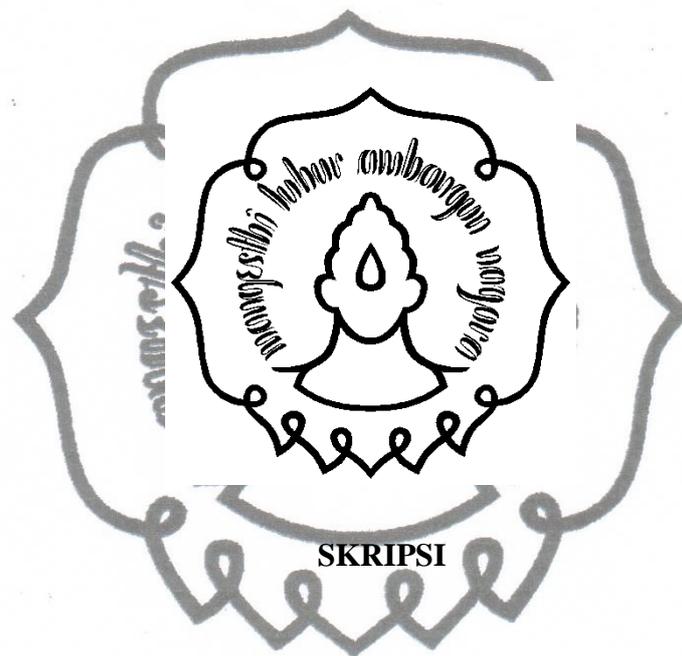


**PENERAPAN PENDEKATAN *TECHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND*
GROUNDSTROKE DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV
SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



Oleh:

Muhammad Iwan Azhari

K4608062

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

commit to
November 2012

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Iwan Azhari
NIM : K4608062
Jurusan/Program Studi : POK/Penjaskesrek

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND GROUNDSTROKE* DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013”** ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, November 2012



Muhammad Iwan Azhari

**PENERAPAN PENDEKATAN *TECHING GAMES FOR UNDERSTANDING*
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND*
GROUNDSTROKE DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV
SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**



**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2012**

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, November 2012

Pembimbing I



Drs. Agus Mukholid, M.Pd.
NIP. 19640131 198903 1 001

Pembimbing II



Waluyo, S.Pd, M.Or.
NIP. 19720617 199802 1 001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Jum'at
Tanggal : 30 November 2012

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Ketua : Djoko Nugroho, S.Pd., M.Or.
Sekretaris : Drs. Sarwono, M.S.
Anggota I : Drs. Agus Mukholid, M.Pd.
Anggota II : Waluyo, S.Pd., M.Or.

Tanda Tangan



Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret



Prof. Dr. M. Furqon Hidayatulloh, M.Pd
NIP. 19600727 198702 1 001

ABSTRAK

Muhammad Iwan Azhari. **PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND GROUNDSTROKE* DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. November 2012.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar tennis dan kemampuan *forehand groundstroke* serta aktivitas belajar dalam pembelajaran tennis pada siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 melalui penerapan pendekatan *teaching games for undestanding* (TGFU).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 15 siswa putra dan 9 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan penilaian kemampuan *forehand groundstroke*, aktivitas belajar serta hasil belajar permainan bola kecil tennis. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan prosentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan TGFU dapat meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar belajar permainan bola kecil tennis siswa serta aktivitas belajar dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pembelajaran tennis belum pernah diajarkan di kelas tersebut seperti yang telah direncanakan dalam silabus sehingga keterampilan bermain tennis belum didapatkan, oleh karena itu hasil belajar tennis dan kemampuan *forehandgroundstroke* serta aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung masih belum diketahui. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari pratindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, kemampuan *forehandgroundstroke* dan hasil belajar tennis siswa mencapai 45,8% atau sebanyak 11 siswa dari 24 siswa telah masuk kriteria tuntas. Pada nilai psikomotor dan kognitif siklus I, siswa yang mencapai kriteria tuntas sama yaitu 45,8%, untuk nilai afektif siswa pada siklus I yang mencapai kriteria tuntas yaitu sebesar 50%, sedangkan untuk aktivitas belajar yang mencapai kriteria tuntas yaitu sebesar 54,2%. Pada siklus II, kemampuan *forehandgroundstroke* dan hasil belajar tennis siswa meningkat mencapai 79,2% atau sebanyak 19 siswa dari 24 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 5 siswa lainnya belum tuntas. Pada nilai psikomotor dan kognitif, siswa yang telah mencapai kriteria tuntas meningkat dari siklus I menjadi 79,2% dengan KKM 75, pada nilai afektif juga terjadi peningkatan dari siklus I menjadi sebesar 91,7% atau 22 siswa telah masuk kriteria tuntas dari 24 siswa dan 2 siswa lainnya belum tuntas, untuk aktivitas belajar pada siklus II yang masuk kriteria tuntas juga

meningkat menjadi 87,5% atau 21 siswa masuk pada kriteria tuntas dan 3 lainnya belum tuntas. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menimbulkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan sehingga dapat mendukung terjadinya suatu pembelajaran yang berkualitas.

Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) dapat meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.



ABSTRACT

Muhammad Iwan Azhari, **THE APPLICATION OF THE APPROACH OF TEACHING GAMEFOR UNDERSTANDING (TGFU) TO INCREASE FOREHAND GROUNDSTROKE ABILITY ANDACTIVITYIN TEACHING TONNIS ON STUDENTS OF SIXTH GRADEOF MUJAHIDIN PRIMARY SCHOOL SURAKARTA IN THE SCHOOL YEAR 2012/2013**. Script, Faculty of Paedagogic and Education Science of Sebelas Maret University Surakarta, November 2012.

This research aims to increase the result of Tonnis training and ability of forehand groundstroke ability and activities of learning in teaching tonnis on the students of sixth grade of Mujahidin Primary School in the school year trough application of the approach of teaching games for understanding (TGFU).

This research is a Classroom Action research. It was conducted in two cycles, each cycle consits of planningaction application, observation and reflection. Subject of the research is 15 male students and 9 female students. The sources of data in this research are from teacher and students. Techniques of data collecting are by observation, and ability of forehand groundstroke assesment, activies of learning and the learning result of small ball games of Tennis.

The result of the research suggested that trough the approach of TGFU ability of forehand groundstroke can be increased and the result of learning small ball game "Tonnis" and activies of learning from pre action to cycle I and from cycle I to cycle II. The game of Tennis has not been taught in the class as it is planned in the sylabus, therefore the learning result of Tonnis and the ability of forehand groundstroke and activities of learning of the student during the teaching process have not been known. From the result of analysis, the improvement of ability which is signifcant from the pre action of cycle I and from cycle I to cycle II was gained. On the cycle I, the ability of forehand groundstroke and the result of learning Tennis reached 45,8 % or amount 11 students from 24 students have been in criteria of finished. In psychomotoric and kognitif mark cycle I, students who reached criterea of finished is same, that is 45,8 %, for affective point of students on cycle I is 45,8 %, for affective point of students on cycle I which reached criteria of finished is 50 %, while for learning activities reached, students who reached criteria of finished is 54,2 %. On cycle II , the ability of forehand stroke and the learning result of Tennis of the students increased and reached 79,2 % or 19 students from 24 students have reached criterea of finished, while 5 students have not yet reached criteria of finished. In psychomotor and cognitif point, students who have reached criteria of finished increased, from cycle I became 79,2 % with KKM (minimum criteria of finished) 75, affective point increased from cycle I became 91,7 % or 22 students have been in criteria of finished and 2 students have not yet been in criteria of finished, for learning activity in cycle II the students who reached criteria of finished increased, it became 87,5 % or 21 students are in the criteria of finished and 3 students have not yet been in criteria of finished. The application of the action on cycle I and

commit to user

cycle II created active effective and efficient and enjoyable learning process so that it can support the happening of qualified teaching.

The conclusion of this research is that the use of teaching game for understanding (TGFU) approach can increase ability of forehand groundstroke and learning activities of sixth grade students of Mujahidin Primary School Surakarta in the School Year 2012/2013.



MOTTO

Masa muda kita merupakan sejarah pada masa tua kita nanti, maka buatlah masa mudamu dengan sesuatu yang indah

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles)#

Maknailah kegagalan itu secara positif dan bersabarlah, karena sebenarnya dari kegagalan itu kita akan tahu bagaimana caranya melangkah menuju keberhasilan (Ino Setiyawan)#

“Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telahmenciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, danTuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar denganQalam. Dialah yang mengajar manusia segala yang belum diketahui” (Q.S Al-‘Alaq 1-5)#

Hari ini Anda adalah orang yang sama dengan Anda di lima tahun mendatang, kecuali dua hal : orang-orang di sekeliling Anda dan buku-buku yang Anda baca#

commit to user

PERSEMBAHAN

Teriring syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

❖ “Bapak dan Ibu”

Belai kasih sayangmu yang tiada berujung, doamu yang tiada henti, pengorbananmu yang tiada akhir, air mata dan keringat yang tercurur untukku, suri tauladan dan petuahmu yang menaungiku, tidak akan bisa terbalaskan. Aku selalu ingin melakukan hal yang terbaik buat kalian bapak-ibuku. Aku sayang kalian.

❖ “Adikku Ahmad Fikri Miladi dan Neli Farida”

Tiada hari yang indah tanpamu dengan canda-tawa bersama. Aku sayang kamu adikku.

❖ “Nuraeni Jayanti”

Yang selalu mendukung dan memberi semangat serta motivasi.

❖ “Teman-teman Penjas 2008”

- ❖ “M Ilfan Febri, Eska Bagus P, Aditya Wega, Nurhidayat, Nonik, Mas Fadlan, Mas Bijek, Islamsyah Wibowo, Ibnu, Ino, Dimas M, Wirawan C Mas Daka”

Kalian orang terhebat yang kumilki sampai kapanpun

❖ “Almamater”

commit to user

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kekuatan dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *FOREHAND GROUNDSTROKE* DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TENNIS PADA SISWA KELAS IV SD MUJAHIDIN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013**”.

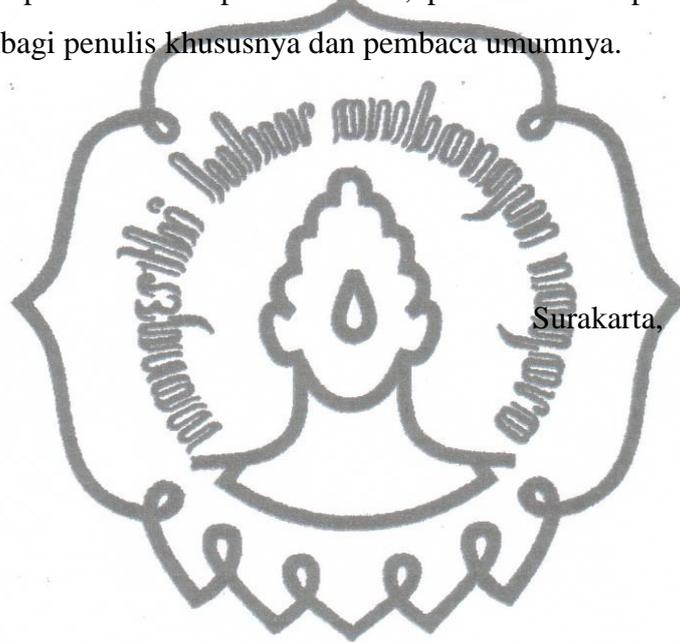
Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Drs. Agus Mukholid, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Waluyo, S.Pd., M.Or., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala SD Mujahidin Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
7. Dhaka El Ibnu Syafi, S.Pd. selaku Guru mata pelajaran Penjasorkes SD Mujahidin Surakarta, yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.

commit to user

8. Seluruh siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.



Surakarta, November 2012

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II. LANDASAN TEORI	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Belajar dan Pembelajaran.....	6
a. Pengertian Belajar.....	6
b. Pengertian Pembelajaran.....	7
c. Hasil Belajar.....	8
d. Kriteria Pembelajaran yang Berhasil.....	8
2. Pendidikan jasmani.....	9
a. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	9

b. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	10
3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	11
4. Pendekatan Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran.....	12
b. Pentingnya Pendekatan Pembelajaran.....	12
c. Pendekatan <i>Teaching Games For Under Standing</i> (TGFU)	13
5. Bermain.....	19
a. Pengertian Bermain.....	19
b. Fungsi Bermain.....	20
6. Tennis.....	21
a. Hakekat Permainan Tennis.....	21
b. Fasilitas Dan Alat Bermain.....	22
7. Teknik Dasar Bermain Tennis.....	25
a. Teknik Dasar.....	25
b. Teknik Pukulan.....	27
8. Modifikasi Pembelajaran.....	28
a. Pengertian Modifikasi.....	28
b. Prinsip Pengembangan Modifikasi.....	29
c. Tujuan Modifikasi.....	29
9. Pembelajaran Tennis Menggunakan <i>PendekatanTeaching Games ForUnderstanding</i> (TGFU)	30
B. Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III. METODE PENELITIAN	36
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
B. Subyek Penelitian.....	37
C. Data dan Sumber Data.....	37
D. Pengumpulan Data.....	39
E. Uji Validitas Data.....	40
F. Analisis Data.....	41
G. Indikator Kinerja Penelitian.....	41
H. Prosedur Penelitian.....	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Deskripsi Kondisi Awal.....	48
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	50
1. Siklus	50
I.....	
a. Rencana Tindakan I.....	50
b. Pelaksanaan Tindakan I.....	51
c. Observasi dan Interpretasi Tindakan I.....	60
d. Analisis dan Refleksi Tindakan I.....	64
e. Deskripsi Data Tindakan I.....	66
2. Siklus II.....	68
a. Rencana Tindakan II.....	68
b. Pelaksanaan Tindakan II.....	70
c. Observasi dan Interpretasi Tindakan II.....	76
d. Analisis dan Refleksi Tindakan II.....	80
e. Deskripsi Data Tindakan II.....	82
3. Perbandingan Antar Siklus.....	84
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	91
Daftar Pustaka.....	93
Lampiran.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Perbandingan antara pendekatan teknik dengan pendekatan TGFU.....	17
2 Sistem Klasifikasi Dalam Olahraga Permainan.....	19
3 Rincian Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	36
4 Teknik Pengumpulan Data dan Alat Penelitian.....	39
5 Prediksi Pencapaian Hasil Belajar Siswa.....	42
6 Diskripsi Data Awal Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tenis Sebelum Diberikan Tidakan Dengan Pendekatan TGFU.....	49
7 Deskripsi Data Kemampuan Melakukan Gerak Dasar <i>ForehandGroundstroke</i> Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan I.....	67
8 Deskripsi Data Hasil belajar permainan bola kecil Tenis Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan I.....	68
9 Deskripsi Data Kemampuan Melakukan Gerak Dasar <i>ForehandGroundstroke</i> Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan II.....	82
10 Deskripsi Data Hasil belajar permainan bola kecil Tenis Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan II.....	83
11 Hasil Perbandingan Kemampuan gerak dasar <i>forehandgroundstroke</i> Sebelum Dan Sesudah Diberikan Tindakan Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II.....	85
12 Hasil Perbandingan Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tenis Sebelun Dan Setelah Diberikan Tindakan Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II.....	87
13 Hasil Perbandingan Ketuntasan (KKM) Hasil Belajar Permainan Bola	

Kecil Tennis Sebelum Dan Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II.....	88
14 Pencapaian Hasil Belajar Siswa.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Proses Pengambilan Keputusan Siswa dalam <i>TGFU</i>	14
2 <i>TGfU</i> antara prespektif teknik dan prespektif taktik.....	17
3 Lapangan KU 6 – 12 tahun.....	23
4 Lapangan KU diatas 12 tahun.....	23
5 Model alat pemukul / <i>paddle</i>	24
6 Cara memegang <i>paddle</i> <i>eastrn</i> dan <i>continental</i>	25
7 Sikap siap atau posisi berdiri.....	26
8 Pukulan <i>forehand groundstroke</i>	28
9 Alur kerangka berpikir.....	35
10 Skematik Kegiatan Inti Penelitian.....	44
11 Perbandingan Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	84
12 Guru sedang melakukan presensi pada siswa dan membagikan nomor dada.....	211
13 Siswa melakukan peregangan statis dan dinamis yang dipimpin oleh guru.....	211
14 Siswa melakukan permainan melambungkan bola ke atas dan ditangkap sendiri.....	212
15 Siswa melakukan permainan melempar dan menangkap bola secara berpasangan.....	212
16 Siswa melakukan permainan memukul bola menggunakan gerak dasar <i>forehand groundstroke</i> secara berpasangan.....	213
17 Siswa melakukan permainan memukul bola gerak dasar <i>forehand groundstroke</i> melewati net secara berkelompok.....	213
18 Siswa melakukan permainan memukul bola gerak dasar <i>forehand groundstroke</i> dengan cara di umpan oleh temannya sendiri secara	

berkelompok.....	214
19 Siswa melakukan permainan memukul dan mengembalikan bola menggunakan paddle kesasaran yang telah ditentukan secara berkelompok.....	214
20 Siswa melakukan permainan memukul bola menggunakan gerak dasar <i>forehand groundstroke</i>	215
21 Guru dan peneliti memberikan contoh memukul dan mengembalikan bola pada siswa.....	215
22 Siswa melakukan permainan memukul dan mengembalikan bola menggunakan paddle kesasaran yang telah ditentukan secara berkelompok.....	216
23 Siswa melakukan permainan tonnis secara berpasangan dengan peraturan yang di modifikasi.....	216
24 Siswa melakukan latihan tes <i>forehand groundstroke</i>	217
25 Siswa melakukan latihan tes <i>forehand groundstroke</i>	217

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Silabus pembelajaran.....	97
2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	100
3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	146
4 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	179
5 Rekapitulasi Nilai lempar (Psikomotor) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	181
6 Rekapitulasi Nilai Tangkap (Psikomotor) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	182
7 Rekapitulasi Nilai <i>ForehandGroundstroke</i> (Psikomotor) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	183
8 Nilai Psikomotor Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	184
9 Rekapitulasi Nilai Lempar (Kognitif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	185
10 Rekapitulasi Nilai Tangkap (Kognitif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	186
11 Rekapitulasi Nilai <i>Forehand Groundstroke</i> (Kognitif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	187
12 Nilai Kognitif Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	188
13 Rekapitulasi Nilai Kerjasama (Afektif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	189
14 Rekapitulasi Nilai Sportivitas (Afektif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	190
15 Rekapitulasi Nilai Kejujuran (Afektif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	191
16 Rekapitulasi Nilai Afektif Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	192
17 Rekapitulasi Nilai Produk Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	193

18	Rekapitulasi Nilai Aktivitas Belajar Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	194
19	Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 1.....	195
20	Rekapitulasi Nilai Lempar (Psikomotor) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	196
21	Rekapitulasi Nilai Tangkap (Psikomotor) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	197
22	Rekapitulasi Nilai <i>Forehand Groundstroke</i> (Psikomotor) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	198
23	Nilai Psikomotor Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	199
24	Rekapitulasi Nilai Lempar (Kognitif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	200
25	Rekapitulasi Nilai Tangkap (Kognitif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	201
26	Rekapitulasi Nilai <i>ForehandGroundstroke</i> (Kognitif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	202
27	Nilai Kognitif Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	203
28	Rekapitulasi Nilai Kerjasama (Afektif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	204
29	Rekapitulasi Nilai Sportivitas (Afektif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	205
30	Rekapitulasi Nilai Kejujuran (Afektif) Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	206
31	Nilai Afektif Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	207
32	Rekapitulasi Nilai Produk Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	208
33	Rekapitulasi Nilai Aktivitas Belajar Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	209
34	Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tennis Siklus 2.....	210
35	Dokumentasi Tindakan Siklus 1.....	211
36	Dokumentasi Tindakan Siklus 2.....	215

commit to user



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pendidikan yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pendidikan jasmaniolahraga dan kesehatan, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara keseluruhan. Artinya, cakupan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya pada aspek jasmani saja tetapi juga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu pendidikan jasmani juga mencakup aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Pendidikan jasmaniolahraga dan kesehatan diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), bahkan di Perguruan Tinggi.

