

**PENGARUH METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP
KEMAMPUAN HASIL SERVIS *FOREHAND*
TENIS MEJA SISWA SMPN**

Rino Dede Jumadi, Victor G. Simanjuntak, Fitriana Puspa Hidasari,
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP UNTAN
Email: Rinodedejumadi@gmail.com

Abstract

The problem in this research is how the influence of cooperative learning methods Team Games Tournament (TGT) on the ability of the results of learning basic techniques forehand service game of table tennis. The purpose of this study was to determine the effect on the ability of learning methods TGT learning outcomes forehand service. The method used in this study is experimental, true experimental forms of research, the data used in the form of observational results. The sample in this study amounted to 80 students. Based on the analysis of the influence of the test in the control group and the experimental value of $0.087 > 0.05$ significance, so that the null hypothesis is accepted it means there are significant learning method tournament game against the team servicing capabilities table tennis forehand on the students of class VIII SMPN 13 Pontianak.

Keywords: Team Game Tournament, Table Tennis.

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses dimana seseorang mengembangkan sikap dan bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana dia hidup (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007: 377). Pendidikan sebagai suatu proses sepanjang hayat, sehingga akan mampu memenuhi kebutuhan dan pengalaman manusia yang juga terus berubah sehingga pendidikan dianggap sebagai sebuah proses berkelanjutan yang harus dilakukan secara terus menerus sesudah masa kanak-kanak sekalipun (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007: 296). Proses pendidikan menghasilkan manusia yang bebas, yang mempunyai akal budi dalam mengambil keputusan menghadapi berbagai jenis situasi dan kondisi dan keterikatan manusia dalam lingkungan kebudayaannya (H. A. R. Tilaar, 2003: 101). Tujuan diselenggarakan pendidikan adalah untuk menghasilkan manusia terdidik yang dewasa secara intelektual, moral, kepribadian, dan kemampuan (Chomsin S. Widodo & Jasmadi,

2008: 6). Demikian pula bagi kepentingan peserta didik maka yang menjadi urusan pokok pendidikan dan pelatihan ialah peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan tersebut (H. A. R. Tilaar, 1998: 57).

Pendidikan jasmani merupakan unsur penting dalam sejarah olahraga (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007: 450). Pembinaan kesehatan masyarakat perlu ditingkatkan melalui pendidikan jasmani atau olahraga yang teratur (Irwansyah, 2006: 228). Pelaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang baik dan benar akan mampu memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan; 2) Meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani; 3) Meningkatkan ketangkasan dan keterampilan; 4) Meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan; 5) Menanamkan hidup kreatif, rekreatif, dan sosial; 6) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri; 7) Mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan (Irwansyah, 2006: iii).

Dengan demikian, siswa memiliki bekal pengetahuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk masa yang akan datang (Asep Kurnia Nenggala & Irwansyah, 2006: VIII).

Siswa di SMP pada umumnya belum memiliki keterampilan yang baik, sehingga unsur teknik ini harus mendapat prioritas dalam pembinaan. Demikian juga hasil belajar servis *forehand* tenis meja pada siswa di SMP Negeri 13 Pontianak, pada tahap pertama perlu diberikan materi pembelajaran kemampuan teknik dasar servis *forehand*. Pada umumnya saat melakukan servis, yang terjadi bola di lempar ke meja lawan sehingga lawan mendapatkan poin. Hal seperti ini terjadi pada siswa kelas VIII SMPN 13 Pontianak.

Rendahnya kemampuan teknik dasar permainan tenis meja tersebut perlu ditingkatkan ke dalam penelitian Eksperimen, guna pencarian solusi yang tepat dengan mengambil satu indikator yaitu kemampuan servis *forehand* dalam permainan tenis meja. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini seluruh siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa ada perbedaan status dan seluruh siswa dapat belajar lebih rileks.

Dalam penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa termotivasi oleh *games*, *tournament*, penilaian langsung, pujian dan hadiah. Hal ini memungkinkan berhasilnya kemampuan teknik dasar servis *forehand* pada siswa. Untuk itu peneliti menetapkan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap Kemampuan Hasil Belajar *Forehand Service* Tenis Meja pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Pontianak.

Tenis meja adalah permainan bola kecil yang dilakukan di atas meja (Anne Nelistya: 5). Cara bermain tenis meja, harus mampu mengayunkan tangan dengan benar agar perkenaan bet pada bola terlaksana dengan baik. Permainan ini menggunakan bet yang terbuat dari kayu yang dilapisi karet, sebuah bola pingpong dan lapangan permainan yang berbentuk meja. Pemanasan sebelum bermain tenis meja bertujuan untuk menyesuaikan otot – otot persendian tangan.

