



Pengaruh Metode Keseluruhan Dan Metode Bagian Terhadap Keterampilan *Servis Forehand* Tenis Meja

The Effect of Overall Method and Part Method on Table Tennis Forehand Service Skills

Sony Hasmarita¹

¹*Program studi PJKR, STKIP Pasundan, Cimahi, Jawa Barat, 40512, Indonesia*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini penulis ingin mengetahui pengaruh metode belajar dengan metode keseluruhan dan metode bagian terhadap hasil keterampilan *servis forehand* tenis meja di SDN Girimukti 4, serta perbedaan pengaruh kedua variabel tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, instrumen penelitian atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja. Populasi dan partisipan yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SDN Girimukti 4 berjumlah 50 siswa sedangkan partisipan berjumlah 30 siswa yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler tenis meja. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data belajar dengan metode keseluruhan dan metode bagian dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja, serta pengaruh kedua variabel tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil dari perbedaan tersebut adalah belajar dengan metode keseluruhan pretes 49,97 dan postes 56,43 sedangkan metode bagian pretes 45,97 dan postes 55,00. Dapat disimpulkan metode keseluruhan memiliki efektifitas yang lebih baik dibandingkan dengan metode bagian.

Kata kunci: metode keseluruhan, metode bagian *servis forehand*, tenis meja

Abstract

The purpose of this study the authors wanted to know the effect of the learning method with the overall method and the part method on the results of table tennis forehand service skills at SDN Girimukti 4, as well as the differences in the effects of the two variables. The research method used in this study is an experimental method, research instrument or data collection tool used in this study is a test of forehand service skills in volleyball games. The population and participants used in this study were 50 students at SDN Girimukti 4, while the participants were 30 students who were involved in table tennis extracurricular activities. Based on the results of processing and analysis of learning data with the overall method and the section method can have a significant influence on the results of forehand service skills in table tennis games, and the influence of the two variables has a significant difference. The results of these differences are learning with the overall method of pretest 49.97 and posttest 56.47 while the pretest method is 45.97 and post-test is 55.00. It can be concluded that the overall method has better effectiveness than the part method.

Keywords: overall method, forehand service section method, table tennis

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa jadi menjadi suatu proses memanusiakan manusia artinya menjadikan manusia yang seutuhnya, yang dapat berkembang dari masa ke masa, dari yang tadinya tidak mempunyai pengetahuan akan sesuatu menjadi tahu akan perkembangan, karena perkembangan merupakan sebuah siklus yang tidak dapat dilepaskan dari manusia seutuhnya. Pendidikan di sekolah merupakan wahana bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang menjadi insan dewasa yang cerdas, berakhlak mulia dan berguna bagi Bangsa dan Negara. Pendidikan jasmani di sekolah merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum (Budiman et al., 2018; Septiana et al., 2021). Merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat di definisikan suatu proses pendidikan yang ditunjukkan sebagai untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas gerak (André & Hastie, 2017; Ginanjar et al., 2019). Dalam beberapa teori dikatakan bahwa aktifitas olahraga atau jasmani dalam physical education dianggap sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan akademik (D.Hollar et al., 2010).

Metode pembelajaran ini umumnya digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk membelajarkan suatu bentuk keterampilan gerak yang cukup sulit atau kompleks. Metode ini sangat membantu guru PJOK dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan mempelajari rangkaian gerakan yang baru dikenal dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Mengantisipasi kompleksitas dan keberagaman gerak tersebut perlu dilakukan semacam penyederhaan terlebih dahulu dari gerakan yang akan dipelajari menjadi bagian perbagian sehingga mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Pendekatan ini akan menjadi baik (efektif) jika bagian perbagian dari gerakan yang dipelajari dan dipahami atau dikuasai terlebih dahulu kemudian digabungkan menjadi suatu gerakan yang utuh menjadi sebaliknya metode ini menjadi tidak efektif apabila peserta didik langsung mempelajari gerakan secara utuh (Tuasikal & Syam, 2015).