Sekolah Dasar merupakan pendidikan awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak siswa. Pada masa ini pembinaan kemampuan fisik dapat dimulai. Siswa Sekolah Dasar tidak dapat dipisahkan dari bermain. Hampir seluruh waktunya digunakan untuk bermain. Sifat bermain merupakan bawaan biologis dalam perkembangan motorik anak. Melalui bermain anak-anak mendapatkan rasa senang dan kepuasan, bahkan dapat meningkatkan rasa saling menghargai.

Pengajaran penjasorkes yang diselenggarakan di sekolah dasar (SD) melalui berbagai bentuk gerakan yang diperoleh anak-anak, merupakan dasar di dalam memasuki tahap-tahap perkembangannya, baik perkembangan yang berhubungan dengan pengetahuan, nilai dan sikap, maupun keterampilan gerak yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan gerak yaitu melalui pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Oleh karena itu hendaknya anak-anak diberikan kesempatan

commit to user

yang cukup untuk melakukan berbagai bentuk gerakan, agar mereka mempunyai banyak pengalaman.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, diajarkan beberapa macam permainan dan olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Salah satu olahraga yang diajarkan pada siswa kelas IV SD Mujahidin surakarta adalah permainan bola kecil yaitu tonnis. Dalam permainan tonnis terdapat beberapa teknik dasar dan teknik pukulan. Teknik dasar meliputi: cara memegang raket, sikap siap atau posisi berdiri, ayunan lengan, yaitu ayunan lengan saat melakukan pukulan, dan saat perkenaan pemukul dengan bola. Sedangkan teknik pukulan terdiri dari: *forehand* dan *backhandgroundstroke*, servis, smash dan pukulan voli.

Salah satu keterampilan gerak dalam permainan tonnis yaitu *forehand groundstroke*. *Forehand groundstroke* merupakan salah satu gerakan untuk memukul bola dalam permainan tonnis. Gerakan tersebut di ajarkan pada anak-anak sebagai upaya untuk menambah pengalaman dan keterampilan gerak sehingga dapat berpengaruh positif terhadap perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran penjasorkes SD Mujahidin Surakarta, dalam sebuah observasi kelas, yaitu kelas IV siswa memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran penjasorkes hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung aktif dan senang bergerak terlebih lagi terhadap olahraga permainan. Selain itu pembelajaran tonnis di SD Mujahidin Surakarta yang sudah terangkum dalam silabus pembelajaran disekolah belum pernah diajarkan sama sekali pada siswa. Sehingga siswa belum mendapatkan keterampilan permainan tonnis yang seharusnya diperoleh selama mengikuti pembelajaran didalam kelas. Dari 24 siswa yang terdiri dari 9 siswa putri dan 15 siswa putra belum diketahui kemampuan *groundstroke forehand* dalam permainan bola kecil tonnis serta aktivitas belajar yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga data ketuntasan belajar siswa khususnya dalam materi permainan bola kecil tonnis belum diketahui. Untuk KKM pada SD mujahidin Surakarta adalah 75. Hal tersebut menunjukan

pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam silabus pembelajaran yang ada disekolah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai. Untuk fasilitas olahraga sebenarnya sudah ada tetapi masih kurang memadai sehingga pembelajaran belum tersampaikan secara keseluruhan. Belum optimalnya program pembelajaran dalam penjasorkes sehingga terbentuknya kualitas gerak siswa dan kemampuan-kemampuan lainnya yang bermanfaat didalam perkembangannya belum tercapai.

Teaching Game for Understanding (TGFU) merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan *TGFU* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan. Permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. *TGFU* merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. *TGFU* juga merupakan bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar permainan tennis terutama kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar yang sama sekali belum pernah diajarkan.

Dengan menggunakan pendekatan *TGFU* guru tidak hanya dituntut untuk mengajar, menyampaikan materi dan memberikan intruksi pada siswa untuk bergerak, akan tetapi unsur perencanaan, pengemasan, penyajian, penyesuaian dan partisipasi siswa menjadi hal utama yang harus ditekankan guru. Guru harus merencanakan, mendesain, mengemas dan menyajikan pembelajaran semenarik mungkin dengan menyesuaikan pada keadaan siswa, keadaan sekolah dan materi. Partisipasi aktif siswa sebagai unsur utama dalam pembelajaran ini haruslah terpenuhi dengan baik, sehingga mereka tidak hanya berhasil dalam mencapai prestasi gerak tetapi siswa juga dituntut untuk dapat bersosialisasi dan menerapkan nilai-nilai dalam pembelajaran.

commit to user

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka diangkat judul “Penerapan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Untuk Meningkatkan Kemampuan *Forehand Groundstroke* dan aktivitas belajar Dalam Pembelajaran Tennis Pada Siswa Kelas IV SD Mujahidin Surakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah Penerapan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk Meningkatkan Kemampuan *Forehand Groundstroke* dan Aktivitas Belajar Dalam Pembelajaran Tennis Pada Siswa Kelas IV SD Mujahidin Surakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013?

C. Tujuan Penelitian

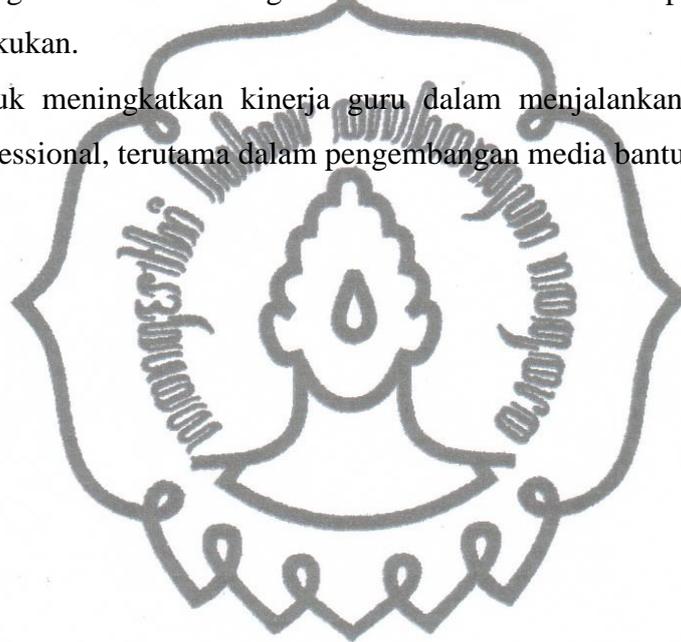
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tennis dan Kemampuan *Forehand Groundstroke*serta Aktivitas belajar Dalam Pembelajaran Tennis Pada Siswa Kelas IV SD Mujahidin Surakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013 melalui Penerapan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU).

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa SD Mujahidin Surakarta
 - a. Dapat meningkatkan hasil belajar tennis dankemampuan *forehand groundstroke*serta aktivitas belajar dalam pembelajaran tennis pada siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.
 - b. Dapat meningkatkan minat siswa kelas IV SD Mujahidin surakarta terhadap pembelajaran tennis.

- c. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas.
2. Bagi Guru SD Mujahidin Surakarta
 - a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, dalam rangka perancangan pembelajaran PAIKEM.
 - b. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang dilakukan.
 - c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara professional, terutama dalam pengembangan media bantu pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik – sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Menurut pendapat Pribadi “Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan” (2011: 6). Sedangkan menurut pendapat Rahyubi bahwa “belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya” (2012: 6). Perubahan akibat dari belajar adalah menyeluruh pada diri siswa untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa, maka dalam proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat.

Menurut Gage (1970) “belajar merupakan kegiatan kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulus yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai” (Sagala, 2009: 17).

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku, pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan seseorang karena adanya pengalaman baru. Perubahan tersebut dapat terjadi dalam suatu laboratorium, kelas, ataupun dalam lingkungan yang lebih luas.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut makna berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pembelajaran adalah dialog interaktif. Menurut Rahyubi, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (2012: 6). Definisi lain tentang pembelajaran dikemukakan oleh Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (1993) bahwa, “pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik” (Pribadi, 2011: 9). Sedangkan pembelajaran menurut Muhammad Surya (2003) adalah “suatu proses perubahan yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dan pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Isjoni, 2010: 49). Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan, dan untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis.

Berdasarkan pernyataan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian pembelajaran yaitu upaya yang direncanakan dan dilakukan untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar pada diri warga berguna untuk mencapai tujuan belajar. Dengan melalui kegiatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dan mempunyai hubungan fungsional untuk mencapai tujuan intruksional. Untuk itu seorang guru harus memilih atau menentukan pendekatan pembelajar mana yang sesuai untuk pembelajaran yang tepat dan dapat memberikan peluang untuk terjadinya proses pembelajaran secara efektif dalam kegiatan interaksional. Pembelajaran yang tepat ditentukan berdasarkan analisis terhadap hal-hal tertentu. Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan sendirinya harus memperhatikan faktor-faktor internal dan eksternal yang merupakan faktor yang penting dalam menentukan pembelajaran.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar

Salah satu tugas guru adalah mengevaluasi tingkat keberhasilan rencana pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Menurut Surjadi “perubahan yang dikehendaki adalah perubahan dalam bidang pengetahuan, perasaan atau sikap dan perbuatan (1989: 177). Sedangkan menurut pendapat Sudjana “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris “(2010: 3).

Identifikasi wujud perubahan perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar dapat bersifat fungsional-struktural, material-substansial, dan behavioral. Menurut Rusyan mengungkapkan bahwa, “untuk mempermudah dalam sistematika penjabaran hasil belajar siswa dapat menggunakan penggolongan perilaku menurut *Bloom* yang terdiri atas kawasan atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik” (1989: 22).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif.

d. Kriteria Pembelajaran yang Berhasil

Smith dan Ragan (2003) mengemukakan bahwa, “beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran, faktor – faktor tersebut adalah efektif, efisien, dan menarik” (Pribadi, 2011: *commit to user*)

18). Sedangkan menurut Heinich dkk (2005) pembelajaran sukses terdiri dari beberapa kriteria :

- 1) Peran aktif siswa (*active participation*). Proses belajar akan berlangsung efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif.
- 2) Latihan (*Practice*). Latihan yang dilakukan dalam berbagai konteks dapat memperbaiki tingkat daya ingat. Latihan juga dapat memperbaiki kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari.
- 3) Perbedaan individual (*individual differences*). Setiap individu memiliki karakteristik unik yang membedakannya dengan individu yang lain.
- 4) Umpan balik (*feedback*). Umpan balik sangat diperlukan oleh siswa untuk mengetahui kemampuan dalam mempelajari materi pelajaran yang benar. Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk pengetahuan tentang hasil belajar (*learning outcomes*) yang telah dicapai siswa setelah menempuh program dan aktivitas pembelajaran. Informasi dan pengetahuan tentang hasil belajar akan memacu seseorang untuk berprestasi lebih baik lagi.
- 5) Konteks nyata (*realistic context*). Siswa perlu mempelajari materi yang berisi pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam sebuah situasi yang nyata.
- 6) Interaksi social (*social interaction*). Interaksi social sangat diperlukan oleh siswa agar dapat memperoleh dukungan social dalam belajar. Interaksi yang berkesinambungan dengan sejawat atau sesama siswa akan memungkinkan siswa untuk melakukan konfirmasi terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari (Pribadi, 2011: 19).

2. Pendidikan jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, serta sebagai wahana untuk mendidik anak, membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktifitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat. Menurut Samsudin "Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas fisik jasmani yang direncanakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi" (2008:2). Penjasorkes, merupakan media

untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spritual, dan sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Penjasorkes, memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi serta prasarana dan sarana olahraga.

b. Hakikat Pendidikan Jasmani

Menurut Sunardianta, dkk “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional” (2010: 7). Aktifitas jasmani dalam definisi diatas diartikan sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sosial. Definisi lain tentang hakekat pendidikan jasmani dan kesehatan menurut Husdarta adalah “proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional” (2009: 3). Pendidikan jasmani memberlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Titik perhatian pendidikan jasmani adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khususnya lagi penjasorkes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya : hubungan dari perkembangan tubuh – fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan

fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti penjasorkes yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Selain itu, pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk membangun keutuhan manusia. Berkaitan dengan hal ini, diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut dikembangkan. Di dalam pendidikan jasmani terdapat berbagai macam ilmu baik dalam membina fisi, aspek mental, maupun emosional. Di dalam aspek fisik terdapat beberapa sub bahasan yang membahas tentang pendidikan jasmani olahraga di sekolah. Disebutkan bahwa pendidikan jasmani di sekolah berkenaan dengan beberapa olahraga diantaranya tonnis, bola voli, sepak bola, bela diri, aktivitas akuatik yang salah satunya adalah renang, senam lantai, atletik, dan sebagainya.

3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Menurut Rahyubi "Dalam proses pembelajaran penjasorkes dan olahraga seorang pendidik, guru, pelatih, atau instruktur diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama) dan pembiasaan hidup sehat" (2012: 351). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar membantu peserta didik agar meningkat keterampilan gerak mereka, di samping itu agar mereka senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Diharapkan apabila mereka mempunyai fundasi pengembangan keterampilan gerak, pemahaman kognitif, dan sikap yang positif terhadap aktivitas jasmani kelak akan menjadi manusia dewasa yang sehat dan segar jasmani dan rohani serta kepribadian yang mantap.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan upaya yang direncanakan dan dilakukan untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar pada diri seseorang yang berguna untuk mencapai tujuan belajar melalui aktivitas jasmani. Dengan melalui kegiatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dan mempunyai hubungan fungsional untuk mencapai tujuan intruksional. Untuk itu seorang guru harus memilih atau menentukan pendekatan pembelajar mana yang sesuai untuk pembelajaran yang tepat dan

dapat memberikan peluang untuk terjadinya proses pembelajaran secara efektif dalam kegiatan interaksional. Pembelajaran yang tepat ditentukan berdasarkan analisis terhadap hal-hal tertentu. Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan sendirinya harus memperhatikan faktor-faktor internal dan eksternal yang merupakan faktor yang penting dalam menentukan pembelajaran.

4. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan cara kerja yang mempunyai sistem untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala bahwa "pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu" (2009: 68). Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto "pendekatan pembelajaran merupakan suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan sifat pembelajaran" (2011: 18).

Berdasarkan pengertian pendekatan pembelajaran yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa, pendekatan pembelajaran merupakan cara kerja yang mempunyai sistem untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama yaitu: (1) ada satu pihak yang memberi, dalam hal ini guru, (2) pihak lain yang menerima adalah peserta didik atau siswa. Kedua komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar.

b. Pentingnya Pendekatan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat komponen siswa sebagai obyek yang sedang belajar dan guru sebagai pengajar untuk memberikan materi pelajaran guna terjadi perubahan pada diri siswa. Sumantri dan Permana berpendapat bahwa "Mengajar merupakan kegiatan menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap – sikap tertentu dari

guru kepada peserta didik” (2001: 20). Sedangkan menurut Rahyubi pada hakikatnya mengajar (*teaching*) adalah ”membantu para siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan diri, dan cara – cara bagaimana belajar” (2012: 7). Sehingga dapat disimpulkan mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan atau ketangkasan.

Upaya untuk menyampaikan materi atau keterampilan kepada siswa, maka harus diterapkan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan hendaknya mengacu pada penemuan yang terarah dan pemecahan masalah. Penemuan dan pemecahan masalah tersebut merupakan pendekatan yang membantu tercapainya dengan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang terkendali, dengan seksama menyusun seri-seri pembelajaran yang memberi urutan pembelajaran terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu bagian integral yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Berhasil dan tidaknya tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Penerapan metode pembelajaran yang dilakukan seorang guru akan mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan metode pembelajaran yang tepat akan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga akan mendukung pencapaian hasil belajar lebih optimal.

c. Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU)

1) Pengertian Pendekatan *Teaching Game for Understanding*

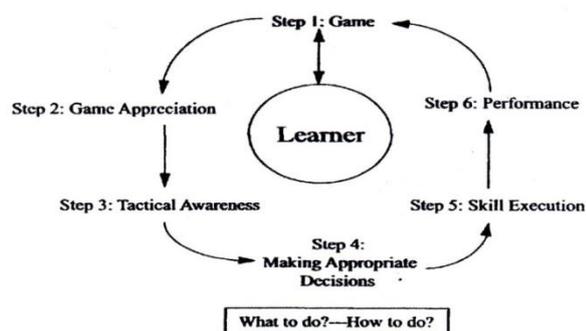
TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGfU* tidak menfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan *TGfU* lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan

teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreatifitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain.

Menurut Pambudi(2011) “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain” (1). Sedangkan menurut pendapat Webb & Pearson menyatakan bahwa, “TGfU menekankan pada bermain, di mana masalah taktis dan strategis diajukan dalam lingkungan permainan dimodifikasi, akhirnya menggambar pada siswa untuk membuat keputusan” (2008: 2). Berdasarkan hal itu maka *TGfU* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan.

2) Konsep Pembelajaran *Teaching Game for Understanding*

Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa dalam *TGfU* melalui beberapa proses yang dapat pada gambar 2.1 yang di tuliskan oleh ahli



Gambar 1. Proses Pengambilan Keputusan Siswa dalam *TGfU*

(Saryono & Nopembri, 2009: 89)

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa rangkaian perkembangan sebuah unit atau pelajaran pendekatan *TGfU* berdasarkan cara pemberian materinya, antara lain :

- a. Siswa dapat menunjukkan bentuk permainannya
- b. Siswa dapat mengapresiasi permainan yang dilakukannya
- c. Siswa dapat memberikan kesadaran taktis sesuai dengan permainan yang dilakukannya
- d. Siswa dapat mengambil keputusan : apa yang seharusnya dilakukan dan bagaimana cara melakukannya
- e. Siswa dapat menunjukkan ketrampilan
- f. Siswa dapat menampilkan kemampuannya

Fungsi utama seorang guru pendidikan adalah untuk membantu siswa dalam belajar. Sesungguhnya dalam pendidikan jasmani mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. Dalam satu unit pembelajaran permainan, guru membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari ketrampilan dasar sampai ketrampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan secara utuh. Seorang guru harus dapat mendesain pengalaman gerak yang lebih tepat dan sesuai untuk mengembangkan pemahaman mengenai permainan tersebut dan kemudian menerapkannya pada permainan.

