



**PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR *PUSH BACKHAND* TENIS**

Budi Indrawan¹⁾, Ucu Muhammad Afif²⁾ Melya Nur Herliana³⁾

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email : budiindrawan@unsil.ac.id

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email : ucumuhammadafif@unsil.ac.id

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email : melya.nh22@unsil.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2018

Disetujui Desember 2018

Dipublikasikan Januari 2019

Keywords:

*learning outcomes,
audio, visual, media,
push backhand*

Abstrak

Teknik dasar push backhand masih sangat kurang penguasaannya, nilai rata-rata mahasiswa adalah C, sehingga masih belum dikatakan tuntas belajar. Tujuan penelitian secara umum untuk mengetahui penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan push backhand sedangkan secara khusus bertujuan untuk mengetahui penerapan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan push backhand. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian tindakan. Subjek penelitian adalah mahasiswa Penjas kelas D tahun ajaran 2017/2018 yang mengontrak mata kuliah Tenis Meja sebanyak 40 orang. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Berdasarkan hasil pengamatan dalam siklus I bahwa yang memiliki nilai A dan B yaitu hanya 16 orang, dengan persentase 40%. Pada siklus II mahasiswa yang sudah mencapai nilai A dan B yaitu sebanyak 30 orang, dengan persentasenya adalah 75%. Sehingga hal itu menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar sudah lebih dari 70%. Dalam pembelajaran keterampilan Push Backhand Tenis Meja diharapkan menerapkan media audio visual.

Abstract

The basic push backhand technique is still very lacking in mastery, the average value of students is C, so it is still not said complete learning. The general purpose of the study is to find out the application of audio visual media to the improvement of push backhand learning outcomes while specifically aiming to find out the application of audio-visual media to improving the results of learning push backhand skills. The research method that I use is an action research method. The subjects of the study were the D Class DAS students in the 2017/2018 academic year who contracted 40 Table Tennis courses. The study was conducted in 2 cycles with 4 meetings. Based on the results of observations in the first cycle that those who have grades A and B are only 16 people, with a percentage of 40%. In the second cycle students who have achieved A and B scores are

as many as 30 people, with a percentage of 75%. So that it shows that the achievement of learning outcomes is more than 70%. In learning skills, Table Tennis Push Backhand is expected to apply audio visual media.

© 2019 Budi Irawan, Ucu Muhammad Afif, Melya Nur Herliana
Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:

E-mail : melya.nh22@unsil.ac.id

No Handphone : 085223520088

ISSN 2655-1896 (online)

ISSN 2443-1117 (cetak)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat mewujudkan impian dan cita-citanya untuk menjadi pribadi yang cerdas, dapat berguna bagi nusa, bangsa, negara dan agama. Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini pendidikan lah yang menentukan dan menuntun masa depan seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia nomor satu. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan Pendidikan Nasional adalah “Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dalam membentuk manusia yang berkualitas maka harus menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas juga dengan didukung dari berbagai lini kehidupan mulai dari sekolah, masyarakat, dan sampai pada keluarga. Namun pada kenyataannya orang tua berfikir hanya sekolah yang mampu memberikan pendidikan dan perubahan menyeluruh kepada anak-anaknya tanpa melihat segala keterbatasan yang diperoleh. Tapi sebagai wadah pendidikan yang formal, sekolah harus memberikan seluruh pelayanannya dengan baik dalam penyelenggaraan pendidikan

agar mampu menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan bermanfaat.

Pendidikan dapat diselenggarakan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi dengan berbagai kajian ilmu yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Perguruan tinggi merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi. Pada pendidikan tinggi proses pengembangan potensi peserta didik harus lebih memberikan kesempatan dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasinya dalam ilmu pengetahuan yang bisa dimanfaatkan di masyarakat. Sebagaimana yang disiratkan dalam UU No. 12 tahun 2012 bahwa tujuan dari Pendidikan Tinggi adalah “Mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi lulusan yang menguasai ilmu pengetahuan dan mampu mengaplikasikan di masyarakat sehingga bisa memajukan kesejahteraan umum”.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada pendidikan tinggi lebih mengutamakan aktualisasi diri dari peserta didik atau mahasiswa itu sendiri. Sehingga kesempatan yang diberikan oleh pendidik harus lebih terbuka lebar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki mahasiswa. Terutama di jurusan Pendidikan Jasmani yang secara substansinya perbandingan mata kuliah teori dan prakteknya hampir sama, sehingga selain teori harus dipahami mahasiswa juga harus menguasai secara praktik dengan baik.

