

**JAS**

Jambura Arena Sports



Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja Menggunakan Lawan Pasif

The Development of Table Tennis Game Learning Model Using Passive Opponents for Students

Achmad Endirwan Makalalag¹; Aisah R. Pomatahu²; Suriyadi Datau³, Asry Syam⁴¹Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia²Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia³Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia⁴Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Received: 12 Desember 2023; Accepted 22 Maret 2024; Published 22 Maret 2024



ABSTRAK	ABSTRACT
<p>Berdasarkan Hasil Penelitian data pada saat uji coba skala kecil (N=14) dan uji coba lapangan (N=30) pada siswa kelas VIII Smp Negeri 3 Gotontalo. Produk permainan Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 98,66 % (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji Ahli maka produk Model Pembelajaran permainan Tenis Meja Menggunakan Lawan Pasif ini dikatakan layak sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gorontalo Pada uji coba lapangan produk Model Pembelajaran permainan Tenis Meja Menggunakan Lawan Pasif sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 86,66%(baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88%(sangat baik).</p> <p>Kata kunci: Tenis Meja, Lawan Pasif</p> <p>*Corresponding Author Email: eenmakalalag09@gmail.com</p>	<p><i>Based on the research results from the small-scale trial (N=14) and the field trial (N=30) with grade VIII students at SMP Negeri 3 Gorontalo, the Table Tennis Learning Model product can be applied to the trial subjects. This is supported by the data from the small-scale trial, where the physical education expert evaluation resulted in a percentage of 98.66% (good), and the learning expert evaluation yielded 88% (good). According to Ali's trial criteria, the Table Tennis Learning Model using Passive Opponents is considered feasible and can be used for grade VIII students at SMP Negeri 3 Gorontalo. During the field trial, the Table Tennis Learning Model using Passive Opponents could also be implemented with the trial subjects. This is based on the analysis of the field trial data, where the physical education expert evaluation resulted in a percentage of 86.66% (good), and the learning expert evaluation yielded 88% (excellent).</i></p> <p><i>Keywords:</i> Table Tennis, Passive Opponent</p>

Copyright © 2024 Achmad Endirwan Makalalag, Aisah R. Pomatahu, Suriyadi Datau, Asry Syam

How to Cite: Achmad Endirwan Makalalag, Aisah R. Pomatahu, Suriyadi Datau, Asry Syam (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja Menggunakan Lawan Pasif. *JAS: Jambura Arena Sports*, 1(1), 64-72.



PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik di SMP NEGERI 3 GORONTALO, selain sarana dan prasarana yang belum memadai yang hanya tersedia jumlah lapangan tenis meja yang ada hanya 1 buah. Tentunya jumlah tersebut jauh dari harapan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu juga, masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan teknik dasar permainan tenis meja dengan baik, dan maksimal, Permasalahan lain adalah guru yang mengajar belum mengoptimalkan model pembelajaran lain untuk mendukung pembelajaran permainan tenis meja.

Pembelajaran Permainan tenis meja menggunakan lawan pasif mengharuskan peserta didik untuk memukul bola yang diarahkan ke arah meja yang di lipat (lawan pasif), pantulan bola yang dihasilkan kemudian dipukul kembali oleh peserta didik dan begitu seterusnya. Apabila lawan pasif ini dapat dilakukan dengan baik mengarah pada tujuan pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam permainan tenis meja. Dengan diterapkannya model pembelajaran menggunakan media lawan pasif pembelajaran di SMP Negeri 3 Gorontalo, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran permainan tenis meja

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja Menggunakan Lawan Pasif Pada Siswa SMP Negeri 3 Gorontalo”, karena model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan minat serta motivasi peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi tenis meja.

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi-potensi yang dimiliki agar mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Potensi yang ada dalam diri setiap peserta didik ada yang bersifat positif maupun negative. Potensi mana yang akan berkembang tergantung dari stimulus atau lingkungan yang mempengaruhinya. Oleh sebab itu diciptakanlah suatu lingkungan yang memungkinkan untuk menstimulus potensi-potensi positif yang dimiliki peserta didik agar dapat berkembang dan teraktualisasikan dengan tingkah laku yang positif, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam bentuk pendidikan

I Gst Ayu Nyoman Alit (2019 : 73) Menjelaskan bahwa Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah inventasi jangka panjang dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia, oleh karena itu jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah adalah membantu siswa untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatannya melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak siswa dan berbagai aktivitas jasmani. Sedangkan menurut Iyan Nurdiyan Haris (2018) Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan. Pendidikan jasmani makin penting dan strategis dalam kehidupan era teknologi yang saratperubahan, persaingan dan kompleksitas.

