

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PUKULAN *FOREHAND DRIVE* TENIS MEJA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL*

Suwanta

SMA Negeri 1 Leuwiliang Bogor Jawa Barat, Indonesia

Email: suwantaserdadu@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Drive dalam Tenis Meja Melalui Media Pembelajaran *Audio Visual* (VCD) Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 LEUWIIANG, dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan pengambilan data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian melibatkan 2 kolabolator dan dilakukan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Kondisi awal siswa yang diteliti belum optimal belum pembelajaran pendidikan jasmani dan kurang aktif dalam pembelajaran. Hasil dari siklus pertama sebagai berikut: Hasil yang didapat dari proses pembelajaran adalah nilai tes rata-rata siswa adalah 75,76 dengan 20 orang (57%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai hasil materi pembelajaran adalah 55 %. Skor-skor tersebut belum mencapai standar keberhasilan yang ditentukan peneliti sehingga diperlukan siklus II untuk dapat meningkatkan hasil belajar pukulan Forehand Drive dalam Tenis Meja. Hasil dari siklus Kedua yang merupakan refleksi dari siklus pertama sebagai berikut: Hasil yang didapat dari proses pembelajaran adalah nilai tes rata-rata siswa adalah 77,43 dengan 28 orang (80%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai hasil materi pembelajaran adalah 100 %. Angka-angka tersebut telah mencapai standar keberhasilan yang ditentukan peneliti dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengakhiri tindakan pembelajaran. Berdasarkan hasil yang ada maka dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran menggunakan *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan Forehand Drive dalam Tenis Meja.

Kata Kunci: *Forehand Drive*; tenis meja; *audio visual*

Abstract

The purpose of this study is to improve Forehand Drive Punch Learning Outcomes in Table Tennis Through Audio Visual Learning Media (VCD) in Class XI SMAN 1 LEUWIIANG Students, and make students more active in learning. The research method used is Class Action Research with qualitative and quantitative data collection. The study involved 2 colicbolators and carried out as many as 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The initial condition of the students studied has not been optimal yet physical education learning and is less active in learning. The results of the first cycle are as follows: The results obtained from the learning process are the average test score of students is 75.76 with 20 people (57%) have achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) and the value of learning

How to cite:

Suwanta (2022) Meningkatkan hasil belajar pukulan *Forehand Drive* tenis meja melalui penggunaan media pembelajaran *Audio Visual*, *Syntax Idea*, 4(4), <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v4i4.1830>

E-ISSN:

2684-883X

Published by:

Ridwan Institute

material results is 55%. These scores have not reached the standard of success determined by researchers so it takes cycle II to be able to improve the learning outcomes of Forehand Drive punches in Table Tennis. The results of the Second cycle which is a reflection of the first cycle are as follows: The results obtained from the learning process are the average test score of students is 77.43 with 28 people (80%) have achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) and the learning material result value is 100%. The figures have reached the standards of success that the researcher determined thus the researcher decided to end the act of learning. Based on the existing results, it can be concluded that through learning using audio visuals can improve the learning outcomes of Forehand Drive punches in Table Tennis.

Keywords: *Forehand Drive; table tennis; audio visual*

Received: 2021-12-22; Accepted: 2022-01-05; Published: 2022-04-20

Pendahuluan

Teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Nahar, 2016).

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan ini sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sementara itu peranan siswa dalam proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dialami oleh siswa di sekolah dalam mencari atau menambah pengetahuan, pengalaman dan sikap (Oktiani, 2017).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang tentunya tidak akan sama dengan individu lain. Banyak faktor yang memberikan kontribusi sehingga seorang individu terdorong untuk belajar sungguh-sungguh atau malas belajar sama sekali. Faktor tersebut tidak terlepas dari dalam diri individu itu sendiri maupun faktor dari luar individu, sebab seorang Individu adalah makhluk yang berkembang, makhluk yang aktif di dalam kegiatan sehari-hari (Amri, 2016). Manusia selalu berusaha untuk berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, baik mencari teman maupun untuk memenuhi kegiatannya. Pemenuhan kebutuhan didasari selera dan keinginan masing-masing, sebab setiap manusia mempunyai pandangan dan perasaan yang berbeda. Dari Perbedaan yang ada masing-masing berusaha untuk mencari objek yang berkenan di hati, berusaha dengan segala kekuatan dan kemampuan untuk mendapatkan objek yang dimaksud dengan berkeyakinan dan mendahulukan aktivitas tertentu diantara aktifitas lain serta dikerjakan dengan giat walaupun dikerjakan dalam jangka waktu lama (Budiman, 2019).