Salah satu mata kuliah yang memberikan pendidikan bagi mahasiswa di Jurusan Pendidikan Jasmani adalah Teori dan Praktek Tenis Meja. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah pilihan yang diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam mengenal olahraga permainan tenis meja.

Hasil belajar dari mata kuliah tenis meja adalah mahasiswa mampu memahami dan mempraktikkan seluruh teknik dasar permainan tenis meja dan peraturan pertandingan yang biasa dilaksanakan dalam suatu kejuaraan. Sehingga

implikasinya pada mahasiswa mampu membimbing atau melatih peserta didik pada saat melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di sekolah-sekolah. Bahkan bisa menjadi bekal setelah lulus nanti apabila mengabdikan menjadi seorang guru mampu membimbing atau mengajar materi tenis meja kepada siswa-siswanya.

Paradigma masyarakat sekarang ini nilai yang layak harus dimiliki mahasiswa dalam ketuntasan belajarnya adalah nilai A dan B. Walaupun secara akademik dan aturan yang berlaku bahwa nilai yang dianggap sudah layak atau tuntas belajar adalah minimal nilai C. Tetapi sesuai dengan visi dan misi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang menargetkan nilai IPK harus mencapai minimal 3,00 maka setiap mahasiswa harus mendapat nilai minimal rata-rata B.

Pada kenyataannya yang terjadi setiap tahun dalam teknik dasar *push backhand* masih sangat kurang penguasaannya, bahkan nilai rata-rata yang didapat mahasiswa yang mengontrak mata kuliah teori dan praktek tenis meja terutama pada kajian materi *push backhand* adalah nilai C, sehingga masih belum dikatakan tuntas belajar. Penyebabnya adalah jumlah mahasiswa yang relatif banyak sehingga proses pembelajaran yang semakin sulit terkendali dan tidak kondusif. Apalagi dengan media yang digunakan masih belum maksimal yaitu hanya menggunakan contoh gerakan yang dijelaskan oleh dosen, yang memungkinkan mahasiswa masih merasa kurang dalam memahami dan menguasai teknik *push backhand*.

Maka dari itu perlu diadakan formula baru yang harus dikembangkan dan ditingkatkan untuk mendapatkan suatu perubahan proses pembelajaran yang lebih kondusif, kreatif dan menyenangkan. Media *audio visual* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa memberikan warna baru dalam proses pembelajaran teori dan praktek tenis meja. Media *audio visual* merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam prosesnya peserta didik diberikan penjelasan dari dosen yang dibantu dengan menggunakan media *audio visual*. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran mahasiswa akan semakin termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Dengan begitu proses pembelajaran akan lebih mudah di praktikkan dan mahasiswa akan lebih aktif lebih efektif efisien.

Bukan hanya dari segi keaktifannya saja melainkan keterampilan mahasiswa pun jelas akan meningkat, karena dengan proses pembelajaran yang kondusif dan interaktif serta menarik akan memberikan pengaruh motivasi besar bagi peserta didik khususnya mahasiswa yang mempunyai karakteristik kritis, aktif, komunikatif dan interaktif. Dalam hal ini karena mata kuliah tenis meja lebih kepada penerapan aktivitas praktik sehingga lebih mengutamakan keterampilan dan keaktifannya saja dibandingkan menanamkan pengetahuannya.

Hal ini diperkuat berdasarkan penelitian yang dilakukan Anggraeni, Atika (2016) dengan judul Pengaruh Pembelajaran *Audio Visual* Keterampilan *Forhand Drive* Tenis Meja Penjas FKIP 2016, mengungkapkan bahwa melalui pembelajaran *audio visual* mampu meningkatkan keterampilan *forhand drive* tenis meja dengan Effect Size (ES) termasuk kategori (tinggi > 0,8) yaitu sebesar 4,3. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menggunakan variabel *audio visual* guna meningkatkan keberhasilan dalam penelitian ini. Sehingga penulis pada kesempatan ini mengutamakan peningkatan keterampilan gerak dan komunikasi sosial dengan temannya.