3) Prinsip-prinsip Pedagogi *TGfU*

Thorpe memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum *TGfU* untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan *TGfU*. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah Holt, Streaan & Bengoechea (2002) :

- a) *Sampling. commit to user*

Prinsip didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang berbeda, fokus dari kurikulum bermain memberikan prespektif yang secara radikal berbeda, dari pada mengajar permainan hanya sekedar karena para siswa pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia.

b) *Modification-representation*

Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, *modification-representation* berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia dan kemampuan.

c) *Modification-exageration*

Kategori mendasar kedua yang memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan yang mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah usai melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya memperkenalkan peraturan-peraturan sekunder untuk mengembangkan problem taktik tertentu.

d) *Tactical-complexity*

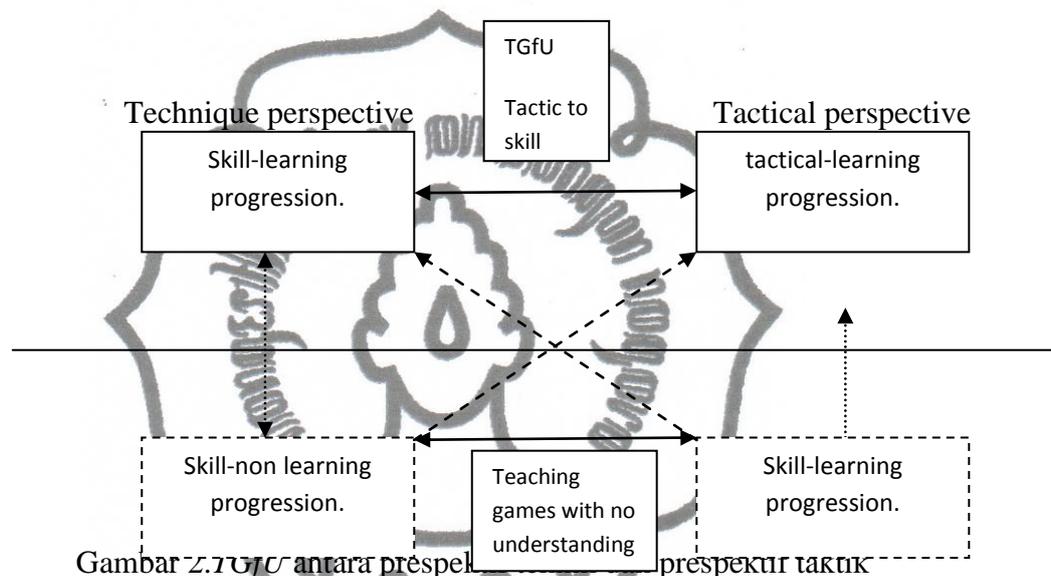
Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman kurikulum. Ada hubungan yang kuat antara kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat secara taktis sederhana melalui eksagerasi (Setiawan dan Nopemberi, 2004: 7)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam menyusun permainan dalam pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan keadaan kelas maupun lingkungan sekolah agar permainan itu sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pemilihan dan modifikasi permainan dilakukan secara bertahap dimulai dari level yang tingkat kompleksitas taktiknya rendah menuju ke yang lebih tinggi. Dengan demikian Siswa akan secara bertahap belajar peraturan permainan melalui kondisi-kondisi yang di terapkan. Satu aspek penting dari beberapa bentuk permainan saat mengajar kesadaran taktik adalah

permainan harus dimodifikasi, atau dikondisikan agar siswa terdorong untuk berpikir secara taktik.

4) Pandangan Tentang Teaching Game for Understanding

TGfU sering diidentikkan dengan pendekatan taktik. Gambar dibawah ini menjelaskan posisi TGfU dalam perspektif pembelajaran teknik dan perspektif pembelajaran taktik pada gambar 2.2



Gambar 2.2 TGfU antara perspektif teknik dan perspektif taktik

(Sumber: Saryono dan Nopemberi, 2009: 91)

Perbandingan antara pendekatan teknik dengan pendekatan TGfU dapat dilihat lebih jelas dan rinci pada tabel 1

Tabel 1. Perbandingan antara pendekatan teknik dengan pendekatan TGfU.

	Teknik (behaviorst)	TGfU (construtivist)
Mengapa ini diajarkan (filosofi dan pandangan sejarah)		
Kebudayaan	Pabrik/ model hasil	Pendewasan/ pendidikan yang progresif
Sistem kepercayaan	Dualisme	Mengintegrasikan akal, tubuh dan jiwa
Keadaan/ suasana	Tertutup, berhubungan dengan pelatihan dan olahraga profesional	Mengintegrasikan sekolah dan masyarakat
Latihan	Efisiensi/ dipengaruhi sistem kemiliteran	Pendidikan gerak
Pengalaman	Kekhususan/ olahraga	Integrasi dan bersifat

		inklusif
Apa yang diajarkan (kurikulum)		
Tujuan	Kemahiran pengetahuan	Konstruksi dari arti
Sasaran	Menjelaskan apa yang kita tahu	Menemukan apa yang kita tidak tahu dan menerapkan apa yang kita ketahui
Hasil keluaran	Penampilan	Pemikiran dan pengambilan keputusan
Kerangka permainan	Aktivitas musiman	Pembagian tingkat
Bagaimana ini diajarkan (pedagogi)		
Pembelajaran	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa, perkembangan dan progresif
Strategi	Bagian – keseluruhan	Keseluruhan – bagian – keseluruhan
Isi	Berbasis teknik	Berbasis konsep
Konteks/ keadaan	Interaksi guru ke murid	Interaksi multidimensi
Peran guru	Transmisi informasi	Fasilitator dan membantu memecahkan masalah
Peran siswa	Pembelajaran pasif	Pembelajaran aktif
Evaluasi	Penguasaan	Mempratekkan dari pemahaman dan sumbangan dari proses

Mitcel, Oslin dan Griffin (2003) menerangkan bahwa *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu :

- 1) Permainan invasi (*Invasion games*) adalah permainan yang menjadikan gawang sebagai sasaran untuk saling menyerang daerah lawan dalam rangka membuat skor.
- 2) Net (*Wall games*) adalah permainan yang menggerakkan suatu obyek ke dalam ruang agar obyek tersebut tidak dapat kembali lagi ke lapangan sendiri.
- 3) Target games adalah permainan yang menggerakkan sebuah objek biasanya lebih menekankan pada ketepatan tingkat tinggi.
- 4) *Fielding dan Run – scoring games* adalah permainan memukul sebuah obyek (Saryono & Nopembri, 2009: 93).

Empat kelompok besar permainan ini yang telah di kemukakan memberikan dampak besar dalam memperbaiki pemahaman tentang taktik

olahraga yang sering muncul. Setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik sendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan yang berbeda pada para pemainnya. Berdasarkan itulah empat kelompok permainan itu memiliki prinsip dan tujuan yang berbeda.

Tabel 2 menggambarkan sistem klasifikasi permainan yang lebih menekankan unsur taktik bermain daripada keterampilan teknik. Jika pengalaman siswa telah berkembang dengan baik maka pengalihan kecakapan bermain dari satu permainan ke permainan lainnya, dalam suatu kategori permainan yang sama, akan lebih mudah dan efektif hasilnya.

Tabel 2. Sistem Klasifikasi Dalam Olahraga Permainan.

Invasion	Net/ Wall	Fielding/ run-scoring	Target
Bola basket Bola tangan Polo air Sepakbola Hoki Rugby	Net Bulutangkis Tenis meja Tennis Bolavoli Wall Racquetball Squash	Baseball Softball Rounders	Golf Bowling lapangan biliards snokkers

Teaching Game for Understanding merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama permainan yang memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti konsep – konsep bermain. *TGfU* merupakan juga salah satu inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain sangat di sukai oleh anak-anak, karena sifat dari bermain sendiri adalah menyenangkan. Menurut Pernyataan Mayesty (1990) bahwa “bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”

(Nuraeni dan Sujiono, 2010: 34). Sedangkan menurut Hidayatulloh menyatakan bahwa:

Bermain adalah aktifitas yang menyenangkan, serius dan sukarela, di mana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya. Bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu hal yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran. Bermain juga bersifat serius karena bermain memberikan kesempatan untuk meningkatkan perasaan anak untuk menguasai sesuatu dan memunculkan rasa untuk menjadi manusia penting. Bermain bersifat tidak nyata karena anak berada di luar kenyataan, dengan memasuki suatu dunia imajiner. Bermain memberikan suatu arena di mana anak masuk dan terlibat untuk menghilangkan dirinya, namun secara berlawanan asas anak kadang-kadang menemukan dirinya dari bermain (2006: 2).

Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas.

Docket dan Fleer (2000) berpendapat bahwa “Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang adapat mengembangkan kemampuan dirinya” (Nuraeni dan Sujiono, 2010: 34).

Siswa dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Bermain bagi siswa merupakan kebutuhan hidup seperti halnya kebutuhan akan makan, minum, tidur, dan lain-lain. Melalui bermain anak dapat mengaktualisasikan diri dan mempersiapkan diri untuk menjadi dewasa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan yang dimaksud bermain adalah dunia anak yang menjadi aktifitas jasmani dengan cara melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

b. Fungsi Bermain

Anak yang bermain akan melakukan aktifitas bermain dengan sukarela dan akan melakukan aktifitas bermain tersebut dengan kesungguhan, demi memperoleh kesenangan *comodoro use* aktifitas tersebut. Menurut

Hidayatulloh”Dengan bermain anak belajar pola-pola kehidupan dasar dan memungkinkan anak menerima dan mengembangkan berbagai peran, perasaan, sikap, dan emosionalnya” (2006: 8). Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Karena di dalam bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak bagi perkembangan anak sehingga menurut Nuraeni dan Sujiono dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain yaitu:

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordiasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (Empati).
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; serta
- 4) Dapat mengembangkan kemandirinya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya (2010: 36).

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain dapat menimbulkan rasa nyaman, untuk bertanya, berkreasi, menemukan dan memotivasi mereka untuk menerima dan menambah pemahaman mereka. Selain itu, dapat menambah untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian terhadap orang lain dan lingkungan. Permainan pada anak sangat penting dan sangat istimewa karena dapat menambah pengalaman mereka, meningkatkan kecakapan hidup dan memecahkan masalah.

6. Tennis

a. Hakekat Permainan Tennis

commit to user

Tennis adalah permainan bola kecil yang menggunakan *paddle* sebagai pemukul dan dimainkan satu atau dua orang yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat serta dibatasi net pada bagian tengahnya sesuai dengan peraturan yang diberlakukan.

Secara garis besar, permainan tennis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tenis. Griffin et al (1997) berpendapat bahwa “dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan badminton, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*paddle*) dan peraturan alternatif” (Nuharsono dan Haryono, 2007: 5). Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan tennis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

b. Fasilitas Dan Alat Bermain

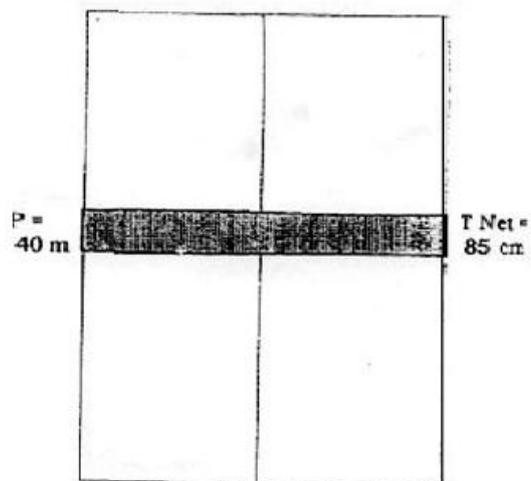
1) Lapangan

Menurut Nuharsono dan Haryono menyatakan bahwa:

Permainan tennis dimainkan dalam lapangan berbentuk segiempat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulu tangkis, yaitu panjang 13.40 m dan lebar 6.10 m. pada bagian tengah lapangan dibatasi dengan net yang tingginya 80 cm pada bagian tengah dan 85 cm pada bagian tiang net. Permukaan lapangan dapat berupa tanah liat, rumput atau lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Batas-batas lapangan di tandai dengan garis selebar 5 cm atau dari tali (2006: 6).

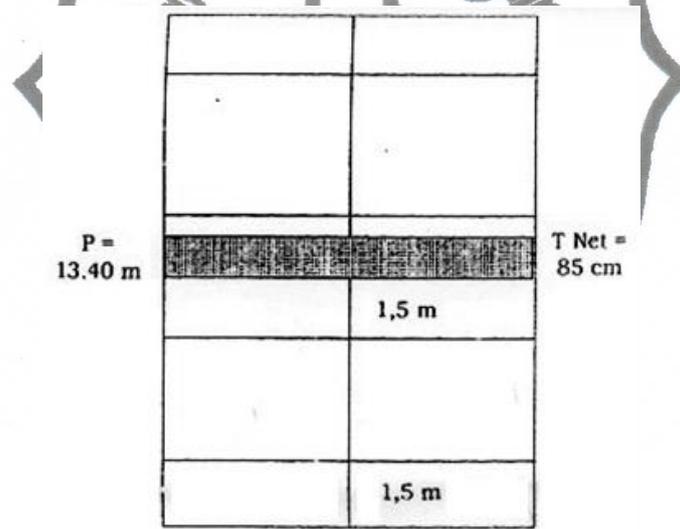
Dengan demikian dapat disimpulkan untuk membuat lapangan tennis tidak perlu membutuhkan lahan atau ruangan yang cukup luas, seperti pada lapangan tenis yang sesungguhnya, sehingga dilingkungan sekolah maupun masyarakat dimungkinkan dapat membuat lapangan tennis sendiri.

Permainan tennis dapat dimainkan dalam berbagai kelompok umur atau usia. Sehingga dalam permainan tennis terdapat 2 jenis bentuk lapangan yang berbeda berdasarkan atas kelompok umur. Yang pertama yaitu lapangan untuk kelompok umur antara 6 – 12 tahun dan diatas 12 tahun yang ditunjukkan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Lapangan KU 6 – 12 tahun (Sumber: Nuharsono dan Haryono, 2007:

7)

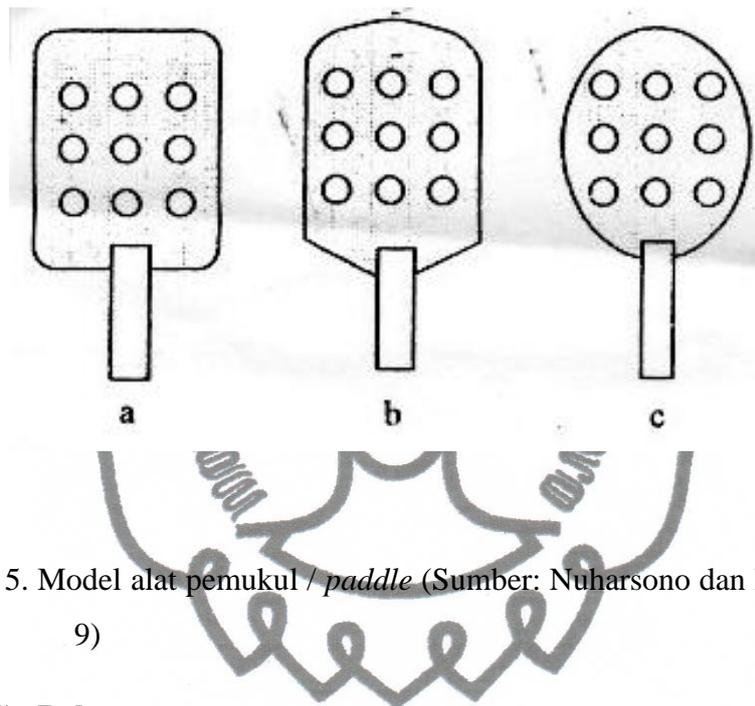


Gambar 4. Lapangan KU diatas 12 tahun (Sumber: Nuharsono dan Haryono, 2007: 8)

2) Raket (*Paddle*)

Raket yang digunakan untuk memukul bola adalah raket yang berupa *paddle*. *Paddle* ini terbuat dari kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, seperti papan multiplex dengan ketebalan 8 – 12 mm. model pemukul ini dapat dibuat dalam berbagai bentuk dengan panjang

keseluruhan 32 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 24 cm), dan lebar 20 cm. untuk mengurangi berat pemukul dan hambatan angin pada pemukul dapat dibuat lubang-lubang kecil tanpa mengganggu permukaan pada saat mengenai bola. Model paddle dapat dibuat sebagai berikut.



Gambar 5. Model alat pemukul / *paddle* (Sumber: Nuharsono dan Haryono, 2007: 9)

3) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan tonnis yaitu bola seukuran bola tenis tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau gembos dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat.

Dengan menggunakan lapangan, raket dan bola seperti dijelaskan di atas, maka permainan tonis memiliki karakteristik dapat dimainkan oleh para siswa dilingkungan sekolah dari SD sampai SMU dan ditingkat mahasiswa. Bahkan bola tenis yang sudah tidak terpakai dan gembos bisa di gunakan untuk permainan tonnis, sehingga permainan tonnis bisa dimainkan oleh semua lapisan masyarakat dari berbagai kelompok usia serta memiliki nilai yang ekonomis. Dengan adanya permainan ini

diharapkan minat masyarakat terhadap olahraga akan semakin tinggi, sehingga tingkat kebugaran jasmani dan kesehatan bisa meningkat.

7. Teknik Dasar Bermain Tenis

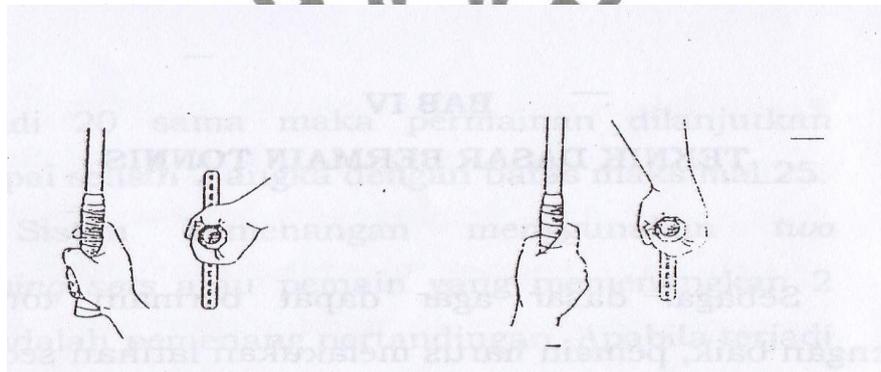
Menurut Nuharsono dan Haryono “sebagai dasar agar dapat bermain tenis dengan baik, permainan harus melakukan latihan secara benar dan teratur agar menguasai berbagai teknik dasar dan teknik pukulan” (2007: 17). Teknik dasar dan teknik pukulan yang ada, meliputi:

a. Teknik Dasar

Teknik dasar bermain tenis meliputi ; 1) cara memegang raket, 2) sikap siap atau posisi berdiri, 3) ayunan lengan, yaitu ayunan lengan saat melakukan pukulan yang terdiri dari gerakan *backswing* (ayunan kebelakang), *forewardswing* (ayunan kedepan) dan *follow-through* (gerak lanjutan), dan 4) saat perkenaan pemukul dengan bola. Pelaksanaan keempat teknik dasar tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1) Cara memegang *paddle*

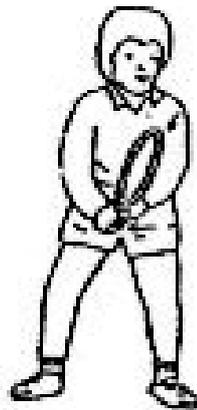
Dalam permainan tenis, untuk memegang *paddle* atau pemukul dapat menggunakan jenis pegangan dalam tenis, yaitu cara *eastrn* atau *continental* seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Cara memegang *paddle* *eastrn* dan *continental* (Sumber Nuharsono dan Haryono, 2007: 18)

2) Sikap siap atau posisi berdiri

Sikap siap atau posisi berdiri untuk persiapan memukul bola dengan berdiri rileks, kedua kaki terbuka selebar bahu dan lutut sedikit menekuk, satu tangan memegang pemukul didepan perut dan tangan yang lain memegang pada bagian tengah pemukul. Pandangan kedepan kearah datangnya bola.