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah khususnya di SMAN 1 LEUWILIANG, dirasa masih belum optimal karena terbatasnya waktu yang tersedia serta sarana di sekolah. Oleh karena itu

diperlukan upaya-upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti guru yang menguasai materi pelajaran, pemilihan metode dan gaya mengajar yang tepat, pengadaan dan penggunaan media yang memenuhi syarat (Octa, 2021).

Pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN 1 LEUWILIANG, diharapkan gurunya dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara siswa dengan siswa secara maksimal, hal ini sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Pada kenyataannya hal tersebut belum terlaksana secara optimal, padahal seharusnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani tersebut, guru harus mampu menjabarkan tujuan dan materi pelajaran. Kemampuan profesional seorang guru meliputi kemampuan merencanakan, pengembangan tujuan materi, penggunaan metode, alat-alat bantu dan penilaian serta alokasi waktu yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran.

Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dibutuhkan telah tersedia. Tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai maka akan sulit pendidikan jasmani dapat berhasil, jika pendidikan jasmani tidak berhasil maka akan mempengaruhi keberhasilan pendidikan secara menyeluruh. Selain itu dalam mengajar pendidikan jasmani diperlukan teknik-teknik tertentu agar materi pembelajaran dapat sampai kepada siswa (Mursidin, Jafar, & Ifwandi, 2018).

Pada saat ini, kenyataan di SMAN 1 LEUWILIANG, guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya materi tenis meja. Olahraga tenis meja merupakan permainan single dan beregu yang di dalamnya dituntut kerja sama yang baik diantara pemain. Untuk terciptanya kerja sama yang baik salah satu faktor penentunya yaitu setiap pemain diwajibkan untuk dapat menguasai teknik dasar bermain tenis meja dengan baik. Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain agar dapat bermain tenis meja dengan baik salah satu diantaranya adalah teknik *forehand drive*. Untuk pemain yang masuk dalam katagori pelajar atau pemula, teknik *forehand drive* merupakan teknik dasar yang harus pertama dikuasai.

Dalam situasi ini maka media mengajar merupakan salah satu cara untuk mengatasi hambatan yang ada dalam mencapai hasil belajar *forehand drive* yang benar dalam bermain tenis meja. Media mengajar merupakan salah satu faktor penunjang dan penentu kesuksesan dalam mengajar, dan ini ciri dari kompetensi profesi yang melekat dalam setiap penampilan guru pendidikan jasmani.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan ini bermaksud untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran *Forehand Drive* dalam tenis meja, dengan cara dan prosedur baru melalui penerapan media pembelajaran *Audio Visual* agar proses pembelajaran lebih dinamis, dan terintegrasi, juga untuk meningkatkan profesionalisme

pendidik dalam pembelajaran di kelas dengan melihat kondisi siswa (Mursidin et al., 2018).

Adapun desain intervensi tindakan/rancangan siklus dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, dengan menggunakan sistem spiral yang dimulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan dilanjutkan lagi ke perencanaan kembali (*replanning*) sebagai dasar untuk strategi pemecahan masalah. Hubungan antara keempat tahap dalam sistem ini dipandang sebagai satu siklus (Wardhani, 2015).

