

**PENGEMBANGAN PERATURAN PERMAINAN TENIS MEJA  
MELALUI MODIFIKASI MODEL PERATURAN PERMAINAN AMS 32  
PADA SISWA SMP KELAS VIII**

**Amal Syahril Sihombing<sup>1</sup>, Rahma Dewi<sup>2</sup>, Suprayitno<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Guru dan alumni Prodi POR PPs Unimed

e-mail: syahreal86@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian bertujuan: (1) Memberikan alternatif model pembelajaran tenis meja; (2) Meningkatkan semangat bermain; (3) Memperkaya gerak siswa; (4) Memperbaiki gerak siswa yang efektif; (5) Memberikan masukan kepada guru-guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk materi pembelajaran tenis meja. Teknik pengambilan subjek secara purposif cluster random sampling pada siswa SMP kelas VIII. Data yang digunakan yaitu data kualitatif diperoleh secara keseluruhan dari hasil kuesioner dan portofolio maka dirubah menggunakan data kuantitatif, kemudian dibuat berupa kritik maupun masukan dari para ahli secara lisan maupun tulisan untuk bahan revisi produk dan penelitian mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam mengembangkan produk adalah data, observasi, wawancara, kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan peraturan permainan tenis meja melalui modifikasi model peraturan permainan, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sehingga permasalahan selama ini dalam pembelajaran disekolah dikarenakan kekurangan atau permasalahan terhadap prasarana bisa dimodifikasi lapangan; (2) Model peraturan permainan yang dimodifikasi menjadi harapan supaya siswa dalam belajar materi permainan tenis meja dengan peraturan yang sebenarnya bisa dimodifikasi peraturan sesuai yang sudah diujicobakan dari kelompok kecil maupun ujicoba kelompok besar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Modifikasi Peraturan, Tenis Meja*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Rusli Lutan (2000 dalam Albadi, 2014:7) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Kemudian Adang Suherman (2000:23) menyatakan Melalui pendidikan jasmani diharapkan dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan jasmani siswa, merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa.

Secara filosofis manusia mempunyai ciri yang hakiki sebagai makhluk bermain (Homo Ludes). Menurut Moeslichatoen 1999:32 dalam (Jurnal Pendidikan Indonesia, Volume 3, No.1, 2015) Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Tenis meja merupakan sebuah permainan yang sederhana. “Tenis meja adalah suatu olahraga raket/bet yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) dan dimainkan oleh empat orang (untuk ganda) kadang orang menyebutnya ping-pong” (Sumarno dkk, 2003:216). Aksi yang dilakukan dalam olahraga ini adalah dengan konsisten memukul, mengarahkan dan menempatkan bola ke meja lawan sehingga sampai pada satu saat bola itu tidak dikembalikan lagi oleh lawan, tidak ada rahasia lain untuk bisa menjadi sukses kecuali dengan membangun semangat untuk maju dan selalu berlatih (Agus Salim (2008:14).

Permainan tenis meja dengan menggunakan peraturan sebenarnya menjadikan permainan yang sangat menyebalkan dan membosankan bagi siswa akibat permainannya yang cukup cepat tempo pergerakan dan perpindahan bola, sehingga siswa yang memainkan permainan tenis meja tersebut merasa kurang puas dan kurang senang. Chairuddin Hutasuht (1988:4) mengatakan bahwa permainan tenis meja juga boleh dimainkan dengan ide menghidupkan bola selama mungkin dan boleh juga dimainkan dengan ide secepat mungkin mematikan permainan lawan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat diperlukan modifikasi pembelajaran dengan variasi-variasi peralatan dan peraturan permainan, kemudian menyesuaikannya dengan tahap-tahap perkembangan siswa/individu agar dapat mencapai tujuan pendidikan sebenarnya. Sehingga melalui peraturan permainan yang dimodifikasi bisa menjadikan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang, bergembira serta menjadikan aktif bergerak. Materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan dengan cara bermain sehingga lebih mudah dan bisa disederhanakan tanpa harus menghilangkan makna dari tujuan permainan itu sendiri, karena dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa diharapkan untuk aktif, senang, bergembira, tujuannya agar anak bisa bergerak bebas sehingga menjadikan siswa kaya akan gerakanya tersebut. Albadi Sinulingga (2014:31) mengatakan bahwa untuk menggugah anak terlibat dalam olahraga perlu dikembangkan modifikasi dalam ukuran, berat dan desain peralatan, ukuran lapangan, peraturan permainan serta jumlah regu/tim. Permainan tenis meja tidak dapat dilakukan oleh seluruh siswa dengan menggunakan peraturan yang sebenarnya, tempo bola dalam permainan terlalu cepat, dan tidak efisien dan efektivitasnya kebutuhan sarana dan prasarana dengan jumlah siswa yang akan menggunakannya.

