

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PUKULAN BACKHAND DRIVE
TENIS MEJA MELALUI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA
DINDING PADA SISWA KELAS XI IPA
SMA N 1 SEIRAMPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**M. Yusuf
Haswin Alamsyah***

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran media dinding terhadap hasil belajar pukulan backhand drive dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI IPA 1 SMA N1 Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013. Dari hasil data awal (pre-test) yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan pukulan backhand drive tenis meja masih rendah dan hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat dianalisis. Dalam hal ini peneliti menganalisis data dengan mereduksi data dan memaparkan data dalam bentuk tabel, sehingga dapat dicari nilai rata-rata, dan presentase keberhasilan belajar. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar pukulan backhand drive tenis meja yaitu 55% siswa yang tuntas belajarnya, dan 45% siswa yang tidak tuntas belajarnya. Hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan backhand drive tenis meja pada siklus I secara keseluruhan masih mencapai (64,999%). Pada siklus II menunjukkan bahwa hasil pukulan backhand drive yaitu (82,5%) siswa yang tuntas dalam belajarnya dan (17,5%) siswa yang tidak tuntas dalam belajarnya, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam melakukan pukulan backhand drive tenis meja pada siklus II mencapai (73,05%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa Media Dinding dapat memberikan kontribusi yang sangat besar dan signifikan terhadap hasil belajar pukulan backhand drive tenis meja dalam permainan tenis meja pada siswa kelas XI IPA 1 SMA N 1 Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai, Tahun Ajaran 2012/2013.

Kata Kunci : Pembelajaran Tenis Meja Menggunakan Media Dinding

A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam

rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pertumbuhan watak. Banyak dijumpai penyelenggaraan

pendidikan jasmani di sekolah selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru, sedangkan siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Serta kurangnya pemikiran guru untuk melakukan variasi pembelajaran serta memodifikasi media pembelajaran yang hanya menggunakan fasilitas yang ada di sekolah. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran, karena tidak dapat mengeluarkan buah pikiran. Untuk itu guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan strategi dan variasi yang tepat dalam proses pembelajaran yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sementara masih banyak arah untuk melakukan modifikasi fasilitas olahraga berupa media dinding yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam penerapan media dinding dalam pembelajaran tenis meja yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa yang kita ajar, karena karakteristik juga merupakan salah satu faktor tepat atau tidaknya penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran.

Belajar adalah suatu hasil yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil

pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Husdarta(2002:2) mengatakan "belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya". Sama halnya dengan mengajar, dimana mengajar adalah suatu hasil mengatur, mengorganiasi lingkungan yang ada disekitar lingkungan anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melalui hasil belajar.

Husdarta(2002:3) "mengajar adalah upaya guru dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarah dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar". Proses belajar sendiri sering mengalami kendala yang akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan belum berhasil sepenuhnya, dikarenakan kurangnya fasilitas di sekolah. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu diketahui cara penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat dicapai dengan maksimal. Pembelajaran adalah usaha yang sadar dan sengaja oleh guru dan murid yang membuat siswa belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dalam hasil belajar siswa.

Tenis meja merupakan salah satu jenis permainan bola kecil sebagai

materi yang diajarkan disekolah menengah atas (SMA). Tenis meja merupakan suatu permainan yang harus memiliki teknik dasar yang harus dilatih dan dipahami secara baik dan benar untuk memperoleh hasil yang maksimal. Media dinding adalah suatu alat bantu penyajian yang digunakan guru untuk mengajarkan teknik dasar pukulan *backhand drive* dalam permainan tenis meja kepada siswa, agar pelajaran tersebut dapat dipahami serta diaplikasikan secara baik dan benar. Dengan pemilihan media mengajar yang tepat maka akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Dalam usaha pencapaian hasil belajar peran guru sangatlah dibutuhkan. Sesungguhnya pekerjaan mendidik adalah pekerjaan yang sangat kompleks, sedemikian banyak masalah yang dihadapi seorang guru saat berada didepan kelas, serta melibatkan interaksi intruksional. Hal ini dikarenakan faktor mengajar seorang guru yang tidak bervariasi dan kurangnya modifikasi media pembelajaran terhadap siswa serata kurangnya fasilitas di sekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi tenis meja.

