



Jurnal Bola

(Bersama Olahraga Laju Asia)
Research and Learning Physical Education



ISSN: 2655-1349 (print)
ISSN: 2655-1357(online)

Halaman 98 - 108
Volume 1 Nomor 2 Tahun 2018

PENINGKATAN HASIL BELAJAR FOREHAND DALAM PERMAINAN TENIS MEJA DALAM PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA SMKN 1 BANGKINANG KOTA

Dedi Ahmadi¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

e-mail ammardzoki@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Forehand Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Penerapan media Audio Visual Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kuok. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang menjadi sampel dengan jumlah siswa sebanyak 63 orang yang diberikan tindakan berupa pembelajaran melalui penerapan media audio visual terhadap hasil belajar forehand. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini dilakukan tes hasil belajar di akhir setiap siklus yang berbentuk aplikasi penilaian teknik dasar tenis meja. Dengan pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama dua minggu atau dua kali pertemuan. Analisis data dilakukan dengan reduksi data dan paparan data. Hasil penelitian menyimpulkan : (1) dari tes hasil belajar siklus I diperoleh sebanyak 17 orang siswa dengan nilai sebesar (47,22) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 19 orang siswa (52,77) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar.. (2) dari tes hasil belajar siklus II diperoleh data sebanyak 33 orang siswa dengan nilai sebesar (91,66%) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar dan 3 orang siswa (8,33%) masih belum tuntas. Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat dikatakan bahwa melalui peningkatan hasil belajar forehand dalam permainan tenis meja melalui penerapan media audio visual pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kuok.

Kata kunci: Peningkatan Hasil Belajar Forhand, Tenis Meja

Abstract

This study aims to see the improvement of Forehand learning outcomes in table tennis games through the application of audio visual media in class X students of SMK Negeri 1 Kuok. The sample in this study were students of class X who became the sample with a total of 63 students who were given action in the form of learning through audio-visual media on forehand learning outcomes. The method used in this research is Classroom Action Research. To obtain the data in this study, a learning outcome test was conducted at the end of each cycle filled with requests for basic table tennis techniques. The research was carried out for two weeks or two meetings. Data analysis was carried out by data reduction and data exposure. The results of the study concluded: (1) from the first cycle learning outcomes test, 17 students with a value of (47.22) had reached the level of learning completeness while 19 students (52.77) have not reached the level of learning completeness .. (2) from the test results of learning cycle II obtained data as many as 33 students with scores (91.66%) who have achieved mastery in learning and 3 students (8.33%) are still not complete. Based on the results of the data analysis above, it can be said that the improvement of forehand learning outcomes in table tennis games is through the application of audio-visual media in class XI students of SMK Negeri 1 Kuok.

Keywords : Table Tennis, Ability forhand

PENDAHULUAN

Keolahragaan merupakan suatu dunia yang sangat kompleks, beragam dan sangat detail. Oleh karena itu diperlukannya kepedulian dan penanganan yang optimal dari pemangku kepentingan atau lembaga-lembaga yang mendukung terwujudnya insan muda Indonesia yang gemar olahraga dan terwujudnya individu yang sehat jasmani, sehat rohani, serta memiliki kemampuan intelektual yang tinggi. Seperti yang termaksud dalam dokumen resmi negara mengenai ketegasan pemerintah tentang peran, kedudukan, dan Pembina olahraga pada perkembangan insan Indonesia, dipaparkan sebagai berikut. Hal tersebut dapat disimak dalam butir-butir yang terkandung dalam GBHN, TAP MPR RI Nomor II /MPR /1988, yang menyebutkan: Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang ditunjukkan pada peningkatan jasmani dan rohani, pemupukan watak, disiplin dan sportivitas serta pengembangan prestasi olahraga yang dapat meningkatkan rasa kebanggaan nasional.