Hasil dan Pembahasan

1) Deskripsi Data Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Peneliti pada tahap ini mempersiapkan bahan atau materi ajar serta tindakan-tindakan yang akan diambil sesuai dengan permasalahan yang ditemukan saat observasi pra siklus, masalah-masalah yang ditemukan antar lain: guru masih menggunakan pendekatan mengajar konvensional yaitu ceramah, dan pemberian tugas, guru tidak menggunakan media pengajaran/alat bantu mengajar, guru tidak membiasakan siswa untuk menemukan dan mengkonstruksikan pengetahuan sendiri, siswa kurang aktif dan kurang bergairah. Dalam proses pembelajaran, berdasarkan temuan-temuan tersebut peneliti mempersiapkan materi ajar dan mempersiapkan media pembelajaran menggunakan *audio visual*, serta lembar pengamatan baik tes maupun non tes.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti memberikan materi pembelajaran dalam 2 kali pertemuan masing-masing pertemuan memerlukan waktu 2X35 menit. Berikut adalah skenario pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap tindakan siklus I

c. Tahap awal (15 menit)

Pada kegiatan awal pembelajaran guru mengkondisikan kelas, menyediakan bahan pelajaran, alat dan sumber kegiatan, menata fasilitas dan sumber belajar dengan baik. Siswa masuk kelas, berdoa, memberi salam, dan mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran. Setelah semua siswa siap mengikuti pelajaran, guru memberikan aprsepsi dengan melakukan tanya jawab. Dilanjutkan menyampaikan pokok materi yang dipelajari dan menginformasikan kompetensi dasar serta tujuan yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran.

d. Kegiatan inti (70 menit)

Guru menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang tenis meja materi *forehand drive* (Sipayung, 2017). Kegiatan selanjutnya guru menyiapkan komputer dan LCD yang akan digunakan untuk memutar VCD tentang teknik gerakan *forehand drive*. Sambil memutar VCD tersebut guru menerangkan tahap demi tahap teknik pukulan *forehand drive*. Setelah selesai tayangan guru meminta

siswa untuk membentuk kelompok, dan memulia melakukan tahap demi tahap teknik pukulan faorehand drive sesuai dengan yang dilihat dari tayangan *audio visual*.

Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa cukup bervariasi, ada yang tinggi, sedang dan kurang (Sipayung, 2017). Beberapa siswa terlihat lamban, sehingga hal ini menyebabkan beberapa siswa yang ditunjuk sebagai ketua kelompok merasa terbebani dengan temannya tersebut. Melihat situasi tersebut guru kembali berusaha membangun interaksi sosial siswa agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

e. Tahap akhir (20 menit)

Sebagai akhir kegiatan guru membimbing siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi pukulan *forehand drive*. Pembelajaran diakhiri dengan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai terbaik. Semua kegiatan siswa didokumentasikan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru yang nantinya biasa digunakan sebagai bahan acuan guru dan observer menentukan rencana tindakan berikutnya.

f. Tahap Observasi

Tim pengamat melakukan monitoring dengan cara mengobservasi peneliti yang sedang melakukan proses pembelajaran, setiap pengamat menggunakan lembar observasi yang berisi 20 butir sebagai alat untuk mengukur sejauh mana kualitas pembelajaran menggunakan media *audio visual* dalam kegiatan pembelajaran. Fokus yang diobservasi adalah pencapaian langkah-langkah pembelajaran melalui menggunakan *audio visual*. Dengan lembar pengamatan ini monitoring yang dilakukan pengamat tidak terlepas dari fokus yang diteliti.

Selain melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan, pengamat juga mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung yang hasilnya kemudian dituangkan dalam bentuk catatan lapangan. Berdasarkan penilaian observer dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Pengamatan Siklus 1

No.	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
I.	Kegiatan Pendahuluan:	5 menit		
	1. Skenario pembelajaran/perencanaan pembelajaran.			
	2. Penyiapan alat/media pembelajaran			
	3. Penampilan penyaji			
	4. Pemeriksaan			

No.	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
	kehadiran siswa			
5.	Pelaksanaan apersepsi			
6.	Pengungkapan tujuan pembelajaran			
7.	Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik berkaitan dengan tujuan Pembelajaran.			
8.	Penjelasan alur pelaksanaan pembelajaran (pengelompokan dsb.)			
II.	Kegiatan Inti:	20		
1.	Guru menyiapkan komputer/ laptop serta VCD tentang teknik pukulan <i>forehand drive</i> dalam tenis meja.	menit		
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang teknik pukulan <i>forehand drive</i> sambil melihat tayangan VCD.			
3.	Guru mempraktekan teknik pukulan <i>forehand drive</i> .			
4.	Setiap siswa berkelompok dan mencari pasangan kemudian mencoba melakukan teknik gerakan pukulan <i>forehand drive</i> yang dilihat dari tayangan VCD.			
5.	Guru mengoreksi gerakan yang			