Ukuran, berat dan bentuk bet sebagai alat pemukul dalam permainan tenis meja tidak ditentukan, hanya saja bet harus datar dan kaku. Yosua Dicky Putra menyatakan (dalam tabloid Reformata, 2014: 17) dalam bermain tenis meja setiap pemain harus menguasai berbagai jenis pukulan yang ada. Sebagai cabang olahraga prestasi, tenis meja cukup populer di Indonesia. Pada bola tenis meja biasanya ada tanda bintang dari bintang 1 hingga bintang 3, dan tanda bintang 3 inilah yang menunjukkan kualitas tertinggi dari bola tersebut dan biasanya digunakan dalam turnamen – turnamen resmi.

Oleh karena itu, dalam permainan ini ada pukulan bola untuk mematikan (permainan) lawan, ada pula pukulan mengembalikan bola kepada lawan. Dalam permainan ganda tenis meja, pemain bergantian menerima bola dari lawan. Pemegang servis hanya dapat menempatkan bola ke ruang sebelah kanan lawan. Servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan (Rani Yulianty Iskandar, 2011: 27). Aktivitas bermain bola menggunakan servis *forehand* juga dapat dilakukan dengan berbagai variasi seperti bola bergantung, servis ke arah dinding dan diarahkan ke teman.

Pada saat servis, jika bola mengenai net kemudian masuk maka servis diulang. Servis adalah awal permainan dimulai sehingga permainan bisa terlaksana atau tidak, kedua pemain dapat nilai atau tidak (Muhyi Faruq, 2006: 10). Telapak tangan kiri memegang bola. Pelaku servis harus melambungkan bola secara vertikal tanpa putaran, sehingga bola naik dari permukaan tangan bebas, kemudian turun tanpa menyentuh apapun sebelum dipukul.

Bola dilambungkan, kemudian dipukul dengan bet. Pada saat bola turun, pelaku servis memukul bola sehingga menyentuh meja terlebih dahulu dan setelah melewati net atau mengelilingi net kemudian menyentuh meja dari penerima, pada permainan ganda, bola harus menyentuh bagian kanan dari masing – masing meja pelaku servis dan penerima secara berurutan. Servis merupakan salah satu teknik yang paling penting,

karena servis adalah kesempatan pertama untuk menguasai permainan dan memegang inisiatif (Agus Mukholid, 2007: 35). Servis *forehand* memiliki sikap dasar badan agak condong ke depan kearah meja, dengan kaki kiri berada di depan bagi yang tidak kidal.

Jika wasit ragu terhadap servis yang telah dilakukan, pada kesempatan pertama pada pertandingan tersebut, wasit memperingati pelaku servis. Teknik pukulan servis menurut Sodikin Chandra & Achmad Esnoc Sanocsi (2010: 58) dapat dilakukan dengan cara: 1) Bola diletakkan di telapak tangan dan tangan yang lain memegang bet; 2) Bet dan tangan yang bebas di atas meja; 3) Bet dan tangan yang bebas di belakang garis; 4) Lambungkan bola ke atas; 5) Pukul bola pada saat turun; 6) Ayunkan tangan ke depan atau samping badan; 7) Bola memantul sekali di kedua sisi meja.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu metode belajar/mengajar yang paling ampuh yang dirancang untuk penggunaan di kelas (Les Parsons, 2009: 51). Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing – masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan (Sri Budyartati, 2014: 66). Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007:137). Oleh karena itu, pembelajaran yang secara umum dapat diterima adalah setiap

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni (*true experimental*). *True experiments* menurut Suryabrata (2011: 88) adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan grupkontrol yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman (Stephen P. Robbins–Timothy A. Judge, 2008: 69). TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Winastwan Gora & Sunarto: 61). Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang berarti TGT (*Team Game Tournament*) memerlukan kerjasama tim untuk bersaing dengan tim lainnya dan perwakilan individu tim yang berbeda.

Dari pernyataan di atas bahwa dalam TGT siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari anggota dengan struktur heterogen. Dari pernyataan di atas ialah TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya seperti mereka. Menurut Kagan (dalam Winastwan Gora & Sunarto, 2010: 60) pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat yaitu: 1) Dapat meningkatkan pencapaian dan kemahiran kognitif siswa; 2) Dapat meningkatkan kemahiran sosial dan memperbaiki hubungan sosial; 3) Dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan; 4) Dapat meningkatkan kepercayaan diri; 5) Dapat meningkatkan kemahiran teknologi.

