang terkait dengan pemrosesan informasi. (Mudjiono, 2015:127). Menurut Yusufhadi Miarso “Pembelajaran merupakan aktifitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajaran. (Mudjiono, 2015:140) Jadi Pembelajaran ini adalah suatu kegiatan atau aktifitas penting dalam pembelajaran untuk siswa SD kelas atas, karena didalam pembelajaran bukan hanya fokus pada kesehatan dan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajarannya.

Menurut Rahyubi (2012, p. 251) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, model pembelajaran cenderung prespektif (memberi petunjuk dan bersifat menyatukan), yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran (Muhamad Abdurochim, 2016).

Permainan Tenis Meja

yaitu suatu kemampuan menerapkan berbagai kemampuan dan keterampilan teknik, fisik, dan psikis dalam suatu permainan tenis meja. Bermain tenis meja suatu permainan yang menggunakan meja sebagai tempat memantulkan bola yang dipukul oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati net atau jaring yang dipasang pada tengah-tengah meja.

Tenis meja adalah suatu olahraga raket/bet yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) dan dimainkan oleh empat orang (untuk ganda) kadang orang menyebutnya “ping-pong”. Tenis meja ini terdapat 4 peralatan yang dibutuhkan dalam bermain tenis meja, yaitu. (Godges, 2002:70):

1. Meja
2. Net
3. Bola
4. Bet

Pada permainan tenis meja terdapat beberapa pukulan antara lain yaitu *forehand* dan *backhand*. Pukulan *forehand* dan pukulan *backhand* itu sendiri pada nantinya akan banyak menimbulkan pukulan antara lain posisi atau kedudukan bet atau raket pada saat menyentuh bola akan menghasilkan macam-macam efek terhadap bola setelah dipukul. Adapun pemahaman dan penguasaan teknik dasar dalam permainan tenis meja antara lain arah putaran, kecepatan bola yang datang, penempatan posisi yang tepat pemahaman berbagai macam-macam pukulan, cara melakukan pukulan, variasi memukul, *service* atau penyajian bola, menerima

service atau *receive*, *rally* teknik bertahan dan teknik menyerang dan kesemuanya itu akan sangat berguna dalam permainan tenismeja. pada setiap latihan. (Muherman, 2017).

Pukulan *forehand* adalah memukul bola dengan posisi telapak tangan yang memegang bet/raket menghadap kedepan. Kemampuan pukulan *forehand* ini dipengaruhi oleh koordinasi mata tangan . Teknik keterampilan *forehand drive* ini masih kurang maksimal, permasalahan yang sering terjadi pada saat melakukan keterampilan *forehand drive* yaitu kurangnya pemahaman tentang dasar pukulan *forehand drive* yang benar oleh siwa Kesalahan-kesalahan yang sering terlihat adalah fase awal yaitu saat melakukan persiapan melakukan saat bola datang si penerima biasanya kurang siap dalam menerima bola dari lawan, koordinasi mata tangan dan respons ke otak, kecepatan, tempo/ritme pembelajaran keterampilan *forehand drive*. (Atika Anggraini, 2016).

Pukulan *forehand* merupakan pukulan yang paling umum dilakukan dalam tenis meja. Menurut Sutarmin (2007: 21) pukulan *forehand* adalah pukulan bola dengan posisi telapak tangan yang memegang raket/bet menghadap ke depan. (Lestari, 2019).

Drive adalah teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap seperti bet tertutup dan sedikit terbuka (Haryono, 2016). *Drive* merupakan pukulan dengan ayunan panjang sehingga menghasilkan pukulan yang datar dan keras. Pukulan *drive* dapat digunakan sebagai pukulan serangan juga

dan dapat dikontrol sesuai dengan keinginan pemain. (Kertamanah, 2015:92).

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengarang dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional maupun social. Sekolah juga merupakan factor penentu bagi perkembangan kepribadian anak (siswa/i) baik dalam cara berpikir, bersikap maupun cara berperilaku.

Masa siswa/I kelas-kelas ata atau kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai umur 12 atau 13 tahun. Beberapa karakteristik atau sifat khas anakanak masa kelas atas ialah : (Utama, Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dan Belajar, 2015:77)

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecendrungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2. Sifat keinginan tahuan untuk belajar lebih besar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus.
4. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.

Selepas umur ini pada umumnya menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.

5. Pada masa ini, anak memandang nilai yang di peroleh sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
6. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok dengan teman sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terkait kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada) dan mereka membuat praturan sendiri.