Istilah model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan. Model dapat juga dimaksudkan bahwa beda tiruan dari benda yang sesungguhnya. Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model Pembelajaran

merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri (Tamrin, 2017 : 48-49)

Menurut Jamal Mirdad (2020 : 15) Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya

Pendidikan jasmani sebagai pendidikan melalui jasmani berbentuk suatu program aktivitas jasmani yang medianya gerak tubuh dirancang untuk menghasilkan beragam pengalaman dan tujuan antara belajar, sosial, intelektual, keindahan, dan kesehatan. Tujuan pendidikan jasmani pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integrasi dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani yang meliputi berbagai aktivitas jasmani dan olahraga hanya sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya

Tenis meja merupakan permainan yang sangat menyenangkan, Tennis meja adalah permainan yang menggunakan meja sebagai tempat bermain sebagai tempat untuk memukul bola. Dalam melakukan permainan ini yang paling penting adalah penggunaan meja sebagai media untuk memantulkan bola pada saat bermain. Dengan menggunakan bet sebagai pemukul bola pingpong maka meja menjadi lapangan yang sangat penting dengan kriteria permukaan meja yang datar dan tidak bergelombang agar ketika bola dipukul mengenai meja arah bola tidak berbelok sehingga dapat mengganggu jalannya permainan

Menurut Yahya Eko Nopiyanto, dkk (2021 : 284) Tennis meja merupakan salah satu permainan dengan menggunakan bola kecil yang dilakukan di atas meja, serta dilakukan dengan intensitas permainan yang cepat. Pada dasarnya permainan ini diawali dengan memantulkan bola terlebih dahulu di atas meja, memukul ke arah lawan dengan melewati atas net. Santi Nurdianti, dkk (2018 : 26) Tennis meja adalah salah satu jenis cabang olahraga permainan yang populer di dunia bahkan di Indonesia sendiri olahraga ini sudah tidak asing di masyarakat. Tennis meja dimanfaatkan sebagai olahraga rekreasi, kesehatan, pendidikan dan bahkan prestasi, dimana seseorang dapat meningkatkan kemampuan fisik melalui aktivitas olahraga ini. Cabang olahraga permainan ini menggunakan peralatan yang mudah didapat. Selain itu permainan tennis meja dapat dilakukan oleh semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam permainan tennis meja diperlukan pukulan yang tepat ke sasaran, karena faktor dari ketepatan dalam permainan tennis meja sangat penting guna untuk menempatkan bola ke arah yang sulit dipukul lawan saat pertandingan.

Pembelajaran Permainan tennis meja menggunakan lawan pasif mengharuskan peserta didik untuk memukul bola yang diarahkan ke arah meja yang di lipat (lawan pasif), pantulan bola yang dihasilkan kemudian dipukul kembali oleh peserta didik dan begitu seterusnya. Apabila lawan pasif ini dapat dilakukan dengan baik mengarah pada tujuan pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam permainan tennis meja. Dengan diterapkannya model pembelajaran menggunakan media lawan pasif pembelajaran di SMP Negeri 3 Gorontalo, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran permainan tennis meja

Moot & Lockhart (2019:122) backboard test atau bisa disebut juga lawan pasif merupakan test yang terdiri dari satu item dan mencakup memukul bola secara bertubi-tubi pada permukaan tegak lurus. Sedangkan menurut Nurhasan (2020:19) backboard test adalah sebuah test dalam tennis meja yang menggunakan meja tennis meja yang di terapkan di dinding. Cara

melakukannya, teste berdiri di belakang atau lanjutan bagian meja yang horizontal dengan sebuah bet dan bola, pada aba-aba “ya” teste menjatuhkan bola di atas meja dan kemudian memukul bola ke bagian meja yang di dirikan tegak lurus terhadap bagian meja yang horizontal. teste berusaha memantulkan bola sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 detik. bila teste tidak dapat menguasai bola, ia melanjutkan usaha memantulkan bola sebanyak banyaknya dalam waktu yang tersedia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model Menurut Junaedi (2019) ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu factor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). 47 metode penelitian research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk, yang dihasilkan berupa buku panduan model pembelajaran maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut

Pengembangan model pembelajaran pada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif dalam peneltianini ada beberapa tahap dapat dilihat pada table berikut

Tabel 1 Model Pengembangan ADDIE Pada Perancangan Model Pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Lauran
(1)	(2)	(3)
<i>Analysis</i>	Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran Tenis emja seperti sarana dan prasarana yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan serta minat siswa dalam proses pembelajaran tenis meja yang telah diberikan serta masalah lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran Tenis meja pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Gorontalo	Solusi Terhadap Permaasalah
<i>Design</i>	Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan, selanjutnya membuat desain model Pembelajaran pada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif	Desain Model Pembelajaran pada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif a. Menyusun Perangkat Pembelajaran b. menyiapkan media lawan pasif c. membuat draft model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif
<i>Develop</i>	1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan produk model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif 2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli Tenis Meja, ahli permainan dan ahli pembelajaran). Tim <i>Validator</i> pada penelitian pengembangan model pembelajaran pada permainan	Model Pembelajaran pada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif untuk di implementasikan

	<p>tenis meja menggunakan Lawan Pasif ini yaitu ada 2 dosen ahli. a. Ahli Tenis meja .dan 1 Guru Mata Pelajaran PJOK (Ahli Pembelajaran)</p> <p>3. Melakukan revisi terhadap saran yang telah diberikan oleh Tim validator untuk mendapatkan produk model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif yang baik dan sesuai dengan yang diinginkan</p> <p>4. Data yang diperoleh dari hasil validasi, dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif yang akan dikembangkan.</p>	
<i>Implement</i>	<p>Implementasi kelayakan ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif dilakukan dengan uji coba lapangan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Gorontalo</p>	<p>Penerapan model model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif pada pengembangan model Pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif</p>
<i>Evaluate</i>	<p>Tahap evaluasi adalah tahap penelitian terhadap hasil kelayakan model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif dari tiga pakar ahli dan penilaian terhadap kemampuan anak dalam melakukan permainan <i>tenis meja</i> sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak model model ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif yang telah dikembangkan</p>	<p>Presentase nilai kelayakan dan hasil observasi kemampuan dalam model pembelajaran ada permainan tenis meja menggunakan Lawan Pasif yang telah dikembangkan</p>

Pada Penelitian Pengembangan Ini, Lokasi Penelitian Dilakukan Di SMP Negeri 3 Gorontalo. Waktu Penelitian Akan Dilakukan sejak diterbitkannya SK penelitian

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner dan pengambilan jumlah denyut nadi pengaruh penggunaan produk.yang berupa alasan dalam memilih jawaban dan saran-saran

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuisisioner. Lembar evaluasi di gunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas terkait dengan model yang dikembangkan, dan menilai apakah permainan tenis meja menggunakan lawan pasif sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran penjas. Kuisisioner yang digunakan untuk ahli dan untuk siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan dalam uji coba

Teknik pengumpulan data yang saya gunakan dalam penelitian ini yaitu teknik triangulasi data, yaitu observasi, kuesioner, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus,yaitu:

$$NP = \frac{N}{N} \times 100$$

Hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasi untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 4 akan disajikan klasifikasi dalam presentase

Tabel 2 Klasifikasi Presentase

No.	Presentase	Klasifikasi	Makna
1	0 -20%	Tidak baik	Dibuang
2	20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
3	40,1-70%	Cukup baik	Digunakan(bersyarat)
4	70,1-90%	Baik	Digunakan
5	90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

HASIL

Analisis Kebututuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di sekolah utamanya pada pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, serta bentuk pemecahan masalah tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan analisis pada saat proses pembelajaran pendidikan Jasmani yang sesungguhnya dan melakukan observasi secara langsung di lapangan

Sesuai dengan kompetensi dasar pada Tenis meja khususnya pada kelas VIII dijelaskan bahwa siswa dapat memahami dan mempraktikkan teknik dasar pukulan forehand dan backhand pada permainan tenis Meja. Tapi pada kenyataannya proses pembelajaran tenis meja di sekolah masih belum optimal. Pada proses pembelajaran Tenis Meja terdapat beberapa permasalahan antara lain, fasilitas yang belum memadai serta model pembelajaran demonstrasi yang menekankan guru lebih aktif dalam proses pembelajaran yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran

Desain Produk

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan bagi siswa yaitu model pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar sebagai pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama , maka selanjutnya adalah membuat produk dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengkajian terhadap pembelajaran untuk mengetahui karakteristik model pembelajaran, (2) mengembangkan produk awal model pembelajaran permainan tenis meja menggunakan lawan pasif, menganalisis tujuan dan karakter produk, menganalisis karakter siswa, menetapkan tujuan dan bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran

Development (Pengembangan)

Permainan tenis meja menggunakan lawan pasif merupakan modifikasi pembelajaran permainan tenis meja dengan menggabungkan dua jenis aktivitas. Alasan pengembangan model pembelajaran permainan tenis meja menggunakan lawan pasif adalah untuk meminimalisir keterbatasan sarana dan prasarana serta dapat membuat siswa menjadi aktif bergerak dan merasa senang dengan pembelajaran tenis meja, selain itu juga dapat melatih kelincahan, keseimbangan, kordinasi, dan ketepatan gerak.

Validasi Produk Awal

Produk awal buku panduan model pembelajaran Permainan Tenis meja Menggunakan Lawan Pasif sebelum diuji cobakan, kemudian perlu di validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang keahliannya. Untuk memvalidasi produk, dilibatkan 2 orang ahli untuk menilai produk yang akan digunakan. Diantara lain ada ahli penjas, ahli Pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan produk awal model pembelajaran permainan tenis meja menggunakan lawan pasif, dengan disertai lembar evaluasi ahli. Lembar evaluasi yang berisi

aspek kualitas model pembelajaran dan berisi saran dari ahli untuk mengetahui produk layak digunakan

Validasi Akhir

Produk awal pengembangan model pembelajaran permainan tenis meja menggunakan lawan pasif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gorontalo. Sebelum di uji cobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Penelitian ini melibatkan satu ahli Penjas yang berasal dari dosen Pendidikan Keolahragaan, yaitu Risna Podungge S.Pd, M.Pd. dan (1) ahli pembelajaran, yaitu Nur Afni Salsabila S. Suleman, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas SMP Negeri 3 Gorontalo. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli penjas dan guru penjas di sekolah terhadap model pembelajaran permainan tenis meja. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala *likert* 1 sampai 5, caranya dengan mencontreng salah satu angka yang terdapat pada lembar evaluasi tersebut

Hasil validasi dari ahli Pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas produk Model Pembelajaran pada tahap I “ Sangat baik” dengan rerata skor 4.4 dan tahap II dinyatakan dengan “sangat baik” dengan rerata skor 4.53.

Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel. 4 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap	Rerata	Kategori
I	4.4	Sangat Baik
II	4.53	Sangat Baik

Data Validasi Ahli Penjas

Ahli Penjas yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Risna Podungge S.Pd. M.Pd. selaku dosen Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Gorontalo. Data diperoleh dengan cara memberikan produk Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja yang dikembangkan berupa angket.

Kriteria akhir dari aspek tampilan Model pembelajaran tenis meja melalui lawan pasif diatas diperoleh dari konversi data kualitatif dengan skala 5 yang tercantum pada tabel 4.5 Hasil validasi ahli penjas menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran tahap I dinyatakan “ Baik” dengan rerata skor 4.33 pada tahap II hasil validasi ahli penjas menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran dinyatakan “sangat baik” dengan rerata skor 4.93

Pembahasan

Hasil penerapan pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja melalui lawan pasif memperlihatkan kriteria penggunaan “sangat baik”. Kriteria tersebut terlihat jelas dari besarnya persentase uji coba lapangan ini bermakna produk berupa Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja melalui lawan pasif Kepada siswa Kelas VIII Smp Negeri 3 Gorontalo dapat digunakan.

Dalam penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan tenis meja menggunakan lawan pasif yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=14) dan uji coba lapangan (N=30) pada siswa kelas VIII Smp Negeri 3 Gotontalo. Produk permainan *Model Pembelajaran Permainan Tenis Meja* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji

coba. Hal ini berdasarkan data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 98,66 % (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (baik), Berdasarkan kriteria penilaian uji Ahli maka produk Model Pembelajaran permainan *Tenis Meja Melalui Lawan Pasif* ini dikatakan **layak** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VIII Smp Negeri 3 Gorontalo Pada uji coba lapangan produk Model Pembelajaran permainan *Tenis Meja Melalui Lawan Pasif* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 86,66% (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (sangat baik)

KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran permainan *Tenis meja menggunakan lawan pasif* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=14) dan uji coba lapangan (N=30) pada siswa kelas VIII Smp Negeri 3 Gotontalo. Produk permainan *Model Pembelajaran Permainan Tennis Meja* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 98,66 % (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (baik), Berdasarkan kriteria penilaian uji Ahli maka produk Model Pembelajaran permainan *Tenis Meja Melalui Lawan Pasif* ini dikatakan layak sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VIII Smp Negeri 3 Gorontalo Pada uji coba lapangan produk Model Pembelajaran permainan *Tenis Meja Melalui Lawan Pasif* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 86,66% (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (sangat baik).

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan ini mengucapkan syukur Alhamdulillah akhirnya terselesaikan penelitian ini dengan bantuan dari semua pihak. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan kasih sayang kepada saya. Kepala dosen pembimbing dan penguji yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Kepada teman-teman saya yang dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman. 2020. Peningkatkan pukulan forehand dan backhand melalui media dinding permainan tenis meja siswa smp negeri 8 palopo. Universitas Muhammadiyah palopo. Vol 1. No 1. Hal 21-22
- Desri Novita Sari, Despita antoni. 2020. Analisis kemampuan forehand drive atlet Tennis meja. Universitas negeri padang. Issn 2745-942x. vol 1. Nol 1. Hal 60-61
- I Gst Ayu Nyoman Alit. 2019. *Model pembelajaran direct instruction dengan metode demonstrasi sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas III semester I tahun pelajaran 2018/2019 sd negeri 22 dauh puri*. Issn 252 7-5445. vol 4. No 1. 73.
- Irwansyah. 2018. Pengembangan buku ajar teori tenis meja bagi mahasiswa kelas A 2016 juusan PJKR Ikip budi utomo malang. Ikip budi utomo. Issn 2613-9421. vol 1. No 2. Hal 48-51
- Iyan Nurdian Haris. 2018. *Model pembelajaran deer teaching dalam pembelajaran*

- pendidikan jasmani*. Universitas subang. Issn 2461-3961. Vol 4. No 1. Hal 1
- Jamal Mirdad. 2020. *Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran)*. STITNU Sakina Dharmasraya. Issn 2337-6740. Vol 2. No 1. Hal 15
- Jamaluddin. Peningkatkan hasil belajar pukulan forehand dan backhand melalui media dinding dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI di sma negeri 5 palopo
- Janwar frihasan sinuraya, Julius Boy nesra basgimata barus. 2020. Tingkat kebugaran jasmani mahasiswa pendidikan olahraga tahun akademik 2019/2020 universitas quality barastagi. Universitas quality barastagi. Issn 2685-6514. vol 4. No 1. Hal 24.
- Jian andri kurniawan. 2018. Pengaruh gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar servis pada permainan tenis meja siswa kelas V sd negeri 11 banyuasin. universitas kader bangsa Palembang. Issn 2621-3583. Vol 1. No 1. Hal 42
- Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*.
- Moot, Lockhart. 2019 *Analisis perbedaan kontribusi variasi latihan passing bola voli*. Universitas negeri medan. e -issn 274-061x. vol 1. No 2. Hal 122
- Nurhasan. 2020. *Upaya peningkatan pembelajaran servis forehand dalam tens meja melalui media dinding tembok pada siswa kelas VI sdk wureh kecamatan adonara barat kabupaten flores timur tahun ajaran 2017/2018*. Ikip mataram. Issn 2598-9944. Vol 2. No 3. Hal 19.
- Santi nurdianti, Deni mudian, Aris Risaynto. 2018. *Pengaruh metode latihan multiball dan latihan dengan pemain lain terhadap ketepatan forehand drive pada siswa ekstrakurikuler tenis meja SMA negeri 1 jalancagak tahun 2018 universitas subang*. Issn 2461-3961. Vol 4. No 2. Hal 26.
- Thamrin Tayeb. 2017. *Analisis dan manfaat model pembelajaran*. UIN Makassar. Issn 2407-2451. Vol 4. No 2. Hal 48-49
- Yahya Ekonopiyanto, septian raibowo, andika prabowo, doni million gunawantara, Ibrahim. 2021. *Analisis tingkat kelincahan atlet tenis meja ptm mbc raflesia*. Universitas Bengkulu. Issn 2655-4984. Vol 3. No 3. Hal 284