

## **PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN *RETURN BOARD* BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA MATERI *FOREHAND* TENIS MEJA KHUSUS PEMULA**

**Bernabas Wani<sup>1</sup>, Robertus Lili Bile<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti  
Email: bernabas.wani@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk alat bantu latihan *return board* berbasis budaya lokal. dan membantu siswa dan guru olahraga dalam meningkatkan kemampuan pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan R & D yang telah dikembangkan oleh Tapo menurut Bold and Gald. Desain penelitian terdiri dari tujuh langkah, yaitu (1) Penelitian produk yang telah ada (studi literatur dan penelitian lapangan). (2) Perencanaan pengembangan produk. (3) Pengujian internal desain (validasi ahli) ke-1. (4) Revisi produk ke-1. (5) Pengujian internal desain (validasi ahli). (6) Revisi produk ke-2. (7) Produk akhir. Tempat dan subyek penelitian yaitu siswa SMP Citra Bakti Kelas VIII. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen angket, dokumentasi, pedoman observasi dan video penggunaan produk yang digunakan oleh ahli pada tahap validasi pertama dan kedua. Analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini : (1) produk pengembangan alat bantu latihan *return board* berbasis budaya lokal dapat digunakan sebagai sarana latihan bagi siswa disekolah. (2) produk alat bantu latihan *return board* dapat digunakan sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam berlatih pukulan *forehand*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pengembangan ini layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Return Board, Tenis Meja, Pukulan *Forehand*, Budaya Lokal

### **Abstract**

*The research aimed to find out a product as a exercise tools return board basic on local culture and help students and exercise teachers in increasing the capable of forehana in the table ball playing. The research method using by research and development which developed by Bold and Gald. Research design consisting of (1) product research ( literatur study) (2) the planning of product develop, (3) internal design tested ( fisrt validator). (4) first product revise. (5) internal design tested (validator). (6) second product revise. (7) final product. Placed and subject of the research were class VIII Junior High School of Citra Bakti. Product validation has been done by three validators there are material validator, media validator, and desidn validator. The data was collected used by instrument,documentation, observation, and using product video which that used by validator on the first and second validators. Data analyzedwas used analisis descriptive qualitative and quantitative technique. The research result aabove showed that (1) develop product of return board exercise tools based on the local culture could be used as exercise tool for students in the school. (2) develop product of return board exercise tool could be used as a tools for giving the motivation for*

*students in doing the exercise of forehand. Thus, it could be concluded that this develop media could be used.*

**Keywords:** *return board, table ball palying, Forehand heat, local culture.*

## **PENDAHULUAN**

Tenis meja adalah sebuah cabang olahraga yang sangat populer baik sebagai olahraga kesehatan, olahraga rekreasi, olahraga prestasi maupun olahraga Pendidikan. Tennis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari khususnya oleh kaum pria (Dewi permatasari, 2017). Permainan tennis meja merupakan cabang olahraga yang cukup populer (Safari, 2009). Sedangkan menurut Margajaya, (2008) mengemukakan tennis meja dapat diartikan sebagai permainan yang menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola, serta bola yang dipukul harus melewati net yang dipasang dibagian tengah lapangan pada meja. Menurut Wani Bernabas., (2020), menyatakan tennis meja adalah suatu permainan yang dimainkan oleh satu team atau individu yang terdiri dari dua orang pemain dalam satu team serta individu dengan tujuan mendapatkan poin.

Dari pernyataan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tennis meja adalah suatu permainan yang dilakukan oleh dua regu yang saling berlawanan dengan tujuan mematikan bola pada lapangan lawan dan yang terdiri dari nomor yang dipertandingkan adalah tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri serta ganda campuran.

Mata pelajaran penjas yang dilaksanakan di satuan pendidikan sekolah menengah pertama dapat mempercepat bagi pengelola pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia yang siap untuk menghadapi tantangan arus zaman dan globalisasi IPTEK yang kian cepat yaitu kualitas pendidikan yang tidak hanya mampun dibidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas dibidang keterampilan beserta sehat jasmani dan rohani. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Teguh Santoso, (2016) dengan judul Penerapan Hasil Penelitian Pengembangan Alat *Bantu Return Board* Dalam Mendukung Pembelajaran Tennis Meja Ramah Anak.

