

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Tiktok terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Servis *Backhand Short* dan *Flick* Bulutangkis Pada Pembelajaran PJOK

Aditya Kusuma Yudha¹, Andhega Wijaya²

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: aditya.20171@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PJOK yang dimana masih menggunakan metode pembelajaran tradisional atau ceramah yang dimana menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa, sehingga menyebabkan siswa mudah bosan serta kesulitan untuk memahami materi pada saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa materi servis *backhand short* dan *flick* pada pembelajaran PJOK di sekolah, dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video tiktok. Desain pada penelitian ini menggunakan *Two-Group Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X-5 dan X-6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, dengan teknik pemilihan sampel cluster random sampling, yang terbagi menjadi X-5 sebagai kelas eksperimen dan X-6 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini menggunakan tes tulis dan tes praktek. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon dan Mann Whitney karena data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas Sebagian data yang didapatkan < 0.05 atau tidak berdistribusi normal, sehingga menggunakan uji Wilcoxon dan Mann whitney. berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis video tiktok pada nilai hasil belajar pengetahuan dan keterampilan, pada nilai pengetahuan terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen ($0.008 < 0.05$). dan untuk nilai keterampilan *backhand short* dan *flick* juga terdapat perbedaan nilai hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, untuk keterampilan *backhand short* mendapatkan ($0.012 < 0.05$) dan untuk keterampilan *backhand flick* mendapatkan ($0.003 < 0.05$). kemudian untuk besar pengaruh media pembelajaran berbeasis video tiktok terhadap nilai pengetahuan yaitu sebesar 50.00%, sedangkan untuk keterampilan *short* dan *flick* mendapatkan presentase sebesar 30.23% untuk keterampilan *short* dan 46.28% untuk keterampilan *flick*.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Tiktok, Backhand Short dan Flick, Hasil Belajar*

Abstract

This research is motivated by the lack of use of learning media in PJOK learning, which still uses traditional learning methods or lectures, which results in learning that is less interesting and less interactive for students, causing students to get bored easily and have difficulty understanding the material during learning. the purpose of this research was conducted to improve the learning outcomes of students in the *backhand short* and *flick* service material in PJOK learning at school, by implementing video-based learning media tiktok. The design in this study used *Two-Group Pretest-Posttest*. The population in this study were students of class X-5 and X-6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, with a cluster random sampling technique, which was divided into X-5 as the experimental class and X-6 as the control class. The research instrument used written tests and practical tests. Data analysis used the Wilcoxon and Mann Whitney tests because the data were not normally distributed. Based on the results of the normality test, some of the data obtained were < 0.05 or not normally distributed, so the Wilcoxon and Mann Whitney tests were used. Based on the results of the data analysis, there was a significant influence of video-based learning media tiktok on the learning outcomes of knowledge and skills, in the knowledge value there was a difference between the control class and the experimental class ($0.008 < 0.05$). and for the value of

backhand short and flick skills there is also a difference in the value of learning outcomes between the control class and the experimental class, for backhand short skills getting ($0.012 < 0.05$) and for backhand flick skills getting ($0.003 < 0.05$). then for the magnitude of the influence of tiktok video-based learning media on knowledge values, it is 50.00%, while for short and flick skills it gets a percentage of 30.23% for short skills and 46.28% for flick skills.

Keywords: *Tiktok, Based Learning Media, Backhand Short and Flick, Learning Outcome*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang sering disebut juga dengan PJOK merupakan mata Pelajaran yang di ajarkan di sekolah maupun perguruan tinggi. Pelajaran PJOK bertujuan untuk membantu siswa mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, baik dari segi fisik, kognitif, maupun sosial-emosional.(Farista, Rizal & Ali M, 2016). Untuk dapat mencapai semua aspek pjok di atas maka peranan seorang guru sangatlah penting dalam pembelajaran pjok.