No.	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
	kurang benar yang dilakukan oleh siswa, yang tidak sesuai dengan teknik gerakan yang ditayangkan di VCD.			
6.	Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.			
III Kegiatan Penutup:		10		
	1. Guru memberikan penilaian tertulis dan lisan.	menit		
	2. Memberikan tindak lanjut (perbaikan dan pengayaan).			
	3. Memberikan tugas kepada siswa.			

Keterangan:

AGY= Jumlah Aktivitas guru yang muncul selama pembelajaran (cek list) pada kolomnya

TKP = Jumlah tahapan kegiatan pembelajaran

$$\text{Rekapitulasi Aktivitas Guru} = \frac{\text{Jumlah AGY}}{\text{TKP}} \times 100\%$$

Hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus 1 disajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram sebagai berikut:

Tabel 2
Distribusi Hasil Belajar *Forehand Drive* dalam Tenis Meja siklus 1

No	Nilai	F	%
1	67	2	5,72
2	70	6	17,14

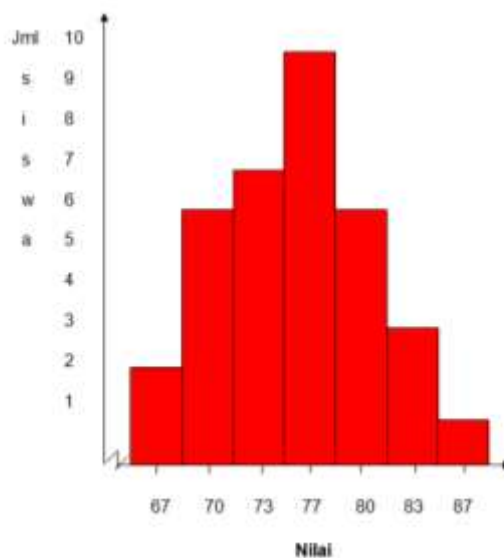
No	Nilai	F	%
3	73	7	20
4	77	10	28,57
5	80	6	17,14
6	83	3	8,57
7	87	1	2,86
Jumlah		35	100

Berdasarkan Tabel di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 15 siswa (42,86%) siswa belum mencapai batas ketuntasan minimal. Sedangkan siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan sejumlah 20 siswa (57,14%). Data tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil ketuntasan belajar pukulan *forehand drive* dalam tenis meja pada siklus 1

No	Ketuntasan	KKM	F	%
1.	Tuntas	75	20	57,14
2.	Tidak Tuntas	75	14	42,86
JUMLAH			35	100

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik histogram berikut:



Gambar 1
Grafik Histogram Hasil Belajar Pukulan *Forehand Drive* Siklus 1

g. Tahap Refleksi

Refleksi pada tahap ini merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan yang telah dicapai. Berdasarkan hasil yang di dapat dalam tahap observasi pada siklus pertama yang dikumpulkan dan dianalisis ternyata hasil

yang dicapai belum memuaskan sehingga perlu dilanjutkan pada tindakan berikutnya.

Demikian pula dengan hasil belajar *forehand drive* siswa yang memperoleh nilai di atas 75 dari 35 siswa, baru mencapai 20 orang. Hasil ini belum sesuai dengan target yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti merencanakan untuk melakukan tindakan pada siklus kedua.

Tindakan pada siklus kedua merupakan hasil revisi dari siklus pertama. Hal ini bertujuan agar hasil belajar *forehand drive* yang diperoleh siswa lebih meningkat.

2) Deskripsi Data Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus II yang dilakukan peneliti dengan terlebih dahulu membuat persiapan mengajar yang dibuat berdasarkan masukan dari hasil refleksi siklus I. Persiapan mengajar pada siklus II ini berisi kegiatan pembelajaran menggunakan *audio visual*. Pada siklus II ini masih tentang materi *forehand Drive*.