Hasilnya menunjukkan alat bantu Return Board dapat membantu siswa akan lebih leluasa mengeksplor dirinya dalam melakukan permainan tenis meja. Dan penelitian yang dilakukan oleh Teguh Santoso, (2016) yang berjudul Pengembangan Alat Bantu Return Board Untuk Forehand Topspin Tenis Meja dengan hasil yang ditemukan adalah produk pengembangan alat bantu return board dapat digunakan untuk meningkatkan pukulan forehand topspin tenis meja pada atlet pemula dengan akurasi efektifitasnya adalah 53% dan kelompok lanjutan memiliki efektifitas 32%. Hal ini Setiap pelaku pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mengembangkan ranah tersebut seorang guru sudah waktunya mampu menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang bermutu dan menarik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Pertama yang bertujuan untuk mengetahui apakah sudah ada media latihan return board untuk meningkatkan kemampuan dalam permainan tenis meja, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa semua sekolah belum mempunyai alat bantu untuk meningkatkan pukulan *fore hand* tenis meja. Kondisi ini terjadi karena guru kurang menguasai gerakan teknik dasar dalam materi Tenis Meja. Peneliti menilai bahwa pembelajaran penjasorkes pada materi tenis meja masih membutuhkan sumber belajar dalam bentuk media latihan yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat membantu proses belajar sehingga dapat memberikan motivasi pada siswa untuk belajar efektif, menarik, mudah dan menyenangkan, dengan demikian sangat diperlukan media latihan *return board*. Untuk itu peneliti perlu mengembangkan media latihan *Return Board* tenis meja untuk meningkatkan kemampuan pukulan *forehand* yang sesuai dengan kondisi lingkungan dimana peneliti melakukan penelitian yang sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada.

***Return Board adalah media alat bantu yang dikembangkan agar membantu para guru atau pelatih dalam meningkatkan pukulan forehand bagi peserta didik, dengan ukurannya adalah papan berbentuk persegi panjang 80 cm dan lebar 40 cm***

*yang ditaro pada tiang berbentuk segi tiga dengan ketinggian 120 cm yang sesuai dengan tinggi posisi pukulan bat lawan serta tingkat kemiringan sesuai dengan kebutuhan pelatih, guru dan atlet (Teguh Santoso, 2016).* *Return Boar* yang dikembangkan disini adalah *return board* yang sesuai dengan karakteristik daerah yang berbasis budaya lokal setempat dengan mengedepankan peralatan yang mudah didapat dan mudah untuk dibawa serta mempunyai indikator praktis dan menyenangkan bagi peserta didik yang menggunakannya.

Alex Kertamanah, (2000) mengemukakan budaya sebagai pemograman kolektif atas pikiran yang membedakan anggota suatu kategorisasi orang dari kategori lainnya. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa budaya adalah sesuatu tradisi yang dilakukan berulang-ulang menjadi suatu kebiasaan di daerah tertentu. Budaya erat kaitannya dengan kehidupan lokal masyarakat di suatu daerah. Budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat. Ciri khas yang dimaksud dapat berupa nilai-nilai agama, adat istiadat, kebiasaan-kebiasaan, petuah-petuah nenek moyang dan lain-lain.

Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu, belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya (Sardjiyo dan Pannen, 2005). Belajar tentang budaya menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Selanjutnya, belajar dengan budaya terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai suatu cara atau metode untuk mempelajari suatu mata pelajaran tertentu. Pembelajaran berbasis budaya berusaha mengintegrasikan sistem pengetahuan asli (lokal) dan pengetahuan budaya luar negeri di sekitar topik-topik atau materi pelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari dan sekaligus juga untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokalnya (Stephen, 2000). Dalam pengembangan alat bantu *Return Board* berbasis budaya lokal ini dikembangkan dengan alat dan bahan yang diperoleh dengan mudah dan sesuai dengan kondisi dan situasi pada lokasi tersebut, serta tetap mengedepankan prinsip yang sederhana, bisa di bawa kemana-mana dan tepat guna. Hubungan antara alat bantu *Return Board* dengan budaya lokal adalah

terletak pada media yang dikembangkan yaitu berupa bahan-bahan yang dapat diperoleh disekitar lingkungan belajar anak seperti papan, tripleks dan besi penopang.

