

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA CD (COMPACT DISK) PEMBELAJARAN TEKNIK SERVICE FOREHAND TENIS MEJA DI SMP N 3 DEPOK

## DEVELOPMENT OF TABLE TENNIS FOREHAND SERVICE LEARNING MULTIMEDIA CD (COMPACT DISK) AT SMP N 3 DEPOK

Oleh : Yoga Priyatama, pjkr, fik uny  
yogaa.priyatama@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran teknik service forehand tenis meja sebagai sumber belajar siswa SMP N 3 Depok Kelas VIII. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall (1983). Model pengembangan ini melalui 4 tahapan prosedur yang diadaptasi dari Sismadiyanto dkk, yaitu pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan), tahap pengembangan, tahap evaluasi dan produk akhir. Penelitian ini di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan subjek uji cobanya adalah siswa SMP N 3 Depok Kelas VIII. Data diperoleh dari angket. Data berupa penilaian kualitas dan saran perbaikan produk. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,625 dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,43 dengan kategori "Baik". Pada uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 4,38 dengan kategori "Sangat Baik". Pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 4,49 dengan kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: pengembangan, multimedia, service forehand tenis meja

### Abstract

*The purpose of this study is a finished product of table tennis forehand service learning multimedia as learning resources for class VIII SMPN 3 Depok. The study was research and development with Research and Development (R & D) model by Borg and Gall (1983). This development model was through four stages of procedure adapted from Sismadiyanto et al namely the introduction (literature and field studies), the development stage, the evaluation stage, and the final product. This research was validated by subject matter experts, media specialists, and the trial subjects were second grade high school students of SMP N 3 Depok. The data were taken by questionnaire. The data were in the form of quality assessment and product remediation. The qualitative data were analyzed by descriptive statistics. The results of material expert assessment get an average score 4.625 belonging to "Very Good" category. The results of media expert assessment get an average score 3.43 belonging to "Good" category. In the limited group trial, it achieves an average score 4.38 belonging to "Very Good" category. In the large group trial, it gets an average score 4.49 belonging to "Very Good" category.*

*Keywords : development, multimedia, table tennis forehand service*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan bersifat global memicu perubahan di berbagai aspek kehidupan. Dalam aspek pendidikan, sekolah dituntut selalu tanggap terhadap perubahan yang terjadi. Sekolah harus siap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah sangat berpengaruh

terhadap kualitas pendidikan yang dihasilkan. Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, yang bisa diartikan bahwa proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa permasalahan yang timbul dalam pembelajaran yaitu kurangnya variasi pengolahan siswa di dalam kelas,

artinya aktivitas belajar masih secara klasikal, artinya guru masih dijadikan sebagai sumber utama. Belum optimalnya penggunaan multimedia pembelajaran, pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang sedang disampaikan. Guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran dituntut untuk senantiasa menghadapi berbagai perubahan, yaitu perubahan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Akses pada materi terbaru, wawasan dan keterampilan mengajar sangat dibutuhkan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas dapat menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi yang baik pula. Jadi diperlukan adanya hubungan yang sinergis dari berbagai faktor yaitu guru, siswa, bahan, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran, menjadi satu dalam sebuah proses pembelajaran. Guru yang mampu memfasilitasi proses belajar, bahan ajar yang baik, suasana yang menyenangkan, menarik, dan memberikan kesan bermakna sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran yang baik sangat mendukung tercapainya tujuan yang diharapkan.

Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi. Di dalam proses pembelajaran pemilihan media yang tepat diyakini dapat membantu menyampaikan pesan dengan benar, efektif, efisien, dapat menciptakan dan memperkaya pengalaman belajar, mampu menghadirkan gambaran mengenai sebuah kejadian sedekat dan senyata mungkin, serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa. Seperti menurut Sudjana & Rivai (2002: 2), terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;

c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Tenis meja merupakan sebuah permainan yang mungkin peminatnya tidak sebanyak sepakbola ataupun bola voli. Tetapi walaupun permainan ini dapat dibilang sepi peminat, permainan Tennis meja dapat memberi banyak manfaat seperti permainan yang lainnya, yang paling utama unsur-unsur permainan tenis meja yaitu kecepatan aksi-reaksi dan refleks, serta tidak melupakan manfaat lainnya seperti dapat melatih kelincahan, kecepatan dan daya tahan. Dalam tenis meja terdapat teknik dasar service, forehand drive, dan backhand drive. Yang membuat tenis meja menarik adalah terdapat banyak cara untuk melakukan pukulan, karena dalam tenis meja laju bola sangat dipengaruhi oleh pukulan atau stroke yang diberikan dari bet ke bola, yang dimana akan mempengaruhi putaran yang ada pada bola tersebut. Putaran tersebut dapat berupa topspin, backspin, dan sidespin. Untuk mendapatkan putaran tersebut dibutuhkan pula gerakan pukulan atau drive yang berbeda-beda. Maka dari itu tenis meja sebenarnya adalah permainan yang sangat menarik untuk dimainkan. Salah satu teknik yang penting dalam tenis meja adalah service. Service

adalah salah satu teknik yang paling penting dalam tenis meja karena merupakan kesempatan pertama untuk menguasai permainan. Karena service merupakan senjata, sebagai serangan pertama yang dilakukan pemegang service.

