

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN “GO-PONG” UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN TENIS MEJA DI SMPN 1 JUWANA

Ariful Asyhar

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas PGRI Semarang

Abstract

This type of research is quantitative with a quasi-experimental research design. The number of students in class VIII SMPN 1 Juwana was 289 students who were taken as samples by the intentional sampling technique. Sample 58 students. The test tool uses a cognitive questionnaire. The results of the pretest normality test for the control class were 0.144 and the experimental class were 0.150 with a normal distribution with a t table value of 0.162 while the posttest normality for the control class was 0.150 and the real class was 0.162. The solution is 0.156 normally distributed with a t-table value of 0.162. Furthermore, the homogeneity test of the two groups has the same variance (homogeneity). In conclusion, the average pretest posttest results have increased, and the use of go-pong teaching aids to improve the cognitive aspects of table tennis students at SMPN 1 Juwana is significantly effective. Recommendations for teachers and schools can make this app a way to improve ping-pong learning outcomes and for students to increase the perceived value of ping-pong equipment.

Keywords: Cognitive, Go-Pong Media, Table Tennis Learning.

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Jumlah siswa kelas VIII SMPN 1 Juwana sebanyak 289 siswa yang diambil sampelnya dengan teknik intensional sampling. Sampel 58 siswa. Alat tes menggunakan angket kognitif. Hasil uji normalitas pretest kelas kontrol 0,144 dan kelas eksperimen 0,150 berdistribusi normal dengan nilai t tabel 0,162 sedangkan normalitas posttest kelas kontrol 0,150 dan kelas nyata 0,162. Solusinya adalah 0,156 berdistribusi normal dengan nilai t-tabel 0,162. Selanjutnya uji homogenitas kedua kelompok memiliki varians (homogenitas) yang sama. Kesimpulannya, rata-rata hasil pretest posttest mengalami peningkatan, dan penggunaan alat peraga go-pong untuk meningkatkan aspek kognitif siswa tenis meja di SMPN 1 Juwana efektif signifikan. Rekomendasi untuk guru dan sekolah dapat menjadikan aplikasi ini sebagai cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran ping-pong dan bagi siswa untuk meningkatkan nilai yang dirasakan dari peralatan ping-pong.

Kata kunci : Kognitif, Media Go-Pong, Pembelajaran Tenis Meja.

PENDAHULUAN

Menurut Sistem Pendidikan Nasional (UU.3 Tahun 2005), Pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, keluhuran budi, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Komunikasi adalah upaya dalam mewujudkan suasana yang menyenangkan atau proses pendidikan agar peserta didik dapat secara aktif mewujudkan potensi dirinya dan orang-orang di sekitarnya (Indriyani, 2022:3).

Pendidikan yang dengan bantuan aktivitas fisik tertentu mengembangkan dan meningkatkan 3 bidang: kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran PJOK lebih dari sekedar mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Namun dalam pembelajaran ini, guru diharapkan mampu memaksimalkan potensi dirinya yang dimiliki siswa (Sutapa, 2020).

Materi pembelajaran meliputi tenis meja yang pelaksanaannya berupa meja dengan panjang dan lebar tertentu, dengan jaring sebagai elemen pembatas antara kedua sisi lapangan permainan. SMP N 1 JUWANA kelas 8b dan 8d Materi tersedia di awal semester dan bagian praktikum di tengah semester. Selain itu, ada sekolah yang memberikan materi saat praktek langsung. Hal ini menyebabkan teknik dasar tenis meja tidak dijelaskan terlebih dahulu kepada siswa karena harus berlatih secara langsung. Kriteria minimal kesempurnaan siswa dicapai dengan kehadiran siswa pada saat bermain tenis meja, terlepas dari pengetahuan siswa terhadap materi tersebut. Go Pong App merupakan app handphone dengan fitur untuk mempelajari teknik tenis meja. App ini bisa di unduh di playstore.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan terkait penggunaan multimedia oleh guru pendidikan jasmani, yang dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Kebutuhan akan media pembelajaran mempunyai makna prediktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Karena tidak hanya guru atau pelatih yang aktif, siswa juga merupakan objek pembelajaran yang aktif dan dapat membantu guru dan siswa dalam memfasilitasi pembelajaran tenis meja. 2) Perlu menggunakan media yang dapat membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran tenis meja.