Karakteristik perkembangan pada siswa Sekolah Dasar dapat juga dilihat tahap-tahap perkembangan kognitif menurut teori Peaget. Sebagaimana telah dikemukakan di atas bahwa usia anak yang sekolah di Sekolah Dasar berkisar 6,0 atau 7,0 sampai dengan 11,0 atau 12,0 tahun. Usia 6,0 atau 7,0 tahun dalam teori Piaget masuk dalam kategori praoperational periode dalam tahapan intuitive. Periode ini ditandai dengan dominasi pengamatan yang bersifat egosentrik (belum memahami cara orang lain memandang objek yang sama), seperti searah (selancar).

METODE PENELITIAN

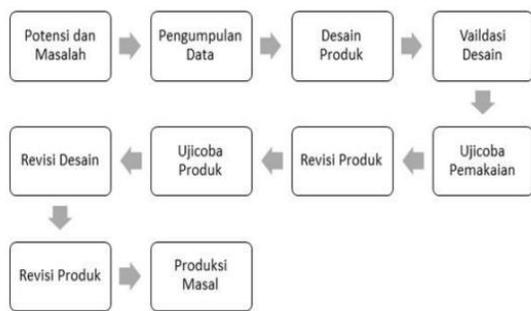
Borg&Gall mengatakan sebagai berikut:

“Research and development is an industry based development model in which the finding of research are used to design

new product and procedures, which then are systematical field tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria effectiveness, quality, or similar standard.”

Pada penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk model pembelajaran tenis meja untuk siswa SD kelas atas dengan desain baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan sumber belajar lain. Untuk mempermudah sistematika peneliti maka akan digambarkan chart atau gambar menggunakan foto langsung mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti

Berdasarkan langkah-langkah penelitian Borg dan Gall:



Gambar 1. Chart Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983.

Selanjutnya langkah-langkah yang dijelaskan pada penelitian Borg and Gall sebagai berikut:

Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur,

penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

1. Analisis kebutuhan dan studi pustaka: Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu a) Apakah produk yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan? b) Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan atau dibuat produk baru ? c) Apakah SDM yang memiliki pembelajaran, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada? d) Apakah waktu untuk mengembangkan produk atau membuat produk baru tersebut cukup?
2. Studi literatur: Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan atau produk yang akan dibuat baru . Studi literatur ini dikerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan.
3. Riset skala kecil: Pengembang sering mempunyai pertanyaan yang tidak bisa dijawab dengan mengacu pada reseach belajar atau teks profesional. Oleh karena itu pengembang ini perlu melakukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembang dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R&D meliputi: a) merumuskan tujuan penelitian; b) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; c) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)

Langkah ini meliputi: a) Menentukan desain produk yang akan dikembangkan atau dibuat; b) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; c) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan; d) menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

Preliminary Field Testing (Uji Lapangan Awal)

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas. Langkah ini meliputi: a) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk yang dibuat; b) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak.

Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara

terbatas. Pada tahap revisi atau penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

Main Field Test

Langkah merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) uji efektivitas desain, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model pengulangan; 3) Hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang efektif.

Revisi Hasil Uji Lapangan (*Operational Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan atau yang kita buat, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

Langkah-langkah ini meliputi sebaiknya dilakukan dengan skala besar: a) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas pada desain produk;

b) uji efektifitas dan adaptabilitas desain melibatkan para peserta yang terlibat dalam melaksanakan melaksanakan produk; c) hasil uji lapangan adalah diperoleh model desain yang siap diterapkan.

Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan atau produk baru yang akan dibuat. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektifitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.

Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*)

Memberikan atau menyajikan hasil penelitian ini melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media massa. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui quality control. Teknik analisis data ini, langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah lingkaran research and development menurut Borg and Gall terdiri atas:

1. Meneliti hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian.
3. Uji lapangan.

4. Mengurangi deviasi yang ditemukan dalam tahap ujicoba lapangan.

Model dalam pengembangannya mempunyai perbedaan dan persamaan. Secara umum perbedaan model-model tersebut terletak pada:

1. Penggunaan istilah dari setiap tahap pada proses pengembangan.
2. Penggunaan expert judgment selama proses pengembangan.
3. Penggunaan unsur-unsur yang dilibatkan, ada yang sederhana dan ada yang sangat detail sehingga terlihat kompleks.

Sedangkan persamaannya terletak pada semua kegiatan yang dihubungkan oleh suatu sistem umpan balik yang terpadu dalam model bersangkutan sehingga memungkinkan adanya perbaikan-perbaikan sistem pembelajaran selama dikembangkan.

Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk. Sukamadinata juga menjelaskan bahwa: “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut

dapat dipertanggungjawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Menurut Nusa Putra: Penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan model yang sekaligus memenuhi syarat ketelitian dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian, didapatkan model yang sungguh-sungguh efektif, bermanfaat dan dapat menggali lebih dalam.