Dalam suatu pembelajaran gerak, pemberian contoh gerakan sangat dibutuhkan siswa, karena dengan pemberian contoh siswa dapat mengetahui tuntutan dan gerakan yang benar. Seorang pengajar sebaiknya mempunyai sebuah skill atau keterampilan dalam memberikan contoh dalam sebuah pembelajaran gerak demikian halnya dalam materi service. Namun apabila sekolah tersebut hanya memiliki satu tenaga pengajar mata pelajaran PJOK, dan berhalangan hadir, sedang sakit, atau tenaga pengajar tersebut kurang menguasai keterampilan yang akan diajarkan, maka dalam hal ini dibutuhkan sebuah solusi yang bisa menggantikan peran pemberian contoh gerakan oleh pengajar tersebut.

Salah satu solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat sebuah media yang didalamnya terdapat suatu contoh lengkap dari awal sampai akhir gerakan. Pada pembelajaran yang dahulu sebuah media yang diberikan oleh guru hanya sebatas gambar saja atau bahkan tidak diberikan. Untuk pembelajaran saat ini media pembelajaran sangat penting untuk diberikan karena dapat membantu sebuah kelancaran dan kesuksesan pembelajaran. Dengan media pembelajaran siswa juga lebih bisa memahami gerakan yang akan dilakukan selain dari yang dicontohkan seorang tenaga pengajar. Media yang dibuat harus benar-benar menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Solusi atau media tersebut adalah pembuatan media CD pembelajaran. Pembuatan media CD dalam permainan tenis meja diharapkan dapat membantu siswa untuk mempelajari gerakan service dalam permainan tenis meja. Teknik service yang diajarkan adalah teknik service forehand, karena service forehand adalah service

yang kebanyakan digunakan oleh pemain dalam permainan tenis meja. Media CD yang dibuat didalamnya terdapat tahap-tahap dalam gerakan service forehand dengan hasil putaran topspin, backspin, dan sidespin.

Dari uraian diatas peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran individual dan klasikal melalui model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran tenis meja. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah media berupa CD pembelajaran individual dan klasikal untuk pembelajaran tenis meja yang efektif, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa. Multimedia ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajarnya sehingga dapat mencapai kompetensi. Siswa dapat memanfaatkan CD pembelajaran individual dan klasikal tersebut dengan menggunakan komputer yang tersedia di laboratorium komputer ataupun dapat juga dipakai untuk belajar di rumah masing-masing.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Borg (1981: 221) "...the objective of educational R & D is a finished product that can be used effectively in educational programs." Yang berarti objek dari penelitian dan pengembangan adalah sebuah produk yang dapat digunakan secara efektif dalam program pembelajaran.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, merupakan langkah-langkah hasil adaptasi Borg & Gall dalam jurnal Sismadiyanto, dkk (2008).

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 8 September 2018 dan hari Sabtu tanggal 15 September 2018. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 3 Depok.

**Target/Subjek Penelitian**

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 3 Depok. Sebanyak 10 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas aspek tampilan, materi, dan pembelajaran produk.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisisioner. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas software multimedia pembelajaran dan instrumen berupa pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa terkait dengan saran, kritik, dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas.

**Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui kegiatan ujicoba ini diklarifikasikan menjadi 2, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan siswa ditampung untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik diskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik diubah menjadi data

kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a).mengumpulkan data kasar, b) pemberian skor, c)skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan acuan konversi Sismadiyanto dkk (2008) seperti yang tersaji dalam Tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat baik	$X > \bar{x}_i + 1,8Sb_i$	$X > 4,21$
4	Baik	$\bar{x}_i + 0,6Sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8Sb_i$	$3,40 < X \leq 4,21$
3	Cukup	$\bar{x}_i - 0,6Sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6Sb_i$	$2,60 < X \leq 3,40$
2	Kurang	$\bar{x}_i - 1,8Sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6Sb_i$	$1,79 < X \leq 2,60$
1	Sangat kurang	$X \leq \bar{x}_i - 0,6Sb_i$	$X \leq 1,79$

Keterangan:

Rerata ideal ( $\bar{x}_i$ ):  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku ( $Sb_i$ ):  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal - skor minimal)

X :Skor empiris

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

**1. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan tabel dibawah ini dapat dilihat bahwa rerata penilaian dari ahli materi tentang kualitas multimedia pembelajaran untuk aspek kualitas materi pembelajaran adalah termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata 4,64 dan untuk aspek isi termasuk pada kategori “sangat baik”, dengan rerata 4,61.