Karena permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik “Efektivitas Lingkungan Pembelajaran Go-Pong Terhadap Peningkatan Tingkat Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Tenis Meja Di SMP NEGERI 1 JUWANA”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan memiliki desain penelitian eksperimen semu. Populasi siswa kelas VIII SMPN 1 Juwana yang berjumlah 289 siswa diambil sampelnya teknik purposive sampling. Sampel sebanyak 58 siswa. Alat tes menggunakan angket kognitif ..

TEKNIK ANALISIS DATA

Mengingat sifat datanya, cara sampel berpasangan (mean), std.deviasi, uji normal itas, uji keseragaman, dan uji paired sample t-test dengan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

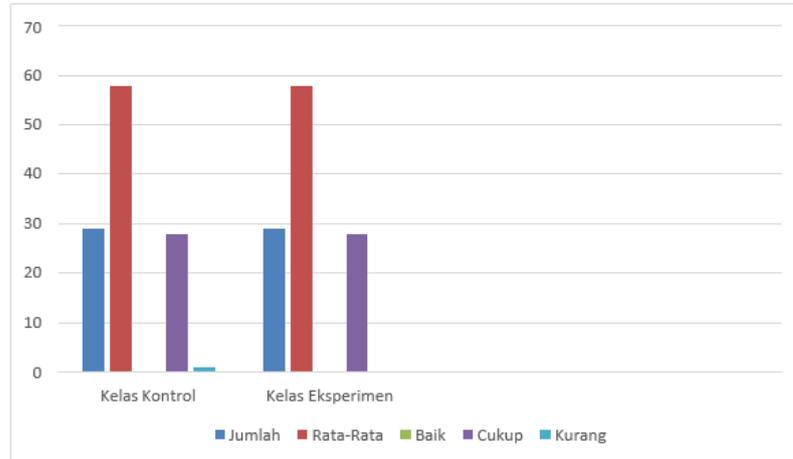
Tabel 4.1 Nilai Rata-Rata *Pretest*

Kelas	Kategori	Jumlah	Rata-Rata
	Kurang		
Kontrol	29 Siswa	1.696	58,4
Eksperimen	29 Siswa	1.682	58

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Berdasarkan hasil tabel tes kognitif kelas komparatif diperoleh hasil pada kategori lebih sedikit yaitu terdapat 1 siswa dan 28 siswa pada kategori cukup memperoleh jumlah data = 1.696, mean = 58,4. Pada saat hasil kelas eksperimen mendapat penilaian Cukup, terdapat 28 siswa dan 1 siswa baik, Jumlah Data Diterima = 1.682, Rata-Rata = 58.

Gambar 4.1 Grafik Pretest



Sumber : Hasil Penelitian (2022)

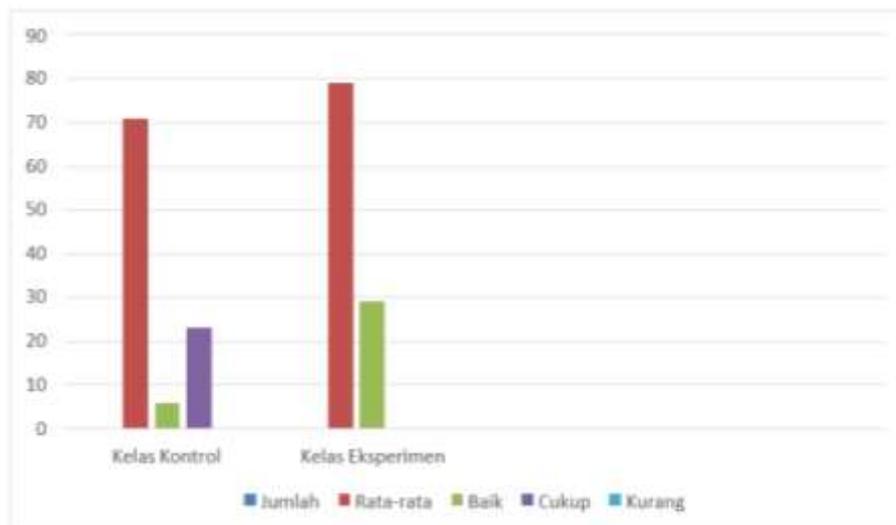
Tabel 4.2 Nilai Rata-Rata Postest

Kelas	Kategori	Jumlah	Rata-Rata
	Kurang		
Kontrol	29 Siswa	2.056	71
Eksperimen	29 Siswa	2.298	79