Metode pembelajaran bagian merupakan materi pembelajaran yang harus disusun menurut tahapan gerak teknik keterampilan dasar yang akan diajarkan sehingga tahapan gerak yang telah diselesaikan dari gerakan yang sederhana ke gerakan yang lebih sulit dan kompleks itu dapat dikombinasikan dan merupakan kesatuan tugas gerak yang utuh. menyatakan pendapat bahwa metode pembelajaran bagian menuntut penguasaan dari awal bagian lompat jauh seperti sikap awalan, setelah menguasai awalan dilanjutkan ke tolakan, melayang di udara dan terakhir mendarat, setelah menguasai bagian per bagian maka kegerakan menjadi satu kesatuan (Shay & T., 2018). Mengenai tingkat motivasi belajar yang baik pada siswa dapat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani yang di dalamnya berupa aktivitas fisik

(Budi et al., 2021; Hendri, 2020; Umbroh et al., 2017). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Shay & T., 2018)

Metode bagian adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan gerak dengan cara memecah-mecah gerak sebelum dijalin menjadi satu rangkaian gerak secara keseluruhan, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bagian (*Part-Method*) adalah metode yang diterapkan dengan cara memecah suatu pembelajaran menjadi bagian-bagian dan menggabungkannya lagi setelah siswa berhasil menguasainya dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran, dan metode keseluruhan (*Whole-Method*) adalah metode dengan penerapan pembelajaran yang dilakukan secara utuh keseluruhan dan dilakukan secara berulang-ulang sampai siswa paham dan menguasai betul materi yang diajarkannya (Gani & Rohmad, 2011).

Tenis meja adalah suatu permainan olahragadengan memantul – mantulkan boal di atas meja menggunakan bet (Sukma, 2016). Tennis meja merupakan olahraga dalam gedung atau (indoor game). (Hanif,2011), Permainan tennis meja atau pingpong sampai saat ini belum diketahui secara pasti asal-usulnya. Permainan tennis meja dikenal masyarakat sejak tahun 1890, kemudian mengalami pasang surut. Pada tahun 1980-an permainan ini mulai berkembang lagi ditandai dengan bermunculan klub-klub tennis meja diseluruh dunia, terutama di eropa. (Alex, 2015). Permainan tennis meja dapat dimainkan baik orang tua, remaja, maupun anak - anak. Selain dari itu bahwa olahraga ini mudah dimainkan, juga sarana seperti bat, bola, net, dan meja sebagai tempat bermain tidaklah membutuhkan biaya yang tinggi bila di bandingkan dengan cabang olahraga lainnya.(Peter, 2008), Tennis Meja juga membutuhkan repertoar yang luas dari gerakan yang memungkinkan adaptasi cepat dan responsif terhadap kondisi yang terus berubah (Chu, C. Y., Chen, I. T., Chen, L. C., Huang, C. J., & Hung, 2012)., ide dasar permainan tennis meja adalah menyajikan bola pertama dengan terlebih dahulu memantulkan bola tersebut ke meja penyaji, dan bola harus melewati atas net dan masuk kesasaran meja lawan dan juga mengembalikan bola setelah memantul di meja dengan menggunakan bet untuk memukul bola, hasil pukulan bolanya lewat di atas net dan masuk kesasaran meja lawan. Permainan tennis meja dapat dilakukan dengan permainan tunggal dan permainan ganda (Tomoliyus, 2012). Tennis meja termasuk dalam kelompok olahraga raket seperti bulutangkis, squash atau tennis, yang ditandai oleh perubahan ritme dan intensitas yang terus-menerus, dengan tindakan cepat berulang dengan durasi singkat selama seluruh pertandingan(Pradas et al., 2011). Tennis meja dianggap sebagai olahraga intermiten yang melibatkan aktivitas tinggi tungkai atas dan bawah selama kompetisi. Khususnya, tennis meja dicirikan sebagai upaya intensif daya tahan, tetapi

dengan kontribusi penting dari sistem energi a-laktat selama upaya intensitas tinggi yang diulang (Zagatto et al., 2015).