Gambar 7. Sikap siap atau posisi berdiri (Sumber: Nuharsono dan Haryono, 2007: 18)

3) Ayunan lengan

Menurut Nuharsono dan Haryono “Ayunan lengan, yaitu ayunan saat melakukan pukulan yang terdiri dari gerakan *back swing* (ayunan belakang), *forward swing* (ayunan depan) dan *followthrough* (gerak lanjutan)” (2006: 19).

Pada saat melakukan *back swing* (ayunan kebelakang) harus di laksanakan dengan cepat dan baik, yaitu pada saat bola dari lawan melewati net, *back swing* harus sudah siap, dan mata harus mengawasi arah datangnya bola secara terus menerus. Saat melakukan back swing berat badan harus berada di kaki kanan (belakang), dan bahu kiri disiapkan untuk diarahkan ke jarring. Raket diayunkan dan kebelakang dan badn harus diputar kekanan. Pada akhir back swing berat badan sudah berada dikaki depan dan badan berputar kekiri.

Ketika bola berada kira – kira 60 cm di depan pinggang sebelah maka mulailah mengayunkan raket kedepan, dengan permukaan tegak lurus dari tanah, putarlah pinggang dan bahu kekiri, lalu miringkan badan untuk melakukan tembakan sampai mengalihkan berat badan ke kaki kanan depan, pada saat mengayunkan *paddle* pegangan pada *paddle* harus kencang. Seandainya datangnya bola rendah, tekuklah lutut lebih rendah untuk memukulnya dan jangan menjatuhkan kepala *paddle*. Saat terjadi

kontak dengan bola usahakan untuk mengikuti bola, yakni mengayunkan *paddle* sehingga permukaannya menempel pada bola selama beberapa saat atau sekitar 15-30 cm sebelum mengakhirinya dengan *follow-through*. Jika terlalu cepat mengibaskan raket dan tidak mengikuti Bergeraknya bola ini hanya akan mencapai ketepatan pukulan yang tidak seharusnya

Setelah memukul bola, pinggang harus berputar dan raket terayun kedepan dan berputar dalam suatu gerakan *follow trough* yang mulus. Berhenti pada suatu titik di hadapan bahu sebelah kiri. Setelah melakukan *stroke* (pukulan) gerakan yang dilakukan adalah bergerak lagi dengan cepat ke tengah arena dan dilanjutkan posisi siap

4) Perkenaan pemukul dengan bola

Perkenaan pemukul dengan bola yaitu pemukul harus mengenai bola pada posisi yang tepat untuk setiap jenis pukulan yang dilakukannya agar laju bola dan arahnya bisa sesuai dengan keinginan pemukul.

b. Teknik Pukulan

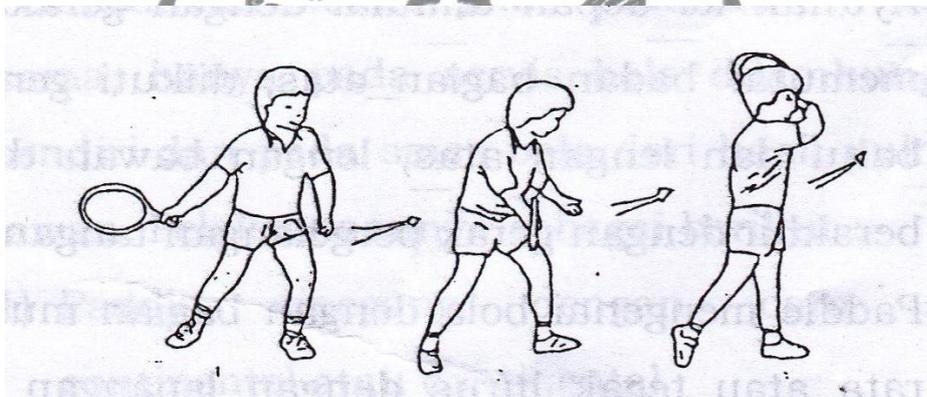
Beberapa teknik pukulan yang harus dikuasai untuk bermain tonnis dengan baik terdiri dari *forehand* dan *backhandgroundstroke*, servis, smash dan pukulan voli. Namun dalam disini akan di bahas satu teknik pukulan saja yaitu *forehand groundstroke*.

Forehand groundstroke merupakan jenis pukulan yang dilakukan pemain tennis atau tonnis setelah memantul bola memantul sekali dilapangan dengan gerak ayunan lengan yang dimulai dari sisi badan sebelah kanan. Pukulan ini merupakan pukulan terpenting dalam permainan tonnis. *Forehand groundstroke* merupakan pukulan yang pertama diajarkan pada pemain pemula. Menurut Nuharsono dan Haryono (2006: 20) pukulan ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) *Paddle* dipegang dengan cara *eastrn*, semi *eastrn*, semi *continental* atau *continental*
- 2) Berdiri rileks dengan kaki sedikit ditekuk, satu tangan memegang *paddle* pada bagian pegangan didepan dada, dan tangan yang lain

menopang *paddle* pada bagian tengah. Pandangan kedepan melihat kearah datangnya bola.

- 3) Ayunan lengan kebelakang dilakukan sebelum bola yang dipukul lawan memantul kelpangan dengan cara menarik siku kebelakang diikuti meluruskan lengan bawah dan *paddle* sampai sejajar dengan badan dan lengan sedikit menekuk pada siku.
- 4) Ayunan lengan kedepan untuk memukul bola dilakukan setelah bola memantul dari lapangan dimulai dari gerakan memutar badan bagian atas, diikuti gerak bahu dan lengan atas, lengan bawah dan berakhir dengan gerak pergelangan tangan.
- 5) *Paddle* mengenai bola dengan bagian muka rata atau tagak lurus dengan lapangan disebelah kanan dan sedikit didepan badan.
- 6) Setelah *paddle* mengenai bola, gerakan mengikuti arah bola sampai berakhir disamping kiri atas badan atau kepala.



Gambar 8. Pukulan *forehand groundstroke* (Sumber: Nuharsono dan Haryono, 2007: 21)

8. Modifikasi Pembelajaran

a. Pengertian Modifikasi

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara menurulkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

b. Prinsip Pengembangan Modifikasi

Modifikasi adalah salah satu usaha para guru agar pembelajaran menceerminkan kreatifitas, termasuk didalamnya "*body scaling*" atau penyesuaian dengan ukuran bentuk tubuh siswa yang sedang belajar. Aspek inilah yang harus dijadikan prinsip utama dalam modifikasi pembelajaran penjas, termasuk pembelajaran tonnis.

Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran agar tercermin dari aktifitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pelajaran. Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang:

- 1) Tujuan
- 2) Karakteristik materi
- 3) Kondisi lingkungan dan
- 4) Evaluasinya

c. Tujuan Modifikasi

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi ke dalam tiga komponen, yakni:

- 1) Tujuan Perluasan

Tujuan perluasan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efisiensi dan efektifitas. Misalnya: siswa mengetahui dan dapat memberikan contoh teknik pukulan *forehandgroundstroke* dalam tonnis. Dalam contoh ini, tujuan pembelajaran lebih menekankan agar siswa dapat mengetahui esensi tonnis terutama pukulan *forehand groundstroke* dalam bentuk peragaan, dalam kasus ini peragaan tidak terlalu dipermasalahkan apakah pukulan *Forehandgroundstroke* itu sudah dilakukan secara efektif dan efisien atau

commit to user

belum. Yang penting siswa siswa dapat mengetahui esensi wujud pukulan *forehand groundstroke* dalam permainan bola kecil yaitu tenis.

2) Tujuan Penghalusan

Tujuan penghalusan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerak secara efisien. Misalnya: siswa mengetahui dan melakukan gerak *forehand groundstroke*, saat memukul bola menggunakan *paddle* menggunakan ayunan lengan dan gerak lanjut. Dalam contoh ini, tujuan tidak lagi pada level agar siswa dapat mengetahui esensi gerak forehand dengan *paddle* (misalnya: menggunakan backswing yang tepat, ayunan kedepan, bola didorong dengan *paddle* saat perkenaan, lutut ditekuk, posisi badan miring bahu kiri menghadap ke net, setelah memukul bola ada gerak lanjut) melalui peragaan.

3) Tujuan Penerapan

Tujuan penerapan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan tentang efektif tidaknya gerakan yang dilakukan melalui pengenalan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

9. Pembelajaran Tenis Menggunakan Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU)

Permainan tenis merupakan salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok aktivitas permainan dan olahraga. Kompetensi yang diharapkan tercapai oleh pembelajaran permainan tenis di SD, secara spesifik diwujudkan dalam bentuk indikator keberhasilan belajar.

Indikator keberhasilan belajar tersebut tidak cukup dapat tercapai oleh permainan tenis itu sendiri, namun menuntut pula kecerdasan guru dalam menerapkan berbagai pendekatan, gaya mengajar, metode yang tepat termasuk daya pendukung sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.

commit to user

Pendekatan *Teaching Game for Understanding* merupakan bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil tenis terutama *groundstroke forehand* dengan pendekatan *TGfU* yaitu pembelajaran yang mana seorang guru harus mengarah pada enam konsep dalam pendekatan *TGfU*, yakni: 1) *Game*, 2) *Game appreciation*, 3) *Tactical awareness*, 4) *Making Appropriate decisions*, 5) *Skill execution* dan 6) *Performance*. Pendekatan *TGfU* dapat memupuk minat dan kegembiraan dalam proses pembelajaran tenis sehingga aktivitas belajar akan meningkat. Melalui pendekatan *TGfU*, siswa dapat dirangsang untuk dalam berpikir dan juga menghadapkan siswa belajar dengan cara bermain. Sangat diharapkan dengan pendekatan *TGfU* adanya peningkatan kemampuan siswa pada permainan tenis terutama *forehandgroundstroke* yang sesungguhnya.

Di dalam suatu permainan tenis, seorang anak mendapatkan suatu apresiasi yang menjadi syarat-syarat dari permainan orang dewasa. Apresiasi ini mengundang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan dalam rangka untuk mendapatkan manfaat dari bermain dengan lawan mainnya. Dengan suatu kesadaran taktis anak mampu membuat keputusan yang tepat tentang “apa yang dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”. Bagi seorang anak, meningkatnya kemampuan membuat keputusan mendorong untuk menjadi lebih sadar tentang kemungkinan-kemungkinan bakat dalam permainan tenis tersebut terutama *forehandgroundstroke*. Kesadaran ini membawa pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak-anak sebagaimana mereka masuk ke dalam pelaksanaan dan situasi yang mengembangkan keterampilan teknik atau manuver strategi yang dipraktikkan untuk mendapatkan keuntungan taktik.

Guna memudahkan dalam merancang kegiatan belajar mengajar dalam permainan tenis dengan menggunakan pendekatan taktis, maka perlu pemahaman terlebih dahulu tentang tingkat kompleksitas taktik dalam permainan tenis. Dengan tingkat kompleksitas taktik permainan tenis diharapkan pemain pemula dapat memahami pentingnya mempertahankan daerah, penguasaan bola dan membuat angka. Untuk itu mengajar tenis pada siswa pemula harus memastikan bahwa siswa menyenangi dan menyadari aktivitas itu serta siap

membantu siswa memecahkan masalah-masalah taktik. Keterampilan pada level I meliputi melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola menggunakan gerak dasar *forehandgroundstroke*. Setelah memperkenalkan tonnis di dalam banyak bentuk taktik dasar, dilanjutkan mengembangkan pemahaman pada keterampilan siswa pada level II. Level II menunjukkan pada siswa bahwa dengan cara setiap pemain menguasai bola maka memungkinkan sebuah tim dapat mempertahankan daerah.

Pada level III siswa dapat mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan cara memulai suatu permainan, pengaturan ruang dan penyelamatan bola agar tidak tercipta angka. Dalam level ini memperkenalkan konsep menekan pemain dan mempertahankan bola. Level IV siswa dapat memusatkan perhatian pada solusi yang lebih tinggi terhadap taktik dalam pengaturan dan penggunaan daerah. Pada level V siswa dapat memahami masalah yang disajikan melalui permainan, taktik dan keterampilan. Pada level ini siswa harus mengeksplorasi masalah taktik, dan kemampuan memadukannya akan bergantung pada kompleksitas tugas, tingkat pemahaman dan keterampilan siswa. Berikut ini tingkat kompleksitas taktik dalam permainan tonnis:

Level 1

Pengenalan gerak dasar dalam permainan tonnis yang meliputi lempar dan tangkap bola tenis, kemudian memukul bola yang di umpan sendiri dengan gerak dasar *forehandgroundstroke* menggunakan paddle.

Level 2

Memukul bola yang diumpan oleh temanya sendiri kemudian di tangkap kembali oleh pengumpan.

Level 3

Memukul bola ke sasaran hula hop yang di umpan sendiri kemudian diumpan oleh temannya. Dilakukan secara berkelompok dan bergantian serta dikompertisikan.

Level 4

Bermain tonnis secara berkelompok. Masing – masing kelompok terdiri atas 6 orang siswa yang dibagi menjadi empat kelompok yang saling berhadapan untuk memukul bola serta mengembalikannya.

Level 5

Bermain tonnis secara berkelompok. Masing – masing kelompok terdiri atas 6 orang siswa yang dibagi menjadi empat kelompok yang saling berhadapan untuk memukul bola yang diarahkan pada sasaran yang di tempatkan di depan tim masing – masing kelompok.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lainnya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga, dimana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai maksud dan tujuan untuk mendidik siswa. Hal yang membedakan dengan mata pelajaran lainnya adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak tersebut dirancang secara sadar oleh gurunya untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Pendekatan pembelajaran merupakan suatu cara yang diterapkan seorang guru untuk memberikan materi pelajaran dengan cara –cara tertentu yang efektif agar materi pelajaran dapat diterima atau dikuasai dengan baik oleh siswa. Banyak pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar maupun kemampuan keterampilan siswa, diantaranya dengan pendekatan *teaching games for understanding*(TGFU). Pendekatan TGFU dapat diterapkan dalam permainan dan olahraga termasuk pembelajaran tonnis khususnya *forehand grounstroke* yang sama sekali belum pernah diajarkan pada siswa. Pendekatan pembelajaran ini untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain sebagai upaya untuk menambah pengalaman

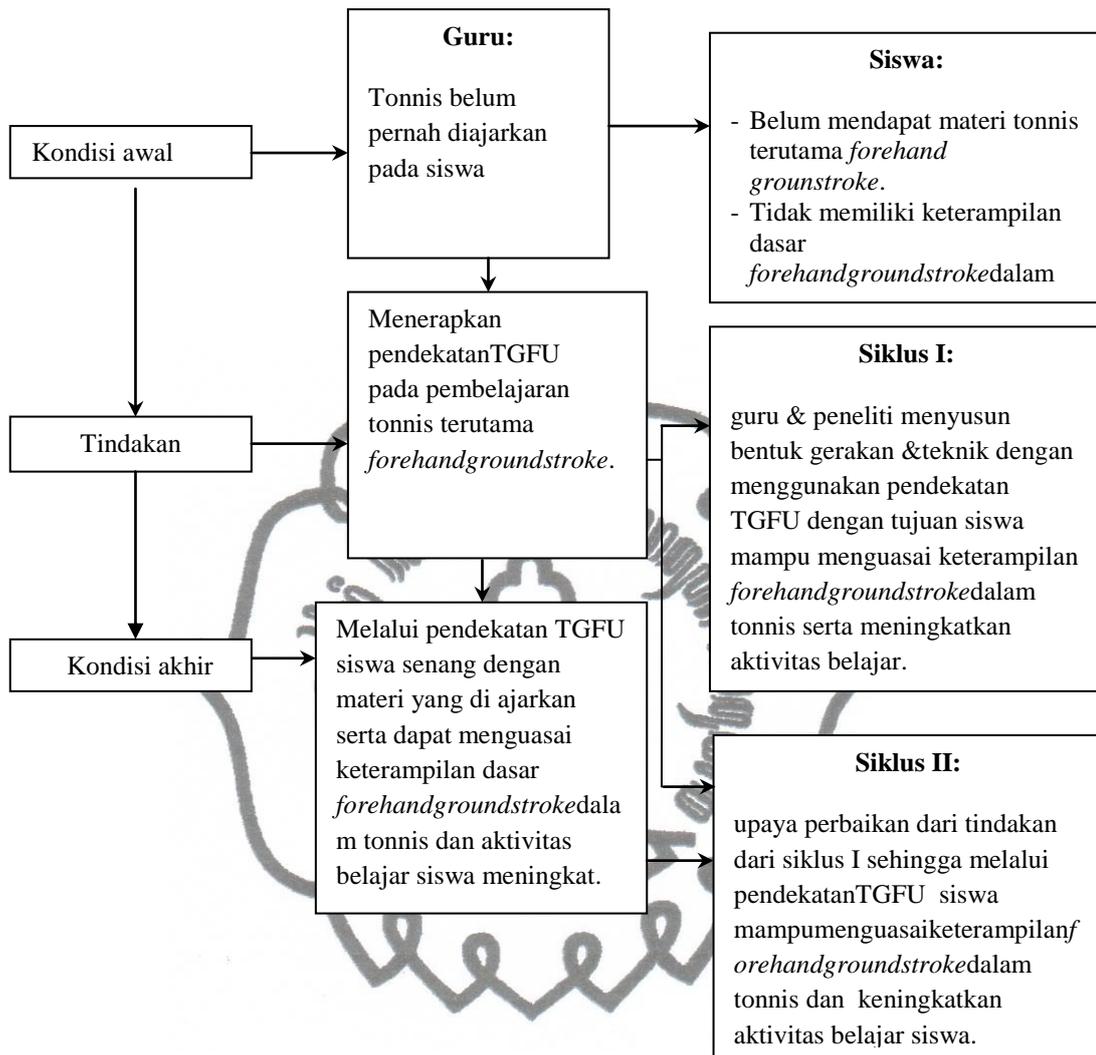
dan keterampilan gerak sehingga dapat berpengaruh positif terhadap perkembangannya

Pembelajaran *forehand grounstroke* dengan pendekatan TGFU merupakan cara belajar, dimana tugas ajar yang diberikan disajikan dalam bentuk permainan taktis. Dalam hal ini gerak-gerak dasar dalam pembelajaran tenis khususnya *forehand grounstroke* dipelajari melalui bentuk permainan. Konsep permainan dalam pembelajaran tenis khususnya *forehand grounstroke* dapat menggunakan alat atau peraturan yang dimodifikasi yang mengarah pada pola gerakan *forehand grounstroke*.

Maksud dan tujuan pembelajaran tenis khususnya *forehand grounstroke* dengan pendekatan TGFU adalah untuk memenuhi hasrat gerak anak, dapat menimbulkan rasa senang dan gembira, meningkatkan kemampuan *forehand grounstroke* dan aktivitas belajar serta meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Disamping itu juga, melalui permainan siswa dituntut memiliki inisiatif dan kreatifitas, sehingga hal ini akan merangsang kemampuan berfikir dan memecahkan masalah yang terjadi dalam permainan. Kemampuan siswa untuk memahami konsep permainan, dapat meningkatkan penguasaan gerak dasar *forehand grounstroke*. Dengan menguasai gerak dasar *forehand grounstroke*, diharapkan siswa dapat melakukan pukulan *forehand grounstroke* dengan benar sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan ciri-ciri dari pendekatan TGFU tersebut menunjukkan bahwa, pendekatan TGFU merupakan metode pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Pengaruh yang ditimbulkan dari pendekatan TGFU bersifat menyeluruh baik fisik, teknik maupun sosial. Dengan demikian diduga pendekatan TGFU memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan *forehand grounstroke* dan aktivitas belajar siswa.

Berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini, alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini secara skematis sebagai berikut :



Gambar 9. Alur kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas IVSDMujahidin Surakarta Jl. Adi Sumarmo, Banyuanyar, Banjarsari, Telp (0271) 724543

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada bulan September 2012 s/d Oktober 2012, Pukul 08.30 s/d 09.45 WIB.

Tabel 3. Rincian Kegiatan Waktu dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan Penelitian	Waktu (Bulan)						
	Feb 2012	Mar 2012	April 2012	Mei 2012	Sept 2012	Okt 2012	Nov 2012
1. Persiapan							
a. Koordinasi peneliti dengan kepala sekolah dan guru penjasorkes							
b. Diskusi dengan guru untuk mengidentifikasi masalah dan tindakan							
c. Menyusun proposal penelitian							
d. Menyiapkan perangkat pembelajaran							
e. Pengajuan Ijin Penelitian							
2. Pelaksanaan							
a. Siklus I Perencanaan Pelaksanaan tindakan Observasi Refleksi							
b. Siklus II Perencanaan Pelaksanaan tindakan Observasi Releksi							

commit to user

B. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013, yang berjumlah 24 siswa.

C. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh melalui observasi secara langsung di lokasi penelitian mengenai kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar dalam pembelajaran tenis pada siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.
- b. Data sekunder, yaitu berupa RPP, silabus dan daftar siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.

2. Jenis Variabel

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*), yakni :

- a. Variabel bebas (*independent*), yakni variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas dalam penelitian ini adalah : Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU).
- b. Variabel terikat (*dependent*), yakni variabel yang dipengaruhi variabel lain, variabel terikat dalam penelitian ini adalah : Kemampuan *Forehand Groundstroke* dan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Tenis pada Siswa Kelas IV SD Mujahidin Surakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013.

3. Definisi Operasional Variabel

a. Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU)

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan *commit to user*

bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. TGFU mempunyai arti yang khusus untuk pelajaran terpadu. Penekanannya ada pada apresiasi permainan dan kewaspadaan taktik.

b. Kemampuan Forehand Grounstroke

Di dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

forehand adalah “sebuah pukulan di mana telapak tangan yang memegang raket dihadapkan ke depan” (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tenis>). Sedangkan *Groundstroke* adalah “sebuah pukulan *forehand* atau *backhand* yang dilakukan setelah bola memantul sekali di lapanganmu” (<http://id.wikipedia.org/wiki/Tenis>). Sehingga dapat di simpulkan bahwa *forehand groundtroke* adalah pukulan dimana telapak tangan yang memegang raket dihadapkan kedepan untuk memukul bola yang terlebih dahulu memantul dilapangan.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan kemampuan *forehand grounstroke* merupakan suatu kesanggupan yang dimiliki oleh seseorang untuk memukul bola menggunakan raket dengan telapak tangan yang memegang raket menghadap kedepan setelah bola memantul sekali dilapangan.

c. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat

commit to user

membangun pengetahuannya sendiri dengan bantuan guru. Dalam hal ini aktivitas yang diamati selama pembelajaran berlangsung.

D. Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya melalui ; tes praktik, observasi lapangan. Menurut ahli “data penelitian dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data meliputi : jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan” (Mulyasa, 2009: 183).

Secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian dapat didiskripsikan dalam tabel berikut :

Tabel 4. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

NO	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	Kemampuan <i>Forehand Grounstroke</i>	Afektif	Penilaian sikap melalui observasi lapangan (sesuai dengan rubrik penilaian aspek afektif pada RPP)
			Kognitif	Soal tes (sesuai dengan rubrik penilaian aspek kognitif pada RPP).
			Psikomotor	Tes praktik yang meliputi kemampuan gerak dasar pukulan <i>forehand grounstroke</i> dalam tonnis (sesuai dengan rubrik penilaian aspek psikomotorik pada RPP)

Data primer yang harus dikumpulkan adalah kemampuan *forehand groundstroke*, termasuk data aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes *forehand grounstroke* yang

dimodifikasi dan lembar observasi atau lembar pengamatan. Data aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh melalui observasi. Untuk mendapatkannya pengamat menggunakan lembar observasi pengelolaan pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang diamati berdasarkan petunjuk yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, diantaranya :

1. Info mitra kolaboratif (guru pendidikan jasmani yang bersangkutan) serta siswa
2. Tempat peristiwa dan berlangsungnya aktifitas pembelajaran.

Dokumentasi atau arsip yang antara lain berupa kurikulum, skenario pembelajaran, silabus, buku penelitian, dan buku referensi mengajar.

E. Uji Validitas Data

Uji validitas merupakan suatu cara untuk menentukan suatu keabsahan data yang diperoleh. Dalam hal ini, untuk meningkatkan validitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi data. Triangulasi yang digunakan yaitu:

1. Triangulasi data
2. Triangulasi sumber
3. Trinagulasi metode

Validitas data PTK ini menggunakan:

- a. Triangulasi data yaitu data yang sama akan lebih mantab kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber data yang berbeda
- b. Triangulasi sumber yaitu mengkroscekkan data yang diperoleh dengan informan atau narasumber yang lain baik dari siswa, guru, atau pihak lain.
- c. Triangulasi metode yaitu mengumpulkan data dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih mantab (metode observasi dan tes), sehingga akan diperoleh hasil yang akurat mengenai subjek.

F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut ahli “metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”(Nazir, 2005: 54). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Jenis penelitian deskriptif salah satunya adalah *Action Research*.

Sedangkan menurut pendapat lain “penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai taraf deskriptif, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan” (Azwar, 2011: 6). Kebanyakan pengolahan datanya berdasarkan pada analisis persentase. Analisis kualitatif bertujuan untuk melakukan penafsiran terhadap fenomena sosial. Menyajikan data atau narasi data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, dapat dilakukan dengan membentuk tabel, grafik, dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisir dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam tahap pengumpulan data sebelumnya, peneliti sudah membuat simpulan-simpulan sementara. Pada tahap ini peneliti mengecek hasil simpulan-simpulan tersebut untuk dijadikan sebuah kesimpulan pasti dari hasil penelitiannya.

Menurut ahli menyatakan bahwa “ metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah” (Saebani, 2008: 122). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta – fakta yang ditentukan pada saat penelitian lapangan.

G. Indikator Kinerja Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar dalam pembelajaran *commit to user*

tennis pada siswa kelas IVSD mujahidin surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 melalui penerapan pendekatan *teaching games for understanding*. Adapun setiap tindakan untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yang meliputi; perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

Tabel 5. Indikator Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Aspek yang di nilai	Presentase Siswa yang di targetkan	Cara Pengamatan
Kemampuan siswa melakukan gerak dasar <i>forehand groundstroke</i>	75%	Diamati melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Pemahaman siswa terhadap materi <i>forehand groundstroke</i>	75%	Melalui tes kemampuan kognitif siswa sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi <i>forehand groundstroke</i>	75%	Melalui penilaian sikap sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Ketuntasan hasil belajar	75%	Diukur melalui ketuntasan belajar siswa pada materi tennis melalui hasil penjumlahan (aspek afektif, kognitif dan psikomotorik) sesuai dengan KKM sekolah : 75

H. Prosedur Penelitian

commit to user

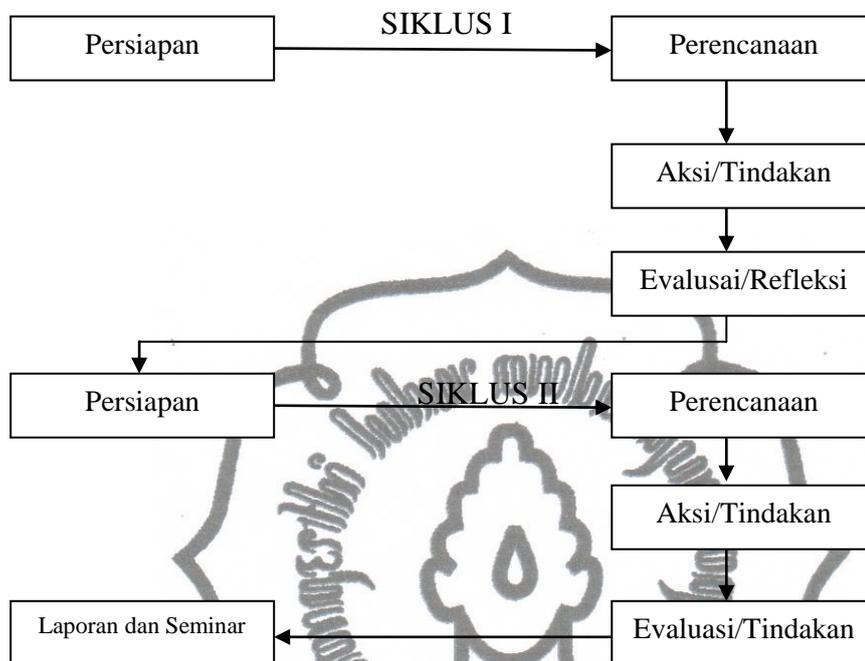
Prosedur penelitian adalah langkah – langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Langkah–langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya).

Menurut Taggart (1988) “secara garis besar alur penelitian tindakan mencakup empat taraf : penetapan fokus masalah penelitian, perencanaan tindakan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan interpretasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)” (Aqib, 2009:30). Penjelasan mengenai alur penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut :

1. Penetapan fokus masalah penelitian yaitu merasakan adanya masalah, analisis masalah, perumusan masalah.
2. Perencanaan tindakan (*Planning*) adalah membuat skenario pembelajaran dan menyiapkan instrument pembelajaran untuk menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
3. Pelaksanaan tindakan (*action*) yang meliputi siapa melakukan, apa, kapan, dimana dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual.
4. Pengamatan interpretasi (*Observing*) pada tahap ini dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil pelaksanaan kegiatan. Tujuannya untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.
5. Refleksi (*reflecting*) pada bagian ini dilakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan, sehingga dapat digunakan untuk merancang program penelitian pada siklus berikutnya.

Keempat tahap yang telah dipaparkan diatas tersebut merupakan rancangan tindakan dalam satu siklus penelitian, pada siklus berikutnya rancangan program penelitian yang digunakan berpedoman pada hasil refleksi yang dihasilkan pada siklus sebelumnya, begitu seterusnya hingga target penelitian tercapai. Adapun skenatik kegiatan inti penelitian adalah sebagai berikut :

commit to user



Gambar 10. Skematik Kegiatan Inti Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap – tahap sebagai berikut:

1. Tahap persiapan survey awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi sekolah atau kelas yang akan dijadikan sebagai tempat Penelitian Tindakan Kelas. Meninjau sejauhmana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam sekolah tersebut.

2. Tahap seleksi informan, penyiapan instrumen, dan alat

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah :

- a) Menentukan subjek penelitian
- b) Menyiapkan metode dan instrument penelitian serta evaluasi

3. Tahap Pengumpulan Data dan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan tabulasi data penelitian yang terdiri atas :

commit to user

- a) Observasi data hasil belajar tonnis
 - b) Kemampuan siswa memahami materi selama proses pembelajaran
 - c) Pelaksanaan pembelajaran tonnis
 - d) Partisipasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran
4. Tahap analisis data

Dalam tahap ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena data yang terkumpul berupa uraian diskriptif tentang perkembangan belajar serta hasil test teknik dasar bermain tonnis. Serta hasil belajar tonnis siswa yang dideskriptifkan melalui hasil kualitatif

5. Tahap penyusunan laporan

Pada tahap ini disusun laporan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dari mulai awal survey hingga menganalisis data yang dilakukan dalam penelitian

6. Deskripsi tiap siklus

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar tonnis siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta semester genap tahun pelajaran 2012 / 2013. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan pembelajaran tonnis dengan penerapan pendekatan bermain dan modifikasi alat; (2) pelaksanaan tindakan pembelajaran; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian direncanakan dalam 2 siklus.

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

- a) Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) tonnis yaitu *forehand grounstroke*

- b) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian *forehand grounstroke*.
- c) Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran
- d) Menyusun lembar observasi
- e) Menyiapkan lembar penilaian
- f) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran
- g) Penyiapan tempat penelitian
- h) Penetapan alokasi waktu pelaksanaan
- i) Sosialisasi kepada subjek

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi terhadap dampak tindakan.

Langkah- langkah kegiatan :

- a) Melakukan pemanasan.
- b) Melakukan teknik dasar *forehand groundstroke* :
 - (1) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
 - (2) Melakukan pemanasan.
 - (3) Melakukan teknik dasar pada awal yaitu materi ayunan lengan yang benar pada saat melakukan pukulan *forehand groundstroke* terhadap bola dalam tennis.
 - (4) Teknik dasar untuk perkenaan bola pada *paddle*.
 - (5) Teknik dasar gerakan tubuh pada saat perkenaan dengan bola.
- c) Koordinasi gerakan saat melakukan ayunan lengan dengan menggunakan beberapa model permainan secara berkelompok.
- d) Penilaian yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- e) Melaksanakan penenangan / pendinginan.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap penerapan *commit to user*

pembelajaran dengan pendekatan bermain dan modifikasi pendidikan jasmani yang diterapkan terhadap proses pembelajaran tennis.

d. Tahap Refleksi

Dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan interpretasi sehingga diperoleh kesimpulan apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang perlu dipertahankan. Tahap ini mengemukakan hasil penemuan dari pelaksanaan tindakan pertama yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Rancangan Siklus II

Pada rancangan siklus II tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tingkatan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas ini, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012/2013, untuk materi tonnis yang terdapat dalam silabus belum pernah di ajarkan kepada siswa. Sehingga siswa belum memiliki keterampilan bermain tonnis yang seharusnya di dapatkan dalam pembelajaran di sekolah.
2. Jumlah siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta terdiri dari 15 siswa putra dan 9 siswa putri.
3. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa siswa cenderung sulit diatur saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan oleh peneliti saat melakukan pengamatan secara langsung mengenai keadan siswa saat di lapangan. Saat mengikuti pembelajaran, siswa menunjukkan sikap seenaknya sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak memperhatikan pelajaran dengan sepenuhnya, ada yang berbicara dengan teman, ada yang bermain sendiri dengan temannya, bahkan ada yang lari – lari saat di bariskan dan tidak memperhatikan instruksi dari guru.
4. KKM di SD Mujadin Surakarta yaitu 75.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi permainan bola kecil tonnis pada kelas IV SD Mujahidin Surakarta. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; kemampuan melakukan *forehand groundstroke*, afektif, kognitif dan hasil belajar bermain tonnis siswa kelas IV SD Mujadin Surakarta tahun ajaran 2012/2013, serta aktivitas belajar selama pembelajaran berlangsung.

commit to user

Deskripsi hasil belajar *forehand groundstroke* siswa kelas IVSD Mujadin Surakarta tahun ajaran 2012/2013 sebelum diberikan tindakan dengan pendekatan *teaching games for understanding*(TGFU). Pembelajaran bermain disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

5. Tabel 6. Diskripsi Data Awal Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tenis Sebelum Diberikan Tindakan Dengan Pendekatan TGFU.

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
90 – 100	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
80 – 89,9	Baik	Tuntas	0	0%
70 – 79,9	Cukup	Tuntas & Tidak Tuntas	0	0%
60 – 69,9	Kurang	Tidak Tuntas	0	0%
<60	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	24	100%
		Jumlah	24	100%

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukan hasil yang baik, dengan prosentase ketuntasan belajar 0% karena siswa belum pernah mendapatkan pembelajaran bola kecil tonis di sekolah.

Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing masing aspek menunjukan kriteria keberhasilan pembelajaran kurang. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi permainan bola kecil tonis terutama *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar pada siswa kelas IVSD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012/2013, dengan model pembelajaran dengan pendekatan TGFU. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

commit to user

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

Pembelajaran tennis dengan menggunakan pendekatan TGFU pada Siklus I adalah pengenalan dasar-dasar teknik dasar permainan bola kecil tennis, yang meliputi; (1) Mempraktekan gerak dasar melempar dan menangkap bola tenis, (2) Mempraktekan gerak dasar memukul bola dengan teknik *forehand groundstroke* yang di umpan sendiri, (3) Mempraktikan gerak dasar memukul bola dengan teknik *forehand groundstroke* yang diumpan oleh temannya, (4) Mempraktekan permainan tennis menggunakan peraturan yang dimodifikasi. Pembelajaran gerak dasar permainan bola kecil tennis pada Siklus I tersebut dilakukan selama 3 kali pertemuan.

a. Rencana Tindakan I

Perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Sabtu 8 september 2012, di SD Mujahidin Surakarta. Peneliti dan kolabolator (guru penjas yang bersangkutan) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus 1 termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut disepakati bahwa pelaksanaan tindakan siklus I diadakan selama tiga kali pertemuan

Pada siklus I peneliti dan kolabolator merancang rencana pelaksanaan tindakan I sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama kolabolator merancang skenario model pembelajaran melalui pendekatan TGFU dan modifikasi peraturan permainan, untuk meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar siswa dalam permainan bola kecil tennis.
- 2) Peneliti dan kolabolator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tennis dengan pendekatan TGFU menggunakan peraturan yang di modifikasi.
- 3) Peneliti dan kolabolator menyiapkan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran tennis seperti; bola tenis, *peddle*, net, bilah bambu, hula hop, dsb.

- 4) Peneliti dan kolabolator menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan yang meliputi instrumen tes dan non tes. Instrumen tes dinilai dari hasil peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* yang menggunakan pendekatan TGFU. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan peneliti dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran melalui rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
- 5) Peneliti dan kolabolator menyusun standar penilaian pada penguasaan gerak dasar *forehand groundstroke* pada permainan bola kecil tonnis.
- 6) Peneliti dan kolabolator menentukan lokasi pelaksanaan tindakan, yaitu di lapangan badminton yakni halaman sekolah SD Mujahidin Surakarta.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, selama tiga minggu yaitu pada setiap hari sabtu tanggal 8 September 2012, 15 september 2012, dan 22 september 2012, di halaman sekolah SD Mujahidin Surakarta. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit yang dilaksanakan pada pukul 08.30 WIB. Sesuai dengan RPP pada siklus I, pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dan kolabolator sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan pertama (Sabtu, 8 September 2012) adalah praktik gerak dasar melempar bola dan menangkap bola, kedua adalah praktik gerak dasar *forehand groundstroke*. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan kolabolator menyiapkan siswa dengan kumpul dan presensi kehadiran siswa, serta memulai pembelajaran dengan berdoa.
- 2) Peneliti dan kolabolator menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dan indikator yang harus dicapai siswa.
- 3) Peneliti dan kolabolator melanjutkan dengan pemanasan serta peregangan otot – otot sebelum masuk ke inti materi.

- 4) Peneliti dan kolabolator lebih banyak memberikan gerakan peregangan otot yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, yaitu pada otot – otot lengan.
- 5) Peneliti dan kolabolator menyampaikan penjelasan mengenai materi pertama yaitu gerak dasarmelempar dan menangkap bola. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator.
- 6) Siswa diminta melakukan gerakan melempar dan menangkap bola sendiri, yakni masing-masing siswa diberi satu bola, kemudian setelah ada aba-aba dari guru siswa segera melambungkan bolanya ke atas dan kemudian menangkapnya kembali dengan kedua tangan. Untuk yang pertama bola dilempar kurang lebih 1 m diatas kepala kemudian makin lama ketinggiannya makin ditambah.
- 7) Peneliti dan kolabolatormemberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya.
- 8) Peneliti dan kolabolatormemperisapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi pertama.
- 9) Peneliti dan kolabolatormenyampaikan materi kedua yakni melempar dan menangkap bola secara berpasangan. Siswa memperhatikan pelaksanaan contoh gerakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti.
- 10) Siswa diminta melakukan gerakan gerak dasar melempar dan menangkap bola secara bergantiansesuai dengan apa yang telah di contohkan oleh guru. Mula-mula bola dilempar dari jarak 5 m kemudian makin lama jaraknya ditambah agar lebih jauh. Cara melakukan lemparannya yaitu bola dipegang dengan tangan kanan kemudian lengan ditarik kebelakang setelah itu kaki kiri melangkah kedepan, lutut sedikit agak di tekuk dan berat badan pindah kedepan, kemudian diikuti oleh ayunan lengan lurus kedepan sambil melepaskan bola.

