



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GO-PONG UNTUK MENINGKATKAN
PSIKOMOTORIK SISWA PADA PEMBELAJARAN
TENIS MEJA SMP N 1 JUWANA**

Faiz Panuntun¹✉, Ibnu Fatkhu Royana², Osa Maliki³

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang,

hanifputrahan@gmail.com

Article Info

History Articles

Received : Oktober 2019

Accepted : Oktober 2019

Published : November 2019

Keywords

Go-Pong; Media;
Psikomotor; Tenis Meja

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat psikomotorik siswa pembelajaran tenis meja backhand dan forehand pada siswa kelas VIII SMP N 1 Juwana melalui aplikasi Go-Pong. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitiannya quasi-experimental design. Populasi siswa-siswi kelas VIII SMP N 1 Juwana berjumlah 296 siswa, dan dilakukan sampling purposive untuk mencari sampel. Kelas VIII A dan VIII C berjumlah 59 digunakan dalam penelitian dengan pertimbangan tertentu, penelitian ini tentang tingkat psikomotorik siswa terhadap pembelajaran tenis meja. Hasil dari uji normalitas backhan dari kelas kontrol dan eksperimen terbukti berdistri normal, sedang untuk hasil uji normalitas forhand dari kelas kontrol serta kelas eksperimen terbukti berdistri normal. Selain uji normalitas ada juga uji homogenitas dari kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian yang sama (homogen). Uji homogenitas forhand dari kedua kelas tersebut mempunyai varian yang sama(homogen). Ada pengaruh penggunaan media Go-Pong dalam penelitian untuk meningkat psikomotorik siswa dalam pembelajaran tenis meja sebesar 88% untuk backhand dan 74% untuk forehand. Saran untuk siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran disekolah dan dianjurkan belajar lebih dalam lagi mengenai tenis meja. Saran untuk sekolah menyediakan sarana dan prasarana olahraga, sehingga dapat meningkatkan psikomotorik siswa dengan kemajuan teknologi.

Abstract

The purpose of this study was to study the psychomotor students learning backhand and forehand table tennis in class VIII SMP N 1 Juwana. Go-Pong application. This type of research uses quantitative research methods, the research design is quasi-experimental design. The population of grade VIII students of SMP N 1 Juwana took 296 students, and a purposive sampling was taken to look for samples. Class VIII A and VIII Centuan 59 are used in research with certain considerations, this research is about the psychomotor level of students towards learning table tennis. The results of the backhan normality test from the control class and experiment were proven to have normal wives, while for the forhand normality test results from the control class and the experimental class proved to have normal wives. In addition to the normality test there is also a homogeneity test from the control class and the experimental class has the same variant (homogeneous). Homogeneity test of the second class has the same variant (homogeneous). There is an influence of the use of Go-Pong media in research to increase psychomotor students in learning table tennis by 88% for backhand and 74% for forehand. Suggestions for students who actively participate in school learning and learn more about table tennis. Suggestions for schools to provide sports facilities and infrastructure, so as to improve students' psychomotor with technological advancements.

© 2019 Semarang State University

Alamat korespondensi :

Alamat : Gedung F1 Lantai 3 FIK UNNES,
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail : jscpe_pklo@mail.unnes.ac.id

p-ISSN 2548-4885

e-ISSN 2548-706x

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pada dasarnya ciri moderen disini sebelumnya telah dicapai dalam perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran, namun hal itu masih dalam taraf software intellegence.

Namun demikian, sensitivitas yang dimiliki manusia tidak selamanya menetap, dan lahirnya konsep-konsep pembelajaran yang mencoba menggabungkan produk software intelegence tersebut dalam komponen hardware intelegencenya yang perkembang setelah Robert Heinich, Lie, J.Briggs, dan Rita Rachey mengembangkan konsep teknologi pembelajaran, yang walaupun pada dasarnya konsep teknologi pendidikan ini masih tertuju pada upaya melahirkan prosedur-prosedur pemecahan masalah belajar manusia, namun salah satu pemecahan tersebut ini di antaranya telah di temukan yaitu inovasi dalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi salah satunya adalah animation learning, games learning, tutorial computer based learning (Dweni darmawan, 2012 : 3-4). Menurut (Miarso, 2004:80) "Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri.

Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran saat sekarang banyak digunakan salah satunya dimata pelajaran Penjaskes. Pembelajaran Penjaskes yang biasa dilakukan dilapangan menuntut seorang guru agar lebih kreatif untuk menggunakan media pembelajaran

yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar dilapangan, namun banyaknya inovasi dan perkembangan teknologi media pembelajaran seperti sekarang lebih memudahkan seorang guru untuk memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi media pembelajaran yang ada disekolahan.