Permainan tenis meja ialah menyajikan bola pertama dengan terlebih dahulu memantulkan bola tersebut ke meja penyaji, dan bola harus melewati net dan masuk ke sasaran meja lawan dan juga mengembalikan bola setelah memantul di meja dengan menggunakan bet untuk memukul bola, hasil pukulan bola harus lewat di atas net dan masuk ke sasaran meja lawan (Tomoliyus, 2012). Tenis meja ialah permainan bola tangkis di atas meja yang dimainkan oleh dua atau empat orang dengan menggunakan bet (raket kayu yang dilapisi karet) dan bola sebesar jeruk nipis (Sunarto, 2010). Pukulan *forehand* tenis meja merupakan setiap pukulan yang dilakukan dengan bet digerakkan ke arah kanan siku untuk pemain yang menggunakan tangan kanan, dan sebaliknya untuk pemain tangan kiri (Dahlan, 2014). Dapat disimpulkan bahwa servis *forehand* adalah pukulan yang dilakukan dengan menggunakan bet bagian depan diikuti dengan gesekan pada bola untuk memperoleh pukulan yang maksimal.

Metode yang diterapkan dengan cara memecah suatu pembelajaran menjadi bagian-bagian dan menggabungkannya lagi setelah siswa berhasil menguasainya dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran, dan metode keseluruhan (*Whole-Method*) adalah metode dengan penerapan pembelajaran yang dilakukan secara utuh keseluruhan dan dilakukan secara berulang-ulang sampai siswa paham dan menguasai betul materi yang di ajarkannya. Oleh sebab itu, peneliti ingin melihat keefektifan dari kedua metode pembelajaran terkait dengan keterampilan servis *forehand* tenis meja bagi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler.

METODE

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment* (Maksum, 2012). Di samping itu penulis ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang di selidiki atau di amati. (James, 2016), Penelitian dengan desain ini merujuk pada pendapat bahwa unit - unit eksperimen di kelompokkan dalam sel sedemikian sehingga unit - unit di dalam sel relatif homogen dan banyak unit eksperimen di dalam sel dengan sama banyak perlakuan yang diteliti.

Populasi merupakan totalitas keseluruhan subyek penelitian yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat - sifatnya oleh peneliti. Populasi yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah SDN Cikande 4 yang berjumlah 50 orang mahasiswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tenis meja. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang. Dari ke 30 orang sampel tersebut kemudian dibagi ke dalam dua kelompok penelitian yaitu kelompok A dan

kelompok B. Teknik Pengambilan partisipan Penelitian menggunakan teknik stratifikasi proporsional dan setiap strata dilakukan secara random (acak). partisipan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang.

Program perlakuan

Tabel 1. Program perlakuan kelompok A (Metode Keseluruhan)

Pert.	Perlakuan kelompok A					Keterangan
	Materi	Uraian	Volume			
			Waktu	Set	Ref.	
1	- Pendahuluan	- Stretaching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit	-	-	Sebagai pengambilan data untuk pembagian kelompok penelitian
	- Inti	Tes awal keterampilan servis <i>forehand</i> tenis meja	60 menit			
	- Penutup	- Stretaching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit			
2, 3,4	- Pendahuluan	- Stretaching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit			(1set terdiri 5 pengulangan)
	- Inti	- Siswa melakukan gerakan servis berpasangan dengan teman dalam jarak pendek - Siswa melakukan belajar lempar menyebrang net berpasangan - Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak sebenarnya - Variasi dengan game	60 menit	3	5	
	- Penutup	- Stretaching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit			
5,6,7	- Latihan Pendahuluan	- Stretaching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit			(1set terdiri 7 pengulangan)
	- Latihan inti	- Siswa melakukan gerakan servis berpasangan dengan teman dalam jarak pendek - Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak sebenarnya - Variasi dengan game	60 menit	3	7	
	- Latihan Penutup	- Stretaching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit			
8,9,10	- Latihan Pendahuluan	- Stretaching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit			(1set terdiri 9
	- Latihan inti	- Siswa melakukan gerakan	60 menit	3	9	