- 11) Sebelum melakukan gerakan melempar dan menangkap bola siswa dibagi menjadi 12 kelompok, sedangkan masing – masing kelompok terdiri atas 2 orang siswa yang saling berhadapan.
- 12) Peneliti dan kolabolatormemberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan melempar dan menangkap bola yang dilakukannya serta memberikan kesempatan bertanya apabila terjadi kesulitan.
- 13) Peneliti dan kolabolatormemperisapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi kedua.
- 14) Peneliti dan kolabolatormenyampaikan materi ketiga yakni gerakan gerak dasar memukul bola menggunakan *paddle*.
- 15) Siswa diminta melakukan gerakan gerak dasar memukul bola menggunakan *padlle* yaitu memantul-mantulkan bola ke lantai, sesuai dengan contoh yang dilakukan oleh peneliti dan guru.
- 16) Sebelum melakukan gerakan memukul bola siswa dibariskan menjadi 4 bersaf. Saf pertama diberi *paadle* untuk memantul mantulkan bola ke lantai terlebih dahulu. Masing – masing diberi waktu beberapa menit untuk melakukannya kemudian bergantian dengan saf yang berada di belakangnya dengan aba – aba dari guru.
- 17) Peneliti dan kolabolatormemberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan memantul mantulkan bola ke lantai yang dilakukannya, serta kesempatan untuk bertanya tentang materi praktik yang dilakukan.
- 18) Peneliti dan kolabolatormemperisapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi ketiga.
- 19) Siswa diminta melakukan gerakan gerak dasar memukul bola menggunakan *padlle* yaitu memukul bola yang dilambungkan /diumpun sendiri kemudian teman yang lain menangkap bolanya.

- 20) Sebelum melakukan gerakan pukul tangkap bola siswa dibagi menjadi 10 kelompok, sedangkan masing – masing kelompok terdiri atas 2 atau 3 orang siswa yang saling berhadapan.
- 21) Peneliti dan kolabolor memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan pukul tangkap bola yang dilakukannya, serta kesempatan untuk bertanya tentang materi praktik yang dilakukan.
- 22) Siswa dibariskan 4 bersap melakukan pendinginan (*colling down*)
- 23) Diakhir pertemuan peneliti dan kolabolor memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan tugas yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa yang melakukan tugas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi. Kemudian memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- 24) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan kedua (Sabtu, 15 September 2012) adalah praktik gerak dasar memukul bola dengan paddle, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya, kemudian dilakukan tes lempar dan tangkap bola. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti dan kolabolor menyiapkan siswa dengan kumpul dan presensi kehadiran siswa, serta memulai pembelajaran dengan berdoa.
- 2) Peneliti dan kolabolor menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dan indikator yang harus dicapai siswa.
- 3) Peneliti dan kolabolor melanjutkan dengan pemanasan serta peregangan otot – otot sebelum masuk ke inti materi.
- 4) Peneliti dan kolabolor lebih banyak memberikan gerakan peregangan otot yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, yaitu pada otot – otot lengan.

- 5) Peneliti dan kolabolator memulai pembelajaran dengan mengulang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya yaitu gerak dasarmemukul bola dengan teknik *forehand groundstroke*. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator untuk mengingatkan kembali.
- 6) Siswa saling berhadapan melakukan gerakan yang dicontohkan guru yaitu memukul bola memakai paddle dengan gerak dasar *forehand* yang diumpun sendiri kemudian teman yang berada di depannya menangkap. Dilakukan secara bergantian masing – masing siswa diberi kesempatan memukul bola sebanyak 5 x.
- 7) Kemudian setelah itu guru memerintahkan siswa memukul bola yang dilambungkan dan diumpun oleh temannya sendiri melewati net kemudian ditangkap kembali. Setiap siswa di beri kesempatan 5 bola dan dilakukan secara bergantian.
- 8) Sebelum melakukan gerakan memukul bola melewati net terlebih dahulu siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang berada di dalam lapangan, 5 orang berda di di dekat net untuk menangkap bola dan 5 orang lagi berada di belakang penagkap untuk mengambil bola yang tidak bisa di tangkap oleh temannya. 5 orang yang berada di dekat net baris sesuai dengan kelompoknya. Yang habis menangkap gantian mengantri dibelakang siswa yang akan memukul bola, kemudian yang sudah memukul ganti mengambil bola, dan yang sudah mengambil bola ganti mengumpun temannya.
- 9) Peneliti dan kolabolatormemberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya.
- 10) Peneliti dan kolabolatormemperisapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi pertama.
- 11) Peneliti dan kolabolator menyampaikan penjelasan mengenai materi kedua yaitu gerak *commit to user* memukul bola dengan teknik *forehand*

groundstroke ke sasaran yang telah ditentukan kemudian dilakukan permainan dan di kompetisikan. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator.

- 12) Siswamemukul bola menggunakan paddle kesasaran yang telah ditentukan yang dilambungkan sendiri. Setelah memukul segera mengambil bolanya sendiri dan segera kembali kekelompoknya yaitu berdiri dibelakang siswa untuk mengantri melakukan giliran lagi. Permainan dilakukan secara bergantian.
- 13) Peneliti dan kolabolatormemberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya saat melakukan permainan.
- 14) Kemudian setelah siswa melakukan beberapa kali dilanjutkan kompetisi secara berkelompok. Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang jika telah mengenai sasaran sebanyak 10 bola terlebih dahulu.
- 15) Peneliti dan kolabolatormengamati gerakan memukul bola siswa agar tetap sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.
- 16) Peneliti dan kolaborator mengambil waktu yang tersisa untuk melakukan tes pada siswa yaitu lempar dan tangkap bola masing-masing siswa diberi 10 bola dan diberi kesempatan 2 kali percobaan.
- 17) Sebelum tes dilakukan terlebih dahulu siswa dikumpulkan dan dibariskan di tepi lapangan untuk dijelaskan mengenai tes lempar dan tangkap bola. Setelah itu menunggu giliran untuk dipanggil dan melakukan tes.
- 18) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap terhadap pelaksanaan tes lempar dan tangkap bola yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa.
- 19) Siswa dibariskan 4 bersap melakukan pendinginan (*colling down*).
- 20) Di akhir pertemuan, peneliti dan kolabolator melakukan evaluasi terhadap proses jalannya pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan –

kesulitan yang dihadapi. Selanjutnya peneliti dan kolabolator memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.

- 21) Peneliti dan guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan ketiga (Sabtu, 22September 2012) praktik gerak dasar memukul bola dengan paddle menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya, kemudian dilakukan tes memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan kolabolator menyiapkan siswa dengan kumpul dan presensi kehadiran siswa, serta memulai pembelajaran dengan berdoa.
- 2) Peneliti dan kolabolator menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dan indikator yang harus dicapai siswa.
- 3) Peneliti dan kolabolator melanjutkan dengan pemanasan serta peregangan otot – otot sebelum masuk ke inti materi.
- 4) Peneliti dan kolabolator lebih banyak memberikan gerakan peregangan otot yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, yaitu pada otot – otot lengan.
- 5) Peneliti dan kolabolator memulai pembelajaran dengan mengulang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya yaitu gerak dasarmemukul bola dengan teknik *forehand groundstroke*. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator untuk mengingatkan kembali.
- 6) Kelas di bagi menjadi beberapa kelompok ada yang bertugas sebagai pemukul bola, melempar dan menangkap bola serta mengambil bola.
- 7) Secara bergantian siswa memukul bola yang di lemparkan oleh temanya sendiri kemudian setelah bola di pukul kemudian ditangkap

kembali. Bola yang terlepas atau tidak tertangkap di ambil oleh temannya dan diletakan kan di dekat pelempar. Siswa yang sudah memukul kemudian bergiliran berjaga dan mengambil bola. Yang habis melempar kemudian berbaris menunggu giliran untuk melempar, dan yang mengambil bola kemudian bergiliran untuk melempar dan menangkap bola begitu seterusnya sampai semua mendapat gliran yang sama. Masing – masing siswa di beri kesempatan memukul bola sebanyak 5x dalam setiap kesempatanya.

- 8) Peneliti dan kolabolatormemberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya.
- 9) Peneliti dan kolabolatormemperisapkan materi lanjutan yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi pertama.
- 10) Peneliti dan kolabolatormenyampaikan materi kedua yakni melakukan permainan tonnis yang telah dimodifikasi peraturannya. Siswa memperhatikan pelaksanaan contoh gerakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti.
- 11) Kelas dibagi menjadi 4 kelompok tiap kelompok berbaris dan saling berhadapan dan dibatasi oleh net.
- 12) Siswa bersiap berada di belakang garis batas yang telah ditentukan oleh guru untuk memukul dan mengembalikan bola menggunakan paddle. Masing – masing siswa diberi kesempatan memukul bola sebnyak 2 kali kemudian bergantian dengan teman yang berada dibelakangnya.
- 13) Setelah semua sudah mendapat giliran baru di kompetisikan dengan peraturan sebgai berikut. Apabila lawan tidak bisa mengembalikan bola yang dipukul atau bola keluar dari garis batas maka akan mendapatkan 1 poin. Permainan berakhir ketika salah satu kelompok terlebih dahulu mendapatkan poin 10 dan dinyatakan sebagai pemenang.

- 14) Kemudian kelompok yang menang berhadapan dengan yang menang, dan yang kalah berhadapan dengan yang kalah. Kelompok yang paling banyak kalah akan dikenakan sanksi.
- 15) Peneliti dan kolabolor memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukan saat permainan berlangsung.
- 16) Peneliti dan kolaborator mengambil waktu yang tersisa untuk melakukan tes pada siswa yaitu memukul bola menggunakan paddle dengan gerak dasar *forehand groundstroke* yang diumpan oleh temannya. masing-masing siswa diberi kesempatan memukul 10 bola dan 2 kali percobaan.
- 17) Sebelum tes dilakukan terlebih dahulu siswa dikumpulkan dan dibariskan di tepi lapangan untuk dijelaskan mengenai tes memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*. Setelah itu menunggu giliran untuk dipanggil dan melakukan tes.
- 18) Peneliti dan kolabolor memberikan evaluasi terhadap terhadap pelaksanaan tes tes memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke* yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa.
- 19) Siswa dibariskan 4 bersap melakukan pendinginan (*colling down*).
- 20) Di akhir pertemuan, peneliti dan kolabolor melakukan evaluasi terhadap proses jalannya pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi.
- 21) Kemudian peneliti dan kolabolor memberikan tugas pekerjaan rumah kepada siswa dengan memberikan soal-soal pertanyaan untuk dijawab dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya Selanjutnya peneliti dan kolabolor memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- 22) Peneliti dan kolabolor mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

c. Observasi dan Interpretasi Tindakan I

Observasi dan interpretasi tindakan I dilakukan selama tindakan I berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan I peneliti bekerjasama dengan kolaborator, adapun pelaksanaan tindakan I, yaitu:

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran tonnis dengan menggunakan pendekatan TGFU pada siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Pada pertemuan pertama (Sabtu, 8 September 2012 selama 2 x 35 menit), peneliti mengajarkan materi gerak dasar dalam permainan tonnis yang meliputi; gerak dasar melempar dan menangkap bola, dan gerak dasar memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*. Pada pertemuan kedua (Sabtu, 15 September 2012 selama 2 x 35 menit) peneliti memberikan materi pengulangan pada pertemuan minggu sebelumnya yaitu: gerak dasar melempar dan menangkap bola, dan gerak dasar memukul bola menggunakan teknik dasar *forehand groundstroke* dalam permainan sederhana, kemudian dilanjutkan dengan tes lempar dan tangkap bola. Pada pertemuan ketiga (Sabtu, 22 September 2012 selama 2 x 35 menit) peneliti memberikan materi pengulangan dari gerak dasar dalam permainan tonnis, yaitu gerak dasar melempar dan menangkap bola, dan gerak dasar memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke* dalam permainan sederhana dan dikompetisikan. pada pertemuan ketiga peneliti melakukan tes pengambilan nilai siklus I untuk mengetahui kemampuan *forehand groundstroke* serta hasil dan perkembangan proses pembelajaran selama siklus I.
- 2) Sebelum pembelajaran dilaksanakan peneliti dan guru bersangkuatan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGFU sebagai aksi (*action*) dalam membantu siswa untuk lebih mudah untuk menguasai gerak dasar dalam permainan

tennis dan meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* pada siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta.

- 4) Peneliti dan kolabolator memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan kolabolator memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan bekerjasama, sportivitas, dan jujur melakukan apa yang di perintah oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh prilaku dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:
 - a. Siswa yang menunjukkan sikap aktif selama pemberian materi gerak dasar dalam permainan tennis sebesar 50%, sedangkan 50% lainnya tampak masih kurang dalam kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.
 - b. Siswa yang aktif selama mengikuti pembelajaran tennis sebesar 54,2%, sedangkan 45,8% lainnya berbicara sendiri dengan temannya, ada juga yang bermain sendiri serta tidak mendengarkan instruksi guru, dan membuat kegaduhan saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif pada waktu evaluasi setiap akhir pertemuan, diperoleh penjelasan bahwa diantara mereka ada yang kurang menyukai materi, dan tidak bisa melakukan ujuk kerja praktek *forehand groundstroke* dalam permainan tennis.
- 5) Peneliti bersama kolabolator melakukan penilaian melalui lembar penilaian siswa sesuai dengan rubrik penilaian psikomotor pada RPP, dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tennis siswa setelah menggunakan pendekatan TGFU.

Berdasarkan hasil tes pengambilan nilai permainan bola kecil tennis pada akhir siklus I, dapat diidentifikasi:

- 1) Siswa yang memiliki kemampuan dengan kategori baik sekali dalam melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* dalam permainan tennis pada akhir siklus I, diperoleh hasil 0%; 4,2% memperoleh hasil baik; 41,7% memperoleh hasil cukup; 25,0% memperoleh hasil kurang; dan 29,2% memperoleh hasil kurang sekali. Sehingga pada tindakan I, kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* dalam permainan tennis belum dikatakan berhasil karena belum memenuhi target capaian. Oleh sebab itu, masih perlu diadakan perbaikan kembali untuk bisa mencapai hasil yang lebih baik.
- 2) Hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tennis setelah tindakan I dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Baik Sekali sebanyak 0%, Baik 8,3%, Cukup 62,5%, Kurang 29,2%, dan Kurang Sekali sebanyak 0%. Dalam hal ini sejumlah 11 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, sedangkan 13 siswa Tidak Tuntas.

Dalam pelaksanaan tindakan I terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan I, adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan I diantaranya :

- 1) Siswa merasa tertarik dan senang dengan pendekatan baru yang disampaikan oleh peneliti yakni dengan penyampaian materi dengan pendekatan TGFU, siswa merasa senang dengan kegiatan belajar dengan pendekatan TGFU hal terlihat dengan banyaknya siswa yang aktif dalam pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), melalui penjelasan guru dan peneliti, disamping itu pendekatan pelaksanaan pembelajaran ini jarang digunakan dalam proses KBM pada mata pelajaran Penjasorkes.
- 2) Pembelajaran melalui pendekatan TGFU dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengulangi lagi pelajaran tersebut. Pendekatan TGFU lebih menantang siswa untuk belajar melakukan pukulan *forehand groundstroke*, karena model pembelajarannya bersifat taktis, bermain,

dan kompetisi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan merasa ada tantangan tersendiri untuk mengikuti pembelajaran.

- 3) Siswa mudah dalam menyerap pelaksanaan kegiatan melalui intruksi langsung, siswa dapat secara cepat mengadaptasi materi karena sudah melihat gerakan yang diinstruksikan sebelumnya oleh peneliti.
- 4) Situasi kelas lebih tertata dengan baik, terkondisi dengan baik dan menyenangkan, sehingga materi yang diberikan menuju pada suatu tujuan yang jelas.

Akan tetapi dalam tindakan I ini masih ada terdapat beberapa kelemahan, adapun kelemahan dalam pelaksanaan tindakan I tersebut, antara lain:

- 1) Keadaan cuaca yang panas sehingga ada beberapa siswa yang malas – malas saat KBM berlangsung.
- 2) Masih banyak siswa yang kurang mampu mempraktikkan gerakan *forehand groundstroke* terutama saat perkenaan bola dengan paddle dan ayunan lengan yang kurang panjang.
- 3) Siswa mudah lupa dengan materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, sehingga seringkali peneliti dan kolabolator mengulangi materi sebelumnya.
- 4) Masih banyak siswa yang kurang aktif untuk menanyakan kesulitan dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti dan kolabolator kurang mampu untuk menguasai kelas, karena kondisi siswa yang sulit untuk diatur mereka kurang memperhatikan intruksi dari guru serta ada siswa yang hiper aktif dan tidak bisa diam saat pelaksanaan KBM.
- 6) Keadaan disekeliling lingkungan sekolah yang terlalu ramai dengan orang – orang yang tidak berkepentingan selama KBM.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan I

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pelaksanaan tindakan I, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Kondisi awal kelas bisa digambarkan dengan data awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan tindakan.
- 2) Proses pelaksanaan belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum dilakukannya tindakan I.
- 3) Jumlah pertemuan pada siklus I telah menunjukkan hasil yang sesuai, dengan melihat materi yang disampaikan cukup banyak dan alokasi waktu dalam mengajar yang cenderung kurang.
- 4) Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal.
- 5) Hasil pekerjaan siswa pada Pelaksanaan Tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I. Secara lebih detail hasil kerja siswa selama Tindakan I, dijelaskan sebagai berikut :

- a. Kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* pada permainan bola kecil tenis yang masuk kriteria Baik Sekali sebanyak 0%; Baik 4,2%; Cukup 41,7%; Kurang 25,0%; dan Kurang Sekali 29,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus I, hasil kemampuan melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* dalam kategori Cukup berhasil. Dan apabila dibandingkan dengan hasil data awal kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* dalam permainan tenis memiliki peningkatan sebesar 45,8%. Sehingga masih perlu diadakan perbaikan melalui siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi. *commit to user*

- b. Hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tennis setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria baik sekali adalah 0%; baik 8,3%; cukup 62,5%; kurang 29,2%; kurang sekali 0%. Dalam hal ini sejumlah 11 siswa telah masuk dalam kriteria tuntas, sedangkan 13 siswa lainnya tidak tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada proses siklus I, hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tennis masuk kategori Cukup. Namun apabila dibandingkan dengan data awal yang dimiliki hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tennis menunjukkan hasil yang meningkat dari data awal yakni dengan peningkatan sebesar 45,8%.
- 6) Kelebihan dan keberhasilan yang ada pada pelaksanaan tindakan siklus I akan dipertahankan dan ditingkatkan pada pelaksanaan tindakan siklus II.
- 7) Berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada siklus I, perbaikan yang akan diupayakan pada pelaksanaan siklus II, antara lain:
- Siswa diberikan pengertian dan pengarahan untuk menjaga kondisi kesehatan, mengingat kondisi cuaca yang panas dan disarankan untuk membawa minuman sendiri jadi saat istirahat bisa diminum agar tidak kekurangan cairan.
 - Peneliti dan kolabolator sepakat untuk lebih menguatkan beberapa materi yang memang dianggap sulit oleh siswa seperti; teknik gerakan lengan, teknik perkenaan bola dengan paddle, dan teknik rangkaian gerakan *forehand groundstroke*. Dan sepakat untuk tidak mengurangi ataupun menambah materi yang disampaikan pada tindakan I
 - Untuk mengingatkan siswa agar paham terhadap materi yang diberikan peneliti dan kolabolator akan mengulang materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
 - Untuk menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran guru akan berusaha membuat proses pembelajaran

yang rileks dan tidak kaku. Guru memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk bertanya apabila mereka mengalami kesulitan ketika pembelajaran berlangsung. Untuk semakin memacu semangat siswa hadiah selalu disiapkan berupa pujian, tepuk tangan, dan acungan jempol pada siswa yang melakukan rangkaian gerakan dengan benar.