Dibutuhkan syarat ketelitian yang terpenuhi dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan model yang efektif dan bermanfaat serta dapat menggali lebih dalam. Sehingga model dalam penelitian pengembangan memiliki tujuan yang tepat sebagai cara untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Sedangkan menurut Sukmadinata, “Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan”.

Penelitian dan Pengembangan merupakan suatu penelitian yang berdasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Dalam hal ini penelitian yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran tenis meja untuk siswa SD kelas atas.

Model yang dikembangkan yaitu model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja

untuk SD kelas atas dengan pembelajaran yang mudah diperoleh serta tempat pelaksanaan yang fleksibel sehingga meningkatkan kemauan anak untuk memainkannya. Selanjutnya model diuji keefektifitasannya oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli permainan bola kecil dan ahli olahraga tenis meja.

Menurut Yusufhadi Miarso “Pembelajaran merupakan aktifitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajaran. Jadi Pembelajaran ini adalah suatu kegiatan atau aktifitas penting dalam pembelajaran untuk siswa SD kelas atas, karena didalam pembelajaran bukan hanya fokus pada kesehatan dan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajarannya, tetapi pembelajaran ini perlu didasarkan pada kesesuaian dengan tugas yang akan ditempuh oleh siswa dan sangat penting untuk siswa SD kelas atas untuk keluasaan anak dalam bergerak dan untuk perubahan pada individu tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja ini ditulis dalam bentuk naskah yang menyajikan bentukbentuk model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang dibuat sedemikian mudah agar dapat dilakukan dengan mudah oleh semua SD kelas atas.

Hasil Analisis Kebutuhan

Terdapat tujuan umum yang akan diungkapkan dalam studi pendahuluan, yaitu: Model pembelajaran pukulan *forehand drive*

tenis meja dapat diterapkan dimasyarakat maupun disekolah khususnya untuk anak Sekolah Dasar kelas atas.

Tujuan umum di atas, kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrument wawancara kepada guru Sekolah Dasar serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan mengunjungi terlebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian. Analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa pentingnya model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang akan diterapkan. Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

Wawancara terhadap guru Sekolah Dasar mengenai model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja di Sekolah Dasar. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (a) anak-anak Sekolah Dasar kelas atas mengalami kesulitan dalam bermain tenis meja (b) guru menyatakan perlu diterapkan model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja untuk SD kelas atas. Paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya menerapkan model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja untuk SD kelas atas. Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah di kumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif

dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan. Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan telaah pakar oleh tiga dosen ahli yaitu ahli teori tenis meja, ahli permainan bola kecil dan hasil uji coba.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Butir Pertanyaan	Temuan
1	Apakah pendidik selalu memperhatikan gerakan pukulan murid saat murid melakukan pembelajaran tenis meja ?	Jarang Kalau untuk memperhatikan pukulannya secara detail karena beberapa murid sudah bisa saat bermain memakai meja
2	Apakah Murid sudah melakukan pukulan dengan benar dan maksimal pada saat pembelajaran tenis meja?	Kalau untuk melakukan pukulan yang benar belum ada
3	Bagaimana situasi keadaan saat murid-murid melakukan pembelajaran tenis meja ?	Seperti biasa, murid-murid terlihat bosan dan tidak semangat saat mereka bermain tenis meja langsung gelar meja dan mereka langsung bermain tenis meja dan tidak ada model-model pembelajarannya.
4	Pernah tidak seorang pendidik memberikan model-model pembelajaran dalam permainan tenis meja?	Belum pernah
5	Apakah dibutuhkan model Pembelajaran pukulan <i>forehand Drive</i>	Sangat membutuhkan, karena dalam

pada permainan tenis meja ? pembelajaran tenis meja pada murid-murid harus membuat variasi pembelajaran dengan model-model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja

9. Model Pembelajaran Tenis Meja: Shadow *Forehand Drive* Melangkah dari Cons A ke B
10. Model Pembelajaran Tenis Meja: Pembelajaran *Forehand Drive* Berpasangan Saling Mengoper Bola

Model Draft Awal

1. Model Pembelajaran Tenis Meja : Perkenalan Cara Pegang Bet
2. Model Pembelajaran Tenis Meja : Melatih Keseimbangan Bola di Atas bet
3. Model Pembelajaran Tenis Meja : Melatih Keseimbangan Bola Menggunakan Alat Tambahan
4. Model Pembelajaran Tenis Meja : Melambungkan Bola ke Atas dan ke Bawah Dengan Pukulan *Forehand Drive*
5. Model Pembelajaran Tenis Meja : Shadow *Drive Forehand Drive* Tenis Meja
6. Model Pembelajaran Tenis Meja : Pukulan *Forehand Drive* dengan Setengah Meja
7. Model Pembelajaran Tenis Meja : Memantulkan Bola ke Dinding atau Tembok dengan Pukulan *Forehand Drive*
8. Model Pembelajaran Tenis Meja : Melambungkan dan Memukul Bola ke Atas dengan sisi *Forehand Drive*

Model Final

Model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapat model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja untuk SD kelas atas yang sudah final, terdapat 10 model yang dapat diterapkan SD kelas atas, baik dalam segi alat-alat dan peraturan bermain berikut ini hasil ujicoba kelompok besar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cakung Barat 08 Pagi.

