

EFEKTIFITAS GAYA MENGAJAR KOMANDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *FOREHAND PUSH* PERMAINAN TENIS MEJA

DEVI CATUR WINATA

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

STOK Bina Guna Medan

devicatur25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Forehand Push* permainan Tenis Meja melalui gaya mengajar Komando pada siswa kelas V SD Swasta Amal Bakti 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2018. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan yang akan diberikan tindakan berupa gaya mengajar Komando terhadap hasil belajar *Forehand Push*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan teknik *Forehand Push* masih rendah. Dari 25 orang siswa masih terdapat 15 orang atau (60%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 10 orang atau (40%) belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,3. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa secara klasikal sudah meningkat. Dari 25 orang siswa, terdapat 20 orang atau (80%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 orang atau (20%) belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,7, sehingga terdapat kenaikan 25% hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui gaya mengajar Komando dapat meningkatkan hasil belajar *forhand push* pada siswa kelas V SD Swasta Amal Bakti Tahun Ajaran 2018/2019.

KATA KUNCI : Hasil belajar *Forhand Push*, gaya mengajar Komando

THE EFFECTIVENESS OF COMMAND TEACHING STYLE TO INCREASE LEARNING RESULTS *FOREHAND PUSH* TABLE TENNIS GAMES

Abstract

This study aims to determine the increase in learning outcomes *Forehand Push* Table Tennis game through Command teaching style in fifth grade students of Amal Bakti Elementary School in 2018/2019. This research was conducted on July 2018. The object in this study is twenty five fifth grade students consisting of 12 male students and 13 female students who will be given an action in the form of command teaching style towards the learning outcomes of *Forehand Push*. Based on the results of research conducted, student learning outcomes in the first cycle can be seen that the initial ability of students in conducting the *Forehand Push* technique is still low. The result shows that 15 students or (60%) of 25 have achieved mastery learning, while 10 students or (40%) have not achieved mastery learning. The average value of student learning outcomes is 76.3. While in the second cycle, it can be seen that student learning outcomes have classically increased that there are 20 students or (80%) of 25 who have achieved mastery learning, while 5 students or (20%) have not reached mastery learning. The average value of student learning outcomes is 80.7, so there is a 25% increase in learning outcomes from cycle I to cycle II.

Thus, it can be concluded that learning through the command teaching style can improve learning outcomes of forehand push in fifth grade students of Amal Bakti Elementary School in 2018/2019.

Keywords: *Forehand Push learning outcomes, Commando teaching style*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa untuk menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu dibimbing, diberi motivasi untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam kehidupannya.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan, bentuk-bentuk aktivitas fisik yang digunakan oleh siswa adalah bentuk gerak olahraga, sehingga kurikulum pendidikan jasmani disekolah memuat cabang-cabang olahraga. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dirancang untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang memudahkan siswa mencapai sasaran belajar, sehingga perlu diperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain : faktor tenaga pengajar, metode pengajaran, media atau alat, dan fasilitas olahraga.

Gayamengajar merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk berinteraksi kepada siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Mengajar pada hakikatnya merupakan upaya yang dilakukan dalam menciptakan situasi belajar kondusif. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat. Menentukan metode pembelajaran yang tepat terletak pada keefektifan proses pembelajaran. Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan. Tidak ada metode pembelajaran yang dianggap ampuh untuk segala situasi. Semua ditentukan pada pertimbangan situasi belajar mengajar yang relevan.

Dari hasil survei yang dilakukan di SD Swasta Amal Bakti, siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran tenis meja karena mereka berpendapat bahwa pelajaran tenis meja tersebut kurang menarik dan membosankan. Motivasi yang terlihat dari dalam diri siswa tersebut sangat kurang untuk mengikuti pelajaran tenis meja.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka gaya mengajar komando diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar *forehand push*. Pada kenyataannya siswa SD masih sangat membutuhkan bantuan dan komando dari guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan materi tenis meja dengan teknik *forehand push*. Di samping siswa membutuhkan perhatian ekstra, siswa juga sangat

membutuhkan komando dari guru untuk memimpin pembelajaran dengan sangat efektif dalam memberikan suatu pembelajaran yang baru kepada siswa, sehingga penerapan metode atau gaya mengajar komando dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik dan lebih dapat untuk disampaikan kepada siswa, khususnya pada siswa SD Swasta Amal Bakti.

LANDASAN TEORITIS

Hakekat Pendidikan Jasmani

Syah Muhibbin (2010, p. 30) mendefenisikan “Pendidikan adalah tahapan-tahapan bagaimana mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan”. Purwanto (2007, p. 10) mengartikan : “Pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan”.

