

## Go Pong: Media Pembelajaran Teknik Dasar Tenis Meja Berbasis Android

Irfan Dita Pratama<sup>1</sup>, Tubagus Herlambang<sup>2</sup>, Buyung Kusumawardhana<sup>3</sup>, Ibnu Fatkhu Royana<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas PGRI Semarang  
Email penulis pertama: ditairfan3@gmail.com

### Abstract

This research used development research which was Research and Development (R&D) with 8 stages. The subject of this study was the eighth grade students of Junior High School of 1 Juwana. The data analysis techniques used were test and non-test techniques in the form of interview, observation, questionnaire, and documentation. The results showed the effectiveness test of Go Pong media on learning outcomes that obtained an *n-gain* index was 0.486 and 0.374 with moderate criteria. While learning outcomes used book got the results 0.263 and 0.07 with moderate criteria. The percentage of Go Pong media completeness was superior at 60% while using books was only 40%. The conclusion of this study is that Go Pong media is very effective to be used for learning compared to book media.

**Keywords:** learning outcomes, Go Pong media, basic techniques of table tennis.

### Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan 8 tahap. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwana. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan uji keefektifan media Go Pong terhadap hasil belajar yang memperoleh indeks *n-gain* sebesar 0,486 dan 0,374 dengan kriteria sedang. Sedangkan hasil belajar menggunakan buku mendapatkan hasil 0,263 dan 0,07 dengan kriteria sedang. Presentase ketuntasan media Go Pong lebih unggul yaitu 60% sedangkan memakai buku hanya 40%. Simpulan penelitian adalah media Go Pong sangat efektif digunakan untuk pembelajaran dibandingkan menggunakan media buku.

**Kata kunci:** hasil belajar, media Go Pong, teknik dasar tenis meja.

---

### History

---

*Received 2019-12-10, Revised 2020-01-18, Accepted 2020-01-29*

---

Pembelajaran tenis meja adalah salah satu materi yang pelaksanaannya berada di sebuah meja dengan panjang dan lebar tertentu dengan net sebagai pemisah antara dua sisi bidang permainan. Menurut observasi peneliti, pembelajaran tenis meja sudah diterapkan dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Juwana. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya seadanya, yaitu buku dan video pembelajaran tenis meja. Buku yang digunakan dalam pembelajaran hanya berasal dari buku guru dan buku siswa yang disediakan dari sekolah. Sumber buku lain yang membahas tentang teknik tenis meja tidak disediakan oleh sekolah. Sedangkan video pembelajaran hanya ditayangkan video tenis meja yang berdurasi 5-10 menit dan tidak dijelaskan bagaimana teknik dasar tenis meja yang benar. Video pembelajaran tidak ditayangkan setiap pembelajaran melainkan satu bulan sekali penayangan video, karena video yang ditayangkan hanya terbatas dan sifatnya mengulang. Dari sarana yang digunakan saat

pembelajaran berupa meja yang tidak layak pakai. Jumlah meja yang digunakan hanya satu dan tidak mencukupi untuk semua siswa kelas VIII. Bukan hanya meja yang jumlahnya satu tetapi meja yang digunakan sudah retak, tidak kokoh, dan mudah lapuk karena terkena sinar matahari maupun hujan. Prasarana meja yang digunakan dalam pembelajaran masih berada di luar ruangan, sehingga menghambat pembelajaran siswa jika hujan turun ataupun panas sinar matahari. Tidak terdapat ruangan khusus yang digunakan untuk pembelajaran tenis meja. Segi guru, peneliti melihat bahwa guru kurang mempersiapkan diri saat menjelaskan teknik tenis dasar, sehingga guru sering lupa ataupun salah saat mempraktikkan gerakan di depan siswa. Guru hanya memahami teori teknik dasar tenis meja tetapi saat mempraktikkan masih terdapat kesalahan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Dari beberapa permasalahan diatas, peneliti mencoba untuk berinovasi dan mengembangkan aplikasi yang bernama “Go Pong”. Aplikasi “Go Pong” adalah salah satu inovasi aplikasi pembelajaran tenis meja berbasis android yang memiliki ciri khas berupa pembelajaran mengenai teknik tenis meja. Aplikasi yang akan dibuat dengan berbasis android dan dapat diunduh di dalam playstore. *Playstore* merupakan aplikasi bawaan dari android dan aplikasi *playstore* ini merupakan aplikasi tempat mengunduh semua aplikasi-aplikasi berbasis android. Aplikasi ini bertujuan agar siswa memahami materi tenis meja, minat belajar siswa, serta sarana dan prasarana tidak membebankan. Penelitian tersebut sudah dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Didik Cahyono (2014) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama”. Simpulan dari penelitian tersebut membahas tentang pengembangan produk multimedia pembelajaran tenis meja yang layak dipakai dan berkriteria baik.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan bagaimana keefektifan media Go-Pong terhadap materi teknik dasar tenis meja. Sedangkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media media Go-Pong terhadap materi teknik dasar tenis meja dan menguji keefektifan media Go-Pong terhadap materi teknik dasar tenis meja.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Populasi penelitian ialah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwana. Sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus sampai September 2019. Pada penelitian ini,

