

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *FOREHAND DRIVE* DAN *BACKHAND DRIVE* TENIS MEJA MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL

Nurhidayat¹, Vera Septi Sistiasih²

email: nur574@ums.ac.id¹, vss538@ums.ac.id²

^{1,2} Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura, dengan penerapan media bantu pembelajaran audio visual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data adalah dengan tes, observasi, dan dokumentasi atau arsip. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif komparatif yaitu membandingkan data kuantitatif dari prasiklus, siklus I dan siklus II dengan prosentase. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi pada prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari hasil tes unjuk kerja prasiklus, dari jumlah siswa sebanyak 32 siswa yang tuntas berjumlah 7 siswa (21.88%) dan yang belum tuntas 25 siswa (78.13%). Meningkat pada siklus I menjadi 25 siswa tuntas (78.13%) dan 7 siswa belum tuntas (21.88%). Hingga akhirnya pada siklus II 31 siswa tuntas (96,88%) dan 1 siswa belum tuntas (3.13%). Hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja telah mencapai target yang ingin dicapai pada siklus II bahkan melebihi target meskipun belum semua siswa dapat lulus dalam materi *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan media bantu pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Hasil Belajar *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* Tenis Meja

Abstract

This study aims to determine the learning outcome forehand and backhand drives drive table tennis in class VIII B of SMP Negeri 1 Kartasura, with the application of audio-visual media learning aids. This study uses classroom action research (PTK). The data collection technique is to test, observation, and documentation or records. Data analysis techniques used in this research is descriptive comparative comparing quantitative data from prasiklus, the first cycle and the second cycle with percentages. From the analysis obtained a significant increase occurred in prasiklus to the first cycle and from the first cycle to the second cycle. This is evident from the results of the performance tests prasiklus, of the number of students by 32 students who completed amounted to 7 students (21.88%) and who have not completed 25 students (78.13%). Increased in the first cycle to 25 students completed (78.13%) and 7 students have not completed (21.88%). Until the end of the second cycle of 31 students completed (98.88%) and 1 students unresolved (3.13%). Learning outcomes forehand and backhand drive table tennis has reached the target to be achieved in the second cycle even exceed the target, although not all students are able to graduate in materials forehand and backhand drives drive table tennis.

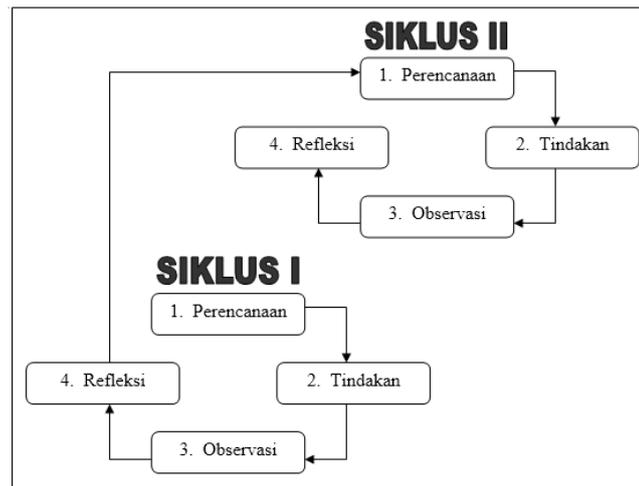
Keywords: Audio visual learning media, Learning outcomes forehand and backhand drive table tennis

