

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Permainan Tenis Meja

Permainan tenis meja merupakan permainan yang sangat cepat. Permainan ini menuntut kekuatan fisik yang cukup besar. Dipandang dari sudut ilmu keolahragaan, tenis meja merupakan permainan yang sangat sulit dilakukan. Untuk menjadi pemain tingkat mahir diperlukan waktu selama 4-8 tahun. Ini pun jika dibina oleh seorang pelatih yang benar-benar memiliki kemampuan. Menurut Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi, (2010:24) tenis meja merupakan suatu olahraga yang dimainkan didalam gedung maupun diluar gedung. Permainan tenis meja dapat dimainkan secara *single* maupun *double*. Tenis meja dimainkan diatas meja dengan ukuran yang ditentukan. Untuk dapat bermain dengan baik dan benar maka harus mengetahui dan menguasai teknik-teknik dasar bermain dengan cara yang benar.

Permainan tenis meja merupakan salah satu permainan yang cukup memasyarakatkan di Indonesia. Ia menjadi salah satu permainan yang digemari karena relative ringan, mudah dipelajari, dan enak ditonton. Menurut Muhajir dan Budi Sutrisno, (2013:78) tenis meja merupakan cabang olahraga yang dimainkan didalam gedung (*indoor game*) oleh dua pemain atau empat pemain. Cara memainkannya dengan menggunakan raket yang dilapisi karet untuk memukul bola *celluloid* melewati jaring yang tergantung diatas meja yang dikaitkan pada dua tiang jaring. Permainan tenis meja atau lebih dikenal dengan istilah lain, yaitu "*Ping-Pong*" adalah merupakan suatu cabang olahraga yang unik dan bersifat rekreatif. Permainan tenis meja mula-mula hanya dikenal sebagai pengisi waktu senggang, sebagai hiburan atau hanya sebagai rekreasi saja. Kita mengenal permainan ini dengan nama "*ping-pong*", yaitu berasal dari tiruan suara yang ditimbulkan oleh sentuhan bola dengan meja ataupun dengan bet yang lembut, kemudian namanya diubah menjadi "*Table Tennis*" atau kita menyebutnya "*Tenis Meja*" (Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi, 2010:21).

Permainan tenis meja ini sangat memerlukan teknik maupun taktik. Untuk menjadi pemain yang handal, harus menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan tenis meja. Menurut Dwi Sarjiyanto dan Sujarwadi, (2010:19) Olahraga tenis meja dimainkan dengan menggunakan bet yang dilapisi karet untuk memukul bola agar melewati net yang dibentangkan diatas meja. Tenis meja dikenal pula dengan istilah ping pong. Dalam permainan ini terdapat beberapa teknik pukulan dasar (*stroke*) yang harus dikuasai. Teknik pukulan tersebut antara lain *servis, spin, push, block, drive, chop, dropshot, chopped smash, flat hit, looped drive, dan flick*. Permainan tenis meja baru dikenal di negara kita (Indonesia) kira-kira pada tahun 1930. Pada waktu itu permainan tenis meja hanya dilakukan oleh orang-orang Belanda saja, sebagai pengisi waktu luang atau untuk rekreasi bagi orang-orang Belanda di balai-balai pertemuan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan tenis meja pada waktu itu belum dikenal oleh masyarakat Indonesia. (Faridha Isnaini dan Sri Santoso Sabrani, 2010:19).

Adapun menurut Atmaja Budi Sarjana dan Bambang Trijono Joko Sunarto, (2010:34) Tenis meja adalah cabang olahraga yang dimainkan di dalam gedung oleh dua atau empat pemain. Cara memainkannya dengan menggunakan raket yang dilapisi karet untuk memukul bola tenis meja. Bola tersebut yang terbuat dari *celluloid* melewati jarring atau net di atas meja. Pertandingan tenis meja terdiri dari 3 *game*, 5 *game*, 7 *game*, atau 9 *game* terbaik. Suatu *game* atau set dinyatakan dimenangkan oleh seseorang atau pasangan yang terlebih dahulu mendapatkan angka atau skor 11.