Untuk itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani dan olahraga di lingkungan sekolah, pengembangan olahraga prestasi, upaya masyarakat olahraga dan mengolahragakan masyarakat, upaya lebih mendorong partisipasi masyarakat dalam membina dan mengembangkan olahraga, pembibitan olahraga, pembibitan pelatih, penyediaan sarana dan prasarana, pengembangan sistem pembinaan olahraga, pemberian penghargaan bagi olahragawan yang berpartisipasi, serta pengembangan organisasi keolahragaan (Nurhasan, dkk. 2005: 3) Meneladani pernyataan di atas, pendidikan jasmani dan olahraga perlu makin ditingkatkan dan dimasyarakatkan sebagai cara pembinaan kesehatan jasmani dan rohani bagi setiap anggota masyarakat sehingga terjadi peningkatan potensi fisik serta prestasi dalam berbagai cabang olahraga, sebagai prioritas utama yaitu lembaga sekolah dan jajaran dari tingkat pendidikan dasar, pendidikan lanjutan, hingga pendidikan tinggi yang menjadi sorotan. Sebab, lembaga sekolah tersebut merupakan salah satu wadah yang tetap dalam mengenalkan olahraga sehingga dapat ditidakklanjuti sebagai upaya dalam mengembangkan potensi olahraga yang dimiliki oleh siswa. Pada UU No.2 Tahun

1989 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 4 disebutkan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, keperibadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (dalam Nurhasan, dkk, 2005: 1). Salah satu usaha untuk mewujudkan tujuan tersebut dapat dicapai melalui olahraga permainan tenis meja yang menjadi ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. (Penjasorkes) Oleh karena itu dalam penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh media audiovisual pembelajaran servis forehand dan backhand terhadap hasil belajar servis pada permainan tenis meja yang akan membantu siswa dalam menguasai materi dan meningkatkan prestasi belajarnya. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan normal, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, penjasorkes didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan definisi tersebut. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai proses belajar dilaksanakan. Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini dapat diartikan sebagai kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu. Tenis meja adalah merupakan salah satu cabang olahraga permainan dengan menggunakan bola kecil yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu bermain di meja yang dibatasi oleh net. Servis dasar forehand dan backhand adalah permulaan sebelum melakukan permainan servis juga dapat diartikan pelayanan. Media audiovisual pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan pula

teknologi dalam bidang pendidikan yang memberikan pengaruh besar dan nyata. Ini disebabkan karena fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, juga pada hal-hal tertentu media mempunyai nilai-nilai praktis yang sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Kemudian teknologi pendidikan menemukan AVA (Audio-Visual Aids), ini tidak hanya sekedar membantu, tetapi memberikan dampak khusus terhadap pendidikan itu sendiri. Hal ini menyebabkan pengertian AVA menjadi luas yang kemudian disebut media pembelajaran. Media pembelajaran ini kemudian tidak hanya menjadi alat bantu tetapi merupakan wahana yang memuat pesan melalui materi ajar yang disampaikan dan menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Penjasorkes. Menurut Rudi Bretz (dalam Munadi, 2008: 52-53), pembagian media didasarkan pada indera yang terlibat, yaitu terdiri dari tiga unsur pokok sebagai dasar dari media meliputi suara, visual, dan gerak. Unsur suara adalah unsur yang melibatkan indera pendengaran, dan unsur visual adalah unsur yang melibatkan indera penglihatan. Bentuk visual dibaginya menjadi gambar, garis (line graphic) dengan media rekam (recording), sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yakni: media audiovisual gerak, audiovisual diam, audio semi gerak, visual gerak, visual diam, semi gerak, audio, dan media cetak. Meneladani penjelasan yang telah diuraikan, media bantu yang dipandang memenuhi kriteria oleh peneliti adalah media audiovisual. Karena dengan melihat, menyimak, serta membayangkan rangkaian gerak, orang akan cenderung memiliki ingatan yang kuat. Penerapan media bantu ini berupa penggunaan video sebagai penunjang agar pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa. Video merupakan media yang paling baik sebagai umpan balik langsung pada proses belajar keterampilan gerak yang menyajikan konsep gerak yang akan diajarkan

Penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran juga memberikan dampak pada peranan guru menjadi lebih positif karena dengan mengurangi waktu untuk menjelaskan maka guru dapat memberikan perhatiannya kepada aspek-aspek lain seperti kegiatan memonitor dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang tepat bagi siswa. Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar servis dasar Forehand dan Backhand pada tenis meja.

Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini dapat diartikan sebagai kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu. Tenis meja adalah merupakan salah satu cabang olahraga permainan dengan menggunakan bola kecil yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu bermain di meja yang dibatasi oleh net. Servis dasar forehand dan backhand adalah permulaan sebelum melakukan permainan servis juga dapat diartikan pelayanan. Media audiovisual pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan pula teknologi dalam bidang pendidikan yang memberikan pengaruh besar dan nyata. Ini disebabkan karena fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, juga pada hal-hal tertentu media mempunyai nilai-nilai praktis yang sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Kemudian teknologi pendidikan menemukan AVA (Audio-Visual Aids), ini tidak hanya sekedar membantu, tetapi memberikan dampak khusus terhadap pendidikan itu

sendiri. Hal ini menyebabkan pengertian AVA menjadi luas yang kemudian disebut media pembelajaran. Media pembelajaran ini kemudian tidak hanya menjadi alat bantu tetapi merupakan wahana yang memuat pesan melalui materi ajar yang disampaikan dan menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Penjasorkes. Menurut Rudi Bretz (dalam Munadi, 2008: 52-53), pembagian media didasarkan pada indera yang terlibat, yaitu terdiri dari tiga unsur pokok sebagai dasar dari media meliputi suara, visual, dan gerak. Unsur suara adalah unsur yang melibatkan indera pendengaran, dan unsur visual adalah unsur yang melibatkan indera penglihatan. Bentuk visual dibaginya menjadi gambar, garis (line graphic) dengan media rekam (recording), sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yakni: media audiovisual gerak, audiovisual diam, audio semi gerak, visual gerak, visual diam, semi gerak, audio, dan media cetak. Meneladani penjelasan yang telah diuraikan, media bantu yang dipandang memenuhi kriteria oleh peneliti adalah media audiovisual. Karena dengan melihat, menyimak, serta membayangkan rangkaian gerak, orang akan cenderung memiliki ingatan yang kuat. Penerapan media bantu ini berupa penggunaan video sebagai penunjang agar pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa. Video merupakan media yang paling baik sebagai umpan balik langsung pada proses belajar keterampilan gerak yang menyajikan konsep gerak yang akan diajarkan. Penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran juga memberikan dampak pada peranan guru menjadi lebih positif karena dengan mengurangi waktu untuk menjelaskan maka guru dapat memberikan perhatiannya kepada aspek-aspek lain seperti kegiatan memonitor dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang tepat bagi siswa. Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar servis dasar Forehand dan Backhand pada tenis meja.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kajian literatur. Penelitian ini adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (literature review), dan tinjauan teoritis. Yang dimaksud penelitian

kepuustakaan adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan (Embun, 2012).

Pada umumnya, penelitian kualitatif membutuhkan waktu yang lama, karena tujuan penelitian kualitatif adalah penemuan, bukan sekadar pembuktian hipotesis. Namun demikian penelitian kualitatif juga bisa berlangsung dalam jangka waktu yang pendek asalkan sudah ditemukan data yang sudah jenuh (Sugiyono, 2014: 24). Adapun penelitian ini dimulai pada bulan Juni 2018 diperkirakan sampai dengan September 2018. Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data selama di lapangan berdasarkan model Miles dan Huberman (2014:31-33). Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut:

- 1) Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dilakukan reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang diperoleh dapat lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mencari data selanjutnya.