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki arti yang sangat luas, tidak hanya membahas tentang teori, angka, rumus, maupun penemuan-penemuan baru. Salah satu pendidikan yang penting adalah pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pendidikan jasmani secara menyeluruh antara lain aspek kognitif, afektif, psikomotor, mental, emosional, sosial dan spiritual. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktifitas jasmani. Oleh karena itu pendidikan jasmani telah diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan di Perguruan Tinggi. Olahraga tenis meja mempunyai banyak fungsi, yaitu untuk latihan, alat pendidikan, mata pencaharian, sarana pembinaan kesehatan dan tidak kalah pentingnya sebagai kebanggaan suatu negara atau bangsa dan merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat diajarkan pada anak-anak dan dewasa. Menurut Petter Simpson (1984: 7) “Tenis meja adalah suatu cabang olahraga yang tak mengenal batas umur, anak-anak maupun orang dewasa dapat bermain bersama”. Pokok bahasan tenis meja merupakan bagian dari pokok bahasan aktivitas bola kecil dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) yang diajarkan di sekolah-sekolah pada umumnya. Begitu juga pada SMP Negeri 1 Kartasura materi tenis meja sudah diajarkan oleh guru mata pelajaran penjasorkes mulai dari kelas VII (tujuh), VIII (delapan), IX (sembilan). Dari hasil dilapangan menunjukkan siswa kelas VIII B menunjukkan mereka belum begitu mengetahui dan memahami secara benar teknik dasar forehand drive dan backhand drive tenis meja. Kurang pahamannya peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru membuat peserta didik menjadi ragu dan bingung saat akan melakukan gerakan teknik dasar forehand drive dan backhand drive, hal tersebut juga yang menjadi salah satu faktor yang membuat pembelajaran forehand drive dan backhand drive tenis meja kurang efektif. Hal tersebut di atas tanpa disadari akan menuntut seorang guru penjasorkes harus mampu membuat berbagai macam kreasi dalam proses pembelajaran agar masalah-masalah tersebut di atas dapat teratasi. Mengingat pada saat ini perkembangan teknologi dan informasi memudahkan bagi pendidik dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Menurut Sri Anitah (2009:1) bahwa “media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan”. Salah satu media pembelajaran adalah melalui media audio visual. Sumatri dan Permana (2001:161) berpendapat “Media ini media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar”. Dengan media audio visual seorang guru dapat memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Arsyad (2011: 49) mengemukakan bahwa ”jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Audio visual merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan. Dengan penggunaan media audio visual akan dapat membantu siswa dalam mempelajari gerak secara teliti dan benar sehingga dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran secara baik dan maksimal. Media audio visual digunakan untuk membantu dalam penjelasan verbal, baik pada demonstrasi pengetahuan dan keterampilan, maupun mengkoreksi pemahaman dan memberikan penguatan tentang gerakan tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja melalui melalui penerapan media pembelajaran audio visual pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut O'Brien dalam Mulyatiningsih (2011:60) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Prosedur penelitian PTK ini direncanakan dengan menggunakan dua siklus, yaitu Siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan dan Siklus II yang terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur dan langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kristiyanto, (2010:55) yang berupa tiap-tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Adapun teknik pengumpulan data penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari tes dan observasi lapangan. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil *forehand drive* dan *backhand drive* yang dilakukan siswa. Observasi dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran saat penerapan media pembelajaran audio visual pada pokok bahasan *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja. Secara terperinci teknik pengumpulan data pada penelitian dapat di deskripsikan dalam table berikut :

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Penilaian	Instrumen
1	Siswa	Afektif/ Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja	Observasi	Penilaian Sikap Observasi Lapangan
2	Siswa	Psikomotor/ Hasil Belajar Keterampilan <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja	Tes Praktek	Tes Keterampilan <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja
3	Siswa	Kognitif/ Pemahaman siswa terhadap pembelajaran <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja	Tes Tertulis	Soal tes dengan rubrik penilaian aspek kognitif pada (RPP)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kuantitatif dan kualitatif. Aspek kuantitatif yakni hasil belajar dari materi pokok *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura. Sedangkan aspek kualitatif didasarkan atas hasil pengamatan dan catatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Persentase indikator target pencapaian keberhasilan penelitian pada tabel berikut :

Tabel 2. Indikator Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Aspek Yang Diukur	Persentase Target Capaian	Cara Mengukur
Ketuntasan Hasil Belajar keterampilan <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja	85 %	Rata-rata hasil penjumlahan (afektif, kognitif, psikomotor) sesuai dengan KKM sekolah : 75