		servis berpasangan dengan teman				pengulangan)
		- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak sebenarnya				
		- Variasi dengan game				
	- Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis)	15 menit			
		- Evaluasi	15 menit			
11,12,13	- Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan)	15 menit			
		- Jogging				
		- Statis dan dinamis				
	- Latihan inti	- Siswa melakukan gerakan servis berpasangan dengan	60 menit	3	11	(1set terdiri 11 pengulangan)
		- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak sebenarnya				
		- Variasi dengan game	15 menit			
	- Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis)				
		- Evaluasi				
14-15	- Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan)	15 menit			
		- Jogging				
		- Statis dan dinamis				
	- Latihan inti	- Siswa melakukan gerakan servis berpasangan dengan teman	60 menit	3	13	(1set terdiri 13 pengulangan)
		- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak sebenarnya				
		- Variasi dalam game				
		- Stretching (statis dan dinamis)				
		- Evaluasi	15 menit			
	- Latihan Penutup					
16	- Pendahuluan	- Stretching (Peregangan)	15 menit	-	-	Sebagai pengambilan data untuk pembagian kelompok penelitian
		- Jogging				
		- Statis dan dinamis				
	- Inti	Tes awal keterampilan servis <i>forehand</i>	60 menit			
			15 menit			
	- Penutup	- Stretching (statis dan dinamis)				
		- Evaluasi				

Tabel 2. Program perlakuan kelompok B (Metode Bagian)

Pert.	Perlakuan Kelompok B					Keterangan
	Materi	Uraian	Volume			
			Waktu	Set	Ref.	
1	- Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan)	15 menit	-	-	Sebagai pengambilan data untuk pembagian kelompok
		- Jogging				
		- Statis dan dinamis				
	- Latihan inti	Tes awal keterampilan pasing	60 menit			

		bawah	15 menit			penelitian
	-	Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis) - Evaluasi			
2-3-4	-	Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit		
	-	Latihan inti	- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak dan tempat sebenarnya - Variasi belajar dengan permainan sebenarnya	60 menit	3	5 (1set terdiri 5 pengulangan)
	-	Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit		
5-6-7	-	Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit		
	-	Latihan inti	- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak dan tempat sebenarnya - Variasi belajar dengan permainan sebenarnya	60 menit	3	7 (1set terdiri 7 pengulangan)
	-	Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit		
8-9-10	-	Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit		
	-	Latihan inti	- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak dan tempat sebenarnya - Variasi belajar dengan permainan sebenarnya	60 menit	3	9 (1set terdiri 9 pengulangan)
	-	Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit		
unloading						
11-12-13	-	Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit		
	-	Latihan inti	- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak dan tempat sebenarnya - Variasi belajar dengan permainan sebenarnya	60 menit	5	11 (1set terdiri 11 pengulangan)
	-	Latihan Penutup	- Stretching (statis dan dinamis) - Evaluasi	15 menit		
14-15	-	Latihan Pendahuluan	- Stretching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit		
	-		- Melakukan frekuensi belajar servis <i>forehand</i> dengan jarak	60 menit	3	13 (1set terdiri 13 pengulangan)

	- Latihan inti	dan tempat sebenarnya - Variasi belajar dengan permainan sebenarnya	15 menit			
	- Latihan Penutup	- Stretaching (statis dan dinamis) - Evaluasi				
16	- Latihan Pendahuluan	- Stretaching (Peregangan) - Jogging - Statis dan dinamis	15 menit	-	-	Sebagai pengambilan data untuk akhir penelitian
	- Latihan inti	Tes akhir keterampilan <i>servis forehand</i>	60 menit			
			15 menit			
	- Latihan Penutup	- Stretaching (statis dan dinamis) - Evaluasi				

Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut secara statistik. Langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh dengan prosedur sebagai berikut :Menghitung rata-rata tiap variable. Menghitung nilai simpangan baku. Menguji homogenitas. Uji normalitas. Uji Rata-rata Satu Pihak. Uji signifikansi perbedaan dua rata-rata satu pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini data yang diperoleh melalui tes awal dan tes akhir belum begitu berarti dan masih merupakan skor-skor mentah. Untuk mendapatkan kesimpulan serta arti dan makna dari data-data tersebut, selanjutnya penulis olah dengan melakukan pengukuran dan analisis secara statistika. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini berdasarkan kepada langkah-langkah penelitian yang telah penulis susun sebelumnya. Adapun hasil pengolahan dan analisis data tersebut penulis uraikan pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Penghitungan Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelompok Penelitian

Kelompok Penelitian	Sebelum Eksperimen		Sesudah Eksperimen	
	\bar{X}	S	\bar{X}	S
(A) Metode Belajar Keseluruhan	49.97	11.87	56.43	10.26
(B) Metode Belajar Bagian	45.97	10.93	55.00	9.35

Setelah nilai rata-rata dan simpangan baku kedua kelompok penelitian di atas diketahui, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dari kedua kelompok sampel tersebut dengan menggunakan uji kesamaan dua variansi.

Tabel 4. Hasil Uji Rata-rata (Uji-t) Signifikansi Peningkatan Servis *forehand* dengan Masing-masing Metode Belajar

<i>Kelompok Penelitian</i>	<i>t-Hitung</i>	<i>t-Tabel</i>	<i>Kesimpulan</i>
(A)Metode Belajar Keseluruhan	7.14	2.13	Signifikan
(B) Metode Belajar Bagian	6.86	2.13	Signifikan

Pembahasan

Berdasarkan pada tinjauan teoritis yang menjelaskan bahwa faktor komponen fisik, teknik, taktik, strategi, dan mental dapat memberikan pengaruh terhadap pencapaian prestasi olahraga. Khususnya pada cabang olahraga tenis meja, keberhasilan atau prestasi dalam bermain sangat dipengaruhi oleh kesempurnaan teknik yang dimiliki. Salah satu indikasi kesempurnaan teknik yang sangat mendukung terhadap prestasi permainan tenis meja adalah *servis forehand*. Dalam perkembangannya teknik *servis forehand* dapat ditingkatkan melalui dua penerapan metode pembelajaran, yaitu metode belajar dengan keseluruhan dan metode bagian. Secara teoretis dapat dikatakan bahwa kesempurnaan teknik atlet berbanding lurus dengan prestasi yang dicapainya, artinya semakin baik atlet memiliki kesempurnaan teknik, maka prestasi yang didapat akan tinggi dan mudah dicapai. Selanjutnya setelah dilakukan pengolahan dan analisis terhadap data dengan pendekatan statistik menunjukkan bahwa metode mengajar keseluruhan dan metode bagian memiliki pengaruh yang positif terhadap keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penghitungan melalui uji rata-rata yang menunjukkan adanya nilai positif pada beberapa variabel. Terdapat interaksi antara metode latihan dengan tingkat koordinasi mata tangan yang diterapkan ada keterampilan *forehand drive* tenis meja (Novri A, 2017) . Tenis meja membutuhkan kelengkapan kondisi fisik agar cepat dalam berlatih dan mampu mendapatkan prestasi lebih tinggi, di samping penguasaan teknik, taktik serta strategi dalam permainan (Yulianto, F. R. P, 2015).

Berdasarkan uraian di atas serta hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka kedua metode mengajar tersebut sama-sama dapat memberikan pengaruh. Hanya saja melalui metode mengajar keseluruhan cenderung lebih baik bila dibandingkan dengan metode mengajar bagian dalam meningkatkan keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada pembahasan bab-bab sebelumnya yaitu mulai dari pemaparan latar belakang masalah, perumusan penelitian, serta pengajuan hipotesis. Kemudian pemahaman pada kajian teori, penerapan metode penelitian, serta pengolahan data dengan analisis penghitungan statistik, maka dalam penelitian ini penulis menemukan jawaban sebagai akhir dari penelitian yang penulis lakukan.