Berdasarkan hakikat permainan tenis meja yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tenis meja adalah suatu olahraga yang dimainkan didalam gedung (*indoor game*) maupun diluar gedung (*outdoor game*) oleh dua atau empat orang pemain yang menggunakan bet dari kayu yang dilapisi karet untuk memukul bola hingga melewati net yang terbentang pada meja.

A. Teknik dasar permainan tenis meja

Dalam permainan tenis meja, kita harus mengenal tentang teknik-teknik dasar permainan tenis meja. Adapun menurut Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi (2010:21) teknik-teknik dasar dalam permainan tenis meja adalah sebagai berikut.

1. Teknik Memegang Bet (*Grip*)

Secara garis besar pegangan bet dapat dibagi menjadi 2 macam, yaitu :

a. Pegangan seperti berjabat tangan (*shakehand grip*)

Shakehand artinya berjabat tangan. Cara memegang bet seperti cara menjabat tangan seseorang. Gaya ini sangat populer di negara-negara barat. Dengan grip ini kita dapat melakukan *forehand stroke* dan *backhand stroke* tanpa mengubah *grip*

b. Pegangan seperti memegang tangkai pena (*penholder grip*)

Penhold artinya memegang pena. Cara memegang bet seperti cara memegang pena. *Grip* ini populer di Asia. Pada pegangan ini hanya satu sisi bet yang dapat di gunakan.

2. Teknik Siap Siaga (*Stance*)

Adapun yang dimaksud *stance* adalah sikap siap sedia sebelum melakukan servis, atau posisi kita sesudah memukul bola dan menanti pengembalian bola lawan. Ada dua bentuk *stance* utama yang biasa digunakan dalam permainan tenis meja.

a. *Square stance*

Square stance adalah posisi badan menghadap penuh ke meja. Posisi ini biasa digunakan untuk siap menerima bola servis atau siap kembali setelah mengembalikan pukulan dari lawan.

b. *Side stance*

Side stance adalah posisi badan menyamping, baik ke samping kiri maupun ke samping kanan.

3. Teknik Gerakan Kaki (*Foot Work*)

Secara garis besar *foot work* dibedakan atas nomor tunggal dan nomor ganda. *Foot work* yang digunakan pada nomor tunggal otomatis digunakan juga

pada nomor ganda. Penggunaan gerakan kaki harus disesuaikan dan diantisipasi dengan jarak antara bola yang datang dengan posisi pemain saat itu. Jika jarak antara bola yang datang dengan posisi pemain sangat dekat, mungkin tidak usah melangkahkan kaki atau hanya satu langkah saja, tetapi bila agak jauh bisa dengan dua langkah atau tiga langkah

4. Teknik Pukulan (*Stroke*)

Terdapat beberapa teknik dasar pukulan dalam permainan tenis meja, antara lain sebagai berikut.

a. *Push*

Push adalah teknik memukul bola dengan gerakan mendorong dan sikap bet terbuka. Biasanya digunakan untuk mengembalikan pukulan-pukulan *push* dan *chop* dari lawan. Ada 2 jenis pukulan *push*, yaitu :

1) *Forehand push*

Cara melakukan :

- Kaki sebelah kiri terletak sedikit di depan kaki sebelah kanan. Jarak antara kedua kaki sedikit lebih lebar daripada jarak kedua bahu. Bahu diputar ke sisi sedemikian rupa sehingga searah dengan arah kaki. Bet harus dipegang agak miring ke depan disesuaikan dengan datangnya bola.
- Ayunkan lengan mulai dari samping sebelah kanan bawah, ke depan atas sampai berakhir di sisi telinga sebelah kiri, dengan diikuti gerakan badan menuju arah bola. Pukullah pada saat bola mencapai titik tertinggi.

(Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi (2010:22))

2) *Backhand push*

Cara melakukan :

- Kaki sebelah kanan terletak sedikit di depan kaki kiri, jarak antara kedua kaki sedikit lebih lebar daripada kedua bahu.
- Ayunkan lengan kanan yang memegang bet mulai dari samping kiri bawah menuju depan atas, kemiringan bet disesuaikan dengan datangnya bola, perkenaan bolanya sebelum bola mencapai titik tertinggi.

b. *Drive*

Drive adalah teknik pukulan yang dilakukan dengan gerakan bet dari bawah serong ke atas dan sikap bet tertutup. *Drive* dapat digunakan sebagai pukulan serangan dan dapat kita kontrol sesuai dengan keinginan. Ada dua jenis pukulan *drive*, yaitu :

1) *Forehand drive*

Cara melakukan :

- Mengambil posisi *side stance*
- Kaki kiri agak ke depan
- Kedua bahu searah dengan arah kedudukan kaki.
- Lengan membentuk sudut 160 derajat pada siku, mulai memukul dengan pukulan sedikit di belakang sebelah bawah bola.
- Dengan bergerak maju, bet akan menyentuh bola pada waktu bola berada di titik ketinggiannya
- Seluruh pukulan diperkuat dengan rotasi tubuh dari pinggang ke atas.
- Pukulan ini diakhiri dengan lengan membentuk sudut 90 derajat pada siku

2) *Backhand drive*

Cara melakukan :

- Mengambil posisi *side stance*
- Seperti pada *forehand drive*, namun kaki kiri agak ke depan.
- Kedua bahu searah dengan kedudukan kaki.
- Pukulan ini dimainkan dengan gerakan yang mengarah ke depan.

c. *Block*

Block adalah teknik memukul bola dengan gerakan menghentikan atau membendung bola dengan sikap bet tertutup. *Block* digunakan untuk mengembalikan bola-bola *drive* atau *top spin*.

(Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi (2010:23))

d. *Chop (Backspin)*

Chop adalah teknik memukul bola dengan gerakan seperti menebang dengan kapak atau disebut juga gerakan membacok. Pukulan ini dapat digunakan untuk mengembalikan pukulan bola yang bermacam-macam. Ada dua jenis pukulan *chop*, yaitu :

1) *Forehand chop*

Cara melakukan :

- *Stancenya* sama dengan *stance forehand push*
- Bet diangkat setinggi bahu dengan lengan membentuk sudut 90 derajat pada siku.
- Tubuh diputar sedemikian rupa sehingga bahu parallel dengan arah bola.
- Bola dipukul sesudah turun melewati titik ketinggiannya.

2) *Backhand chop*

Cara melakukan :

- Mengambil posisi *side stance*.
- Bet diangkat setinggi bahu, kemudian bahu diputar, siap menerima bola.
- Kemudian bola dipukul dengan timing yang tepat dengan gerakan yang mengarah ke depan dan ke bawah.
- Pukulan ini ditunjang oleh gerakan siku dengan bet menghadap ke arah tempat tujuan bola.
- Kemudian bola dipukul dengan *timing* yang tepat sambil memindahkan berat badan ke kaki sebelah kiri.

(Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi (2010:24).

e. Servis

Servis adalah salah satu teknik yang paling penting dan juga merupakan kesempatan pertama untuk menguasai permainan dan memegang inisiatif.

f. *Top Spin*

Top spin sekarang ini menjadi pukulan yang paling populer. Sebenarnya *top spin* merupakan *drive stroke* yang dikembangkan lebih lanjut. Perbedaannya adalah kalau *drive stroke* kekuatan diubah menjadi bentuk

kecepatan, sedangkan *top spin* kekuatan diubah menjadi bentuk spin. (Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi (2010:25).

2.1.2 Hakikat Pukulan *Forehand*

Pukulan *forehand* adalah pukulan yang sangat umum dilakukan oleh pemain tenis meja. Bukan hanya karena mudah dilakukan, tetapi juga karena pukulan ini memiliki sudut yang besar dibandingkan dengan pukulan *backhand* ketika memukul bola. Menurut Sodikin Chandra dan Achmad Esnoe Sanoesi, (2010:58) teknik pukulan *forehand* dapat dilakukan dengan cara : a.) sikap badan menyamping, b.) ayunkan lengan, punggung tangan membelakangi net, c.) atur tenaga pada saat perkenaan bola, d.) gerakan lanjutan dilakukan setelah memukul bola sampai tangan menyilang. Posisi pukulan *forehand* yaitu sikap berdiri, kedua kaki selebar bahu, kaki kiri kedepan dan kedua lutut rileks, siku tangan yang memegang bet agak ditekan ke depan, siku sehingga pegangan bet bersikap statis. Lakukan sedikit gerakan ke depan. (Aan Sunjata Wisahati dan Teguh Santoso, 2010:29).