Teknik analisis data yang digunakan dalam tes adalah uji normalitas. Dihitung menggunakan rumus uji *Lilliefors* yaitu  $H_0$  : Distribusi populasi normal, jika probabilitas  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.,  $H_a$  : Distribusi populasi tidak normal, jika probabilitas  $\leq 0,05$ ,  $H_0$  ditolak. Uji t-tes digunakan untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Uji *n-gain*, kriteria peningkatan hasil belajar interval koefisien kriteria  $N-gain < 0,3$  Rendah  $0,3 \leq N-gain < 0,7$  Sedang  $N-gain \geq 0,7$  Tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran teknik dasar tenis meja berbasis android Go Pong di SMP Negeri 1 Juwana. Pengembangan media pembelajaran berbasis android Go Pong melalui beberapa tahapan antara lain potensi masalah, mengumpulkan data berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan guru, desain media permainan monopoli, validasi media Go Pong revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Penilaian kelayakan dilakukan oleh: (1) ahli media ialah Aris Tri Jaka Harjanta, S.Kom., M.Kom., dan (2) ahli materi ialah Ibnu Fatkhu R, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis android Go Pong*

Penilai	Persentase Penilaian	Kriteria
Ahli Media	66%	Layak
Ahli Materi	73%	Layak

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android Go Pong yang dikembangkan mendapat presentase 66% masuk dalam kriteria Layak dari ahli media, dan perolehan presentase dari ahli materi 73% masuk dalam kriteria Layak. Selain memberikan penilaian kedua ahli tersebut juga memberikan saran perbaikan.

Keefektifan pengguna media pembelajaran berbasis android Go Pong dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang terdiri atas nilai *pretest* dan *posttest* pada skala kecil (buku dan media) dan skala besar (buku dan media). Uji keefektifan media menggunakan uji *t* dan *n-gain*. Berikut adalah tabel uji-*t* dan uji *n-gain*.

Tabel 2. Hasil uji t

Kelas	Buku $t_{hitung}$	Go Pong $t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Skala Kecil	0,623 Rata 68	3,597 Rata 81	2,571
Skala Besar	4,690 Rata 62	8,311 Rata 76	2,048

Tabel 3. Hasil uji *n-gain*

Kelas	Buku n-gain	Go Pong n-gain	Kriteria
Skala Kecil	0,07	0,486	Sedang (Buku) Sedang (Go Pong)
Skala Besar	0,263	0,374	Sedang (Buku) Sedang (Go Pong)

Berdasarkan tabel 1, hasil dari uji t atau peningkatan hasil siswa yang menggunakan media buku dengan media Go Pong sangat berbeda. Dari sakala kecil yang memiliki rata rata 68 meningkat menjadi 81, selain itu dari uji skala besar mendapatkan nilai dari 62 menjadi 76. Selanjutnya dari uji n-gain adanya peningkatan hasil, sama sama kriteria sedang tetapi hasilnya berbeda. Dari skala kecil 0,07 menjadi 0,486 dan skala besar dari 0,263 menjadi 0,374. Adanya peningkatan yang pesat antara media buku dan media Go Pong. Diperkuat lagi dengan adanya penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk mobile learning dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli media 3,8 dan ahli materi 4,3 dengan kategori “sangat baik”. (2) keefektifan produk dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar mencapai angka rerata skor pretest 65,46 dan posttest sebesar 79,53. Simpulan dari penelitian diatas membahas tentang pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA yang layak dipakai dalam pembelajaran dan berkriteria sangat baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diambil simpulan yaitu pengembangan media pembelajaran teknik dasar tenis meja berbasis android Go Pong di SMP Negeri 1 Juwana mengadopsi 8 langkah tahapan pengembangan, media pembelajaran teknik dasar tenis meja berbasis android Go Pong di SMP Negeri 1 Juwana telah memenuhi kriteria layak digunakan pada pembelajaran di kelas. Media pembelajaran teknik dasar tenis meja berbasis android Go Pong terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Juwana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ath-Thoriq, A. 2013. “Pengembangan Permainan Tenis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Atas”. Journal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Cahyono, D. 2014. “Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Pencak Silat Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama”. Tesis. Semarang: Program Pascasarjana Unnes.

- Nurwahyuningsih, I. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP". Jurnal. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.