## **METODE**

Penelitian awal dilakukan di Sekolah SMP Negeri 14 Medan, kemudian penelitian uji produk sebagai penelitian di SMP Negeri 14 Medan, SMP Negeri 13 Medan, kemudian penelitian produk di SMP Negeri 12 Medan, SMP Negeri 27 Medan, dan SMP Negeri 35 Medan. Waktu penelitian di laksanakan bulan November 2018 dengan materi pembelajaran permainan tenis meja di sekolah masing-masing untuk menyesuaikan bahan penelitian. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VIII dan guru dengan teknik Purposif Cluster Random Sampling yang dikenal juga dengan sampling pertimbangan atau berdasarkan pertimbangan jumlah kelas dan sampel acak tertentu. Data yang digunakan adalah data kualitatif. Setelah data kualitatif diperoleh secara keseluruhan dari hasil kuesioner dan portofolio maka dirubah menggunakan data kuantitatif, kemudian dibuat berupa kritik maupun masukan dari para ahli secara lisan maupun tulisan untuk bahan revisi produk dan penelitian mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif. Pengembang permainan tenis meja melalui modifikasi model peraturan permainan tenis divalidasi oleh ahli, selanjutnya evaluasi dan revisi model mulai dari uji coba awal, uji coba lapangan 1, dan uji coba lapangan 2 yang dilakukan oleh para pakar atau ahli yang mempunyai dibidangnya.

### ***Langkah-Langkah Pengembangan Penelitian***

Penelitian pengembangan peraturan permainan tenis meja melalui modifikasi model peraturan permainan tenis bagi siswa SMP kelas VIII ini terdiri dari tiga tahap, dengan rancangan telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya, seperti yang tergambar pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Tahapan Penelitian Pengembangan

Tahap	Langkah	Aktivitas
Pra Pengembangan	1	(a) Pengumpulan data awal; (b) Penyusunan proposal penelitian; (c) Analisa kebutuhan
	2	Perencanaan pembelajaran
	3	Pembelajaran
Pengembangan		Evaluasi formatif: Uji coba awal (1)
	4	Evaluasi pakar tahap I ( <i>Expert judgement</i> ) dengan pakar pembelajaran pendidikan jasmani. Perbaikan awal (1)
	5	Uji coba awal (2) Evaluasi pakar tahap II ( <i>Expert judgement</i> ) dengan pakar

		pembelajaran pendidikan jasmani. Perbaikan awal (2)
Penerapan	6	Uji coba lapangan Evaluasi dengan skala terbatas 30 subyek
	7	Perbaikan operasional Penerapan / diseminasi

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli terkait dengan model yang dikembangkan, apakah sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kuesioner untuk ahli dan untuk siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan dalam uji coba. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah yang dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model peraturan permainan tenis, serta komentar dan saran umum jika ada.

Rentangan evaluasi dibuat dengan pemberian skor:

*checklist* (✓) → skor 2 (*siswa/i melakukan gerakan sesuai lembar portofolio*)

**tidak** *checklist* (✓) → skor 1 (*jika tidak sesuai*)

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif.

### **Analisis Data**

Uji validitas dari tes ini menggunakan uji justifikasi ahli, instrumen yang dinyatakan valid disusun dari hasil konsultasi kepada para ahli yang diantaranya: praktisi tenis meja, ahli pendidikan jasmani, praktisi teknologi pendidikan serta guru pendidikan jasmani.

Pada penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi dari ahli/pelatih atletik dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai hasil produk yang dikembangkan.

Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui nilai psikomotor. Rumus yang digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor total}} \times 100$$

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengisian angket dan wawancara yang dilaksanakan pada beberapa guru dan siswa di SMPN 12 Medan, SMPN 13 Medan, SMP 14 Medan, diketahui bahwa: (a) 22,86% siswa tidak tahu tentang olahraga tenis meja dan 72,14% tahu; (b) 9% siswa sangat kesulitan belajar permainan tenis meja 40% sulit, 31,43% cukup merasakan sulit dalam bermain tenis meja dan 2,86% siswa merasakan mudah; (c) 100% siswa merasa bosan bermain tenis meja dengan peraturan sebenarnya; (d) 2,86% siswa suka permainan tenis meja, 8,57% siswa suka senam irama, 82,86% siswa suka bermain sepak bola, dan 5,71% siswa suka cabang atletik; (e) 88,57% siswa mengharapkan peraturan permainan tenis meja perlu dimodifikasi 11,43% tidak perlu dimodifikasi; (f) 85,71% siswa merasa yakin kalau peraturan permainan tenis meja dimodifikasi siswa bisa lebih termotivasi dalam bermain tenis meja 8,57% siswa merasa kurang yakin dan 5,71% siswa merasa tidak yakin. Sehingga dinyatakan bahwa siswa kebanyakan merasa kesulitan bermain tenis meja dengan peraturan yang sebenarnya, RPP dan Silabus guru yang tidak dan kurang memodifikasi peraturan permainan yang bias merangsang siswa kurang gemar dan senang dalam bermain tenis meja itu sendiri, maka sangat dilakukan pengembangan peraturan permainan tenis meja dengan cara modifikasi

peraturan dengan peraturan permainan tenis meja untuk materi permainan tenis meja bagi siswa SMP kelas VIII.

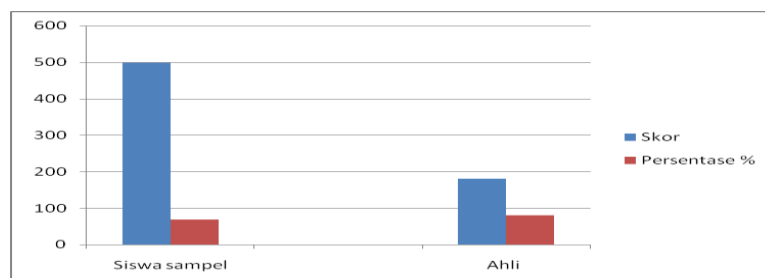
Semua lampiran instrument evaluasi ahli terhadap bahan ajar dalam pembelajaran permainan tenis meja, instrument portofolio pakar dalam permainan tenis meja yang divalidasi dan revisi hasil validasi oleh ahli pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani serta praktisi permainan tenis meja dan juga praktisi teknologi pendidikan jasmani. Instrument yang valid dari ahli maka dilakukan pengembangan peraturan permainan tenis meja melalui modifikasi model peraturan di uji cobakan terhadap kelompok kecil terhadap 30 orang siswa di SMP Negeri 13.

### Hasil Pengujian Produk

Setelah pengembangan peraturan permainan tenis meja melalui modifikasi model peraturan permainan bagi siswa SMP kelas VIII yang diujicobakan dalam skala kecil secara keseluruhan subyek 30 siswa ujicoba diperoleh skor sebesar 498 dari skor maksimal 720 atau dengan rata-rata 69% dan evaluasi Portofolio ahli tahap I sebesar 80% dengan kategori “cukup valid” sehingga penggunaan model peraturan permainan modifikasi dapat dikategorikan cocok walaupun perlu perbaikan karena hasil dari ujicoba tahap I masih ada beberapa instrument yang perlu diperbaiki oleh para ahli, kemudian hasil revisi produk awal yang digunakan untuk ujicobakan dalam kelompok besar. Efektifitas model peraturan yang dimodifikasi ditentukan dengan skor kriterium untuk model pembelajaran.

$$\text{Skor ideal} = 1 \times 2 \times 12 \times 30 = 720$$

*Keterangan: 1 skor nilai terendah    12 jumlah butir instrumen  
 2 skor nilai tertinggi    30 banyak responden*

