

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul :

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PUKULAN *TOP SPIN* DALAM  
PERMAINAN TENIS MEJA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
*MODELING* PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 1 TELAGA**

Oleh

**RENDY ASSI**  
**NIM : 831 411 065**

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji  
pada tanggal ,14 Januari 2016

**DEWAN PENGUJI**

**Drs. Sarjan Mile, Ms**  
NIP. 19610805 198703 1 003

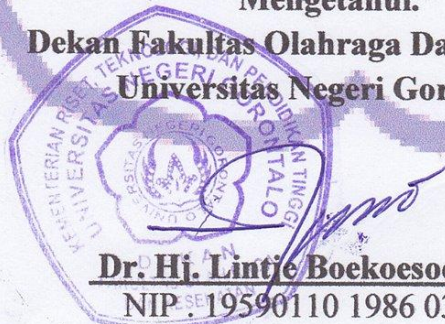
**Risna Podungge, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19710721 200212 2 001

**Drs. Ahmad lamusu, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19581219 198203 1002

**Suriyadi Datau, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19820419 200604 1001

Mengetahui.

**Dekan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan  
Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Hj. Lintje Boekoesoe, M.Kes**  
NIP. 19590110 1986 032 003

## ABSTRAK

Rendy Assi . 2015. *Meningkatkan hasil belajar pukulan top spin Pada Permainan tenis meja Melalui Model Pembelajaran modeling Pada Siswa Kelas VIII<sup>B</sup> SMP Negeri 1 Telaga*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Keolahragaan, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I. Drs. Ahmad Lamusu S.Pd,M.Pd. dan Pembimbing II Suriyadi Datau S.Pd, M.Pd

---

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam melakukan *Tehnik dasar pukulan dalam permainan tenis meja* khususnya pukulan *Top Spin*. Cara pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Modeling*. Dalam pelaksanaan proses pembelajarannya adalah guru mencari masalah yang dihadapi siswa yang mengakibatkan siswa tidak bisa optimal dalam hasil belajar melakukan pukulan *Top Spin* tersebut, kemudian guru mencari solusi untuk diberikan kepada siswa yang tidak bisa melakukan tehnik pukulan tersebut. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar pukulan *Top Spin* pada permainan tenis meja setelah diterapkannya model pembelajaran *Modeling*. Hipotesis tindakan adalah jika diterapkannya model pembelajaran *Modeling*, maka hasil belajar pukulan *Top Spin* pada siswa kelas VIII<sup>B</sup> SMP Negeri 1 Telaga dapat di tingkatkan. Indikator kinerja adalah apabila peningkatan hasil belajar pukulan *Top Spin* dalam permainan tenis meja pada siswa kelas VIII<sup>B</sup> SMP Negeri 1 Telaga, dan hasilnya mencapai 80% maka penelitian ini dinyatakan selesai. Pengambilan data dilakukan dengan dengan menggunakan lembar pengamatan guru dan siswa serta evaluasi atas materi yang diajarkan setiap siklus. Kemudian data tersebut di analisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan analisis data dapat diketahui terjadinya peningkatan skor / nilai rata-rata siswa dalam hasil belajar pukulan *Top Spin* yakni : pada observasi awal skor nilai rata-rata siswa melakukan pukulan *Top Spin* sebesar 50,85 setelah diadakan tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 24,1 menjadi 75 kemudian pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 8,3 mejadi 83,3. Dengan demikian dapat di katakan bahwa hipotesis yang telah diajukan dapat diterima karena teruji kebenarannya.

**Kata kunci :** *Hasil belajar, pukulan top spin,model pembelajaran modeling*

## ***ABSTRACT***

Rendy Assi. 2015. Improving learning outcomes On *top spin* strokes Games table tennis Through *modeling* Learning Model In Grade VIII B SMP Negeri 1 Telaga. Thesis, Department of Health Physical Education and Recreation, Department of Sport Education, Faculty of Sports and Health, State University of Gorontalo. Supervisor I. Drs. Ahmad Lamusu S. Pd, M. Pd. and Advisor II Suriyadi Datau S. Pd, M. Pd

---

Problem in this research are: The low learning outcomes of students in performing basic techniques blow in table tennis game *Top Spin* particular blow. Ways of solving the problems faced by the students is done by applying appropriate learning models by using the learning model *Modeling*. In the implementation of the learning process is the teacher looking for problems faced by students who can not lead to optimal student learning results in the execution of a stroke Top Spin, then a teacher looking for a solution to be given to students who can not perform the punch technique. The purpose of this action research is to improve learning outcomes punch *Top Spin* on the game of table tennis after the implementation of learning models *Modeling*. The hypothesis is that if the application of learning models *Modeling*, then the learning outcomes blows *Top Spin* on VIII B grade students of SMP Negeri 1 Telaga can be improved. Performance indicator is if the improvement of learning outcomes punch *Top Spin* in a game of table tennis at VIII B grade students of SMP Negeri 1 Telaga, and the results reached 80%, this study is completed. Data were collected by using observation sheet teachers and students as well as the evaluation of the material being taught every cycle. Then the data is analyzed both quantitatively and kualitatif. Based on data analysis can be seen an increase in the score / average value of students in the learning outcomes punch *Top Spin* namely: the initial observation scores average student hit a Top Spin at 50.85 after the holding of the first cycle measures an increase of 24.1 to 75 later in the second cycle there was an increase of 8.3 becoming 83.3. Thus can be said that the hypothesis that has been proposed can be accepted as verified.

**Keywords:** Results of study, *top spin* strokes, learning model *modeling*