ABSTRAK

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DAN PEMAHAMAN PERMAINAN (TGfU) TENIS MEJA PADA SISWA SMP KELAS VII DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

CITRA SANDRA IRANI
1102656

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran tenis meja untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan atau TGfU (*Teaching Games for Understanding)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Metode dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti berperan sebagai pelaksana penelitian serta dibantu teman sejawat sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 9 Purwakarta dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII sebanyak 32 orang. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus dan setiap siklus berisi 2 tindakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan catatan lapangan, lembar pengamatan, angket dan rekaman foto. Hasil penelitian yang diperoleh dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif.

Hasil belajar tenis meja dari ketiga siklus diperoleh jumlah kelulusan dan nilai rata-rata : siklus 1 domain kognitif 21 siswa (66%, 71), siklus 2 diperoleh 27 siswa (84%, 77), siklus 3 diperoleh 30 siswa (94%, 82). Domain psikomotor siklus 1 yaitu 22 siswa (69%, 72), siklus 2 diperoleh 25 siswa (78%, 73), siklus 3 diperoleh 29 siswa (91%, 76). Domain afektif menunjukkan peningkatan yang paling tinggi, siklus 1 sebanyak 24 siswa (75%, 73), siklus 2 berjumlah 28 siswa (88%, 76), siklus 3 adalah 31 siswa (97%, 77).

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar pada domain kognitif, afektif dan psikomotor siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja. Akan tetapi pada materi penjas lainnya sebaiknya dapat diterapkan pula, ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai serta didukung oleh semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, dunia usaha, pemerintah dan masyarakat sehingga kualitas penyelenggaraan belajar mengajar dapat meningkat.

Kata Kunci: Pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU), pembelajaran tenis meja, hasil belajar domain kognitif, afektif dan psikomotor.