

MEDIA PEMBELAJARAN SERVIS TENIS MEJA BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 Koba

Boma Sandy,^{1✉} Kurnia Tahki², Nur Ali²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v3i01.15568

Article History

Submitted : -

Accepted : -

Published : Mei 2020

Keywords

*Media pembelajaran;
Servis tenis meja;
Video Tutorial.*

Abstrak

Pada waktu melaksanakan pembelajaran di sekolah tidak dapat dipungkiri bahwa guru olahraga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, sehingga siswa kurang memahami materi dan kurang terampil dalam melakukan gerakan-gerakan dasar bermain tenis meja. Guru senantiasa bisa melakukan suatu pembelajaran dengan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajarannya, serta bisa memodifikasi alatnya agar pembelajaran lebih efektif dan efisien dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini dilakukan Pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Koba. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research & Development) model 4D. Tahap define yaitu peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan produk, Tahap selanjutnya design yaitu peneliti merancang produk yang berupa langkah-langkah dalam melakukan servis tenis meja, pembuatan shooting script, melakukan shooting, dan terakhir adalah editing. Tahap development yaitu tahap dimana produk awal akan divalidasi oleh beberapa para ahli dan dilakukan ujicoba padasiswa. Terakhir adalah tahap disseminate yaitu penyebarluasan produk akhir yang sudah dilakukan validasi, revisi, dan ujicoba. Dari hasil penelitian ternyata siswa kelas VII SMP Negeri 1 Koba tertarik kepada pembelajaran yang diberikan oleh peneliti, untuk menyikapi hal tersebut maka diperlukanya video tutorial dalam kegiatan belajar servis tenis meja sebagai alternatif media pembelajaran.

PENDAHULUAN

✉ Corresponding author :
Alamat : Jakarta, Indonesia
E-mail : bomasandy53@gmail.com

© 2020

Tenis meja merupakan suatu kegiatan olahraga yang di mainkan dalam gedung (indoor game) oleh dua (tunggal) atau empat (ganda) pemain (Sutarmin, 2007). Biasanya permainan tenis meja dilakukan didalam gedung atau ruangan agar tidak terpengaruh oleh angin, sebab ukuran bola tenis meja sangat kecil seukuran bola golf tapi sangat ringan. Permainan tenis meja merupakan salah satu permainan berbatas poin dimana setiap set hanya sampai 21 poin dan dimainkan dalam tiga set. Permainan tenis meja dimainkan menggunakan bet dan bola dengan diawali pukulan servis pada awal permainan, setiap orang biasanya melakukan servis sebanyak dua kali lalu bergantian dengan lawan. Seiring perkembangan permainan tenis meja, maka didirikan Federasi Tenis Meja Internasional "ITTF" (International Table Tennis Federation).

Dalam permainan tenis meja tehnik dasar yang biasanya dipelajari adalah servis, Menurut Chandra dan Sanoesi (2010), Servis adalah pukulan bola pertama yang sangat penting dalam suatu permainan, karena jika servis tidak masuk, maka pemain tidak akan mendapatkan poin atau angka. Sebaliknya, dengan servis yang baik pemain berpeluang untuk memenangkan pertandingan

Untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien dan mudah dipahami oleh siswa seorang guru penjas harus bisa memodifikasi sebuah media pembelajaran agar mempunyai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Bahagia dan Mujiyanto (2009) mengemukakan bahwa modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru penjas agar proses pembelajaran dapat mencerminkan Developmentally Appropriate Practice (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru olahraga dalam menyampaikan materi servis tenis meja adalah menggunakan video tutorial, karena video tutorial menggambarkan tahap - tahapan dalam