Produk yang diharapkan dari pengembangan ini adalah berupa media atau alat bantu yang dapat melatih pukulan *forehand* pada siswa SMP Citra Bakti Ngada. Produk ini adalah sebuah bentuk media *return board*, yang terbuat dari papan atau viber yang nantinya dapat memantulkan bola pada saat dipukul menggunakan pukulan *forehand*. Papan pemantul ini nantinya akan berporos pada sebuah pengait yang dikaitkan di meja tenis meja. Bentuk latihannya adalah siswa akan melakukan pukulan *forehand* secara terus menerus dengan alat bantu latihan *return board* tersebut. Sehingga dengan *return board* tersebut, pada saat siswa mulai kelelahan tetap dapat memukul dengan sudut yang konstan dan Sebagai media latihan *Return board* yang mempunyai tujuan untuk menghindari kerumunan pada saat covid-19 sehingga siswa tetap melakukan latihan walaupun secara mandiri.

## **METODE PENELITIAN**

### **Prosedur pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (research and Development) level 3, yaitu penelitian dan pengembangan produk yang telah ada. Pengembangan dalam penelitian ini berfokus pada pembuatan produk, sehingga langkah-langkah penelitian disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, dan keadaan dilapangan menjadi 7 langkah, yaitu: (1) penelitian produk yang telah ada (studi literatur dan penelitian lapangan), (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengujian internal desain (validasi ahli) ke-1, (4) revisi produk ke-1, (5) pengujian internal desain (validasi ahli) ke-2, (6) revisi produk ke-2, (7) produk akhir (Robertus Lili Bile, 2019).

### **Desain Uji Coba produk**

Desain media latihan disusun secara tertulis dan diberikan kepada para ahli dan satu guru sebagai pengampuh mata pelajaran olahraga untuk melakukan validasi dan

observasi kemudian dievaluasi dan memberikan saran serta masukan. Penelitian ini menggunakan bentuk uji coba terbatas sebanyak dua kali, karena disesuaikan dengan kondisi di lapangan dengan tetap mengikuti protokol covid-19.

#### Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMP Kelas VIII yang berjumlah 4 orang. Juga terdapat 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi yaitu guru matapelajaran Penjasorkes di SMPS Citra Bakti, ahli media dan ahli desain yaitu dosen STKIP Citra Bakti yang memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran dan desain pembelajaran. Keterbatasan subjek karena disesuaikan dengan kondisi di lapangan dengan tetap mengikuti protokol covid-19. Sesuai dengan tahapan penelitian, maka akan dilaksanakan beberapa tahapan proses pengambilan data. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba model di lapangan, yaitu uji coba terbatas 2 kali sebagai akhir dari penelitian. Uji coba pertama dilakukan pada Rabu 01 September 2021. Sedangkan uji coba kedua dilakukan pada Kamis 23 September 2021.

#### Metode dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan tiga bentuk teknik analisis data yaitu: Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan pada data-data penelitian yang bersifat teks berupa komentar, catatan, masukan dan saran dari para ahli olahraga tenis meja dan praktisi olahraga, teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan pada data-data penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, angket skala nilai dan pengukuran indikator yang bersifat angka, skor atau nilai dalam skala penilaian (Arikunto., 2002)

#### **Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa foto, video dan instrumen. Foto dan video digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Instrumen dipakai sebagai alat pengumpul data dari

para ahli sehubungan dengan kritik, saran dan masukan–masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut.

**Tabel 1. Instrumen dari Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di SMP						
2	Materi yang disajikan bersifat aktif, menyenangkan dan autentik						
3	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran						
4	Materi mampu merangsang interaksi dengan siswa						
5	Materi sesuai dengan perkembangan siswa						
6	Kemenarikan media return board						
7	Kemudahan penggunaan media						
8	Memungkinkan siswa untuk melakukan latihan mandiri						

**Tabel 2 . Instrumen dari Ahli Media**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	Kemenarikan bentuk media						
2	Jenis bahan dan ukuran media latihan return board						
3	Keawetan atau ketahanan media latihan return board						
4	Komposisi warna yang ada dalam media latihan return board						
5	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa						
6	Kesesuaian media latihan return board jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, mudah dibawa, mudah dipindahkan)						
7	Kesesuaian media latihan return board jika digunakan untuk siswa SMP						
8	Kelengkapan media latihan						