Peneliti selain membuat persiapan mengajar juga membuat lembar pengamatan penggunaan media *audio visual* dalam kegiatan pembelajaran yang akan digunakan oleh rekan sejawat yang bertindak sebagai pengamat atau observer untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan sesuai dengan perencanaan yang dibuat, berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan antara peneliti dan observer, tindakan ini dilakukan agar pembelajaran tenis meja materi pukulan *forehand drive* semakin baik sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Berikut ini urutan kegiatan yang dilakukan pada siklus II.

c. Tahap awal (15 menit)

Pada tahap awal pembelajaran, siswa berbaris di depan kelas, masuk ke kelas dengan tertib, duduk dengan rapi, guru mengkondisikan siswa, mengabsen siswa, menyediakan bahan, alat dan sumber kegiatan, guru menata fasilitas dan sumber belajar dengan baik, kemudian guru mengadakan apersepsi dengan mengajak siswa untuk bernyanyi dan dilanjutkan dengan tanya jawab yang berhubungan dengan materi *forehand drive*.

d. Tahap Inti (70 menit)

Pada tahap inti guru menjelaskan penjelasan tentang materi pembelajaran *forehand drive* dalam tenis meja. Guru kemudian menjelaskan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa pada pertemuan sebelumnya dan dilanjutkan menerangkan gerakan yang benar. Setelah itu guru menyiapkan komputer dan LCD dilanjutkan dengan memutar video tentang teknik gerakan *forehand drive*, guru menerangkan secara pelan-pelan dan rinci tentang video *forehand drive* yang diputar. Mulai dari posisi badan sampai gerakan akhir pukulan.

Siswa dibuat secara berkelompok, dengan satu kelompok disediakan satu meja tenis. Guru kemudian memutar ulang teknik gerakan *forehand drive* tahap demi tahap, kemudian guru menyuruh siswa meniru gerakan yang dilihat di video. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa cukup bervariasi, ada yang tinggi, sedang dan kurang. Terlihat masih ada yang lamban. Melihat situasi tersebut guru kembali berusaha mengulang teknik yang dilakukan sebelumnya, yaitu memutar video secara perlahan-lahan tahap demi tahap. Guru melakukan monitoring, guru membantu siswa menumbuhkan, memotivasi untuk kepercayaan dirinya, dan guru melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Tahap akhir (20 menit)

Pada tahap akhir pembelajaran siswa menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru. Guru mengadakan evaluasi dan setelah selesai semua yang dikerjakan siswa dikumpulkan. Guru melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran. Guru mengumumkan kelompok yang nilai prosesnya baik dan sebagai penguatan pada siswa guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai proses terbaik dan menutup pembelajaran.

f. Tahap Observasi

Selama peneliti melaksanakan tindakan pada siklus II pengamat memonitor kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan yang dilakukan masih menggunakan lembar pengamatan untuk mengetahui keefektifan dan catatan lapangan untuk mencatat seluruh kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mengamati sejauh mana perbaikan telah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus II. Berdasarkan penilaian observer dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram sebagai berikut :

Tabel 7
Distribusi hasil belajar *forehand drive* tenis meja siklus 2

No	Nilai	F	%
1	70	1	2,86
2	73	2	5,71
3	77	4	11,43
4	80	16	45,71
5	83	7	20
6	87	4	11,43
7	90	1	2,86
Jumlah		35	100

Berdasarkan Tabel di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 7 siswa (20%) siswa belum mencapai batas ketuntasan minimal. Sedangkan siswa

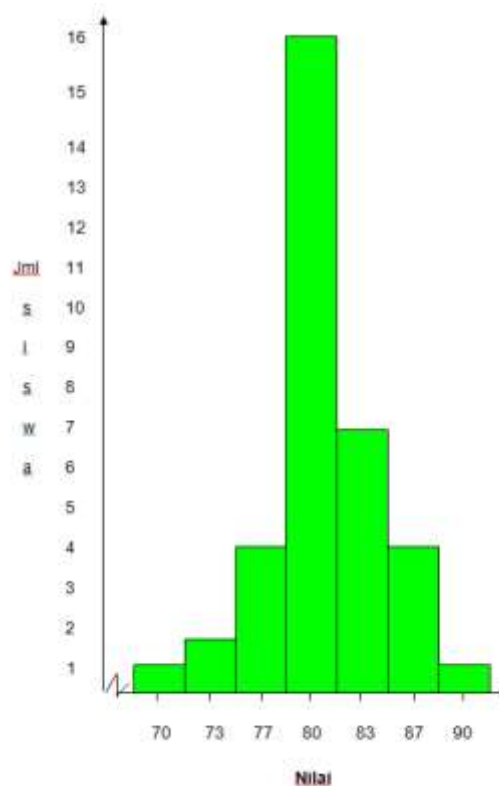
Meningkatkan hasil belajar pukulan *Forehand Drive* tenis meja melalui penggunaan media pembelajaran *Audio Visual*