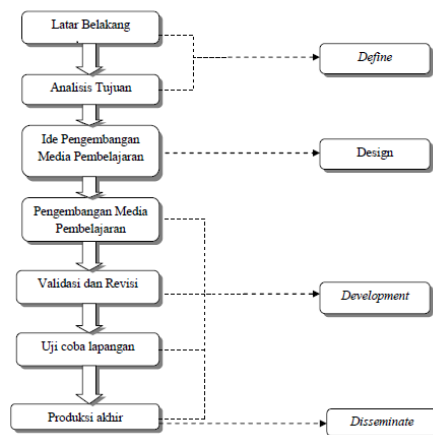
melakukan servis tenis meja dan dengan diberikan penjelasan disetiap tahapan yang dilakukan akan lebih mempermudah siswa untuk memahami materi tersebut. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang relevan dari Amelia Fitriyati (2015) yang berjudul pengembangan media video tutorial teknik dasar tangkisan bela diri untuk anak usia dini. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media video tutorial sangat layak, serta bisa digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian lain dari Jaka Aliy Farissya (2015) yang berjudul pengembangan media video tutorial tehnik dasar kihon karate untuk siswa SMA, dari hasil validasi oleh para ahli dan hasil ujicoba menyatakan bahwa media video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Daryono (2010), menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, serta pikiran siswa dengan menggunakan penyampaian informasi (manusia, alat, atau lingkungan sekitar) dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arifin (2009) video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (training) maupun proses pengoperasian suatu sistem (hardware dan software) yang dikemas dalam bentuk video.

Permasalahan yang terjadi didalam pembelajaran adalah para siswa di sekolah pada umumnya belum bisa menguasai gerakan - gerakan tenis meja karena keterbatasan waktu serta peralatan yang dimiliki di sekolah seperti: bet, meja, bola, net dan sarana yang mendukung dalam pembelajaran tenis meja di sekolah. Pada waktu melaksanakan pembelajaran di sekolah guru olahraga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, sehingga siswa kurang terampil dalam melakukan gerakan-gerakan dasar seperti servis dalam permainan tenis meja. Pemanfaatan video tutorial terhadap pembelajaran bukan hanya memudahkan siswa dalam memahami materi tetapi juga

memudahkan guru dalam membimbing siswa secara langsung.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development) yang berupa produk media pembelajaran servis tenis meja berbasis video tutorial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Koba. R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Model yang digunakan adalah model 4D, Endang Mulyatiningsih (2012) menjelaskan 4 langkah pengembangan model 4D yang terdiri dari : (1) Define (Pendefinisian), (2) Design (Perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Disseminate (Penyebarluasan).



Gambar. 1. Prosedur penelitian (Sugiyono, 2009).

Berdasarkan prosedur penelitian tersebut dapat dijelaskan pembahasan tentang tahapan penelitian ini :

a) Tahap Define (Pendefinisian)

1. Latar belakang

Pengumpulan informasi yang dilakukan berupa observasi dengan menggunakan angket. Angket tersebut disusun secara konkret dan terbatas dengan jenis penyusunan itemnya berbentuk isian yaitu responden diberi

kebebasan untuk mengisi jawaban yang sesuai menurut responden (guru olahraga).

2. Analisis Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media berbentuk video tutorial. Video tutorial ini dibuat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran servis tenis meja. Video tutorial ini juga diharapkan dapat memberikan variasi pengajaran baru seiring mengikuti perkembangan teknologi di era modern khususnya untuk guru olahraga di SMP Negeri 1 Koba, Bangka Tengah.

b) Tahap Design (Perancangan)

1. Penyusunan materi

Peneliti menyusun materi yang akan ditampilkan didalam video tutorial servis tenis meja berdasarkan sumber dan literatur yang ada serta diskusi kepada dosen ahli.

2. Menyusun konsep produk

Dalam penyusunan konsep produk ini dilakukan dengan pembuatan shooting script yang berisi uraian lengkap setiap adegan, sudut pengambilan gambar, menyiapkan property yang digunakan, dan melakukan editing.

c) Tahap Development (Pengembangan)

1. Validasi produk

Media pembelajaran ini dikatakan baik apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket yang sudah disediakan oleh peneliti, penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk sebelum dilakukan uji coba lapangan atau dinilai oleh siswa. Penilaian dan saran yang telah diberikan oleh ahli akan menjadi bahan untuk melakukan perbaikan produk.

2. Revisi produk

Ketika validasi selesai dan mendapatkan penilaian dari para ahli, maka dilanjutkan dengan revisi produk guna untuk menyempurnakan produk dan menghasilkan produk akhir.