Berawal dari permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media *Audio Visual* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan *Push Backhand* dalam Mata Kuliah Tenis Meja".

Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengetahui penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* dalam mata

kuliah tenis meja. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* dalam mata kuliah tenis meja pada mahasiswa Penjas yang mengontrak mata kuliah tenis meja tahun ajaran 2017-2018.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian tindakan (*action research*). Berdasarkan namanya penelitian ini mempunyai tujuan untuk memberikan solusi dalam suatu permasalahan yang muncul, terutama permasalahan dalam pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan.

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan terdiri dari empat tahapan seperti yang dikatakan Sangadji dan Sopiah (2010:114), diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan :

Perencanaan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan. Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci.

2. Tahap Pelaksanaan :

Tahap ini merupakan realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar.

3. Tahap Pengamatan :

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu atau instrumen pengamatan yang dikembangkan peneliti

4. Tahap Refleksi :

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada saat melakukan pengamatan. Data yang dianalisis, lalu disintesis. Dalam beberapa proses pengkajian data ini, dimungkinkan untuk melibatkan orang luar sebagai kolabulator, seperti halnya pada saat observasi.

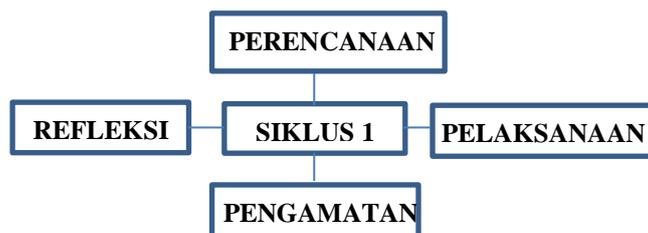
Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Subjek penelitian yang dilakukan memfokuskan kepada mahasiswa kelas D yang mengontrak mata kuliah Teori dan Praktek Tenis Meja tahun ajaran 2017/2018.

Model penelitian pada dasarnya adalah prosedur ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan (*action research*).

Dalam penelitian tindakan kelas dibutuhkan desain atau perencanaan yang matang dan sistematis untuk keberhasilan proses pembelajaran dalam penelitian ini. Sangadji dan Sopiah (2010:117) mengatakan secara garis besar pada penelitian tindakan harus mengenal empat langkah penting, yaitu “Pengembangan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*)”.

Desain yang peneliti gunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu dengan satu siklus atau putaran. Siklus (putaran) yang peneliti gunakan yaitu menurut Sangadji dan Sopiah (2010:114) yang bisa digambarkan dalam bentuk visualisasi dibawah ini.

Gambar 1 Rancangan Action Research



Subjek penelitian adalah mahasiswa Penjas kelas D tahun ajaran 2017/2018 yang mengontrak mata kuliah Tenis Meja sebanyak 40 orang.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan diantaranya adalah :

- a. Metode tes, digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual*.
- b. Studi pustaka, studi pustaka dilakukan untuk mencari kajian-kajian teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian yang peneliti lakukan.

Analisis data adalah berbagai alat analisis data penelitian agar rumusan masalah dapat terpecahkan, hipotesis penelitian dapat dibuktikan atau diuji, dan akhirnya tujuan penelitian dapat tercapai (Sangadji dan Sopiah, 2010:197). Data akan dianalisis dengan menggunakan rubrik penilaian yang dituangkan dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester) dan hasilnya akan diinterpretasikan dalam arti diberi makna secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang sudah pernah dilaksanakan adalah penelitian yang dilakukan oleh Mardiyani Erna Yuniati (2017) tentang “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tenis Meja Melalui Media Dinding Pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 1 Kradenan Kec. Kradenan Kab. Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tenis meja pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kradenan. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 55% dan pada siklus II terjadi

peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tenis meja melalui media dinding dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Kradenan Kabupaten Grobogan.