Guru sepenuhnya mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyampaikan seluruh aspek kepentingan dalam hasil belajar mengajar tersebut.

Sedangkan siswa lebih cenderung untuk mengikuti instruksi guru sehingga efektifitas waktu sepenuhnya dikuasai oleh guru. Hal ini yang membuat siswa menjadi bosan dan malas dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik eluruh siswa dapat berperan aktif guna melakukan latihan pukulan *backhand drive* . Salah satu model pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan media dinding sebagai media pembelajaran.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Hakikat Permainan Tenis Meja

Menurut Sukintaka (1979:81) "Tenis meja atau yang lebih dikenal dengan istilah pingpong adalah merupakan suatu cabang olahraga yang unik dan lagi bersifat rekreatif".

Menurut Sutarmin (2007:3) menyatakan "Bahwa permainan ini mulai dikenal masyarakat ini mulai sekitar tahun 1980, kemudian mengalami pasang surut. Pada tahun 1920-an permainan ini mulai berkembang lagi, ditandai dengan bermunculan klub-klub tenis meja diseluruh dunia, terutama di Eropa".

Tenis meja adalah suatu jenis permainan yang menggunakan meja sebagai tempat memantulkan bola

oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati net atau jaring yang dipasang ditengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati net harus memantul pada meja pihak lawan, baru bola tersebut dapat dikembalikan.

Dengan demikian bola berjan bolak-balik melewati atas net atau jaring yang dipukul seorang dan memukulnya harus memantul pada permukaan meja, jadi bola tidak boleh divoli.

2. HAKEKAT MEDIA DINDING

Hamalik (Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dinding dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyorok struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan-ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang dalam terbuka. Tiga jenis utama dinding struktural adalah dinding bangunan, dinding pembatas (*boundary*), serta dinding penahan (*retaining*). Media pembelajaran dinding pada permainan tenis meja merupakan suatu media yang dapat digunakan

untuk menyalurkan sebuah pesan pengirim ke penerima mempengaruhi terhadap daya nalar seseorang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan bisa dijadikan umpan balik pukulan terhadap bola kearah tujuan atau sasaran dalam permainan tenis meja.

Adapun fungsi- Fungsi Media Dinding dalam permainan tenis meja adalah sebagai berikut :

- Media pembelajaran dinding yaitu untuk untuk memudahkan para pengajar untuk menyampaikan secara tepat dan efisien kepada siswa, dimana dinding sebagai alat umpan balik dari pukulan permainan tenis meja.

- Media pembelajaran dinding adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kegiatan belajar mengajar dengan fasilitas yang mudah ditemukan disekolah khususnya, dengan demikian dapat melancarkan kegiatan proses belajar mengajar khususnya dalam permainan tenis meja.

Dalam penggunaan media harus disesuaikan dengan psikologis siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan yang diharapkan oleh guru materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan tepat oleh siswa.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan-tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut :

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Sma Negeri 1 Sei Rampah, JL. Rambong Sialang NO. 50 Firdaus Kec. Sei Rampah Kab. Serdang Bedagai.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 40 orang siswa, yaitu terdiri dari 10 orang siswa putra dan 30 orang siswa puteri.