Selanjutnya beberapa jawaban yang ada, penulis rumuskan dalam bab kesimpulan sebagai akhir dari penelitian yang telah dilakukan. Adapun beberapa kesimpulan penelitian tersebut di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Belajar dengan metode keseluruhan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja di SDN Girimukti 4
2. Belajar dengan metode bagian dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja di SDN Girimukti 4
3. Belajar dengan metode keseluruhan memiliki pengaruh lebih signifikan dibandingkan dengan metode bagian terhadap hasil keterampilan *servis forehand* dalam permainan tenis meja di SDN Girimukti 4

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, kertamanah. (2015). *Teknik Dan Taktik Permainan Tenis Meja*. Remaja Rosdakarya.
- André, M. H., & Hastie, P. (2017). Sport Education in a Higher Education physical activity course. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(6), 22–35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.583365>
- Budi, B., Rouf, T., & Budiman, A. (2021). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Passing dalam Sepak Bola. *Jpoe*, 3(1), 42–49. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v3i1.114>
- Budiman, A., Juliantine, T., & Abduljabar, B. (2018). Student's Low Respect and Self-Regulation: is TPSR the Solution. *Integrating Science and Technology in Developing Sport and Physical Education. Portugal: SCITEPRES*.
- Chu, C. Y., Chen, I. T., Chen, L. C., Huang, C. J., & Hung, T. M. (2012). Sources of psychological states related to peak performance in elite table tennis players. *International Journal of Table Tennis Sciences*, 7, 86–90.
- D.Hollar, E., M. S., Lopez-Mitnik, G., Hollar T. L. Almon, M., & A., S. A. (2010). Effect of a two-year obesity prevention intervention on percentile changes in body mass index and academic performance in low-income elementary school children. *American Journal of Public Health*, 4, 646-653.
- Gani, & Rohmad, H. H. (2011). Melalui Metode Bagian-Keseluruhan Pada Cabang Olahraga Pencak Silat Siswa Kelas V SD Negeri 33 Kota Selaian. *Meningkatkan Penguasaan Rangkaian Jurus Tunggal*, 1(1).
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). The Effect of Sport Education

- Model in Badminton Game on Moderate to Vigorous Physical Activity of Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(3), 17–22. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i2.16166>
- Hendri, G. (2020). Motivasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Di SMAN 1 Padang Sago Padang Pariaman. *Jurnal Patriot*, 2, 171–181. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/533>
- James, T. (2016). *Macam – Macam Metodologi Penelitian*. Lensa Media Pustaka.
- Maksum, A. (2012). Metodologi Penelitian Dalam olahraga. *University Press*.
- Peter, S. (2008). *teknik bermain pingpong*. Piniior jaya.
- Pradas, F., Rapún, M., Martínez, P., Castellar, C., Bataller, V., & Carrasco, L. (2011). *An analysis of jumping force manifestation profile in table tennis*. 3–7.
- Septiana, R. A., Santosa, A., & Budiman, A. (2021). Model Pembelajaran Sepakbola bagi Anak Usia Dini. *Musamu*, 03(02), 134–140. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v>
- Shay, & T., C. (2018). “The Progressive Part vs The Whole Method of Learning Motor Skills. *Journal of Pshchology*, 131(1).
- Sukma, A. (2016). *Buku olahraga paling lengkap*. Serambi Semesta.
- Tomoliyus. (2012). *Panduan Kepelatihan Tenis Meja Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tuasikal, & Syam, A. R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Part, Whole dan Imagery Terhadap Dribble dan Shooting Permainan Bola Basket. *Unesa University Press*, 110–120.
- Umboh, E. R., Kepel, B., & Hamel, R. S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi akademik pada mahasiswa program studi ilmu keperawatan fakultas kedokteran universitas sam ratulangi manado. *Jurnal Keperawatan*, 5(1).
- Zagatto, A. M., Milioni, F., & Freitas, I. F. (2015). *Body composition of table tennis players : comparison between performance level and gender Body composition of table tennis players: comparison between performance level and gender*. November. <https://doi.org/10.1007/s11332-015-0252-y>