**Tabel 3 Instrumen dari Ahli Desain**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	Kejelasan sasaran media latihan return board						
2	Media latihan return board yang digunakan sesuai dengan kaidah keilmuan						
3	Kesesuaian media latihan return board dengan sasaran pengguna						
4	Penggunaan media latihan return board sudah tepat						
5	Media yang digunakan sesuai dengan materi						
6	Kejelasan warna pada media latihan						
7	Pemberian umpan balik terhadap hasil uji coba						
8	Kemudahan pemasangan media						
9	Daya minat siswa untuk belajar semakin tinggi						
10	Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri						

**HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Pengembangan Produk Awal**

Pembuatan produk media latihan return board dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Proses desain dimulai dengan menyusun konsep, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media latihan return board, ini adalah terdiri dari alat dan bahan lokal yang mudah diperoleh seperti papan atau viber bekas, cat, tiang tripot, mur dan baut yang nantinya dapat memantulkan bola pada saat dipukul menggunakan pukulan forehand.

### **Hasil uji Coba Produk Awal**

#### **Data Validasi Ahli Pertama**

Proses validasi produk awal yang telah direvisi berdasarkan hasil konsultasi serta saran-saran perbaikan dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain, sehingga menjadi produk awal pengembangan, kemudian divalidasi dengan memberikan produk awal alat bantu latihan return board untuk divalidasi oleh tiga ahli dengan menggunakan instrumen angket penilaian yang telah disediakan dan tervalidasi sebelumnya. Adapun hasil pengisian angket skala nilai validasi produk awal alat bantu latihan return board Oleh tiga ahli.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Dari Ahli Materi Yang Pertama**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di SMP	1	2	3	4	5	5
2	Materi yang disajikan bersifat aktif, menyenangkan dan autentik	1	2	3	4	5	5
3	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5	5
4	Materi mampu merangsang interaksi dengan siswa	1	2	3	4	5	5
5	Materi sesuai dengan perkembangan siswa	1	2	3	4	5	5
6	Kemenarikan media return board	1	2	3	4	5	4
7	Kemudahan penggunaan media	1	2	3	4	5	4
8	Memungkinkan siswa untuk melakukan latihan mandiri	1	2	3	4	5	3

**Tabel 5 . Hasil Penilaian Dari Ahli Media yang pertama**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	Kemenarikan bentuk media	1	2	3	4	5	3
2	Jenis bahan dan ukuran media latihan return board	1	2	3	4	5	4
3	Keawetan atau ketahanan media latihan return board	1	2	3	4	5	3
4	Komposisi warna yang ada dalam media latihan return board	1	2	3	4	5	4
5	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa	1	2	3	4	5	4
6	Kesesuaian media latihan return board jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, mudah dibawa, mudah dipindahkan)	1	2	3	4	5	3
7	Kesesuaian media latihan return board jika digunakan untuk siswa SMP	1	2	3	4	5	2
8	Kelengkapan media latihan	1	2	3	4	5	1

**Tabel 6 Hasil Penilaian Dari Ahli Desain Yang Pertama**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	Kejelasan sasaran media latihan return board	1	2	3	4	5	5
2	Media latihan return board yang digunakan sesuai dengan kaidah keilmuan	1	2	3	4	5	4
3	Kesesuaian media latihan return board dengan sasaran pengguna	1	2	3	4	5	4
4	Penggunaan media latihan return board sudah tepat	1	2	3	4	5	4
5	Media yang digunakan sesuai dengan materi	1	2	3	4	5	5
6	Kejelasan warna pada media latihan	1	2	3	4	5	5
7	Pemberian umpan balik terhadap hasil uji coba	1	2	3	4	5	4
8	Kemudahan pemasangan media	1	2	3	4	5	3
9	Daya minat siswa untuk belajar semakin tinggi	1	2	3	4	5	4
10	Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri	1	2	3	4	5	4

Hasil penilaian validasi pertama dari ketiga ahli (Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Desain) dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

**Tabel 7 Data Hasil Validasi Ahli Produk**

Kode ahli	Nomor pertanyaan										Jumlah
	Ahli materi	1	2	3	4	5	6	8			
Ahli media	1	2	3	4	5	6	8				
Ahli desain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>Hasil penilaian ahli dari angket skala nilai</b>											
Ahli materi	5	5	5	5	5	4	4				33
Ahli media	3	4	3	4	3	3	4				24
Ahli desain	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	42