Hasil akhir produk model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja Model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis mejasejak dini.

Tabel 2. Kelayakan Model

No.	Nma Model Pembelajaran	Keterangan
1	Perkenalan Cara Pegang Bet	Layak
2	Melatih keseimbangan bola di atas bet	Layak

3	Melatih keseimbangan bola menggunakan alat tambahan	Layak
4	Melambungkan bola ke atas dan ke bawah dengan pukulan <i>forehand</i>	Layak
5	<i>Shadow drive forehand</i>	Layak
6	Pukulan <i>drive forehand</i> dengan setengah meja	Layak
7	Memantulkan bola ke dinding/tembok dengan pukulan <i>forehand</i>	Layak
8	Melambungkan dan memukul bola keatas dengan sisi <i>forehand</i>	Layak
9	<i>Shadow forehand</i> melangkah dari cone A ke cones B	Layak
10	Pembelajaran <i>forehand</i> berpasangan saling mengoper bola	Layak

Hasil akhir produk model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja untuk SD kelas atas setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja. Model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja sejak dini.

Setelah menganalisis kebutuhan model

pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja sangat penting, peneliti membuat 10 model yang kemudian diserahkan kepada dua orang ahli untuk diminta validasi tentang model yang peneliti susun. Berdasarkan hasil uji kelayakan model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang dilakukan terhadap model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja 10 model yang divalidasi oleh seorang ahli yang tertuang pada tabel diatas.

Ada pun kelemahan dari model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja untuk SD kelas atas memiliki kelemahan yaitu :

1. Memerlukan waktu dalam menyiapkan materi model dan alat pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang dimodifikasi sebelum mempraktekan.
2. Sarana dan prasarana di dalam sekolah pada umumnya belum ada, namun model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang sudah dimodifikasi mudah dibuat.

KESIMPULAN

Dalam penelitian model, model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja untuk SD kelas atas yang dikemas dalam buku pembelajaran. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli tenis meja

menyatakan bahwa model pembelajaran termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan.

2. Model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli teori permainan bola kecil menyatakan bahwa model pembelajaran tenis meja layak dan baik digunakan dalam uji coba lapangan.
3. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dinyatakan efektif untuk digunakan.
4. Melalui model pembelajaran pukulan *forehand drive* tenis meja yang telah peneliti kembangkan untuk siswa dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, Wayan. (2002). *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- A.M. Bandi Utama. *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan*.
- Atika Anggraini, Andika Triansyah, Fitriana Puspa Hidasari. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Keterampilan *Forehand Drive* Tenis Meja Penjas FKIP UNTAN. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(1).
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (2007). *Educational Research: An Introduction (8th ed.)*. New York: Longman.
- Dewi Permatasari. (2007). *Buku Pintar Tenis Meja*. Jakarta: Anugrah.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- HARYONO. (2016). Peningkatan Pembelajaran Pukulan *Forehand Drive* Tenis Meja Melalui Pendekatan Bermain. *Jurnal Ilmu Pendidikan Meretas*, 3(3).
- Juriana. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Labib Zian Wildani. (2018). Pengaruh Latihan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Ketepatan Pukulan *Forehand Drive* dan *Backhand* Peserta Ekstrakurikuler Tenis Meja Di MTSN Pacitan. *EJournal*, 4(3).
- Larry Hodges. (2002). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, & Walter R. Borg. (2007). *Educational Research (8th ed.)*. New York.
- Muhamad Abdurrochim & Hari Amirullah Rachman. (2016). Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Untuk SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1).
- Muherman. (2017). Pengaruh Open Skill Terhadap Ketepatan Pukulan *Forehand Drive* Tenis Meja. *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 6(1).
- Nusa Putra. (2015). *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Puji Lestari. (2019). Kontribusi Kemampuan *Backhand* dan *Forehand Drive* Kedinding Kemampuan Bermain Tenis Meja Mahasiswa PJKR FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1).
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PPs UPI dan UPT Remaja Rosdakarya.