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah portofolio penilaian proses belajar teknik dasar pukulan backhand drive tenis meja yang dinilai dari setiap pelaksanaannya berdasarkan rubrik (kriteria) penelitian yang dilakukan pengamatan gerak dengan menggunakan lembar portofolio. Hal yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penilaian proses hasil belajar teknik dasar *backhand drive* tenis meja, penilaian hasil belajar diberikan setelah menerapkan pembelajaran media dinding dalam proses pembelajarannya. Didalam penelitian ini siswa hanya melakukan rangkaian gerakan teknik dasar *backhand drive* tenis meja. Mulai dari sikap awalan atau persiapan, sikap pada saat perkenaan bola dengan bet, sikap pada saat pelaksanaan, dan sikap lanjutan setelah perkenaan bola

dengan bet. Penilaian ini dengan menggunakan portofolio.

a. Alat dan Fasilitas

- Meja Tenis Meja
- Bet/Raket
- Bola Pingpong
- Net, dan
- Dinding

b. Pelaksanaan

1. Sikap permulaan

Peserta berdiri dibelakang meja dan bersiap untuk melakukan pukulan backhand drive tenis meja.

2. Gerakan

1. Tester mengambil posisi untuk melakukan gerakan pukulan backhand drive tenis meja.

2. Pada saat aba-aba "siap" tester langsung melakukan gerakan pukulan backhand drive tenis meja.

3. Setelah tester sudah melakukan gerakan pukulan, tester langsung masuk kebarisan dan langsung berganti dengan tester yang lain untuk melakukan pukulan backhand drive tenis meja.

3. Penilaian

Dalam penelitian ini penilaian dilaksanakan oleh empat orang penilai. Penilaian dilaksanakan oleh:

PENERAPAN IPTEKS

- 1. Sikap permulaan : **DANDAS ADYESTA**
- 2. Sikap Perkenaan : **MHD. SUJARIANDA**
- 3. Sikap Akhir : **MEHAMMAT JULKARNAIN TARIGAN**
- 4. Dokumentasi : **SURYA DHARMA**

Format Penilaian Proses Lari Estafet
Nama Siswa :
Lembar Pengamatan :

Sikap Akhir	Supaya bola berjalan dengan suatu garis lengkung melewati net kearah lawan, pergelangan		
	Pada waktu pukulan backhand drive tersebut pingggang		
	Ayunan bet kedepan dan		
	atas dalam waktu		
Skor			
Skor			
Total			

Aspek Yang dinilai			
Indikator Penilaian	Descriptor Penelitian	Deskriptor Yang	
		Ceklist (V)	Jlh
Sikap Permulaan	Berada dalam posisi siap kaki		
	Sikap kaki kanan di depan kaki kiri		
	Bergerak untuk mengatur posisi, kaki kiri sedikit kebelakang untuk		
Sikap Perkenaan	Bet langsung diletakkan		
	Kontak dilakukan didenan sisi kiri		
	Gerakan bagian ujung pergelangan tangan ke arah bawah saat melakukan		

Sumber : Ahmad Jaya ,dkk (1976)

Adapun kriteria untuk skor siswa dalam mengikuti pembelajaran tenis meja khususnya untuk pukulan backhand drive dan untuk mengetahui hasil belajar siswa disesuaikan dengan deskriptor penilaian yang seperti tercantum dibawah ini.

Keterangan :

Nilai 1 : Hanya melakukan satu unsur gerakan setiap deskriptor

Nilai 2 : Hanya melakukan dua unsur deskriptor

Nilai 3 : Melakukan tiga unsur gerakan setiap deskriptor

E. Teknik Analisa Data

1. Paparan data

Dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari proses belajar

siswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sesuai dengan buku kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran pendidikan jasmani tingkat sekolah menengah atas kurikulum KTSP.