Gambar 1

Desain *True Eksperimental*

KELOMPOK	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	T_1	X	T_2
Kontrol	T_1	-	T_2

(Suharsimi Arikunto, 2006: 210)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak sebanyak 257 siswa. Dari populasi tersebut, arena

peneliti tidak mungkin membentuk kelas baru yang diambil dari titik sampel, maka sesuai dengan desain yang digunakan dipilih 80 sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan 80 sampel, akan dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan metode pembelajaran *team game tournament* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan metode pembelajaran *team game tournament*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes melakukan servis *forehand*.

Beberapa proses tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah antara lain : (1)*Pre-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan servis *forehand* pada siswa, *pre-test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini merupakan pengaruh pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak. Penelitian dilakukan dari tanggal 16 - 28 Mei 2016. Hasil penelitian ini merupakan pengaruh pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Penelitian

Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari *pre-test* dan *post-test* tentang kemampuan servis *forehand* tenis meja disajikan dalam bentuk tabel 4.1 sebagai berikut:

di sini diberikan untuk mendapatkan data awal sebelum diberi perlakuan; (2)Pemberian perlakuan, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament* kepada para siswa selama beberapa kali pertemuan, setelah itu diberikan perlakuan pada setiap pertemuan dan apabila siswa telah menguasai dan memahami dengan benar servis *forehand* yang sesuai dengan tahapannya, maka akan dilanjutkan dengan *post-test*; (3)*Post-test* dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan servis *forehand* pada siswa, setelah diberikan perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes servis *forehand*. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian maka peneliti menggunakan teknik analisis data dari program SPSS *versi 16*.

Tabel 1
Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data Statistika	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Mean	12,15	12,22	16,20	21,40
Standar Deviasi	2,486	2,537	1,843	2,907

Sumber: Pengolahan data

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 1 menunjukkan kemampuan siswa yang terdiri dari 40 sampel dari setiap kelompok maka diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlihat adanya perbedaan dan peningkatan diantara kedua kelompok tersebut.

Nilai rata - rata untuk kelompok kontrol saat *pre-test* yaitu 12,25 dengan standar deviasi 2,486. Sedangkan nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen saat *pre-test* yaitu 12,22 dengan standar deviasi 2,537.

Pada kelompok kontrol saat *post test* didapatkan nilai rata-rata yaitu 16,20 dengan standar deviasi 1,843. Sedangkan pada kelompok eksperimen saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata 21,40 dengan standar deviasi 2,907.

2. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Adapun perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* diuraikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2

Rata-rata Kemampuan Servis *Forehand* Tenis Meja pada Siswa-siswi Kelas VIII SMPN 13 Pontianak.

Data	Nilai rata-rata hasil belajar	
	Kontrol	Eksperimen
<i>Pre-test</i>	12,15	12,22
<i>Post-test</i>	16,20	21,40

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data *pre-test* dan *post-test* pada tabel 2 maka didapat rata-rata kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak, yaitu rata-rata *pre-test* kelompok kontrol 12,15 dan rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen 12,22. Sedangkan rata-rata *pre-test* kelompok kontrol 16,20 dan rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 21,40.

Adapun perbandingan antara *post-test* kelompok kontrol dan *post-test* kelompok eksperimen diuraikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3

Rata-rata Kemampuan Servis *Forehand* Tenis Meja saat *post-test* pada Siswa-siswi Kelas VIII SMPN 13 Pontianak.

Data	Nilai rata-rata hasil belajar
<i>Pos-test</i> kontrol	16,20
<i>Post-test</i> eksperimen	21,40

Sumber: Pengolahan data

Rata-rata kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak, yaitu rata-rata *post-test* kelompok kontrol 16,20 dan rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 21,40.

3. Analisis Uji Hipotesis

Sebelum melakukan analisis uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Adapun pengujian persyaratan analisis dilakukan dengan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian. Dari hasil penghitungan uji normalitas melalui analisa kolmogorov-smirnov test nilai signifikansi 0,158 untuk kelas kontrol saat *pre-test* dan 0,142 saat *post-test*. Sedangkan pada kelas eksperimen terdapat nilai signifikansi 0,128 saat *pre-test* dan 0,861 saat *post-test*. Dengan demikian, data hasil penelitian berdistribusi normal. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil data pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4

Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i> 0,158 > 0,05	Normal
	<i>Post-test</i> 0,142 > 0,05	Normal
Kontrol	<i>Pre-tet</i> 0,128 > 0,05	Normal
	<i>Post-test</i> 0,861 > 0,05	Normal