Perhitungan normatif kategorisasi kesesuaian produk awal yang dikembangkan berdasarkan data hasil validasi ketiga ahli, seperti pada tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 8 Perhitungan Normatif Kategorisasi Kesesuaian Produk Awal**

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$10 < 28$	Kurang Sesuai
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 42$	Cukup sesuai
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$42 \leq X$	Sesuai

Berdasarkan perhitungan Normatif kategori Kesesuaian produk awal di atas, maka distribusi frekuensi penilaian dari ketiga para ahli dapat dibuat seperti pada berikut :

**Tabel 9 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Ahli Produk Awal**

Kode Ahli	Kategori	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Jumlah
Ahli materi	%	50%	25%	25%	100%
Ahli media	%	50%	25%	25%	100%
Ahli desain	%	25%	50%	25%	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 dapat dilihat bahwa penilaian ketiga ahli ( ahli materi, ahli desain, ahli media) terhadap kesesuaian alat bantu latihan returnboard terhadap pukulan forehand pada permainan tenis meja memiliki rata- rata nilai (**33**), berada pada interval ( $20 \leq X < 42$ ), maka dikatakan bahwa alat bantu returnboard terhadap pukulan forehand dalam permainan tenis meja yang dikembangkan **cukup** sesuai sebagai ktivirtas latihan tenismeja dalam pembelajaran PJOK.

#### Analisis Data Saran Perbaikan Ahli Pertama

Observer	Simpulan
<b>Para ahli</b>	Menyederhanakan bentuk dan ukuran alat sehingga lebih praktis Serta alat bantu latihan di usahakan dapat dipasang secara langsung pada meja
	Menyesuaikan ukuran alat latihan agar dapat menambah level tingkatan latihan
	Menyederhanakan bentuk alat latihan agar mudah dibawah atau dipindahkan serta biaya lebih murah dalam proses pembuatan dan tetap menggunakan alat dan bahan yang mudah di dapatkan berbasis budaya lokal
	Detailkan langkah-langkah atau tahapan pembuatan alat, bahan beserta dengan ukurannya
	Lampirkan foto yang detail disetiap tahap pembuatan serta lengkapi dengan video pembuatan dan penggunaan.

### **Hasil validasi kedua**

#### **Data hasil validasi kedua**

Proses validasi produk awal yang ke-2 yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli yang pertama dan saran-saran perbaikan ahli yang dilakukan pada saat validasi ahli yang pertama sehingga, produk awal pengembangan ini kemudian direvisi untuk menjadi produk akhir. Proses pemberian nilai pada saat validasi yang ke-2 peneliti memberikan instrumen angket skala nilai ke tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain. Pemberian nilai terhadap media yang ke-2 merupakan validasi yang terakhir dalam pengembangan produk ini.

**Tabel 10. Hasil Penilaian Dari Ahli Materi Yang Ke-2**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di SMP	1	2	3	4	5	4
2	Materi yang disajikan bersifat aktif, menyenangkan dan autentik	1	2	3	4	5	4
3	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5	5
4	Materi mampu merangsang interaksi dengan siswa	1	2	3	4	5	4
5	Materi sesuai dengan perkembangan siswa	1	2	3	4	5	4
6	Kemenarikan media return board	1	2	3	4	5	4
7	Kemudahan penggunaan media	1	2	3	4	5	4
8	Memungkinkan siswa untuk melakukan latihan mandiri	1	2	3	4	5	5

**Tabel 11. Hasil Penilaian Dari Ahli Media Yang Ke-2**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	Kemenarikan bentuk media	1	2	3	4	5	5
2	Jenis bahan dan ukuran media latihan return board	1	2	3	4	5	4
3	Keawetan atau ketahanan media latihan return board	1	2	3	4	5	5
4	Komposisi warna yang ada dalam media latihan return board	1	2	3	4	5	5
5	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian siswa	1	2	3	4	5	5
6	Kesesuaian media latihan return board jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, mudah dibawa, mudah dipindahkan)	1	2	3	4	5	5
7	Kesesuaian media latihan return board jika digunakan untuk siswa SMP	1	2	3	4	5	5
8	Kelengkapan media latihan	1	2	3	4	5	5

**Tabel 12. Hasil Penilaian Dari Ahli Desain Yang ke-2**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Skor
		SKS	KS	CS	S	SS	
1	Kejelasan sasaran media latihan return board	1	2	3	4	5	5
2	Media latihan return board yang digunakan sesuai dengan kaidah keilmuan	1	2	3	4	5	5