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Ilham (2017), Penelitiannya berjudul Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Forehand Drive Permainan Tenis Meja Mahasiswa Prodi PJKR Semester Ganjil FIK-Unimed. Penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar *Forehand Drive* Permainan Tenis Meja Mahasiswa Prodi PJKR. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan subjek penelitiannya mahasiswa program studi PJKR FIK-Unimed. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas belajar dan hasil belajar *forehand drive* permainan tenis meja. Dari data hasil belajar siklus II yang di dapat terlihat bahwa kemampuan mahasiswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 30 mahasiswa terdapat 28 mahasiswa (93,33%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 mahasiswa (6,67%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dalam siklus II ini proses belajar mengajar berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Jika pada siklus I aktivitas mahasiswa secara keseluruhan hanya 66,67% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 93,33%. Dari analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui Penerapan media *audio visual*, mahasiswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada pokok pembahasan *forehand drive* tenis meja.

Selanjutnya hasil penelitian yang kami lakukan dalam siklus I menunjukkan

beberapa hal yang menjelaskan tentang perkembangan kemajuan hasil pembelajaran tenis meja khususnya dalam mempelajari materi *push backhand* dengan menggunakan penerapan media *audio visual*. Dengan serangkaian penjelasan pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan

Proses aktivitas pada kegiatan perencanaan tindakan adalah dosen mempersiapkan semua hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran tenis meja khususnya materi *push backhand*. Perencanaan tersebut diantaranya adalah membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS), membuat bahan materi *push backhand*, menyusun kelompok, menyiapkan peralatan (media) dan metode yang akan digunakan yaitu metode penerapan media *audio visual*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan yaitu pada tanggal 03 dan 10 April 2018 dengan alokasi waktu 2 x 50 menit. Kegiatan ini disesuaikan dengan RPS yang sudah dibuat, dengan serangkaian kegiatan sebagai berikut: menyampaikan tujuan pembelajaran, membuat kelompok sesuai dengan yang sudah direncanakan yaitu 10 kelompok (setiap kelompok 4 orang), memerikan materi yang sudah disiapkan kepada setiap mahasiswa, memberikan penyampaian teknis pelaksanaan pembelajaran, mahasiswa mendiskusikan materi dengan kelompok ahli selama 2 x 10 menit, setelah itu mahasiswa berkumpul dengan kelompok asal untuk saling bertukar informasi dan keilmuan yang sudah dikuasi selama 2 x 10 menit, diakhir proses pembelajaran dalam pertemuan kedua dilakukan tes keterampilan *push backhand*.

c. Hasil Observasi (Pengamatan)

Hasil pengamatan dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam

penelitian ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand*. Dalam proses pengamatan penelitian pada siklus I adalah mengamati semua hal yang berkaitan dengan sikap dan keterampilan yang dimunculkan oleh seluruh mahasiswa pada saat proses pembelajaran *push backhand* dengan menggunakan metode penerapan media *audio visual*. Untuk menganalisis hasil sikap menggunakan lembar observasi mahasiswa yang diisi oleh observer atau dosen mitra, sedangkan untuk menganalisis hasil keterampilan yaitu menggunakan tes praktek *push backhand* dengan kriteria penilaian yang sesuai dengan rubrik penilaian dalam RPS.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* menjelaskan bahwa dari jumlah mahasiswa sebanyak 40 orang yang memiliki nilai A dan B yaitu hanya 16 orang, dengan persentase 40 %. Sehingga pencapaian hasil belajar yang lebih dari 70 % dari KKM belum terpenuhi dalam menguasai materi *push backhand*. Adapun hasil evaluasi dari siklus I ini diantaranya adalah :

1. Motivasi yang diberikan kepada mahasiswa masih kurang.
2. Mahasiswa masih banyak yang tidak mampu memahami materi lewat media *audio visual* tanpa keterangan atau penjelasan setiap gambarnya.
3. Mahasiswa masih bersikap individualistik.
4. Proses pengawasan dalam pembelajaran harus lebih ditingkatkan.
5. Sebelum akhir pembelajaran tidak ada kegiatan penyeragaman gerakan.