Seorang guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi memiliki tugas dan kewajiban yaitu membimbing, mengarahkan, dan mengatur peserta didik untuk mencapai tujuan dari PJOK itu sendiri, serta seorang guru juga harus bisa untuk menciptakan suasana pembelajaran pada Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi itu menyenangkan sehingga peserta didik akan antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK (Rubiyatno, 2023). Untuk mencapai tujuan pembelajaran PJOK maka seorang guru harus membuat sebuah inovasi terhadap pembelajaran. menurut Tanjungpura, (2023) Inovasi dalam pembelajaran merupakan faktor penting dalam upaya meningkatkan prestasi belajar. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satu inovasi dalam pembelajaran PJOK yaitu dengan penggunaan teknologi pembelajaran pada proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi telah menciptakan metode pembelajaran baru yang lebih efektif dan efisien Ananda, (2017). Seiring dengan perkembangan teknologi, cara kita belajar juga terus berubah. Dari awalnya hanya mengandalkan guru dan buku, kini kita memiliki berbagai alat bantu belajar digital seperti komputer dan internet. E-learning menjadi salah satu contoh nyata bagaimana teknologi telah mengubah wajah pendidikan. Menurut Ananda, (2017) Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan didorong oleh semangat untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Guru dan siswa menginginkan metode belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Teknologi hadir sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Media pembelajaran, sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi pendidikan, dapat didefinisikan menurut AECT (Association for Educational Communications and Technology) sebagai segala alat atau saluran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Menurut (Junaidi, 2019) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan menarik minat siswa. Menurut (Widodo & Wahyudin, 2018) Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa dengan tujuan agar mereka memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Perkembangan pesat teknologi informasi telah melahirkan konsep e-learning, sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet untuk memberikan akses belajar yang fleksibel dan terjangkau.(Ramdani et al., 2021).

Pertumbuhan pesat e-learning telah menghadirkan berbagai platform, termasuk media sosial, yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Media sosial memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan secara kreatif. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran agama Hindu (Gunawan, 2017).

Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat digunakan dikarenakan Anak-anak muda sekarang sangat suka menonton YouTube dan TikTok. Ternyata, tiktok tidak hanya digunakan untuk menonton video lucu atau musik saja, tetapi banyak sekali video edukasi di

YouTube dan tiktok yang bisa kita tonton untuk belajar. Dengan menonton video-video tersebut, kita dapat menjadi lebih semangat belajar, bisa punya ide-ide kreatif. Jadi, media sosial seperti YouTube dan tiktok itu bisa jadi alat bantu yang bagus untuk belajar (Kamhar & Lestari, 2019). TikTok menjadi platform media sosial yang populer karena memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan berbagi konten video secara kreatif. Fitur utama TikTok adalah kemampuan untuk membuat dan berbagi video pendek yang menarik, sehingga menjadikannya platform yang sangat digemari oleh pengguna, terutama generasi muda (Warini et al., 2020).

TikTok adalah sebuah platform media sosial berbasis video pendek yang berasal dari Tiongkok. Platform ini sangat populer di kalangan Generasi Z, memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video musik pendek dengan mudah. Fitur-fitur menarik di TikTok memungkinkan siswa untuk membuat video yang unik dan kreatif sesuai dengan minat mereka. TikTok memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bersenang-senang melalui pembuatan konten video. (Ramdani et al., 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hutamy et al. (2021), ditemukan bahwa 55,36% media pembelajaran yang diteliti terbukti efektif dan memiliki relevansi dengan materi pembelajaran. Penggunaan TikTok dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang segar dan berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pemanfaatan media sosial TikTok diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan dalam materi servis *backhand short* dan *flick* pada permainan bulu tangkis.