- 2) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyakinkan data. Penyajian data bisa berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori atau pun sejenisnya. Penyajian data ini dilakukan untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

- 3) Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal dapat bersifat sementara, dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila telah ditemukan bukti yang mendukung, kesimpulan dapat dijadikan sebuah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas X SMK N 1 Kuok yang mana kelas X ada tujuh kelas. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling dimana peneliti bukan memilih individu melainkan kelompok, dari 7 kelas yang ada peneliti memilih 2 kelas (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengundi kelas yang menjadi populasi kemudian didapatkan 2 kelas sebagai sampel, setelah itu 2 kelas yang menjadi sampel diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga didapatkan sampel yaitu kelas X-1 menjadi kelompok eksperimen dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 12 putra 19 putri, untuk kelas X-5 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 33 siswa yang terdiri dari 6 putra 27 putri. Pada tabel 1 dan tabel 2 Dari penghitungan tentang hasil kelompok kontrol meliputi hasil data Post dapat disimpulkan seluruh siswa masuk dalam kategori kurang yaitu sebanyak 33 siswa atau sebesar 100%. Pada hasil kelompok eksperimen yang meliputi didapatkan juga seluruh siswa masuk dalam kategori kurang yaitu sebanyak 31 siswa atau sebesar 100%. Sedangkan untuk hasil data post test, didapatkan 4 siswa masuk dalam kategori cukup, 27 siswa yang lain masuk dalam kategori baik atau dalam persentase 12.5% untuk 4 siswa dalam kategori cukup, 87.5% untuk 27 siswa yang masuk.

Tabel 1 Hasil Tes Servis Tennis Meja Pada Kelompok Kontrol

Kategori	Jumlah Total Pre-Test		Jumlah Total Post-test		Prosentase Pre-test (%)		Prosentase Post-test (%)	
	f	b	f	b	f	b	F	b
Kurang	3	33	33	33	100	100	100	100
Cukup								

Tabel 2. Hasil Tes Servis
Tenis Meja Eksperimen

Kategori	Jumlah Total Pre-Test		Jumlah Total Post-Test		Prosentase Pre-test (%)		Prosentase Post-test (%)	
	f	b	f	b	f	b	f	b
	Kurang	3	1	31	1	100	100	0
Cukup	0	0	4	0	0	0	12.5	0
Baik	0	0	27	31	0	0	87.5	100

SIMPULAN

Setelah dibahas dibab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran teknik dasar forehand drive dengan menggunakan Peningkatan Hasil Belajar *Forehand* Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Penguatan Umpan Balik Dengan Menggunakan Audiovisual Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Bangkinang Tahun Ajaran 2018/2019, maka peneliti menyarankan sebagai berikut: Kepada para peneliti selanjutnya terutama mahasiswa FIP UPTT agar dapat mencoba melakukan Penelitian Eksperimen dengan menggunakan penguatan umpan balik dan menggunakan media audiovisual.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Salim. (2008). *Buku Pintar Tenis Meja*. Bandung. Nuansa
- Husdarta (2000). Belajar Dan Pembelajaran. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Agus kristiyanto, (2010) *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kepeleatihan Olahraga*: UNS Press.
- Ahmad, Damiri & Nurlan. (1991). *Olahraga Pilihan Tenis Meja*. Bandung. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Alice dan Nadisah. (1992). *Kurikulum Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Subroto, suryo, dkk (1992). *Perencanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Depdikbud Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D-XI dan Pendidikan Kependudukan Bagian Proyek Penataran Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D-II
- Djamarah (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mulyono (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nurkencana (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Usaha Nasional
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukintakan. (1979). *Permainan dan Metodik Buku III*. Jakarta: Dedikbud
- Sukintakan. (1979). *Permainan dan Metodik Buku III*. Jakarta: Dedikbud
- Supandi. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud
- Suryabrata. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Subroto, Suryo. (1997). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mosston, Muska (1981) *Teaching Physical Education*, Columbus : Charles E and Merril Publishing Company.