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil tabel 4 tersebut terlihat nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data dalam penelitian. Hasil penghitungan uji homogenitas

yang didapat saat *pre-test* = 1,000 dan *post-test* = 1,000. Hal ini berarti pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ (5%) hipotesis diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen. Adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Signifikansi	Keterangan
<i>Pre-test</i>		
eksperimen – kontrol	1,000 > 0,05	Homogen
<i>Post-test</i>		
eksperimen - kontrol	1,000 > 0,05	Homogen

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil tabel 4.5 tersebut terlihat nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan data tersebut berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Pengaruh

Adapun uji pengaruh yang dilakukan menggunakan analisis *uji Paired Sample Test* pada program SPSS16. Berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* diuraikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 6
Hasil Uji-t *Post-test* Antara Kelompok Kontrol dan Eksperimen

t_{test}	sig	Taraf Signifikansi
-10,659	0,087	5%

Sumber: Pengolahan data

Pada kelas kontrol dan eksperimen saat *post-test* didapat nilai signifikan yaitu sebesar 0,087 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian nilai dari 0,087 lebih besar dari nilai 0,05, artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *team game tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak saat *pre-test* dan *post-test*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh metode pembelajaran *team game tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis uji pengaruh antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan siswa. Setelah siswa melakukan *treatment* yang telah diberikan peneliti dan peneliti melakukan tes kedua (*posttest*) siswa-siswi telah menunjukkan perubahan atau peningkatan yang lebih dari tes sebelumnya (*pretest*).

Pada penelitian ini metode pembelajaran *team game tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja menjadi obyek utama dalam pembahasan dalam penelitian ini, dimana metode *team game tournament* yang diberikan pada siswa-siswi merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi berkompetisi antar siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam proses pembelajaran mereka sebagai anggota kelompok. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan bersaing memperoleh skor.

Saat proses pembelajaran yang telah dilakukan yaitu melalui metode pembelajaran *team game tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak. Berdasarkan hasil pengambilan data baik *pre-test* atau *post-test* penelitian, didapatkan bahwa pada *post-test* sebelum diberikan perlakuan melalui pembelajaran rata-rata hasil kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak, yaitu rata-rata *pre-test* kelompok kontrol 12,15 dan kelompok eksperimen 12,23. Sedangkan rata-rata *post-test*

kelompok kontrol 16,20 dan kelompok eksperimen 21,40. Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen saat *post-test* didapat nilai signifikan 0,087 lebih besar dari nilai 0,05, artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *team game tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak.

Peningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan rancangan proses pembelajaran dengan metode *team game tournament* merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi kompetisi antar siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan kondisi yang terjadi dilapangan kemampuan siswa meningkat dikarenakan dengan materi servis *forehand* tenis meja dengan metode TGT mendorong siswa menjadi lebih aktif bertanya akan kemampuan praktik yang dilakukan berkaitan dengan materi ajar, selanjutnya dengan pengetahuan tersebut mereka dapat mengaplikasikan dengan baik kemampuan yang berhubungan dengan aspek kognitif tersebut kedalam aspek psikomotorik berkaitan dengan kemampuan servis *forehand* tenis meja berkaitan dengan hasil belajar yang ditampilkan. Selain itu juga dengan metode TGT dengan kesempatan bertanya sebagai aktivitas timbal balik antara guru dan siswa serta evaluasi yang dilakukan terhadap kemampuan siswa menjadi salah satu faktor utama keberhasilan metode pembelajaran ini, dimana siswa yang telah melakukan dengan baik kemampuan yang diajarkan dapat menjadi mediator terhadap siswa yang masih kurang kemampuannya sehingga dengan hal ini siswa merasa lebih nyaman ketika materi ajar dianalisis bersama-sama teman sebaya, dan kemampuan analisis tersebut juga akan semakin meningkat antar siswa, sehingga secara tidak langsung penampilan aktivitas praktik juga

akan berpengaruh positif bagi kehidupan didalam sekolah maupun diluar sekolah.

Banyak kondisi yang terjadi di lapangan yang memiliki pengaruh terhadap peningkatan siswa yang dibahas sebelumnya seperti semangat dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga sikap disiplin juga sangat memberikan dampak pada hasil belajar yang ada, proses keaktifan siswa dalam aktivitas belajar paraktik, antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat memberikan dampak positif terhadap perkembangan dirinya. Hal ini memberikan sumbangan yang besar dalam peningkatan yang ada. Berlandaskan pada keberhasilan pembelajaran tersebut tentu saja dapat menjadi sebuah faktor pendorong dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal yang terjadi di sekolah, sehingga dengan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut para siswa akan dapat memaksimalkan dirinya sendiri dalam meningkatkan prestasi yang ada baik prestasi belajar atau prestasi olahraga di sekolah maupun luar sekolah.