Perencanaan tindakan pada siklus II ini berdasar dari hasil perbaikan refleksi siklus I yaitu dosen mempersiapkan semua

hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran tenis meja khususnya materi *push backhand* (rangkaiannya gerakan dasar). Perencanaan tersebut diantaranya adalah membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS), membuat bahan materi *push backhand* disertai penjelasan dalam *audio visual* (gerakan), menyusun kelompok disertai dengan teknis pelaksanaan yang jelas, dan diakhir pembelajaran sebelum tes melakukan penyeragaman gerak.

a. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yaitu pada tanggal 17 dan 24 April 2018 dengan alokasi waktu 2 x 50 menit. Kegiatan pelaksanaan ini sesuai dengan yang sudah rencanakan dengan beberapa perbaikan dari siklus I Kegiatan ini disesuaikan dengan RPS yang sudah dibuat, dengan serangkaian kegiatan sebagai berikut: menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi mahasiswa, membuat kelompok sesuai dengan yang sudah direncanakan disertai dengan tugas atau teknis yang harus dilakukan saat proses pembelajaran, diakhir proses pembelajaran pada pertemuan satu disiklus II mengadakan penyeragaman gerak (*push backhand*) dan pertemuan kedua dilakukan tes keterampilan *push backhand*.

b. Hasil Observasi (pengamatan)

Hasil pengamatan dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam siklus II ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* yang sudah diperbaiki dari siklus I.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran *push backhand* dengan menggunakan metode *audio visual* pada siklus II ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Dari 40 orang mahasiswa yang sudah mencapai nilai A dan B yaitu sebanyak 30 orang, dan bila jumlah persentasenya adalah 75%. Sehingga hal itu menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar sudah lebih dari 70%. Artinya mahasiswa kelas D telah tercapai dalam mempelajari materi *push backhand* dalam mata kuliah T & P Tenis Meja dengan penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand*.

Hasil dari siklus I dan II lebih jelasnya dibuat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kegiatan	Keterangan
1	Siklus I	
	Perencanaan Tindakan	Membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS), membuat bahan materi <i>push backhand</i> , menyusun kelompok, menyiapkan peralatan (media) dan metode yang akan digunakan yaitu metode penerapan media <i>audio visual</i> .
	Pelaksanaan Tindakan	Tanggal 03 dan 10 April 2018 dengan alokasi waktu 2 x 50 menit
	Hasil Observasi	Mendapatkan data dan informasi mengenai penerapan media <i>audio visual</i> terhadap peningkatan hasil

		belajar keterampilan <i>push backhand</i> .
	Refleksi	Sebanyak 40 orang yang memiliki nilai A dan B yaitu hanya 16 orang, dengan persentase 40%.
2	Siklus II	
	Perencanaan Tindakan	Perbaiki refleksi siklus I yaitu materi <i>push backhand</i> (rangkaian gerakan dasar). Perencanaan tersebut diantaranya adalah membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS), membuat bahan materi <i>push backhand</i> disertai penjelasan dalam <i>audio visual</i> (gerakan), menyusun kelompok disertai dengan teknis pelaksanaan yang jelas, dan diakhir pembelajaran sebelum tes melakukan penyeragaman gerak.
	Pelaksanaan Tindakan	Tanggal 17 dan 24 April 2018 dengan alokasi waktu 2 x 50 menit
	Hasil Observasi	Mendapatkan data dan informasi mengenai penerapan media <i>audio visual</i> terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan <i>push backhand</i> yang sudah diperbaiki dari siklus I.
	Refleksi	Dari 40 orang mahasiswa yang sudah mencapai nilai A dan B yaitu sebanyak 30 orang, dan bila jumlah persentasenya adalah 75%.