Menurut Sunarno (2005, p. 1-2) pembelajaran pendidikan jasmani adalah: “sebagai suatu proses sudah barang tentu harus mengembangkan dan menjawab beberapa persoalan yang mendasar sebagai proses interaksi edukatif yang meliputi: 1. Kemana proses tersebut akan diarahkan. 2. Apa yang harus dibahas dalam proses tersebut. 3. Bagaimana cara melakukannya. 4. Bagaimana cara mengetahui berhasil tidaknya proses tersebut. 5. Dalam keadaan gimana. 6. Siapa yang menyelenggarakan/ menyampaikan. 7. Kepada siapa disampaikan/ditunjukkan”.

Hakikat Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010, p. 2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Husdarta (2000, p. 2), “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya”. Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan individu seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan. Seseorang dikatakan belajar apabila orang tersebut melakukan suatu kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku disertai dengan usaha, sehingga dari tidak mampu menjadi mampu melakukannya. Dengan demikian, belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang sama dalam belajar itu membutuhkan kegiatan dan usaha.

Hakekat Tenis Meja

Tenis meja merupakan sebuah permainan yang sederhana. “Tenis meja adalah suatu olahraga raket/bet yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) dan dimainkan oleh empat orang (untuk ganda) kadang orang menyebutnya ping-pong” (Sumarno, dkk, 2003, p. 2.16). Menurut Alek

Kertamanah (2003, p. 52), “Pukulan *push* merupakan pukulan mendorong yang digunakan untuk jarak tengah”. Menurut Achmad Damiri (1991, p. 59), “*Push* adalah teknik memukul bola dengan gerakan mendorong, dengan sikap bet terbuka”. Sedangkan menurut Sutarmin (2007, p. 27), “*Push* adalah gerakan bet gerakan memukul bola yang datang dari arah lawan didorong dengan bet dengan posisi bet terbuka”. Jadi dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan *push* merupakan pukulan mendorong dengan posisi bet terbuka yang digunakan untuk pukulan jarak tengah.

Adapun teknik dari *forehandpush* antarlain:1) Kaki kiri berada di depan, badan menyerong ke kanan sekitar 45 derajat, lalu lutut ditekukkan.2) Bet berada di samping badan sedikit ke belakang, kepala bet menghadap tanah dengan lengan ke bawah.3) Saat bola menuju arah pemain, lengan diayunkan ke depan dengan menggesekkan dibagian belakang bola untuk bola kosong dan di bagian bawah untuk bola isi.4) Pergelangan tangan ikut membantu menggesek bola ke atas, sehingga bet berhenti di samping kiri atas kepala.



Gambar1. Rangkaian Gerakan *Forhandpush*
(Sumber Sutarmin, 2007, p. 10)

Hakikat Gaya Mengajar Komando (*Command Style*)

Husdarta (2008, p. 22) mengemukakan bahwa “Gaya mengajar merupakan interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar agar materi yang disajikan dapat terserap oleh siswa”. Pendapat lain tentang gaya mengajar yang dikembangkan Brotosuryo (2010, p. 220) “Yaitu sebagai upaya menjembatani antara pokok bahasa dan belajar. Gaya mengajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses kegiatan di sekolah. Gaya mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Memilih gaya mengajar yang tepat membuat interaksi yang lazim antara guru dan siswa yang menghasilkan pencapaian hasil belajar yang optimal”.

Metode mengajar gaya komando adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru untuk memajukan proses pembelajaran siswa sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Mahendra (2012, p. 34), “Metode mengajar gaya komando adalah pendekatan mengajar yang paling bergantung pada guru”. Dengan demikian guru mempersiapkan semua aspek pengajaran, sedangkan siswa sepenuhnya menjadi pengikut apa yang diperintahkan guru. Guru bertanggung jawab terhadap pengajaran dan memantau kemajuan belajar.

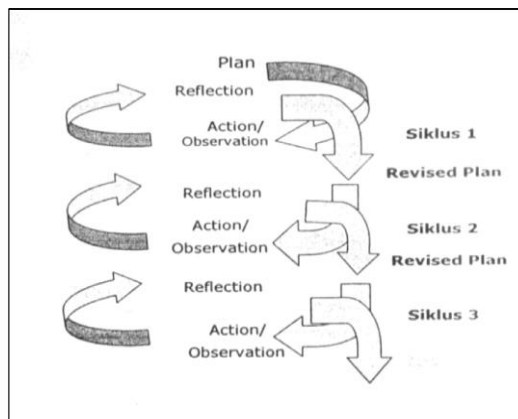
METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Amal Bakti Medan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2018, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus yang ada di sekolah.