3	Kesesuaian media latihan return board dengan sasaran pengguna	1	2	3	4	5	5
4	Penggunaan media latihan return board sudah tepat	1	2	3	4	5	5
5	Media yang digunakan sesuai dengan materi	1	2	3	4	5	5
6	Kejelasan warna pada media latihan	1	2	3	4	5	4
7	Pemberian umpan balik terhadap hasil uji coba	1	2	3	4	5	4
8	Kemudahan pemasangan media	1	2	3	4	5	5
9	Daya minat siswa untuk belajar semakin tinggi	1	2	3	4	5	5
10	Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri	1	2	3	4	5	5

Hasil validasi ke-2 penilain dari ketiga ahli diatas (Ahli materi, Ahli Media dan Ahli Desain ) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 13. Data Hasil Validasi Ahli Produk Awal yang Ke-2**

Kode ahli	Nomor pertanyaan										Jumlah
	Ahli materi	1	2	3	4	5	6	8			
Ahli media	1	2	3	4	5	6	8				
Ahli desain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Hasil penilaian ahli dari angket skala nilai											
Ahli materi	5	5	5	5	5	4	4				39
Ahli media	5	4	5	5	5	4	5				39
Ahli desain	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48

Perhitungan normatif kategorisasi kesesuaian produk awal yang dikembangkan berdasarkan data hasil validasi ketiga ahli, seperti pada tabel 11 berikut ini:

**Tabel 14. Perhitungan Normatif Kategorisasi Kesesuaian Produk Awal**

<b>Formula</b>	<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$10 < 28$	Kurang Sesuai
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 42$	Cukup sesuai
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$42 \leq X$	Sesuai

Berdasarkan perhitungan Normatif kategori Kesesuaian produk awal di atas, maka distribusi frekuensi penilaian dari ketiga para ahli pada validasi yang ke-2 dapat dibuat seperti pada tabel 12 berikut

**Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Ahli Produk Awal Validasi Ke-2**

Kode Ahli	Kategori	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Jumlah
Ahli materi	%	25%	25%	50%	100%
Ahli media	%	25%	25%	50%	100%
Ahli desain	%	25%	25%	50%	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian ketiga ahli ( ahli materi, ahli desain, ahli media) pada validasi yang ke-2 terhadap kesesuaian alat bantu latihan returnboard terhadap pukulan forehand pada permainan tenis meja memiliki rata- rata nilai (**42**), berada pada interval ( $42 \leq X$ ), maka dikatakan bahwa alat bantu returnboard terhadap pukulan forehand dalam permainan tenis meja yang dikembangkan **sesuai** sebagai aktivitas latihan tenis meja dalam pembelajaran PJOK.

#### **Analisis Data Saran Perbaikan Ahli Kedua**

Berdasarkan saran ahli media pada validasi produk kedua, adapun beberapa analisis data saran perbaikan yang menjadi pedoman perbaikan pada produk kedua adalah sebagai berikut:

Observer	Simpulan
Ahli media	Buatlah buku panduan yang dilengkapi alat dan bahan sertakan dengan video bentuk Latihan Penjelasan secara detail tentang alat dan bahan serta proses perakitan didalam buku pedoman yang dilengkapi dengan video
Ahli desain	Hendaknya dibuat lebih mudah agar didalam pemakaian tidak

	terlalu rumit di dalam pemasangan
	Cat harus merata agar tidak timbul sehingga pantulan bola bagus.

### Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis saran perbaikan parah ahli yang kedua, kemudian dijadikan pedoman untuk produk akhir, adapun hasil revisi produk awal alat bantu latihan return board (validasi ke-2). 1) Pemanfaatan alat bantu latihan return board, Revisi kedua berdasarkan saran perbaikan dari parah ahli, tentang pemanfaatan alat bantu latihan. Dalam hal ini pemanfaatan alat bantu latihan harus lebih jelas yang dituangkan dalam buku pedoman agar tidak membingungkan orang yang menggunakan alat bantu latihan, 2) Lengkapi buku panduan, Dalam buku pedoman keterangan gambar serta proses media harus lebih jelas, mulai dari proses pembuatan sampai dengan penggunaan media latihan. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya pembaca buku pedoman lebih cepat memahami dan tidak membingungkan pembacanya.