Pembahasan hasil tindakan ini merupakan pembahasan yang dijelaskan dari hasil analisis dan pengolahan data dalam setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus i menunjukkan hasil penerapan pembelajaran *push backhand* dengan menggunakan metode *audio visual* pada mata kuliah t & p tenis meja adalah belum tercapainya hasil belajar mahasiswa. Karena hasil dari observasi dan tes keterampilan *push backhand* yang sudah dilaksanakan menunjukkan sebanyak 16 orang atau sebesar 40% yang sudah masuk kedalam kriteria nilai yang diharapkan. Ini menjelaskan bahwa secara keseluruhan masih kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mempelajari keterampilan *push*

backhand karena persentasenya masih dibawah 70%. Hal ini disebabkan karena beberapa hal, diantaranya adalah: motivasi mahasiswa masih kurang, mahasiswa masih banyak yang tidak mampu memahami materi lewat media *audio visual* tanpa keterangan atau penjelasan setiap gambarnya, mahasiswa masih bersikap individualistik, proses pengawasan dosen kurang, sebelum akhir pembelajaran tidak ada kegiatan penyeragaman gerakan. Maka dari itu perlu dilanjutkan ke dalam siklus ii dengan memperbaiki setiap kesalahan atau kekurangan dari siklus i, agar hasil belajar pada siklus berikutnya bisa meningkat.

- Siklus ii menunjukkan hasil belajar yang lebih baik atau lebih meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis dan pengolahan data mengenai pencapaian hasil belajar mahasiswa yang sudah mencapai 75% yaitu sebanyak 30 orang. Artinya secara keseluruhan mahasiswa kelas d sudah memenuhi nilai yang diharapkan minimal 70% terhadap hasil belajar *push backhand* dengan menggunakan penerapan pembelajaran *push backhand* dengan menggunakan metode *audio visual*. Hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran *push backhand* dengan menggunakan metode *audio visual* mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan *push backhand* dalam mata kuliah t & p tenis meja pada mahasiswa kelas d jurusan pendidikan jasmani tahun ajaran 2017/2018.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar keterampilan *push backhand* pada mata kuliah teori dan praktek tenis meja dengan menggunakan penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *push backhand* mata kuliah t & p tenis meja pada mahasiswa kelas d jurusan pendidikan jasmani tahun ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dengan hasil peningkatan belajar yang sudah mencapai kkm adalah sebanyak 30 orang atau sebesar 75%. Ini berarti seluruh mahasiswa sudah melebihi 70% dari kriteria ketuntasan minimal.

banyak bentuk yang bisa digunakan dalam pembelajaran, misalnya penerapan media audio visual . dalam penerapan

media audio visual akan melibatkan mahasiswa untuk melihat pengalaman pengamatan *video*. memberikan bentuk pembelajaran yang bervariasi untuk menemukan kemampuan-kemampuan mahasiswa dalam bermain tenis meja. dengan media audio visual juga bisa membantu proses pembelajaran yang bisa diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sani, Sudiran. 2017. Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru Edisi Revisi. Tangerang: Tira Smart.
- Anggraini, Atika dkk. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Keterampilan Forehand Drive Tenis Meja Penjas Untan 2016*.
- Erna, Yuniati, Mardiyani. 2017. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Tenis Meja Melalui Media Dinding Pada Siswa Kelas V Semester Ii Sd Negeri 1 Kradenan Kec. Kradenan Kab. Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal PINUS Vol. 2 No. 2 Mei 2017 ISSN. 2442-9163. Kediri
- Fitra, Arga dan Andrijanto, Dony. 2013. *Pengaruh Media Audiovisual Pembelajaran Servis Forehand Dan Backhand Terhadap Hasil Belajar Servis Pada Permainan Tenis Meja (Studi Pada Siswa Kelas X-1 dan X-5 SMA Negeri 3 Pamekasan)*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 03. Surabaya.
- Ilham, Zulpikar. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Forehand Drive Permainan Tenis Meja Mahasiswa Prodi PJKR Semester Ganjil FIK-Unimed*. Physical Education, Health and Recreation; Vol. 2, No. 1. Medan.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Undang-Undang RI No. 12 tahun 2012. *Pendidikan Tinggi*. Undang-Undang Republik Indonesia: Jakarta.

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-Undang Republik Indonesia: Jakarta.

Universitas Siliwangi. 2012. *Pedoman Akademik Tahun 2012/2013*. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.