yang sudah mencapai batas ketuntasan sejumlah 28 siswa (80%). Data tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8
Hasil ketuntasan belajar *forehand drive* tenis meja pada siklus 2

No	Ketuntasan	KKM	F	%
1.	Tuntas	75	28	80
2.	Tidak Tuntas	75	7	20
JUMLAH			35	100

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik histogram berikut:



Gambar 6
Grafik Histogram Hasil Belajar *Forehand Drive* Siklus 2

g. Tahap Refleksi

Setelah peneliti melakukan kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus II kemudian tahapan berikutnya adalah peneliti bersama-sama dengan pengamat melakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan untuk merenungkan kembali kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *audio visual* yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahapan refleksi tersebut terjadi suatu diskusi untuk mencocokkan (verifikasi) temuan dan hasil pengamatan. Hasil verifikasi tersebut kemudian digunakan untuk membahas sejauh mana perbaikan yang telah

dilakukan dan kekurangan yang masih harus diperbaiki pada tindakan putaran berikutnya. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus III ini, telah mengalami kemajuan dari tindakan-tindakan yang dilakukan pada tindakan sebelumnya. Peningkatan yang diperoleh berupa peningkatan hasil belajar pukulan *forehand drive* dalam penggunaan media pembelajaran *audio visual* yang ditunjukkan dalam bentuk data nilai akhir atau hasil belajar siswa, nilai pada lembar pengamatan, dan catatan lapangan.

Perlu diketahui bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus II sudah mencapai target yang dicapai yakni dari 35 siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 adalah 28 orang. Peneliti telah melakukan proses belajar mengajar dengan baik untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan, selalu mengadakan tanya jawab terhadap hasil siswa sebagai penajagan apakah siswa telah mengerti apa yang sedang diajarkan, menguasai bahan yang diajarkan, melakukan penguatan, menciptakan suasana belajar yang kondusif, berpenampilan baik serta membuat pelajaran pendidikan jasmani materi pukulan *forehand drive* dalam tenis meja dapat dinikmati. Oleh karena itu tidak perlu diadakan pada siklus berikutnya, karena sudah mencapai target yang diharapkan.

3) Analisis Data

Setelah melakukan evaluasi proses maupun hasil belajar, dilanjutkan dengan analisis data. Analisis data meliputi analisis proses pembelajaran dan analisis hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil proses dapat dilihat dari lembar pengamatan/observasi. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel grafik sebagai berikut :

Tabel 9
Analisis Data Proses/Pengamatan Pembelajaran Menggunakan *Audio Visual*

Siklus	Hasil belajar	Proses pembelajaran
I	57,14 %	55 %
II	80 %	100 %

4) Interpretasi Hasil Analisis

a. Siklus I

Pada siklus I, kondisi siswa dalam belajar sudah mengalami peningkatan dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram di atas. Ketekunan siswa dalam belajar, keingintahuan siswa tentang materi, kerjasama dalam kelompok, serta tanggung jawab siswa sudah memperlihatkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penelitian dilakukan. Karena pada siklus I masih ada kekurangan dalam proses belajar mengajar yaitu siswa yang hanya diam saja dan ada yang bercanda sehingga suasana dalam kelompok ramai belum sepenuhnya

terbimbing, karena masih banyak siswa yang pasif, dan masih perlu dibimbing, sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan target yang diharapkan.