- e. Agar pembelajaran menjadi lebih tertib, guru akan selalu memantau, mengingatkan siswa, dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran atau bercanda dengan temannya.
- f. Untuk menghindari gangguan dari luar yang mengganggu konsentrasi siswa, guru akan melakukan pencegahan dengan menjaga suasana kondusif diwaktu proses belajar mengajar.

e. Deskripsi Data Tindakan I

Selama pelaksanaan tindakan I peneliti dan kolabolator telah melakukan pengambilan nilai yang telah disepakati dalam rubrik penilaian RPP. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari kemampuan melakukan lempar dan tangkap bola serta, kemampuan melakukan *forehand groundstroke* dan hasil belajar belajar permainan bola kecil tonnis siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta tahun ajaran 2012 / 2013.

1) Kemampuan Melakukan Gerak Dasar *ForehandGroundstroke* Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU.

Kondisi kemampuan melakukan gerakan *ForehandGroundstroke* siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah diberikan tindakan I menggunakan pendekatan TGFU disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Data Kemampuan Melakukan Gerak Dasar *ForehandGroundstroke* Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan I.

Kriteria	Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Prosentase
Baik Sekali	90 - 100	TUNTAS <i>user</i>	0	0,0%

Baik	80 – 89,9	TUNTAS	1	4,2%
Cukup	70 – 79,9	TUNTAS& TIDAK TUNTAS	10	41,7%
Kurang	60 – 69,9	TIDAK TUNTAS	6	25,0%
Kurang Sekali	<60	TIDAK TUNTAS	7	29,2%
		JUMLAH	24	100%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, kemampuan melakukan gerakan *forehand groundstroke* siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah tindakan I menunjukkan peningkatan dengan prosentase Kurang Sekali sebesar 29,2%, Cukup 41,7%, Baik sebesar 4,2%, Kurang sebesar 25,0%, dan Baik Sekali sebesar 0%.

2) Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tenis Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU.

Hasil belajar permainan bola kecil Tenis siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah diberikan tindakan I Menggunakan Pendekatan TGFU disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Data Hasil belajar permainan bola kecil Tenis Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan I.

Kriteria	Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Prosentase
Baik Sekali	90 - 100	TUNTAS	0	0,0%
Baik	80 – 89,9	TUNTAS	2	8,3%
Cukup	70 – 79,9	TUNTAS& TIDAK TUNTAS	15	62,5%
Kurang	60 – 69,9	TIDAK TUNTAS	7	29,2%
Kurang Sekali	<60	TIDAK TUNTAS	0	0,0%
		JUMLAH	24	100%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, hasil belajar permainan bola kecil tenis siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah diberikan tindakan I adalah Baik dengan prosentase sebesar 8,3%, Kurang sebesar 29,2%,

Kurang Sekali sebesar 0%, Baik Sekali sebesar 0%, dan Cukup sebesar 62,5%. Sejumlah 11 siswa telah masuk kategori Tuntas, sedangkan 13 siswa Tidak Tuntas.

2. Siklus II

Siklus II ini merupakan tindak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada siklus I, dimana hasil yang dicapai telah cukup mencapai target sehingga perlu adanya penguatan dan kelanjutan pada siklus II ini. Pelaksanaan siklus II ini mengacu pada pelaksanaan siklus I, karena merupakan tindak lanjut dari tindakan yang dilakukan pada siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II ini diantaranya:

a. Rencana Tindakan II

Perencanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Sabtu 29 September 2012, di SD Mujahidin Surakarta. Peneliti dan kolaborator (guru penjas yang bersangkutan) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

Melalui hasil analisis dan refleksi tersebut maka peneliti dan kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan siklus II sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario model pembelajaran dengan pendekatan bermain, untuk meningkatkan hasil belajar siswa psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan pembelajaran sebagai berikut :
 - a. Guru membuka kelas dan mengkondisikan kelas hingga siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran;
 - b. Guru melakukan apersepsi dengan menggali pengetahuan siswa tentang *forehandgrounstroke* dalam permainan tennis;
 - c. Menjelaskan kembali materi tentang *forehandgrounstroke* dalam permainan tennis guna meningkatkan pemahaman siswa;

- d. Guru bersama siswa melaksanakan tahap-tahap melakukan pembelajaran *forehandgrounstroke* tonnis dengan pendekatan TGFU;
 - e. Guru memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk bertanya tentang kejelasan materi. Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang belum jelas untuk berbagi tentang masalah dan kendala yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran *forehandgrounstroke* dalam permainan tonnis;
 - f. Guru memberikan penguatan berupa pujian kepada siswa dengan hasil tembakan bebas yang benar sebagai upaya meningkatkan motivasi siswa. Setelah siswa menyelesaikan tugas yang diberikan, guru memberikan evaluasi dan sedikit penjelasan kesalahan yang dilakukan siswa.
- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II *forehandgrounstroke* dalam permainan tonnis melalui pembelajaran dengan pendekatan TGFU. RPP tersebut akan menjadi panduan bagi guru untuk mengajar sebagai wujud tindakan siklus II.
 - 3) Peneliti dan guru menyiapkan media,serta menyiapkan sarana yang akan digunakan seperti;bola tenis, paddle, simpai, net, bilah bambu, dsb. Serta menyiapkan kondisi lapangan yang digunakan untuk pembelajaran.
 - 4) Peneliti dan kolabolator menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan yang meliputi instrumen tes dan non tes. Instrumen tes dinilai dari hasil peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* yang menggunakan pendekatan TGFU. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan peneliti dengan mengamati sikap siswa selam mengikuti pembelajaran melalui rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
 - 5) Peneliti dan kolabolator menyusun standar penilaian pada penguasaan gerak dasar *forehand groundstroke* pada permainan bola kecil tonnis.

- 6) Peneliti dan kolabolator menentukan lokasi pelaksanaan tindakan, yaitu di lapangan badminton yakni halan sekolah SD Mujahidin Surakarta.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Tindakan II dilaksanakan selama dua kali pertemuan, selama dua minggu yaitu pada setiap hari Sabtu tanggal 29September 2012, 6Oktober 2012, di halaman sekolah SD Mujahidin Surakarta. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit yang dilaksanakan pada pukul 08.30 WIB. Sesuai dengan RPP pada siklus II, pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dan kolabolator sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Sesuai dengan RPP pada siklus II, pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dan kolabolator sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

Seluruh proses pembelajaran dalam tindakan II ini adalah penguatan materi pada tindakan I, karena materi dasar telah diberikan pada tindakan I.

Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan pertama (Sabtu 29September 2012) adalah praktik gerak dasar melempar bola dan menangkap bola, kedua adalah praktik gerak dasar *forehand groundstroke* serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya, kemudian dilakukan tes memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan kolabolator menyiapkan siswa dengan kumpul dan presensi kehadiran siswa, serta memulai pembelajaran dengan berdoa.
- 2) Peneliti dan kolabolator menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dan indikator yang harus dicapai siswa.
- 3) Peneliti dan kolabolator melanjutkan dengan pemanasan serta peregangan otot – otot sebelum masuk ke inti materi.
- 4) Peneliti dan kolabolator lebih banyak memberikan gerakan peregangan otot yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, yaitu pada otot – otot lengan.

- 5) Peneliti dan kolabolator menyampaikan penjelasan mengenai materi pertama yaitu gerak dasarmelempar dan menangkap, dan memukul bola. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator.
- 6) Siswa diinstruksikan untuk melakukan gerakan yang di contohkan guru, yaitu melempar dan menangkap, dan memukul bola sesuai penjelasan dan contoh yang diberikan peneliti dan kolabolator.
- 7) Sebelum melakukan gerak kelas di bagi menjadi 4 kelompok masing – masing kelompok ada yang bertugas sebagai pemukul bola, melempar dan menangkap bola serta mengambil bola.
- 8) Secara bergantian siswa memukul bola yang di lemparkan oleh temanya sendiri kemudian setelah bola di pukul kemudian ditangkap kembali. Bola yang terlepas atau tidak tertangkap di ambil oleh temannya dan diletakan kan di dekat pelempar. Siswa yang sudah memukul kemudian bergiliran berjaga dan mengambil bola. Yang habis melempar kemudian berbaris menunggu giliran untuk melempar, dan yang mengambil bola kemudian bergiliran untuk melempar dan menangkap bola begitu seterusnya sampai semua mendapat gliran yang sama. Masing – masing siswa di beri kesempatan memukul bola sebanyak 5x dalam setiap kesempatanya.
- 9) Peneliti dan kolabolator memberikan bimbingan dan mengamati gerakan yang dilakukan siswa.
- 10) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan tugas yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa yang melakukan tugas.
- 11) Peneliti dan kolabolator mempersiapkan materi selanjutnya yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi pertama.
- 12) Peneliti dan kolabolator menyampaikan materi kedua yaitu gerakan memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*

melalui permainan yang dimodifikasi peraturannya. Siswa diminta untuk menyimak penjelasan dan demonstrasi yang diberikan peneliti dan kolabolator.

- 13) Sebelum melakukan gerakankelas di bagi menjadi 4 kelompok yang saling berhadapan.
- 14) Siswa bersiap berada di belakang garis batas untuk memukul dan mengembalikan bola menggunakan paddle. Masing – masing siswa diberi kesempatan memukul bola sebanyak 2 kali kemudian bergantian dengan teman yang berada dibelakangnya. Di depan barisan masing – masing kelompok di beri 5 buah bola tenis yang di susun membentuk piramida yang di gunakan sebagai sasaran. Apabila salah satu kelompok ada yang mengenai sasaran maka kelompok yang sasaranya jatuh akan di berikan sanksi oleh gurunya. Masing – masing kelompok saling berkompetisi untuk mengenai sasaran dari lawanya.
- 15) Peneliti dan kolabolator mengamati dan memberikan bimbingan terhadap gerakan siswa.
- 16) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan tugas yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa yang melakukan tugas.
- 17) Peneliti dan kolaborator mengambil waktu yang tersisa untuk melakukan tes pada siswa yaitu lempar dan tangkap bola masing-masing siswa diberi 10 bola dan diberi kesempatan 2 kali percobaan.
- 18) Sebelum tes dilakukan terlebih dahulu siswa dikumpulkan dan dibariskan di tepi lapangan untuk dijelaskan mengenai tes lempar dan tangkap bola. Setelah itu menunggu giliran untuk dipanggil dan melakukan tes.
- 19) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap terhadap pelaksanaan tes lempar dan tangkap bola yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa.
- 20) Siswa dibariskan 4 bersap melakukan pendinginan (*colling down*).

- 21) Di akhir pertemuan, peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi terhadap proses jalannya pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi. Selanjutnya peneliti dan kolaborator memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- 22) Peneliti dan guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan kedua (Sabtu, 6 Oktober 2012) adalah praktik gerak dasar memukul bola dengan paddle menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya, kemudian dilakukan tes memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke*. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan kolaborator menyiapkan siswa dengan kumpul dan presensi kehadiran siswa, serta memulai pembelajaran dengan berdoa.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dan indikator yang harus dicapai siswa.
- 3) Peneliti dan kolaborator melanjutkan dengan pemanasan serta peregangan otot – otot sebelum masuk ke inti materi.
- 4) Peneliti dan kolaborator lebih banyak memberikan gerakan peregangan otot yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, yaitu pada otot – otot lengan.
- 5) Peneliti dan kolaborator memulai pembelajaran dengan mengulang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya yaitu gerak dasarmemukul bola dengan teknik *forehand groundstroke*. Siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator untuk mengingatkan kembali.

- 6) Sebelum melakukan gerakankelas di bagi menjadi 4 kelompok yang saling berhadapan.
- 7) Siswa bersiap berada di belakang garis batas untuk memukul dan mengembalikan bola menggunakan paddle. Masing – masing siswa diberi kesempatan memukul bola sebanyak 2 kali kemudian bergantian dengan teman yang berada dibelakangnya. Setelah itu baru di kompetisikan dengan peraturan sebagai berikut. Apabila lawan tidak bisa mengembalikan bola yang dipukul atau bola keluar dari garis batas maka akan mendapatkan 1 poin. Permainan berakhir ketika salah satu kelompok terlebih dahulu mendapatkan poin 10 dan dinyatakan sebagai pemenang.
- 8) Peneliti dan kolabolator mengamati dan memberikan bimbingan terhadap gerakan siswa.
- 9) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan tugas yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa yang melakukan tugas.
- 10) Peneliti dan kolabolator mempersiapkan materi selanjutnya yang akan diberikan kepada siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada pelaksanaan materi pertama.
- 11) Peneliti dan kolabolator menyampaikan materi kedua yaitu gerakan memukul bola menggunakan gerak dasar *forehand groundstroke* melalui permainan yang dimodifikasi peraturannya. Siswa diminta untuk menyimak penjelasan dan demonstrasi yang diberikan peneliti dan kolabolator.
- 12) Sebelum melakukan gerakankelas di bagi menjadi 4 kelompok yang saling berhadapan.
- 13) Siswa bersiap berada di belakang garis batas untuk memukul dan mengembalikan bola menggunakan paddle. Masing – masing siswa diberi kesempatan memukul bola sebanyak 2 kali kemudian bergantian dengan teman yang berada dibelakangnya. Di depan barisan masing – masing kelompok di beri 5 buah bola tenis yang di susun membentuk piramida yang

di gunakan sebagai sasaran. Apabila salah satu kelompok ada yang mengenai sasaran maka kelompok yang sasaranya jtuah akan di berikan sanksi oleh gurunya. Masing – masing kelompok saling berkompetisi untuk mengenai sasaran dari lawanya.

- 14) Peneliti dan kolabolator mengamati dan memberikan bimbingan terhadap gerakan siswa.
- 15) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan tugas yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa yang melakukan tugas.
- 16) Peneliti dan kolaborator mengambil waktu yang tersisa untuk melakukan tes pada siswa yaitukemampuan *forehandgroundstroke* bola masing-masing siswa diberi 10 bola dan diberi kesempatan 2 kali percobaan.
- 17) Sebelum tes dilakukan terlebih dahulu siswa dikumpulkan dan dibariskan di tepi lapangan untuk dijelaskan mengenai tes lempar dan tangkap bola. Setelah itu menunggu giliran untuk dipanggil dan melakukan tes.
- 18) Peneliti dan kolabolator memberikan evaluasi terhadap terhadap pelaksanaan tes lempar dan tangkap bola yang telah dilakukan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa.
- 19) Siswa dibariskan 4 bersap melakukan pendinginan (*colling down*).
- 20) Di akhir pertemuan, peneliti dan kolabolator melakukan evaluasi terhadap proses jalannya pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi. Selanjutnya peneliti dan kolabolator memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- 21) Kemudian peneliti dan kolabolator memberikan tugas pekerjaan rumah kepada siswa dengan memberikan soal-soal pertanyaan untuk dijawab dan dikumpulkan pada hari senen tanggal 8 oktober 2012.

- 22) Peneliti dan guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

c. Observasi dan Interpretasi Tindakan II

Observasi dan interpretasi tindakan II dilakukan selama tindakan II berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan II peneliti bekerjasama dengan kolaborator, adapun pelaksanaan tindakan II, yaitu:

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran tennis dengan menggunakan pendekatan TGFU pada siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Pada pertemuan pertama (Sabtu, 29 September 2012 selama 2 x 35), peneliti memberikan materi pengulangan pada pertemuan minggu sebelumnya yaitu: gerak dasar melempar dan menangkap bola, dan gerak dasar memukul bola menggunakan teknik dasar *forehand groundstroke* dalam permainan sederhana, kemudian dilanjutkan dengan tes lempar dan tangkap bola. Pada pertemuan kedua (Sabtu, 6 Oktober 2012 selama 2 x 35 menit) peneliti memberikan materi pengulangan dari gerak dasar dalam permainan tennis, yaitu gerak dasar melempar dan menangkap bola, dan gerak dasar memukul bola menggunakan teknik dasar *forehand groundstroke* dalam permainan sederhana dan dikompetisikan, serta tes *forehand groundstroke* dan pengambilan nilai siklus II untuk mengetahui hasil dan perkembangan proses pembelajaran selama siklus II.
- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGFU sebagai aksi (*action*) dalam membantu siswa untuk lebih mudah untuk menguasai gerak dasar dalam permainan tennis dan meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* pada siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta.

- 4) Peneliti dan kolabolator memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan kolabolator memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan bekerjasama, sportivitas, dan jujur melakukan apa yang di perintah oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh prilaku dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:
- a. Siswa yang menunjukkan sikap aktif selama pemberian materi gerak dasar dalam permainan tonnis sebesar 91,7%, sedangkan 8,3% lainnya tampak masih kurang dalam kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Sikap yang ditunjukkan siswa dalam pembelajaran permainan bola kecil tonnis dapat dikatakan berhasil memenuhi target capaian dan meningkat dari hasil yang dicapai pada siklus I
 - b. Siswa yang aktif selama mengikuti pembelajaran tonnis sebesar 87,5%, sedangkan 12,5% lainnya berbicara sendiri dengan temannya, ada juga yang bermain sendiri serta tidak mendengarkan instruksi guru, dan membuat kegaduhan saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil evaluasi yang dilakukan peneliti siswa yang kurang aktif, diperoleh penjelasan bahwa diantara mereka ada yang kurang menyukai materi, dan tidak bisa melakukan unjuk kerja praktek *forehand groundstroke* dalam permainan tonnis. Berdasarkan hasil yang di capai pembelajaran dapat dikatakan berhasil kerana telah mencapi target yang di tentukan bahkan telah melebihi target capaian.
- 5) Peneliti selalu mamberikan umpan balik atau *feedback* berupa pujian terhadap siswa yang telah melakukan unjuk kerja yang diperintahkan, seperti; “Bagus”, “Ya itu”, “Terus tingkatkan”, dan lain – lain. Siswa juga memberikan pujian dan tepuk tangan apabila temannya telah melakukan unjuk kerja dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi lebih semangat.

- 6) Peneliti bersama kolabolator melakukan penilaian melalui lembar penilaian siswa sesuai dengan rubrik penilaian psikomotor pada RPP, dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tonnis siswa setelah menggunakan pendekatan TGFU.