Pukulan *forehand* merupakan salah satu pukulan yang keras yang biasa dipakai oleh setiap pemain pada saat permainan berlangsung. Pukulan *forehand* ini lebih banyak dipakai pada saat menyerang lawan. Menurut Yusup Hidayat, dkk (2010:17) cara melakukan pukulan *forehand* sebagai berikut : a.) berdiri dibelakang meja menghadap ke arah lawan, b) salah satu kaki didepan, c) salah satu tangan memegang bet disamping badan, lengan membentuk sudut 90^0 . Selanjutnya menurut Mohammad Ali Mashar dan Dwinarhayu, (2010:24) pukulan *forehand* yaitu saat memukul bola, punggung tangan yang memegang bet menghadap ke belakang.

Pukulan *forehand* biasanya merupakan pukulan yang paling kuat karena tubuh tidak menghalangi saat melakukan pukulan, selain itu otot yang digunakan biasanya maksimal daripada pukulan *backhand*. Menurut Sujarwadi dan Dwi Sarjiyanto, (2010:29) teknik pukulan *forehand* yaitu : a.) siap, dengan posisi kuda-kuda condongkan badan ke depan posisi lutut agak rendah, b.) tarik bet ke samping agak ke belakang, kepala bet menghadap ke bawah, lengan agak ke bawah dan pergelangan tangan lurus, c.) pukul bola saat memantul dan

melambung, dari meja dengan ayunan penuh ke depan atas hingga bet menggesek bagian belakang bola, d.) pada akhir gerakan, berat badan bertumpu pada kaki depan, pinggang diputar ke depan hingga badan menghadap arah bola.

Adapun menurut Roji, (2009:21) teknik dasar memukul bola atau *forehand* yaitu meliputi : 1.) Tahap persiapan, kaki kiri diletakkan di depan dan kaki kanan di belakang (untuk memukul yang tangan kanan), condongkan badan ke depan dengan posisi lutut agak rendah, 2.) Tahap gerakan, tarik bat ke samping agak ke belakang dengan kepala bat menghadap ke bawah, lengan agak ke bawah dan pergelangan tangannya lurus, saat bola membentur meja dan melambung, pukul bola dengan ayunan penuh ke depan atas, hingga bat menggesek bagian belakang bola, 3.) Akhir gerakan, berat badan bertumpu pada kaki depan, pinggang diputar ke depan, hingga badan menghadap arah bola, tangan yang digunakan memukul di depan agak menyilang badan.

2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Usaha-usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sudah direncanakan. Oleh karena itu, pemilihan metode, strategi, pendekatan, serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik selama belajar.

Model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Dini Rosdiani (2012:77) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau satu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan,

termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan.

Dalam model pembelajaran ini dapat diklasifikasikan beberapa model-model pembelajaran, salah satunya yaitu tentang model pembelajaran kooperatif, dimana pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan dipimipin oleh seorang guru. Senada dengan pendapat Agus Suprijono (2013:54) bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dieancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa pendekatan yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Miftahul Huda (2013:197) bahwa metode-metode yang termasuk dalam pendekatan ini antara lain: (1) *Teams Games Tournament*; (2) *Teams Assisted Individualization*; (3) *Student Team Achievement Division*; (4) *Numbered-Head Together*; (5) *Jigsaw*; (6) *Think Pair Share*; (7) *Two Stay Two Stray*; (13) *Role playing*; (9) *Pair Check*; dan (10) *Cooperative Script*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran dari *Cooperative Learning*. Model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dimana melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat mudah diterapkan karena dalam pelaksanaannya tidak memerlukan adanya fasilitas pendukung yang harus tersedia seperti peralatan khusus atau ruangan khusus. Menurut Ridwan Abdullah Sani (2013:135) model pembelajaran TGT memiliki tipe yang hampir sama dengan

STAD, dimana STAD adalah salah satu model-model pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif. Model STAD ini juga memiliki kelompok-kelompok, dimana siswa dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa didalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut, dalam hal ini untuk memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Oleh karena itu pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *teams games tournament* dimulai dengan guru yang menyampaikan materi dan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok belajar. Di dalam kelompok tersebut, setiap siswa saling bekerja sama mempelajari materi yang diberikan guru. Setiap siswa bertanggung jawab atas anggota kelompoknya. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan permainan akademik, yang dimainkan oleh setiap utusan dari masing-masing kelompok. Menurut Agus N. Cahyo (2013:237) mengemukakan bahwa TGT merupakan kepanjangan dari *teams games tournament*. Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama atau berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual atau diskusi.