Hasil yang didapat dari proses belajar mengajar adalah nilai tes rata-rata siswa adalah 75,76 dengan 20 orang (57%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai hasil materi pembelajaran adalah 55 %. Skor-skor tersebut belum mencapai standar keberhasilan yang ditentukan peneliti sehingga diperlukan siklus II untuk dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand drive* dalam tenis meja.

b. Siklus II

Sikap aktivitas dan guru saat pembelajaran sudah menggambarkan pembelajaran pukulan *forehand drive* dalam tenis meja dengan menggunakan media pembelajaran audi visual (Ardiansyah, Efgivia, Arief, & Hartono, 2021). Penemuan konsep dan penumbuhan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari sudah terlihat. Sudah terlihat interaksi dan komunikasi tidak hanya antara siswa dan guru tetapi juga antar siswa. Selain itu sudah terlihat siswa melakukan aktivitas pembelajaran dengan rasa senang. Terdapat keterpaduan antara kemampuan sosial, emosional dan intelektual, sehingga lebih dapat menggali potensi siswa.

Pengalokasian kegiatan telah berpusat pada siswa dan guru terus member stimulus agar siswa mempunyai motivasi untuk beraktivitas dalam pembelajaran. Bersikap sportif dan termotivasi untuk terus dapat memperbaiki kesalahan untuk dapat mencapai pemahaman konsep yang lebih baik. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan didua pertemuan pada siklus II ini telah terlihat aktivitas siswa dan guru sesuai dengan yang diharapkan (Astuti, 2012).

Hasil yang didapat dari proses belajar mengajar adalah nilai tes rata-rata siswa adalah 77,43 dengan 28 orang (80%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai hasil materi pembelajaran adalah 100 %. Angka-angka tersebut telah mencapai standar keberhasilan yang ditentukan peneliti dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengakhiri tindakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang ada maka dengan menggunakan pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand drive* dalam tenis meja sehingga hipotesis tindakan yang diharapkan berhasil.

Kesimpulan

Penyebab rendahnya hasil belajar pukulan *forehand drive* dalam tenis meja siswa kelas XI SMAN 1 LEUWILIANG Tahun Ajaran 2018/2019 diantaranya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa jenuh, dan pada akhirnya pelajaran Pendidikan jasmani menjadi pelajaran yang membosankan bagi siswa. Kemampuan guru dalam menggunakan penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan

materi pelajaran serta metode yang sesuai sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran.

BIBLIOGRAFI

- Amri, Ikip. (2016). *Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Vcd) Pada Siswa Kelas Viii Smpn 01 Tumbang Titi Kabupaten Ketapang*. Ikip Pgrri Pontianak. [Google Scholar](#)
- Ardiansyah, Cucu, Efgivia, M. Givi, Arief, Zainal Abidin, & Hartono, Rudi. (2021). *PTM Terbatas Dengan Menggunakan Model Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Pjok*. [Google Scholar](#)
- Astuti, Rina. (2012). *Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa (Pokok Bahasan Limbah dan Pemanfaatan Limbah Kelas XI Semes*. UNS (Sebelas Maret University). [Google Scholar](#)
- Budiman, Jumardi. (2019). *Perkembangan peserta didik*. Pustaka Rumah Aloy. [Google Scholar](#)
- Mursidin, Mursidin, Jafar, Muhammad, & Ifwandi, Ifwandi. (2018). Keberadaan Sarana Dan Prasarana Olahraga Di Smp Negeri Se-Kabupaten Aceh Barat Daya. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 4(4). [Google Scholar](#)
- Nahar, Novi Irwan. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1). [Google Scholar](#)
- Octa, Amalia. (2021). *Metode Dakwah Organisasi Kerohanian Islam (Rohis) Berbasis Media Sosial Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Agama Islam Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan*. Uin Raden Intan Lampung. [Google Scholar](#)
- Oktiani, Ifni. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. [Google Scholar](#)
- Sipayung, Amando. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Drive Dalam Permainan Tennis Meja Melalui Gaya Mengajar Resiprokal Pada Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma N 1 Tanah Jawa Tahun Ajaran 2016/2017*. Unimed. [Google Scholar](#)
- Wardhani, Prayuningtyas Angger. (2015). Efikasi Diri dan Pemahaman Konsep IPA dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 58–67. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Suwanta (2022)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