Di dalam penelitian ini untuk memaksimalkan hasil peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti dan guru diantaranya adalah faktor angin dimana pelaksanaan aktivitas materi tenis meja faktor ini menjadi kendala utama ketika arah bola menjadi terhambat atau berubah arah berdasarkan arah angin yang mempengaruhinya, selanjutnya faktor lain yang menjadi kendala adalah jumlah siswa dalam satu kelas yang besar yaitu berjumlah 40 siswa menyebabkan guru sedikit kesulitan untuk memberikan perhatian secara merata hal ini yang mengakibatkan antara siswa satu dengan siswa lainnya berbeda peningkatan kemampuannya. Namun kendala ini secara maksimal untuk diatasi dengan memberikan evaluasi perindividu siswa sehingga mereka dapat menganalisis sendiri kekurangan yang dimiliki.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis uji pengaruh pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, nilai dari 0,087 lebih besar dari nilai 0,05 signifikansi, sehingga hipotesis nol diterima artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *team game tournament* terhadap kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 13 Pontianak.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan adapun saran yang dapat diajukan peneliti yaitu:

1. Metode pembelajaran *team game tournament* yang diberikan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat baik pada peningkatan kemampuan siswa, sehingga metode pembelajaran ini sangat baik untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran pada materi lainnya, selain itu juga dengan metode TGT harus direncanakan dengan baik, dan lebih divariasikan penyampaiannya.
2. Memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih maksimal lagi, membangun kerjasama antar siswa dimana siswa yang telah mengerti dan memahami dapat membantu dan mengajarkan siswa yang belum memahami gerak.
3. Menjadi faktor utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga siswa bisa menjadi lebih berguna untuk kehidupan nyatanya baik itu pada anggota keluarganya atau masyarakat, karena siswa memahami dan mengerti apa yang diajarkan di sekolah sehingga siswa dapat mempraktikannya di luar.
4. Selanjutnya hasil penelitian ini dimana metode pembelajaran *team game tournament* bukanlah faktor utama yang mempengaruhi keseluruhan peningkatan kemampuan servis *forehand* tenis meja pada siswa-siswi, namun juga terdapat faktor lain yang mempengaruhinya

seperti faktor internal dari siswa, dengan demikian perhatian terhadap siswa dalam proses pembelajaran agar dapat mengoptimalkan kemampuan siswa lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budyartati, Sri. 2014. *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Chandra, sodikin & Achmad, Esnoc, Sanocsi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Arya Duta.
- FIP-UPI, Tim, Pengembang, Ilmu, Pendidikan. 2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis*. Bandung: PT IMTIMA.
-
2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan Bagian 3 Pendidikan Disiplin Ilmu*. Bandung: PT IMTIMA.
-
2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang*. Bandung: PT IMTIMA.
- Faruq, Muhyi. 2006. *Sehat dan Cerdas Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Grasindo.
- Gora, Winastwan & Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Irwansyah. 2006. *Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Grafindo.
- 2006. *Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Grafindo.
- Iskandar, Rani, Yulianty. 2011. *Seri Olahraga Anak Bulu Tangkis*. Depok: CIF.

- Judge, Timothy, A. & Stephen, P, Robbins. 2008. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nelistya, Anne. *Menjadi Juara Tenis Meja*. Jakarta: Be Champion.
- Nenggala, Asep, Kurnia & Irwansyah. 2006. *Sehat dan Tangkas Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas VI Sekolah Dasar*. Bandung: Grafindo.
- Parsons, Les. 2009. *Bullied Teacher Bullied Student Guru dan Siswa yang Terintimidasi Mengenal Budaya Kekerasan di Sekolah Anda dan Mengatasinya*. Jakarta: Grasindo.
- Reformata, Tabloid. 2014. *Edisi 171 Tahun X 1-31 Januari 2014 Menyuarakan Kebenaran dan Keadilan*. Jakarta: Yapama.
- Tilaar, H. A. R. 1998. *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional*. Magelang: Tera Indonesia.
- _____ 2003. *Kekuasaan dan Pendidikan*. Magelang: Tera Indonesia.
- Widodo, Chomsin, S & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.