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni siswa dikatakan tuntas belajar secara individu. Untuk mengukur tingkat atau persentase penguasaan materi pelajaran digunakan rumus

Indikator	Deskriptor		
Sikap Permulaan	3	2	1
Sikap Perkenaan	3	2	1
Sikap Akhir	3	2	1

Tabel 3 : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata Pelajaran PJOK tingkat Sekolah Menengah Atas Kurikulum KTSP

Dengan kriteria ketuntasan belajar

> 8,00	Sangat tinggi	= Tuntas
7,50 – 7,99	Tinggi	= Tuntas
7,00 – 7,49	Sedang	= Tuntas
< 7,00	Rendah	= Tidak Tuntas

F. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Siklus I Hasil Test Pada Siklus I

Hasil Test		Aspek Yang Dinilai			Jumlah
		Sikap Permulaan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	
Siklus I	Σ	90	74	67	231
	\bar{x}	2,25	1,85	1,67	5,77

Hasil Refleksi Tes Pukulan *Backhand Drive* Tenis Meja Pada Siklus I

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Presentase
1	Skor ≥ 75 (Tuntas)	22	55%
2	Skor ≤ 75 (Tidak Tuntas)	18	45%

b. Siklus II

Hasil Test Pada Siklus II

Hasil Test		Aspek Yang Dinilai			Jumlah
		Sikap Awal	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	
Siklus I	Σ	97	86	78	261
	\bar{X}	2,42	2,15	1,95	6,52

Hasil Refleksi Hasil Belajar Pukulan *Backhand Drive* Pada Siklus II

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Presentase
1	Skor ≥ 75 (Tuntas)	33	82,5%
2	Skor \leq (Tidak Tuntas)	7	17,5%

Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar *Pre-test*, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Tuntas	Presentase	Tidak Tuntas	Presentase	Nilai Rata-rata
Pre-Test	9	22,5%	31	77,5%	56,39
Siklus I	22	55%	18	45%	64,999
Siklus II	33	82,5%	7	17,5%	73,05

DAFTAR PUSTAKA

Achmad dan Nurlan Kusmaedi, (1991). *Olahraga pilihan tenis meja*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan direktorat jendral pendidikan tinggi. Bandung

Agus Salim, (2007). *Buku pintar tenis meja*. Bandung : Jember

Agus Kristiyanto, (2010). *Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga* : UNS

Press

Agus Susilo, (2008). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Melalui Metode Bermain*. Surakarta

Azhar arsyad (2008). *Media Pembelajaran, rajaali pers*. Jakarta

Akhmad Jaya dkk. (1976). *Teknik Permainan Tenis Meja*. Bandung. PTMSI

Baharuddin. H. (2007). *Teori*

PENERAPAN IPTEKS

- Belajar dan Pembelajaran.* Jogjakarta : Ar-Ruzz media
- Brotosuroyo. (1993). *Perencanaan Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Departemen Pendidikan Bagian Peningkatan Guru SD setara D II.* Jakarta.
- <http://www.google.co.id/tokoalatolahragaga.com>
- <http://www.google.co.id/tokoalatolahragaga.com>
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* Jakarta : Rajawali Pers.
- Larry Hodges (2007) . *Tenis Meja Tingkat Pemula.* Jakarta :raja Grafindo Persada.
- Muhajir . (2003). *Pendidikan Jasmani.* Penerbit Yudhistira. Jakarta .
- Nurkencana. (1986). *Evaluasi Pendidikan.* Penerbit usaha nasional. Jakarta.
- Rasyid , Harun. (2007). *Penilaian Hasil Belajar.* Bandung : usaha nasional.
- Sabri, Ahmad, (2007) *Strategi Belajar Mengajar.* Padang : Quantum Teaching.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta : rineka cipta
- Suharsimi Arikunto (2006). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Bumi aksara.
- Sutarmin. (2007). *Terampil Berolahraga Tennis Meja.* Surakarta . era intermedia
- Supandi. (1983). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Depdikbud. Dirjen. Pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional.*
- Suryobroto, B. (1997). *Proses Belajar Mengajar Disekolah.* Penerbit Rineka Cipta. Jakarta
- Sukintaka. (1979). *Permainan dan Metodik Buku III,* Departemen pendidikan dan kebudayaan. Jakarta
- Titin Rosmala Dewi. (2008:28). *Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.* Bandung.
- (Posted on 12 januari 2008 by AKHMAD SUDRAJAT)