3. Ujicoba

Uji lapangan dilakukan dengan cara menggunakan media video tutorial dalam

kegiatan pembelajaran servis tenis meja dan dilakukan penilaian oleh guru dan siswa SMP Negeri 1 Koba melalui angket/kuesioner yang telah disediakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk dalam kegiatan pembelajaran.

d) Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Setelah melakukan beberapa tahapan dan menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran, maka selanjutnya adalah tahap disseminate (penyebarluasan), yang dimana penyebarluasan dilakukan peneliti hanya pada guru-guru olahraga di SMP Negeri 1 Koba sebagai alternatif media pembelajaran servis tenis meja yang berupa video tutorial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari produk penelitian ini adalah sebuah media video tutorial servis tenis meja untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Koba. Video tutorial servis tenis meja ini berdurasi 6 menit 23 detik dengan kapasitas video 369 MB. Dalam pembelajaran guru dapat menggunakan alat elektronik seperti laptop yang dihubungkan dengan proyektor untuk memudahkan dalam menjelaskan isi video. Isi dalam video tutorial servis tenis meja terdiri dari pengertian tenis meja, pengertian servis, dan tahapan melakukan servis tenis meja yang baik dan benar. Media atau produk ini dibuat agar dapat membantu guru olahraga dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Koba, Bangka Tengah dalam kegiatan pembelajaran servis tenis meja agar siswa menjadi aktif, termotivasi, mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan memudahkan siswa untuk mempraktekannya di luar sekolah seperti di rumah atau di lapangan. Khususnya membantu dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi di era pendidikan saat ini.

Maka dari itu dibutuhkannya prosedur penelitian yang baik mulai dari define (pendefinisian), yaitu menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Menganalisis permasalahan yang terjadi dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap kegiatan belajar servis tenis meja dan

melakukan wawancara kepada guru olahraga di SMP Negeri 1 Koba. Dari hasil observasi didapatkan informasi bahwa pembelajaran servis tenis meja secara konvensional membuat siswa kurang berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu dengan peralatan yang tidak memadai dapat membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Perlunya media pengganti seperti video tutorial dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan menunjang pembelajaran yang berkualitas. Tahap selanjutnya design yaitu peneliti merancang produk yang berupa langkah-langkah dalam melakukan servis tenis meja, pembuatan shooting script untuk mempermudah pembuatan video tutorial, dan terakhir melakukan shooting untuk menghasilkan produk awal. Tahap development yaitu tahap dimana produk awal akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi melalui angket yang sudah disediakan oleh peneliti.

Tabel. 1. Penilaian produk oleh ahli media

No.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR	KERETANGAN
TAMPILAN VIDEO			
1	Kapasitas Video	3	Baik
2	Durasi waktu video	4	Sangat Baik
3	Kejelasan gambar pada video	4	Sangat Baik
4	Warna tulisan dalam video	3	Baik
5	Pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam video	3	Baik
6	Tata letak tulisan dalam video	3	Baik
7	Background yang mendukung video	4	Sangat Baik
8	Kecepatan video	3	Baik
PEMOGRAMAN			
9	Kemudahan video dalam menggunakannya	3	Baik
10	Ketepatan dalam memilih alur gerakan	4	Sangat Baik
11	Kesesuaian properti yang digunakan	4	Sangat Baik

12	Kemudahan dalam menduplikasi media	4	Sangat Baik
13	Kualitas editing video	3	Baik
14	Kemudahan mengakses video	3	Baik
Total skor		48	
Rata-rata skor		3,43	
Rentang rata-rata skor		$x \geq 3$	
Keterangan		Sangat Baik	

Berdasarkan angket tersebut didapatkan skor rata-rata dari ahli media 3,43, rentang skor $x \geq 3$ dengan keterangan sangat baik. Hasil penilaian video tutorial servis tenis meja oleh ahli media dalam lembar angket, disampaikan bahwa media video tutorial servis tenis meja secara keseluruhan sudah sangat baik, ahli media juga memberikan beberapa masukan yaitu "penjelasan bisa ditambahkan pada tampilan dengan menggunakan kata kunci jika penjelasannya terlalu panjang, dan peralihan antar sub-materi dapat divariasikan seperti, warna serta jenis huruf yang digunakan. Berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli media video tutorial servis tenis meja sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Koba dengan sedikit tambahan atau revisi sesuai masukan yang telah diberikan.