Berdasarkan hasil tes pengambilan nilai permainan bola kecil tonnis pada akhir siklus II, dapat diidentifikasi:

- 1) Siswa yang memiliki kemampuan dengan kategori baik sekali dalam permainan bola kecil tonnis yaitu *forehand groundstroke* pada akhir siklus II, diperoleh hasil 4,2%; 12,5% memperoleh hasil baik; 62,5% memperoleh hasil cukup; 20,8% memperoleh hasil kurang; dan 0% memperoleh hasil kurang sekali. Sehingga pada tindakan II, kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* pada permainan tonnis dapat dikatakan berhasil memenuhi target capaian dan meningkat dari hasil yang dicapai pada siklus I.
- 2) Hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tonnis setelah tindakan II dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Baik Sekali sebanyak 8,3%, Baik 16,7%, Cukup 62,5%, Kurang 12,5%, dan Kurang Sekali sebanyak 0%. Dalam hal ini sejumlah 19 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, sedangkan 5 siswa Tidak Tuntas.

Dalam pelaksanaan tindakan II terdapat beberapa kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II, yang diantaranya adalah:

- 1) Sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan *forehand groundstroke* dengan baik. Walau ada sebagian kecil siswa yang belum dapat menunjukkan gerakan *forehand groundstroke* dengan baik.
- 2) Penerapan pendekatan TGFU menciptakan suasana pembelajaran yang santai tapi serius, sehingga suasana yang ditimbulkan tidak membosankan. *commit to user*

- 3) Ternyata dengan pendekatan TGFU yang diterapkan mampu membawa siswa pada suasana belajar yang dikehendaki siswa yaitu menyenangkan, tidak membosankan, dan bisa dinikmati.
- 4) *Feedback* yang diberikan peneliti selama proses pelaksanaan tindakan II yang berupa pujian telah berhasil membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- 5) Bantuan dari beberapa teman cukup bisa membantu dalam penguasaan kelas
- 6) Situasi kelas menjadi lebih tertata, terkondisi dengan baik dan menyenangkan, sehingga materi yang diberikan menuju pada suatu tujuan yang jelas.

Akan tetapi dalam tindakan II ini masih ada terdapat beberapa kelemahan, adapun kelemahan dalam pelaksanaan tindakan II tersebut, antara lain:

- 1) Masih ada siswa yang kurang serius sehingga penerimaan materi pembelajaran kurang maksimal diterima dan peneliti harus selalu memonitor kegiatan siswa dari awal hingga akhir.
- 2) Peneliti harus lebih seksama mengamati gerakan tiap anak supaya bisa mengevaluasi dengan cermat setiap kesalahan.
- 3) Masih ada siswa yang kurang mampu mempraktikkan gerakan *forehand grounstroke* dengan pendekatan TGFU.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pelaksanaan tindakan II, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Proses pelaksanaan belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum dilakukannya tindakan II.
- 2) Jumlah pertemuan pada siklus II telah menunjukkan hasil yang sesuai, dengan melihat materi yang disampaikan cukup banyak dan alokasi waktu dalam mengajar yang cenderung kurang.

commit to user

- 3) Model pembelajaran dengan pendekatan TGFU yang diterapkan oleh peneliti dan kolabolator mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguatan materi yang dilakukan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik.
- 4) Peneliti dituntut untuk dapat menciptakan variasi pola permainan secara kreatif. Siswa yang dirasa masih kurang berhasil akan mendapat evaluasi dan tindakan lebih lanjut. Peneliti harus tetap memberikan pemahaman dan motivasi pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan TGFU. Bentuk permainan secara kompetisi antar regu masih bisa digunakan pada pembelajaran lebih lanjut.
- 5) Hasil dari pelaksanaan tindakan II sudah menunjukkan peningkatan dari pencapaian pada pelaksanaan tindakan I, karena sudah lebih dari target capaian yang diperkirakan. Untuk hasil yang lebih terperinci hasil yang dicapai pada pelaksanaan tindakan siklus II, dijabarkan sebagai berikut:
 - a. Kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* yang masuk kriteria Baik Sekali sebanyak 4,2%; Baik 12,5%; Cukup 62,5%;Kurang 20,8%; dan Kurang Sekali 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus II, hasil kemampuan melakukan gerak dasar *forehand groundstroke* dalam kategori Cukup berhasil. Hasil yang dicapai siswa cenderung meningkat, dari jumlah siswa yang dalam kategori Kurang telah turun. Dan kemampuan siswa yang masuk kategori cukup telah meningkat.
 - b. Hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tonnis setelah pelaksanaan tindakan II yang masuk dalam kriteria baik sekali sebesar 8,3%; Baik 16,7%; Cukup 62,5%;Kurang 12,5%; Kurang Sekali 0%. Sejumlah 19 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, sedangkan hanya 5 siswa lainnya masuk dalam kriteria Tidak Tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada proses

pelaksanaan tindakan siklus II, hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tonnis dalam kategori berhasil karena telah mencapai lebih dari 75% target capaian siswa.

- 6) Kelebihan dan keberhasilan yang ada pada pelaksanaan tindakan siklus II telah cukup membuktikan bahwa terjadi peningkatan dari berbagai aspek baik dari aspek psikomotor, afektif, maupun kognitif. Dan hal ini juga membuktikan bahwa hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil tonnis telah meningkat secara bertahap.

e. Deskripsi Data Tindakan II

Selama pelaksanaan tindakan II peneliti dan kolabolator telah melakukan pengambilan nilai yang telah disepakati dalam rubrik penilaian RPP. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari ; kemampuan melakukan lempar tangkap bola, gerak dasar *forehandgroundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tonnis siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.

1) Kemampuan Melakukan Gerak Dasar *ForehandGroundstroke* Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU.

Kondisi kemampuan melakukan gerak dasar *forehandgroundstroke* siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah diberikan tindakan II melalui penggunaan pendekatan TGFU disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Data Kemampuan Melakukan Gerak Dasar *ForehandGroundstroke* Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan II.

Kriteria	Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Prosentase
Baik Sekali	90 - 100	TUNTAS	1	4,2%
Baik	80 – 89,9	TUNTAS	3	12,5%
Cukup	70 – 79,9	TUNTAS & TIDAK TUNTAS	15	62,5%
Kurang	60 – 69,9	TIDAK TUNTAS	5	20,8%
Kurang Sekali	<60	TIDAK TUNTAS	0	0,0%
JUMLAH			24	100%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, kemampuan melakukan *forehandgroundstroke* siswa kelas IVSDMujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah tindakan II menunjukkan peningkatan dengan prosentase Cukup sebesar 62,5%, Kurang sebesar 20,8% , Baik sebesar 12,5%, Baik Sekali sebesar 4,2%, dan Kurang Sekali sebesar 0%.

2) Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tenis Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU.

Hasil belajar permainan bola kecil Tenis siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah diberikan tindakan II Menggunakan Pendekatan TGFU disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

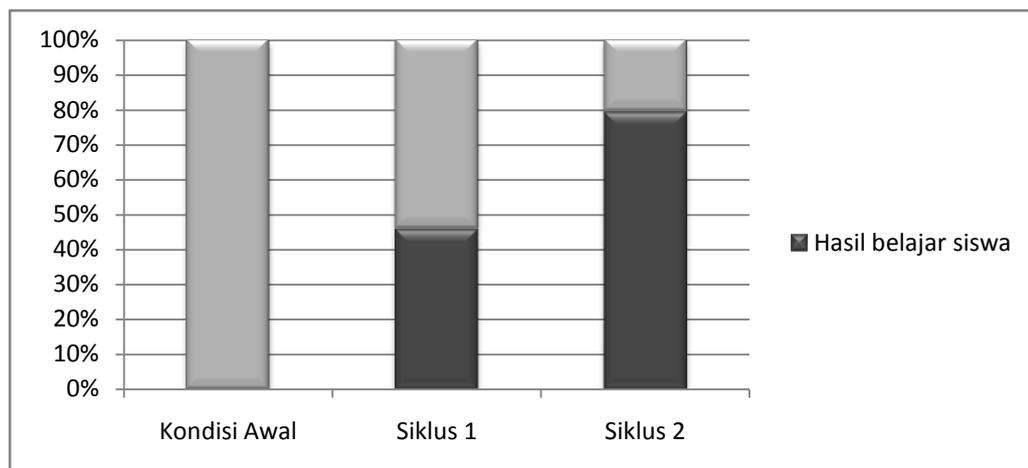
Tabel 10. Deskripsi Data Hasil belajar permainan bola kecil Tenis Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Tindakan II.

Kriteria	Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Prosentase
Baik Sekali	90 – 100	TUNTAS	2	8,3%
Baik	80 – 89,9	TUNTAS	4	16,7%
Cukup	70 – 79,9	TUNTAS & TIDAK TUNTAS	15	62,5%
Kurang	60 – 69,9	TIDAK TUNTAS	3	12,5%
Kurang Sekali	<60	TIDAK TUNTAS	0	0,0%
JUMLAH			24	100%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, hasil permainan bola kecil Tenis siswa kelas IVSDMujahidinSurakarta tahun ajaran 2012 / 2013 setelah diberikan tindakan II adalah Baik dengan prosentase sebesar 16,7%, Cukup sebesar 54,2%, Baik Sekali sebesar 8,3%, Kurang sebesar 12,5%, dan Kurang Sekali sebesar 0%. Sejumlah 19 siswa telah masuk kriteria Tuntas, sedangkan 5 siswa Tidak Tuntas.

3. Perbandingan Antar Siklus

Dari deskripsi hasil tindakan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II terdapat beberapa perubahan hasil yang diperoleh setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dalam tabel perbandingan prosentase hasil belajar tiap siklus dibawah ini:



Gambar 11. Perbandingan Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar diatas bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Hasil belajar siswa yang semula hanya 0% belum diketahui sama sekali mengenai hasil belajar siswa yang tuntas dalam materi permainan bola kecil tennis, menjadi 45,8% atau 11 siswa yang Tuntas. Dan pada akhir siklus II, siswa yang Tuntas menjadi 79,2% atau 19 siswa.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tennis serta aktivitas belajar siswa kelas IVSD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013. Berikut ini pembahasan dari masing – masing permasalahan yang ada dalam penelitian:

1. Kemampuan Melakukan Gerak Dasar *Forehand Groundstroke*

Pembelajaran gerak dasar *forehandgroundstroke* dalam permainan bola kecil tennis hendaknya diberikan dengan menggunakan pendekatan TGFU, sebab

tingkat kesulitan gerak pada *forehandgroundstroke* ini cukup tinggi. Dengan menggunakan pendekatan TGFU, siswa lebih mudah untuk menguasai gerak dasar *forehandgroundstroke*. Selain itu, siswa memiliki motivasi lebih dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGFU karena disini siswa bisa menampilkan gerakan yang terbaik melalui permainan taktis.

Dengan menggunakan pendekatan TGFU pada materi *forehandgroundstroke* kelas IVSD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013, mampu meningkatkan kemampuan melakukan pukulan *forehandgroundstroke*. Karena pendekatan TGFU, menjadikan anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU tidak menfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan TGFU lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreatifitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Sehingga kesenangan diperoleh saat pembelajaran karena dunia anak merupakan dunia bermain. Adapun perbandingan hasil yang diperoleh selama proses tindakan serta sebelum diberikan tindakan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Perbandingan Kemampuan gerak dasar *forehandgroundstroke* Sebelum Dan Sesudah Diberikan Tindakan Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II.

Kriteria	Nilai	Prosentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
Baik Sekali	90 – 100	0,0%	0,0%	4,2%
Baik	80 – 89,9	0,0%	4,2%	12,5%
Cukup	70 – 79,9	0,0%	41,7%	62,5%
Kurang	60 – 69,9	0,0%	25,0%	20,8%
Kurang Sekali	<60	100%	29,2 %	0,0%

Kondisi awal siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal kemampuan *forehand groundstroke* belum diketahui sama sekali. Setelah diberi tindakan pada siklus I terjadi peningkatan prosentase siswa dengan kategori Baik sebesar 4,2%, sedangkan pada siklus II siswa yang masuk kriteria Baik meningkat menjadi

12,5%. Pada siklus II kriteria Baik Sekali juga terjadi peningkatan sebesar 4,2% yang pada siklus I hanya sebesar 0,0%. Sedangkan kategori Cukup meningkat sampai pada prosentase 41,7% pada siklus I dan 62,5% pada siklus II. Kemudian untuk kemampuan *forehandgrounstroke* pada siklus I kriteria kurang prosentase sebesar 25,0% menjadi 20,8% sehingga terjadi penurunan pada siklus II. Sedangkan untuk kriteria kurang sekali juga menunjukkan perubahan yaitu sebesar 29,2% pada siklus I kemudian menurun menjadi 0,0% pada siklus II.

Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan I dan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) dapat meningkatkan kemampuan *forehandgrounstroke* siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.

2. Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tennis

Disamping mempengaruhi peningkatan kemampuan *forehand grounstroke* siswa, penggunaan pendekatan TGFU pada permainan bola kecil tennis juga berpengaruh terhadap hasil belajar permainan bola kecil tennis berupa unjuk kerja, pemahaman gerakan dan sikap siswa selama proses tindakan pada siklus I dan II.

Pengaruh terhadap unjuk kerja, pemahaman gerakan dan sikap siswa selama proses pembelajaran tennis tercermin dalam tabel peningkatan hasil belajar siswa tersebut:

Tabel 12. Hasil Perbandingan Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tennis Sebelum Dan Setelah Diberikan Tindakan Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Nilai	Prosentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
Baik Sekali	90 – 100	0,0%	0,0%	8,3%
Baik	80 – 89,9	0,0%	8,3%	16,7%
Cukup	70 – 79,9	0,0%	62,5%	62,5%
Kurang	60 – 69,9	0,0%	29,2 %	12,5%
Kurang Sekali	<60	100%	0,0 %	0,0%

Kondisi awal siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal, Siswa belum memperoleh materi permainan bola kecil tonnis yang seharusnya sudah di berikan sehingga hasil belajar tonnis sama sekali belum diketahui. Setelah mendapatkan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada siswa yang mencapai hasil belajar dengan kriteria Baik sebesar 8,3% dan meningkat menjadi 16,7% pada siklus II. Pada siklus I dan siklus II yang masuk pada kriteria Cukup masih sama yaitu sebesar 62,5% atau tidak terjadi perubahan. Sedangkan pada akhir siklus II hanya ada 12,5% atau 3 siswa yang masih masuk dalam kriteria Kurang. Sementara itu pada kriteria Kurang Sekali tidak menunjukkan perubahan sama sekali pada akhir siklus II.

Hal tersebut juga terlihat pada tingkat ketuntasan hasil belajar permainan bola kecil tonnis siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013. Peningkatan jumlah ketuntasan hasil belajar permainan bola kecil tonnis dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Perbandingan Ketuntasan (KKM) Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Tonnis Sebelum Dan Setelah Menggunakan Pendekatan TGFU Siklus I dan Siklus II.

Keterangan	Prosentase		
	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Tuntas	0 siswa	11 siswa	19 siswa
Prosentase Ketuntasan	0,0%	45,8%	79,2%
Tidak Tuntas	0 siswa	13 siswa	5 siswa
Prosentase Ketidaktuntasan	0,0%	54,2%	20,8%

Pada kondisi awal dicapai hasil ketuntasan belajar yang sangat kurang karena belum diketahui sama sekali yang masuk katagori Tuntas dan tidak tuntas. Pada siklus I terjadi peningkatan sejumlah 11 siswa telah mencapai kriteria Tuntas, sedangkan 13 siswa lainnya belum. Dan pada akhir siklus II sejumlah 19 siswa telah mencapai kriteria Tuntas, sedangkan 5 siswa lainnya belum.

Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan I dan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan TGFU pada

materi pembelajaran bola kecil tonnis dapat meningkatkan hasil belajar *forehand groundstroke* kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013.

Secara keseluruhan hasil capaian hasil belajar permainan bola kecil tonnis siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013, dapat dilihat melalui tabel pencapaian hasil belajar siswa berikut:

Tabel 14. Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Aspek yang diukur	Presentase capaian		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
Kemampuan siswa melakukan gerak dasar <i>forehand groundstroke</i>	45,8%	79,2%	Diamati melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi <i>forehand groundstroke</i>	45,8%	79,2%	Melalui tes kemampuan kognitif siswa sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi <i>forehand groundstroke</i>	50,0%	91,7%	Melalui penilaian sikap sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Ketuntasan hasil belajar	45,8%	79,2%	Diukur melalui ketuntasan belajar siswa pada materi tonnis melalui hasil penjumlahan (aspek afektif, kognitif dan psikomotorik) sesuai dengan KKM sekolah : 75

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan iterpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa penerapan pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) sangat baik untuk meningkatkan kemampuan *forehand groundstroke* dan aktivitas belajar dalam pembelajaran tenis siswa kelas IV SD Mujahidin Surakarta tahun ajaran 2012 / 2013. Dari hasil analisis yang dilakukan, diperoleh peningkatan yang cukup signifikan pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I, kemampuan *forehandgroundstroke* siswa mencapai kriteria tuntas yaitu 11 siswa dari 24 siswa atau sebesar 45,8%, sedangkan hasil belajar permainan bola kecil tenis siswa mencapai 45,8% atau sebanyak 11 siswa dari 24 siswa telah masuk kriteria tuntas. Pada nilai psikomotor siklus I, siswa yang mencapai kriteria tuntas mencapai 45,8%, nilai kognitif siswa yang masuk kriteria tuntas mencapai 45,8%, dan nilai afektif siswa yang telah mencapai kriteria tuntas sebesar 50,0%.

Pada siklus II, kemampuan *forehandgroundstroke* siswa mencapai kriteria tuntas yaitu 19 siswa dari 24 siswa atau sebesar 79,2%, dan hasil belajar permainan bola kecil tenis siswa meningkat mencapai 79,2% atau sebanyak 19 siswa dari 24 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 5 siswa lainnya belum tuntas. Pada nilai psikomotor, siswa yang telah mencapai kriteria tuntas meningkat dari siklus I menjadi 79,2%, pada nilai kognitif juga terjadi peningkatan dari siklus I menjadi sebesar 79,2% atau 19 siswa dari 24 siswa. dan pada nilai afektif peningkatan yang terjadi menjadi sebesar 91,7% siswa telah tuntas dengan KKM 75.

commit to user

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta pendekatan yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana dan prasarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan pendekatan TGFU dalam pembelajaran permainan bola kecil tonnis dapat meningkatkan hasil belajar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan media pengajaran dengan pendekatan TGFU. Bagi guru bidang studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjasorkes khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar permainan bola kecil tonnis yang efektif dan

menarik yang membuat siswa lebih aktif serta menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak. Ia dapat menyalurkan kemampuannya tersebut dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah dalam upaya meningkatkan kinerja sebagai seorang pendidik yang profesional dan inovatif.

Dengan diterapkannya model pembelajaran dengan pendekatan TGFU untuk peningkatan kemampuan *forehand groundstroke* dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tenis, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjasorkes. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjasorkes (baik proses maupun hasil) dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjasorkes, penerapan model pembelajaran melalui pendekatan TGFU ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SD Mujahidin Surakarta, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
2. guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya.
3. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.
5. Kepada guru yang belum menerapkan model pembelajaran dengan pendekatan TGFU hendaknya mencoba pendekatan tersebut dalam pembelajaran Penjas sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.
6. Penelitian ini dapat diterapkan di kelas lain maupun di sekolah lain. Namun tentu saja dalam penerapannya harus diikuti oleh penyesuaian dan modifikasi seperlunya sesuai dengan konteks kelas ataupun sekolah masing-masing. Hal ini disebabkan meskipun sekolah-sekolah yang ada di Indonesia ini pada dasarnya hampir sama satu dengan yang lainnya, namun tetap memiliki suatu karakteristik khusus yang hanya dimiliki oleh masing-masing kelas atau sekolah sebagai akibat dari keanekaragaman yang dimiliki oleh masing-masing individu yang ada di kelas atau sekolah tersebut.