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Berdasarkan hasil tes kognitif kelas pembandingan terdapat 6 siswa dengan nilai kategori “baik” dan 23 siswa pada kategori “cukup”. Hasil fabric diperoleh total = 2,056, mean = 71. Sedangkan hasil kelas eksperimen dinilai baik, terdapat 29 siswa, total = 2298, mean = 79. Berikut grafik batang hasil post test dari kelas kontrol dan eksperimen.

Gambar 4.2 Grafik Postest



Sumber : Hasil Penelitian (2022)

PEMBAHASAN

Berdasarkan data postes pembelajaran tenis meja kelas kontrol setelah diberikan perlakuan media go-pong, tingkat kognitif siswa meningkat dari 58,4 menjadi 71 yaitu peningkatan sebesar 12,6, sedangkan tingkat kognitif siswa pada kelas eksperimen. kelas meningkat dari 58 menjadi 79, terjadi peningkatan sebesar 21. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan lingkungan go-pong saat belajar tenis meja dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. .

Fakta di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran go pong berpengaruh terhadap tingkat kognitif pembelajaran tenis meja siswa di SMP Negeri 1 Juwana. Dengan memberikan media go pong di dalam kelas untuk belajar tenis meja, siswa dapat lebih memahami sejarah tenis meja, teknik dasar tenis meja, video, peraturan permainan, soal latihan, perlengkapan tenis meja, sehingga siswa dapat belajar menguasainya. penggunaan tenis meja. Multimedia khususnya app Android pada media go-pong pendidikan jasmani, materi tenis meja. Hal ini memberikan siswa pemahaman yang lebih aktif tentang tenis meja dan meningkatkan aspek kognitif siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran go-pong berpengaruh terhadap peningkatan aspek kognitif siswa pada pembelajaran tenis meja di SMP Negeri 1 Juwana. Penelitian ini didukung oleh penelitian Arga Fitria dan Dony Adrijanto (2016) dengan judul Pengaruh Media Audiovisual terhadap Service Learning Hand dan Backhand dalam Hasil Belajar Service Pada Permainan Tenis Meja (Studi pada Kelas X-1 dan X-5 SMA Negeri 3). Pameksan) mendukung)". Hasil penelitian ini merupakan hasil uji statistik uji

Mann-Whitney U dengan data normal semua item tes. Disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain penerapan audiovisual media siswa SMA Negeri 3 Pameksan kelas X-1 dan X-5 berpengaruh signifikan dalam pembelajaran servis backhand dan backhand tenis meja melalui hasil tes kelompok servis kontrol dan kelompok eksperimen yang sebelumnya ditetapkan sebagai subjek penelitian ini. .

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penggunaan media app go-pong diketahui dapat meningkatkan perspektif kognitif. Sedangkan pada uji homogenitas Fhitung 1,632 dan Fhitung 0,99 Ftab 1,84 hasil semua sampel varians yang sama (homogen).

App Go Pong akan digunakan pada tahun ajaran 2021/2022 untuk siswa kelas VIII B SMPN 1 Juwana karena app ini dapat meningkatkan aspek kognitif pembelajaran tenis meja. Dari sini dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif pembelajaran tenis meja melalui app Go-Pong mengalami peningkatan. faktanya pencapaian kemampuan belajar dalam pembelajaran tenis meja tahun ajaran 2021/2022 siswa kelas VIII B SMPN 1 Juwana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indonesia. (2005). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3 TENTANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL*.
- Sutapa. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh dengan Daring Selama Pandemi COVID-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)*. Publish Ah, 19–29.
- UU. RI. (2005). sistem keolahragaan nasional. *Departemen Pendidikan Nasional*, 1–46.