Tabel. 2 Hasil penilaian oleh ahli materi

No.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR	KETERANGAN
Aspek Materi			
1	Materi pembelajaran yang dipilih sesuai dengan siswa kelas VII	3	Baik
2	Materi yang disajikan sudah lengkap untuk pembelajaran servis tenis meja bagi siswa kelas VII	3	Baik
3	Tahap – tahapan dalam video tutorial sudah tepat untuk siswa kelas VII	3	Baik
4	Materi servis tenis meja sudah dapat disampaikan melalui video tutorial	3	Baik
5	Gerakan model dalam video sudah benar	4	Sangat Baik

6	Penulisan nama dan tehnik dalam video sudah benar	4	Sangat Baik
---	---	---	-------------

Aspek Pembelajaran

7	Penjelasan pelaksanaan servis tenis meja dalam video tutorial sudah jelas	4	Sangat Baik
8	Mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran servis tenis meja	4	Sangat Baik
9	Materi pembelajaran servis tenis meja dalam video tutorial mudah dipahami siswa kelas VII	4	Sangat Baik
10	Video tutorial mampu merangsang siswa untuk belajar dengan aktif dan mandiri	4	Sangat Baik
11	Memotivasi siswa agar melakukan servis tenis meja dengan baik dan benar	4	Sangat Baik

Jumlah skor		40	
Rata – rata skor		3,64	
Rentang rata – rata skor		$x \geq 3$	
Keterangan		Sangat Baik	

Untuk skor rata-rata dari ahli materi 3,64, rentang skor $x \geq 3$ dengan keterangan sangat baik. Hasil penilaian video tutorial servis tenis meja dari ahli materi dalam lembar angket disampaikan bahwa media video tutorial servis tenis meja secara keseluruhan sudah sangat baik, ahli materi juga memberikan beberapa masukan seperti "prakata atau pengertian dari servis, dan pengertian tenis meja, serta tujuan yang diharapkan dalam video". Berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli materi media video tutorial servis tenis meja sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Koba dengan sedikit tambahan atau revisi sesuai masukan yang telah diberikan.

Tabel. 3 Ujicoba pada siswa

Jumlah siswa	60
Jumlah skor	1.807
Jumlah rata-rata skor	2,89
Rentang rata-rata skor	$3 > x \geq 2,5$
Keterangan	Baik

Setelah revisi dilakukan untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan untuk ujicoba kepada 60 siswa kelas VII, pada ujicoba yang telah dilakukan didapatkan rata-rata skor 2,89, rentang skor $3 > x \geq 2,5$ dengan keterangan baik. Terakhir adalah tahap *disseminate* yaitu penyebarluasan produk akhir yang sudah dilakukan validasi, revisi, dan ujicoba kepada guru olahraga di SMP Negeri 1 Koba.

Tabel. 4 Acuan Skor skala empat

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Keterangan
1	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup
4	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

(Sumber : Djemari Mardapi, 2008)

SIMPULAN

Media pembelajaran servis tenis meja berbasis video tutorial merupakan alternatif bagi para guru olahraga dalam menyampaikan materi pembelajaran servis tenis meja, dalam media video tutorial ini terdapat langkah – langkah dalam melakukan servis tenis meja yang sudah didesain agar terlihat lebih menarik untuk siswa kelas VII. Untuk menghasilkan produk yang layak digunakan harus melakukan beberapa tahap penelitian, yang pertama adalah tahap *deifine* yaitu menentukan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam penenlitian, tahap kedua adalah tahap *design* yaitu merancang produk awal berdasarkan kebutuhan yang sudah didapatkan, tahap ketiga adalah tahap *development* yaitu melakukan validasi produk awal oleh ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan untuk ujicoba pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Koba, tahap terakhir adalah *disseminate* yaitu penyebarluasan luasan produk akhir yang sudah diujicobakan kepada guru olahraga di SMP Negeri 1 Koba. Setelah melakukan

beberapa penelitian tersebut didapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti bahwa media pembelajaran servis tenis meja berbasis video tutorial ini layak digunakan dalam kegiatan belajar pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Koba.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Bahagia, Y. dan Mujianto, S. 2009. Fasilitas Dan Perlengkapan Penjas. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Chandra & Sanoesi. 2010. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.
- Daryono. 2010. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Jakarta : Gaya Media.
- Djemari Mardapi. 2008. Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sutarmin. 2007. Terampil Berolahraga Tenis Meja.Surakarta. Solo : Era Intermedia.