JARGARIA SPRINT

Journal of Science, Sport and Health

VOLUME 2, Nomor 1

Profsi Faal Olahraga, PSDKU Unpatti-Aru

jagariasprint@yahoo.com

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PUKULAN *FOREHAND DRIVE* PADA PERMAINAN TENIS MEJA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DRILL* PADA SISWA KELAS VII^B SMP YOS SUDARSO DOBO

Alowisia Jamlean

PSDKU ARU Program Studi Pendidikan Jasmani

alowalowisiajamlean@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pukulan *forehand drive* pada permainan tenis meja dengan menggunakan metode *drill* pada siswa kelas VII^B SMP Yos Sudarso Dobo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai tindakan yang sejalan dilakukan didalam kelas atau di lapangan tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru dan dilakukan oleh siswa. Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Forehand Drive* Pada Permainan tenis meja dengan menggunakan Metode *Drill* Pada Siswa Kelas VII^B SMP Yos Sudarso Dobo, peneliti menggunakan metode *drill* dalam meningkatkan kemampuan belajar pukulan *forehand drive* dengan menggunakan II siklus dalam I siklus I kali pertemuan dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil yang terbaik hal ini dilakukan agar ketika hasil dari proses pembelajaran di siklus I belum tuntas maka siswa harus perbaiki pada siklus yang ke II Hasil belajar permainan tenis meja dengan materi atau teknik dasar pukulan *forehand drive* dengan menggunakan metode *drill* dapat menunjukan bahwa adanya peningkatan yang positif terhadap pembelajaran siswa dikelas, hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian efektif tes tulis dan tes keterampilan siswa dengan materi pukulan *forehand drive* selama II siklus, yaitu siklus I 73,96% dan siklus II 81,96% telah mencapai ketuntasan.

Kata kunci : *Forehand Drive*

1. PENDAHULUAN

Menurut Sudjana (dalam Chamalah, 2013) memandang belajar suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, percakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Tenis meja adalah salah satu cabang olahraga bola kecil yang banyak pengemarnya, tidak terbatas pada tingkat usia remaja saja, tapi juga anak – anak dan orang dewasa, pria dan wanita cukup besar peminatnya, menurut Simpson (2007) Tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang tak mengenal batas umur, anak – anak,

maupun dewasa dapat bermain bersama, hal ini disebabkan karena olahraga yang satu ini tidak terlalu rumit untuk diikuti bukan hanya itu saja karena olahraga tenis meja tidak membutuhkan lapangan yang luas dan banyak masyarakat yang senang berolahraga didalam ruangan. Di sekolah permainan tenis meja siswa seharusnya menguasai gerak dasar salah satunya pukulan *forehand drive*.

Dengan demikian, untuk memecahkan masalah rendahnya hasil belajar tenis meja perlu dicarikan metode yang dianggap lebih tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah metode *driil*. Menurut Roestiyah (2008) metode *driil* adalah suatu pembelajaran dimana peserta didik melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar peserta didik memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari.

Menurut A.M Bandi Utama, dkk (2004) pada dasarnya bermain tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan fasilitas meja dan perlengkapannya serta raket dan bola sebagai alatnya. Permainan ini diawali dengan pukulan pembuka (*service*) yaitu bola dipantulkan di meja sendiri lalu melewati atas net lalu memantul di meja lawan, kemudian bola tersebut dipukul melalui atas net harus memantul ke meja lawan sampai meja lawan tidak bisa mengembalikan dengan sempurna. Pemain berusaha untuk mematikan pukulan lawan agar memperoleh angka dari pukulan.

Dari teori diatas maka ditarik kesimpulannya, yaitu kelebihan metode *drill* memiliki hubungan atau koneksi yang akan menjadi bertambah dalam pengetahuan siswa. Dengan adanya metode *drill* Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang dipelajarinya serta menjadi pembentukan kebiasaan dari yang sulit menjadi yang mudah

Menurut Sutarmin (2007) *drive* adalah bola yang datang dari arah lawan diterima dengan gerakan bet dipukul pada bola, dengan gerakan dari bawah serong ke atas, posisi bet dalam keadaan tertutup. Pukulan *drive* dapat dilakukan untuk menyerang lawan dan mengontrol bola. Pukulan *drive* dapat dilakukan secara *forehand* dan *backhand*.

Bahasa ini hampir sama dengan pendapat menurut Muhibbin Syah (dalam Rianto Milan, 2006), bahwa metode diartikan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan penyajian materi pelajaran kepada peserta didik. Selanjutnya Reigeluth (dalam Rianto Milan, 2006), mengartikan bahwa metode mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran.

Sedangkan metode pembelajaran (dalam Syaiful Bahri, 2003) suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar

mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaanya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Sebagai strategi, metode ikut memperlancar kearah pencapaian tujuan pembelajaran.

Hamalik (2006), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi

Menurut Aliwardi (2015) untuk menghasilkan tindakan yang cocok dan memuaskan untuk merespon suatu stimulus maka peserta didik harus mengadakan percobaan dan latihan yang berulang-ulang. Adapun latihan atau pengulangan perilaku yang cocok yang telah ditemukan dalam belajar, ini merupakan bentuk peningkatan existensi dari perilaku yang cocok tersebut agar tindakan tersebut semakin kuat. Dalam suatu teknik agar seseorang dapat mentransfer pesan yang telah ia dapat dari *sort time memory* ke *long time memory* dibutuhkan pengulangan sebanyak-banyaknya dengan harapan pesan yang didapat tidak mudah hilang dari benaknya.