Dengan rerata keseluruhan 4,625 termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Rerata	Kategori
	Tahap 1	Tahap 2		
Aspek Kulaitas Materi Pembelajaran	4,57	4,71	4,64	Sangat Baik
Aspek Isi	4,53	4,7	4,61	Sangat Baik
<b>Rerata Keseluruhan</b>			<b>4,625</b>	<b>Sangat Baik</b>

## 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel dibawah ini dapat dilihat bahwa rerata penilaian dari ahli media tentang kualitas multimedia pembelajaran untuk aspek kulaitas tampilan adalah termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata 3,55 dan untuk aspek pemrograman termasuk pada kategori “cukup baik”, dengan rerata 3,31.

Aspek Penilaian	Ahli Media		Rerata	Kategori
	Tahap 1	Tahap 2		
Aspek Tampilan	2,7	4,4	3,55	Baik
Aspek Pemrograman	2,5	4,1	3,31	Cukup
<b>Rerata Keseluruhan</b>			<b>3,43</b>	<b>Baik</b>

## 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Secara keseluruhan berikut adalah rangkuman hasil analisis data uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut. Pada aspek tampilan masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 4,26. Pada aspek materi masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 4,48. Pada aspek pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 4,4. Dengan rerata keseluruhan 4,38 masuk dalam kategori sangat baik.

Aspek Penilaian	Rerata	Kategori
Aspek Tampilan	4,26	Sangat Baik
Aspek Materi	4,48	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,4	Sangat Baik
<b>Rerata Keseluruhan</b>	<b>4,38</b>	<b>Sangat Baik</b>

## 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Secara keseluruhan berikut adalah rangkuman hasil analisis data uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut.

Aspek Penilaian	Rerata	Kategori
Aspek Tampilan	4,5	Sangat Baik
Aspek Materi	4,4	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4,596	Sangat Baik
<b>Rerata Keseluruhan</b>	<b>4,49</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah multimedia pembelajaran teknik

service forehand tenis meja. Produk ini dibuat menggunakan software Adobe Flash Professional, dengan bantuan software yang lain untuk mendesain dan mengedit gambar dan tulisan yaitu Photoshop CC, dan untuk mengedit video yaitu Sony VEGAS. Setelah produk awal dibuat, dilanjutkan dengan mengevaluasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada evaluasi ahli materi dan ahli media, produk di revisi dengan dua tahap. Pada evaluasi ahli materi, multimedia termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata keseluruhan 4,625. Sedangkan pada evaluasi ahli media, multimedia termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata keseluruhan 3,43.

Uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tanggapan dari responden penelitian sangat beragam dari yang positif sampai tanggapan tentang kekurangan produk ini. Pada uji coba kelompok kecil, multimedia termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata keseluruhan 4,38. Sedangkan pada uji coba kelompok besar, multimedia termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata keseluruhan 4,49.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran teknik service forehand tenis meja ini telah melalui 4 tahapan prosedur yaitu pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan), tahap pengembangan, tahap evaluasi, dan produk akhir. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,625 dengan kategori nilai “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian dari ahli media,

kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 3,43 dengan kriteria “Baik”. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,38, dan berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,49. Hal ini dapat diartikan bahwa multimedia pembelajaran mendapat kriteria nilai “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Multimedia CD (Compact Disk) Pembelajaran Teknik Service Forehand Tenis Meja untuk siswa SMP kelas VIII yang memiliki kualitas “Sangat Baik” sebagai sumber belajar.

#### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan diatas, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Produk Multimedia pembelajaran ini dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar.
2. Produk Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai acuan atau awalan untuk memperluas materi untuk peneliti selanjutnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperhatikan karakteristik peserta didik kaitanya dengan pemilihan materi yang lebih sesuai.

**DAFTAR PUSTAKA**

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Terminology*. Washington, DC
- Borg Walter R. (1981). *Applying Educational Research A Practical Guide for Teachers*. New York: Longman Inc.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Larry Hodges. (2007). *Table Tennis: steps to success*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sismadiyanto, dkk. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol.5, No.2
- Sukmadinata N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.