### Pembahasan Produk Akhir

Hasil yang diperoleh dari produk akhir yang telah dilaksanakan oleh peneliti adalah (1) produk yang dikembangkan pada kategori sesuai dengan media yang dikembangkan pada indikator materi aktifitas belajar permainan tenis meja pada sekolah menengah pertama, (2) produk ini dikatakan **layak** karena siswa mampu dengan cepat melakukan latihan pukulan forehand dalam permainan tenis meja, (3) produk ini dikatakan sesuai karena sesuai dengan intensitas dan durasi waktu yang ditentukan dalam materi aktifitas belajar permainan tenis meja pada sekolah menengah pertama, (4) produk ini dikatakan sesuai karena mudah dibawa dan mudah untuk melakukan pemasangan dan melakukan permainan dalam latihan forehand tenis meja, (5) produk ini dikatakan baik karena media latihan ini memberikan respon dan adaptasi latihan forehand pada siswa sekolah menengah pertama sesuai dengan indikator pembelajaran aktifitas belajar permainan tenis meja. Model pengembangan Return Board ini berbeda dengan pengembangan Return Board yang

telah ada sebelumnya. Karena memiliki spesifikasi tinggi 50 cm lebar 100 cm dengan posisi diletakan diatas meja agar memudahkan siswa melakukan pemasangan dan pantulan bola pada Return Board disaat latihan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan langkah-langkah dan tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan mulai dari tahap awal sampai pada tahap akhir penelitian, maka simpulan akhir dari penelitian ini adalah produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang dibuat adalah sebuah media latihan *returboard* berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan kemampuan pukulan *forehand* bagi siswa sekolah menengah pertama Citra Bakti Ngada, dengan penyusunan pedoman pembuatan media latihan *Return Board*. Serta produk pengembangan berupa media latihan *ReturnBoard* memenuhi kategori “layak” untuk dipakai atau digunakan sebagai olahraga tenis meja dalam hal pelaksanaan latihan, yang meliputi; kesederhanaan alat media latihan, cara pemasangan alat bantu, dan kemenarikan alat bantu, serta respon dan hasil latihan, berdasarkan uji kelayakan sebanyak dua kali uji coba yang dievaluasi oleh tiga orang observer yaitu: satu orang ahli materi, ahli media dan satu orang ahli desain.

### **SARAN**

Adapun saran untuk pemanfaatan produk pengembangan yang dikembangkan, antara lain sebagai peneliti sangat menyarankan produk pengembangan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif olahraga tenis meja, dan untuk sekolah dapat mengevaluasi lebih lanjut produk pengembangan sehingga produk pengembangan berupa *return board* berbasis budaya lokal ini dapat diperkenalkan kepada siswa dalam rangka meningkatkan motivasi dan semangat terutama untuk olahraga tenis meja.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alex. Kertamanah. (2000). *Teknik Dan Taktik Mahir Permainan Tenis Meja*. PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi Permatasari. (2017). *Buku Pintar Tenis Meja*. Anugerah.

- Margajaya. (2008). *Pengertian Permainan Tenis Meja*. Universitas Terbuka Depdiknas.
- Bile, R. L., & Suharharjana, S. (2019). Efektivitas penggunaan model latihan kebugaran “Bbc Exercise” untuk pemeliharaan kebugaran jasmani mahasiswa. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 3(1), 30-37.
- Safari, I. (2009). Perbandingan Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan Pada Permainan Tenis Meja Antara Yang Langsung Menggunakan Net Dengan Tanpa Menggunakan Net Terlebih Dahulu. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–6.  
<Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Eduhumaniora/Article/View/2731/1780>
- Sardjiyo Dan Pannen. (2005). Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran Dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Jurnal Pendidikan*, 6(2).
- Stephen, S. (2000). *Handbook For Culturally Responsive Science Curriculum*. Native Knowledge Network.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Teguh Santoso. (2016). *Penerapan Hasil Penelitian Pengembangan Alat Bantu Return Board Dalam Mendukung Pembelajaran Tenis Meja Ramah Anak: Prosiding Seminar Nasional Dalam Rangka Dies Ke 36 Universitas Tunas Pembangunan Surakarta*, . 36(1).
- Wani Bernabas. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Arias Materi Teknik Dasar Permainan Tenis Meja Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. P-ISSN 2355-5106 || E-ISSN 2620-6641. *STKIP Citra Bakti. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti.*, 07(01), 84–92.