SMP Negeri 1 Juwana, merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Pati yang sudah membebaskan siswa-siswi untuk memanfaatkan smart phone atau gadget untuk kepentingan pembelajaran dengan izin guru pengampu mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 Maret 2019 dari kelas 8 A dan 8 C SMPN 1 Juwana nilai psikomotor siswa pada pelajaran tenis meja dengan rata-rata 77 masih dalam kategori dibawah KKM, dengan jumlah KKM 80. Kelas VIII A dengan rata-rata nilai 76,64 dengan keterangan belum mencapai KKM dan kelas VIII C dengan rata-rata nilai 76,38 dengan keterangan masih belum mencapai KKM. Peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi Go-Pong untuk meningkatkan nilai psikomotor siswa.

Aplikasi Go-Pong adalah aplikasi pembelajaran tenis meja berbasis android yang memiliki ciri khas berupa pembelajaran mengenai teknik tenis meja (Irfan Dita Pratama). Aplikasi yang akan dibuat dengan berbasis android dan dapat diunduh didalam playstore. Playstore merupakan aplikasi bawaan dari android dan aplikasi playstore ini merupakan aplikasi tempat mengunduh semua aplikasi-aplikasi berbasis android.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment

(perlakuan) tertentu. Metode eksperimen bertujuan untuk memperoleh data yang menyakinkan dan memberikan efek yang baik terhadap suatu variabel (Sugiyono 2015:11). Hal ini dilakukan dengan cara memberi perlakuan menggunakan media aplikasi Go-Pong pada responden, kegiatan yang diberikan berupa kegiatan tes awal, treatment (perlakuan) dan tes akhir. Desain pada penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan Quasi Experimental Design, bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari pre-experimental design, quasi-experimental design digunakan karena pada kenyataanya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono 2018:77). Dalam bentuk pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, penelitian ini dilakukan sebanyak 4x pertemuan dalam 4 minggu.

Pretest dan posttest ini dilakukan secara bergantian dengan pasangan sesuai urutan absen. Kemudian no absen 1 dan 2 melakukan backhand dengan kesempatan 10 x memukul, jika bola yang dipukul melewati net, maka point akan dihitung, jika bola yang dipukul tidak melewati net, maka point tidak dihitung. Kemudian tugas pasangannya yaitu melempar atau memantulkan bola agar bisa dikembalikan oleh pasangannya. Setelah backhand dilanjukan dengan forehand dan jumlah pukulan sama yaitu 10 x pukulan dan bola harus melewati net dan juga harus masuk di garis lapangan. Untuk melakukannya harus bergantian sesuai absensi masing-masing.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek, subyek yang memiliki kualitas

dan karakteristik yang diditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono,2017:80). Berdasarkan pengertian populasi di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMP N 1 Juwana. Pengambilan sampel dengan cara sampling purposive, kemudian sampel yang di gunakan pada penelitian ini siswa kelas 8A dan 8C dengan jumlah 59 anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Juwana berkaitan dengan pembelajaran tenis meja menggunakan media aplikasi Go-Pong telah diketahui bahwa meningkat sebesar 88% untuk backhand dan 74% untuk forehand. Sedangkan pada uji homogenitas Fhitung backhand 1,632 dan Fhitung 0,99 forehand dengan Ftab 1,84 maka disimpulkan bahwa kedua sampel yaitu kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang sama (homogen).

Aplikasi Go-Pong diterapkan pada siswa kelas VIII A SMPN 1 Juwana tahun ajaran 2018/2019 karena dengan aplikasi tersebut dapat meningkatkan psikomotorik pada pembelajaran tenis meja.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat psikomotor siswa pada pembelajaran Penjas materi tenis meja pada siswa kelas VII SMP N 1 Juwana pad ateknik *forehand* dan *backhand*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan psikomotorik pada pembelajaran tenis meja menggunakan aplikasi Go-Pong, hal ini dapat dibuktikan dengan tercapainya ketuntasan belajar dalam pembelajaran tenis meja pada siswa kelas VIII A SMPN 1 Juwana tahun ajaran 2018/2019.

Aplikasi Go-pong merupakan salah satu alternatif yang digunakan agar guru tetap dapat mengejarkan tenis meja walau kekurangan sarana dan prasarana. Untuk itu saran rekomendasi selain terdapat aplikasi alangkah baiknya sekolahan menyediakan sarana dan prasarana olahraga, sehingga dapat meningkatkan psikomotorik siswa dengan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2012). "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Kertamanah, Alex. 2006. Teknik Dan Taktik Permainan Tenis Meja. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Larry Hodges. (2007). "Tenis Meja Tingkat Pemula". Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Miarso, Yusuf hadi, "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan", Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004..
- Samsudin:2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono,2017. Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono,2018. Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2015. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D.Bandung: Alfabeta