Sementara itu Slavin (Rusman, 2010:225) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil; b) *games tournament*; c) penghargaan kelompok.

Adapun menurut Salvin (Tukiran Taniredja, dkk 2013:67) berpendapat bahwa ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4. Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah dosen memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas tentang hakikat model pembelajaran *teams games tournament*, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* akan lebih memudahkan siswa dalam memahami setiap materi yang

diajarkan. Model pembelajaran *teams games tournament* terdiri dari lima komponen, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*) dan kompetisi/turnamen (*turnaments*).

2.1.4 Pembelajaran Teknik Dasar Pukulan *Forehand* Pada Permainan Tenis Meja Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran pada setiap mata pelajaran sangatlah penting untuk menerapkan suatu model pembelajaran, dimana agar siswa bisa tertarik, memahami, dan mengerti tentang setiap mata pelajaran tersebut, khususnya pada pelajaran tenis meja. Dalam permainan tenis meja kita akan mengenal tentang teknik-teknik dasar dalam permainan tenis meja, salah satunya yaitu mengenai teknik dasar pukulan *forehand*, oleh karenanya kita harus menerapkan suatu model pembelajaran yang efektif untuk supaya siswa akan mengerti tentang teknik dasar pukulan *forehand* tersebut, salah satu model pembelajaran yang sangat efektif dan menarik untuk menerapkan terhadap siswa itu sendiri yaitu tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran tersebut, yaitu :

1) *Teams* (Kelompok)

Dalam pembelajaran teknik dasar pukulan *forehand* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dimana guru membuat kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, dimana mereka memiliki variasi yang berbeda-beda.

2) *Games* (Permainan)

Dalam permainan atau games ini siswa akan bermain tenis meja dengan menggunakan teknik dasar pukulan *forehand*, dimana dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tersebut siswa akan lebih efektif dan terampil dalam melakukan teknik dasar pukulan *forehand* tersebut.

3) *Tournament* (Turnamen)

Turnamen merupakan ajang kompetisi dimana turnamen ini merupakan salah satu ajang untuk mempertandingkan setiap pemain untuk mencari predikat juara 1. Dalam pembelajaran teknik dasar pukulan *forehand* dengan model

pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa akan dipertandingkan bukan untuk menjadi sang juara, melainkan untuk lebih menerapkan keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *forehand*, dimana dengan adanya turnamen tersebut siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik, dalam hal ini siswa akan lebih membiasakan diri melakukan pukulan *forehand* tersebut.

Pada turnamen ini masing-masing kelompok itu akan saling bertanding, dimana salah satu dari mereka yang menang dalam kelompok tersebut akan berhadapan dengan salah satu pemain yang menang-menang yang ada dikelompok-kelompok yang lain, dimana agar supaya mereka akan lebih terampil dalam melakukan teknik dasar pukulan *forehand* tersebut. Setelah mereka saling bertanding dan bertanding maka yang menang-menang akan bertemu kembali, begitu seterusnya sampai akan ada salah satu pemain yang akan menang, dalam hal ini dia adalah yang terbaik. Kemudian untuk pemain yang menang tersebut akan diberikan penghargaan berupa hadiah, dimana penghargaan tersebut diberikan untuk supaya bisa memotivasi siswa yang lainnya untuk memahami permainan tenis meja

2.2 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* maka keterampilan teknik dasar pukulan *forehand* pada siswa kelas VII¹ SMP Negeri I Telaga dapat ditingkatkan.

2.3 Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini yaitu dimana jika presentase siswa dalam penguasaan teknik dasar pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja dilakukan sesuai dengan indikator pencapaian yaitu 80% dari 25 siswa sudah menunjukkan kriteria nilai 80-100, maka penelitian ini di nyatakan selesai