Menurut Arikunto (2009) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan- perubahan yang terjadi pada peserta didik merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan-kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran tersebut memberi manfaat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Objek adalah seluruh siswa kelas VII^B SMP Yos Sudarso Dobo berjumlah 27 siswa, putra berjumlah 13 orang dan putri 14 orang.

B. Setting Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini yaitu di SMP Yos sudarso Dobo RT/RW 014/005 kelurahan Galaidubu, Kecamatan Pulau-Pulau Aru,

2. Subjek Penelitian

Subjek adalah seluruh SMP Yos Sudarso kelas VII^B yang berjumlah 27 orang yakni putra berjumlah 13 orang dan putri berjumlah 14 orang. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan dari tanggal 01 September sampai tanggal 01

Oktober dan pembelajaran satu minggu satu kali di kelas VII^B SMP Yos Sudarso Dobo.

C. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui observasi secara langsung atau pengamatan serta tes hasil belajar teknik dasar pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja. Selain itu, metode penelitian atau jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, (2016), memberi kesimpulan PTK sebagai tindakan yang sejalan dilakukan didalam kelas tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru dan dilakukan oleh siswa. Jenis penelitian ini, peneliti harus berkolaborasi dengan guru yang melaksanakan tindakan di kelas (Salahudin Anas, 2015).

Penelitian ini menggunakan metode driil dalam meningkatkan kemampuan belajar pukulan forehand drive. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besarnya peningkatan kemampuan hasil belajar pukulan forehand drive melalui metode driil pada siswa kelas VIIB SMP YOS SUDARSO DOBO. Data yang diperoleh melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II.

Data yang diperoleh pada setiap siklus diperoleh dari hasil observasi (pengamatan) dan tes unjuk kerja berdasarkan indikator yang dinilai pada rubrik penilaian. Selanjutnya seluruh skor yang diperoleh setiap siswa-siswi, dibagi skor maksimal dikalikan seratus persen (100%), maka akan diperoleh nilai dari masing-masing siswa-siswi tersebut. Nilai tersebut merupakan hasil akhir yang diperoleh setiap siswa-siswi yang akan menentukan apakah siswa-siswi dinyatakan tuntas atau tidak sehingga dapat dilanjutkan pada siklus II.

Adapun data yang diperoleh pada setiap siklus dari hasil observasi pengamatan dan unjuk kerja berdasarkan rubrik penilaian. Selanjutnya seluruh skor yang diperoleh setiap siswa, dibagi skor maksimal dikalikan 100%, maka akan diperoleh nilai dari masing-masing siswa tersebut. Nilai tersebut merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa yang akan menentukan apakah mereka dinyatakan tuntas atau tidak tuntas sehingga dapat dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukan hasil sebagai berikut:

Gambar. 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Analisis data Deskriptif Kuantitatif

- 1) Pencapaian hasil belajar siswa kelas VII^B pada siklus I

$$= \frac{1694}{27} \times 100\% = 62,74\%$$

- 2) Pencapaian hasil belajar siswa kelas VII^B pada siklus II

$$= \frac{2241}{27} \times 100\% = 83,00\%$$

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Terjadi peningkatan hasil belajar di siklus I dan siklus II setelah diberi tindakan yaitu terjadi 62,74% menjadi 83,00%.
- 2) Peningkatan dari siklus I ke Siklus II, ada peningkatan sebesar 20,26%.

Berdasarkan perolehan nilai yang diperoleh masing-masing subyek pada siklus ke-II, maka pencapaian hasil belajar pukulan *forehand drive* oleh siswa kelas VII^B SMP Yos Sudarso Dobo sebesar 83,00%. Jika dibandingkan dengan pencapaian hasil pada pelaksanaan siklus I maka terdapat peningkatan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode drill pada permainan tenis meja teknik dasar pukulan *forehand drive* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, pada siklus I yang tuntas 9 siswa atau 33,33%, dan yang tidak tuntas 18 atau 66,67%.

Siklus II yang tuntas 27 siswa atau 100% dan yang belum tuntas 0%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah dicapai.

Aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan pendekatan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas pembelajaran guru yang muncul diantaranya membimbing dan mengamati siswa dalam kegiatan pembelajaran, mengoreksi secara langsung siswa yang telah melakukan kesalahan dalam gerakan, menjelaskan, memberi umpan balik, evaluasi dan tanya jawab dimana presentase untuk aktivitas siswa cukup besar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode drill hasilnya sangat baik. Hal itu tampak dari 27 siswa yang hadir pada penelitian ini dilakukan, nilai rata-rata mencapai 100% pada siklus II.

Berdasarkan K13 siswa dikatakan tuntas apabila siswa telah mencapai nilai standar KKM 75. Sedangkan pada penelitian ini pencapaian nilai KKM pada siklus II telah tercapai. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu meningkatkan hasil belajar pukulan forehand drive pada permainan tenis meja dengan menggunakan metode drill pada siswa kelas VIIB SMP Yos Sudarso Dobo.

3. DAFTAR PUSTAKA

- Aliwardi. (2015). Teori Bhavioristik Menurut Thondrike. *Www.Makalahpendidikanislamlengkap.Blogspot.Com/2015/06/Teori-Behavioristik-Menurut-Thondrike.Html?=1*.
- Chamalah, E., Pd, S., Pd, M., Wardani, O. P., Pd, S., Pd, M., & Press, U. (2013). *Model dan metode pembelajaran*.
- Rianto Milan. (2006). Pendekatan Strategi Dan Metode Pembelajaran. *Https://Ayahalby.Files.Wordpress.Com*.
- Salahudin, A. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas : Pustaka Setia Bandung*.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas : PT Bumi Aksara* (Suryani (ed.)).
- Syaiful Bahri. (2003). *Strategi Belajar Mengajar : Rineka Cipta*.