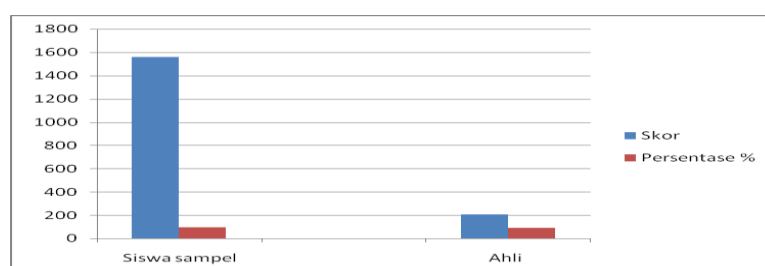


Efektifitas model peraturan permainan tenis meja dimodifikasi secara keseluruhan adalah total keseluruhan nilai dibagi skor ideal =  $498:720=0,69$  atau 69% maka dikatakan “cukup” kriteria yang kurang diharapkan.

Berdasarkan hasil ujicoba kelompok besar yang dilakukan terhadap subyek 70 siswa dengan modifikasi peraturan diperoleh skor 1561 dari skor maksimal 1680 atau rata-rata persentase hasil penggunaan pengembangan permainan tenis meja dengan peraturan yang dimodifikasi sebesar 93% dan hasil Portofolio evaluasi ahli tahap II sebesar 91% dengan kategori “Valid“, kemudian menghitung rata-rata efektifitas model peraturan permainan dengan modifikasi pada tahap II dengan skor kriterium model pembelajaran.

$$\text{Skor ideal} = 1 \times 2 \times 12 \times 70 = 1680$$

*Keterangan: 1 skor nilai terendah    12 jumlah butir instrumen  
 2 skor nilai tertinggi    70 banyak responden*



dengan demikian efektifitas model peraturan permainan tenis meja dimodifikasi secara keseluruhan adalah total keseluruhan nilai dibagi skor ideal =  $1561:680=0,93$  atau 93% dikatakan “Valid” kriteria yang diharapkan, pengembangan peraturan permainan tenis meja dengan menggunakan modifikasi peraturan dapat dikategorikan Valid serta cocok digunakan dalam pembelajaran permainan tenis meja disekolah untuk siswa SMP kelas VIII. Menurut pendapat ahli pada ujicoba tahap ke II tidak perlu revisi karena sudah memenuhi standard untuk dilaksanakan diseminasi produk dengan menguji efektivitas dan efesisiensi dalam proses pembelajaran.

Beberapa keterbatasan bahan pertimbangan dalam menggeneralisir hasil penelitian yang dicapai diantaranya: (1) Ujicoba lapangan penelitian dilakukan pada lima sekolah dimana dalam penerapannya beberapa siswa masih kurang bersemangat dalam melakukannya; (2) Adanya faktor-faktor psikologis yang diduga ikut mempengaruhi hasil penelitian yang tidak dapat dikontrol antara lain: pada saat melekukan kondisi fisik kurang sehat, percaya diri, dan faktor psikologis lainnya.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar dilapangan serta hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan peraturan permainan tenis meja melalui modifikasi model peraturan permainan tenis ams 32 bisa dijadikan sebagai alternatif untuk permainan tenis meja siswa di sekolah; (2) Melalui pengembangan peraturan permainan tenis ams 32 menjadikan siswa lebih bersemangat dalam bermain tenis meja pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan; (3) Dengan pengembangan peraturan permainan tenis ams 32 bisa jadi cara memperkaya gerak siswa pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan; (4) Pengembangan peraturan permainan tenis meja melalui modifikasi peraturan permainan tenis ams 32 salah satu cara untuk memperbaiki gerak siswa lebih efektif; (5) Sebagai masukan kepada guru-guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk memperkaya khasanah untuk memodifikasi permainan tenis meja dan materi permainan lain yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Albadi Sinulingga dan Nono Hadinoto (2014). *Teori Dasar Motor Kontrol Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Usia Dini*. Medan; Unimed Press.
- Chairuddin Hutasuhud (1988). *Tenis Meja Istitut Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Padang.
- Adang Suherman (2000). *Dasar – Dasar Penjas*. Jakarta; Depdiknas
- Lutan, Rusli. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: P2LPTK Dirjen Dikti.
- Salim, Agus (2008). *Buku Pintar Tenis Meja*. Bandung; Nuansa.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Simatupang (2005). *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani, (Online), Volume 3, No. 1, (<https://journal.uny.ac.id>)
- Sumarno, dkk. (2003). *Olahraga Pilihan I*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Depdiknas.