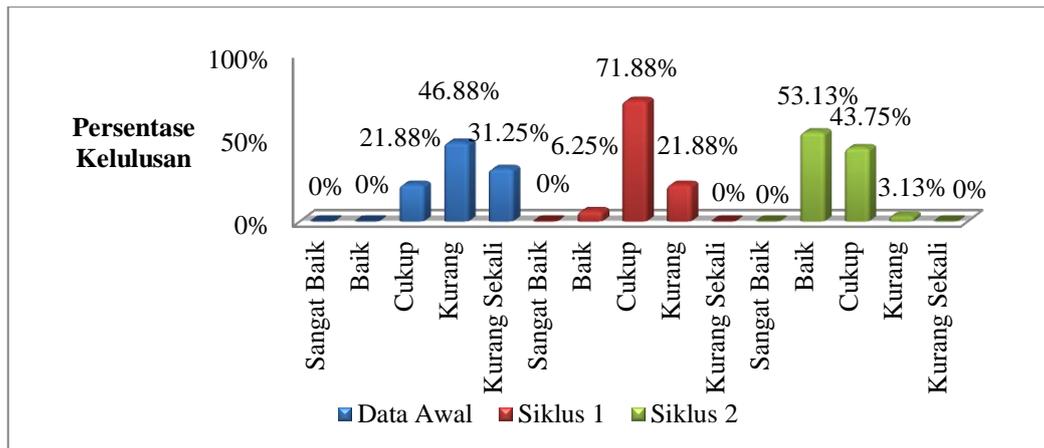
C. Hasil dan Pembahasan

Selama pelaksanaan tindakan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II melalui penerapan media pembelajaran audio visual diketahui dari masing-masing tindakan mengalami peningkatan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura. Adapun hasil yang diperoleh selama proses tindakan serta sebelum diberikan tindakan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar *Forehand Drive* Dan *Backhand Drive* Tenis Meja Sebelum dan Sesudah Diberikan Materi Melalui Media Pembelajaran Pada Siklus I dan II

Rentang Nilai	Keterangan	Prosentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
95 – 100	Sangat Baik	0 %	0 %	0 %
85 – 94	Baik	0 %	6,25 %	53,13 %
75 – 84	Cukup	21,88 %	71,88 %	43,75 %
65 – 74	Kurang	46,88 %	21,88 %	3,13 %
< 65	Kurang sekali	31,25 %	0 %	0 %

Pada kondisi awal diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya 7 siswa (21,88%) yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya 25 siswa (78,13%) tidak tuntas. Pada akhir pembelajaran siklus I menjadi 25 siswa (78,13%) mencapai kriteria tuntas dan 7 siswa (21,88%) tidak tuntas. Pada akhir pembelajaran siklus II terjadi peningkatan menjadi 31 siswa (96,88%) mencapai kriteria tuntas. Sampai akhir pertemuan terdapat 1 siswa (3,13%) yang belum tuntas



Gambar 2. Hasil Belajar *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* Tennis Meja Tiap Siklus

Secara keseluruhan hasil capaian belajar dapat dilihat melalui pemaparan tabel pencapaian hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura sebagai berikut :

Tabel 4. Pencapaian Hasil Belajar *Forehand Drive* dan *Backhand Drive* Tennis Meja Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura

Aspek yang diukur	Prosentase capaian			Keterangan
	Awal	Siklus 1	Siklus 2	
Ketuntasan hasil belajar <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja (afektif, kognitif, psikomotor)	21,88%	78,13%	96,88%	Prosentase diperoleh melalui penilaian hasil belajar <i>forehand drive</i> dan <i>backhand drive</i> tenis meja pada kategori tuntas dengan KKM: 75
Jumlah siswa yang tuntas	7	25	31	
Jumlah siswa yang tidak tuntas	25	7	1	

Pada kondisi awal diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya 7 siswa (21.88%) yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya belum. Pada akhir siklus I menjadi 25 siswa (78.13%) mencapai kriteria tuntas. Pada akhir siklus II terjadi peningkatan menjadi 31 siswa (96,88%) mencapai kriteria tuntas. Sampai akhir pertemuan terdapat 2 siswa yang belum tuntas. Disamping mempengaruhi peningkatan kemampuan *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja pada siswa, penerapan media pembelajaran audio visual (video) dalam pembelajaran *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap teknik dasar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja. Cara ini lebih efektif dalam penyampaian materi kepada siswa, sebab seorang guru menjelaskan dengan bantuan media audio visual yang berupa video yang menarik perhatian siswa dan siswa dapat melihat gerakan dengan jelas dari tahapan-tahapan rangkaian gerakan *forehand drive* maupun *backhand drive* tenis meja. Melalui media pembelajaran audio visual pada materi *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura, mampu meningkatkan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja. Sebab pembelajaran ini menitik beratkan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Guru menayangkan materi pembelajaran *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja, selanjutnya siswa melakukan

gerakan sesuai dengan apa yang ada dalam tanyangan video pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan I, dan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual (video) dapat meningkatkan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura.

D. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi Tindakan, dan (4) Refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV dapat dilihat dari hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada kondisi awal dari 32 siswa, yang tuntas adalah 7 siswa atau 21,88%
2. Pada akhir siklus I dari 32 siswa, yang tuntas adalah 25 siswa atau 78,13%
3. Pada akhir siklus II dari 32 siswa, yang tuntas adalah 31 siswa atau 96,88%

Dari hasil analisis diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *forehand drive* dan *backhand drive* tenis meja pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Kartasura.

Daftar Pustaka

- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Pelatihan Olahraga*. Surakarta : UNS Press
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Petter Simpson,. 1984. *Teknik Bermain Pingpong*. Bandung : PT. Pioner Jaya
- Sri Anitah, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sumatri, M dan Permana, J. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Maulana