Disain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*)



Gambar 2 Disain Penelitian
Kristiyanto (2010, p. 19)

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa lembar penilaian portofolio tes hasil belajar siklus I dan II. Tes hasil belajar tersebut diberikan setelah pengajaran melalui gaya mengajar Komando. Dalam tes ini siswa diminta untuk melakukan gerakan *forehand push* dalam permainan Tenis Meja (sikap kaki, sikap badan, dan sikap tangan) dan dinilai pada setiap proses pelaksanaan rangkaian teknik *forehand push* yang dilakukan siswa.

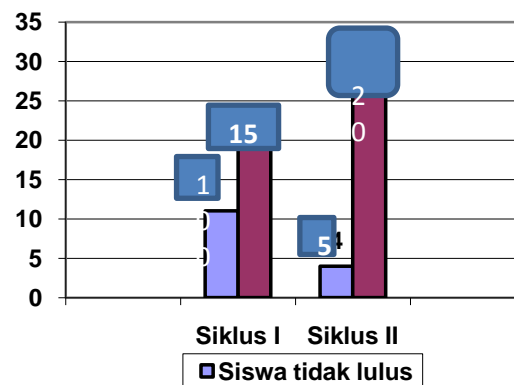
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dengan 20 siswa yang lulus atau sebesar 80% dari jumlah keseluruhan siswa dalam mengikuti pembelajaran *Forehand Push* dengan gaya mengajar Komando dan kolaborator telah dapat menyimpulkan bahwa penerapan gaya mengajar Komando dapat meningkatkan hasil belajar *Forehand Push*.

Tabel 1 Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Nilai kelulusan	Siklus 1		Siklus 2	
			F	%	F	%
1.	Lulus	>74	15	60	20	80
2.	Tidak lulus	<75	10	40	5	20
3.	Σ		25	100	25	100

Tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 siswa yang lulus sebanyak 15 orang atau (60%) siswa dan yang tidak lulus sebanyak 10 orang atau (40%) siswa, pada siklus 2 terlihat peningkatan yang signifikan jumlah siswa yang lulus berjumlah 20 orang atau (80%) dan siswa yang tidak lulus berjumlah 5 orang atau (20%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar *Forehand Push* dilihat dari siklus 1 yang dibandingkan dengan siklus 2. Lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram histogram berikut ini:



Gambar 3 Histogram perbandingan Siklus I dan Siklus II *Forehand Push*

Berdasarkan data di atas dapat dikatakan penelitian berhenti sampai disini dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena permasalahan yang ada sudah terjawab melalui penelitian penerapan gaya mengajar komando dalam meningkatkan hasil belajar *Forehand Push* pada Permainan Tenis Meja.

Penelitian ini dianggap berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal inilah yang menjadi indikator keberhasilan penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran dengan gaya mengajar komando mengalami peningkatan dari sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa:

Adanya peningkatan hasil belajar pada siswa melalui gaya mengajar Komando Pada materi Tenis Meja *Forehand Push* pada siswa kelas V SD Swasta Amali Medan. Pada siklus I siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran *forehand push* pada permainan Tenis Meja. Sesuai dengan refleksi, dengan nilai rata-rata kelas pembelajaran *forehand push* pada Tenis Meja adalah 76,3 dengan persentase ketuntasan sebesar 60% siswa yang lulus dan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 80,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 80%, sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar pada siklus II.

Saran

Saran-saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Guru pendidikan jasmani harus lebih kreatif apabila mengalami kesulitan dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang.
2. Guru diharapkan mendesain berbagai macam model-model pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa tidak jenuh.
3. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan jasmani perlu dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran
4. Proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan keadaan siswa di sekolah agar dapat menunjang siswa untuk mengerti dan menguasai apa yang disampaikan oleh guru.
5. Guru bisa mengaplikasikan metode pembelajaran pendidikan jasmani dengan pembelajarannya yang lebih bervariasi sebagai salah satu pendekatan dalam mengajar agar siswa tidak bosan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*. Sebelas Maret University Press.
- Giri Verianti, Bangbang Samsudar (2009). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Untuk Siswa SMP-Mts Kelas VII*.
- Hamalik, Oemar (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Mustika Bandung.
- Icuk Sugiarto (2002). *Tenis Meja*. Jakarta: CV Setyaki Eka Anugrah. PBSI Pengda DKI Jakarta.
- Muska Mosston, Sara Ashworth (2008). *Teaching Physical Education*. First Edition Spectrum Teaching and Learning Institute.
- Syahri Alhusin (2007). *Gemar Bermain Tennis Meja*. Surakarta: CV Seti-Aji Surakarta.