Bulutangkis adalah salah satu jenis olahraga raket yang dapat dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau empat orang (ganda). Dalam permainannya, setiap pemain menggunakan raket untuk memukul shuttlecock melewati net (Nugroho, 2020). Untuk memulai sebuah permainan dalam bulutangkis diperlukan sebuah teknik yaitu servis. Servis adalah pukulan pertama yang dilakukan untuk memulai permainan bulu tangkis. Tujuan utama servis adalah untuk mengirimkan shuttlecock ke lapangan lawan secara diagonal. Servis adalah pukulan yang sangat penting karena bisa menentukan jalannya permainan (Nugroho, 2020). Dalam aturan yang tertulis di bulutangkis sendiri servis adalah modal awal dalam melakukan usaha untuk memenangkan pertandingan dalam bulutangkis. Keberhasilan dalam melakukan servis merupakan faktor penting dalam meraih poin. Selain itu, kepercayaan diri yang kuat juga berperan dalam meningkatkan akurasi dan efektivitas pukulan, sehingga memperbesar peluang untuk mencetak poin (Sadzali, 2023). Cara untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam servis bulutangkis yaitu dengan memperbaiki teknik dasar dalam melakukan servis.

Berdasarkan observasi peneliti terkait pembelajaran PJOK materi permainan bulutangkis saat melakukan kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran PJOK di sana masih menggunakan metode tradisional atau ceramah dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa, sehingga menyebabkan siswa mudah bosan serta kesulitan untuk memahami materi pada saat pembelajaran. Untuk mendukung pernyataan ini, saya melakukan wawancara dengan guru olahraga kelas X di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Farhan Yudistira S.Pd selaku guru PJOK kelas X di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang dilakukan di pada tanggal 10 Oktober 2024 beliau menjelaskan bahwa penggunaan media sangatlah penting dalam membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Bapak Farhan juga menjelaskan bahwa beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video tiktok pada pembelajaran bulutangkis.

Permasalahan yang dipaparkan di atas memberikan peneliti sebuah alasan untuk melakukan penelitian ini dimana subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas X SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. dimana kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran PJOK, Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan cenderung merasa bosan karena metode pembelajaran yang monoton. Dampak dari peristiwa ini adalah kurang optimalnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengambil langkah intervensi berupa pemanfaatan media pembelajaran video berbasis tiktok dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar servis *backhand short* dan *flick* di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya (Margareth, 2017). Penelitian ini termasuk dalam eksperimen semu (quasi experiment) dikarenakan menurut Maksu (2018) menjelaskan bahwa desain eksperimen semu dipilih Ketika perubahan subjek secara acak tidak dapat dilakukan dikarenakan subjek yang tidak dapat dipisah atau sebab merupakan kelompok yang utuh. Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah, sehingga pengacakan siswa yang berpotensi mengubah susunan kelas yang telah ada kemungkinan besar akan ditolak oleh pihak sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani Nomor 30-32, Ketintang, Surabaya, Jawa Timur. Pengumpulan data dilakukan selama empat kali pertemuan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Pada *significance value* (sig) untuk *pretest* dan *posttest* pengetahuan kelas eksperimen adalah 0.027 dan 0.004. yang artinya dalam kelas eksperimen *pretest posttest* pengetahuan data yang mempunyai *significance value* (sig) lebih kecil dibandingkan 0,05 atau tidak normal. Pada kelas kontrol *pretest* dan *posttest* pengetahuan didapatkan nilai 0.001 dan 0.059 yang dimana menunjukkan pada bagian *pretest* pengetahuan kelas kontrol menunjukkan bahwa data tidak normal karena *significance value* (sig) di bawah 0.05 atau lebih kecil dari 0.05. Dikarenakan terdapat beberapa data yang didapatkan tidak normal maka uji *T-Test* tidak dapat dilakukan dan analisis selanjutnya akan menggunakan uji Non-Parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dan uji *Man-Whitney*.

Uji Wilcoxon

Tabel 1 Uji Wilcoxon

Kelompok uji	N	P value	alpha	Keterangan
Pengetahuan <i>pre-test post-test</i> Eksperimen	32	0.000	0.05	Ada Beda
Pengetahuan <i>pre-test post-test</i> Kontrol	33			
Keterampilan <i>short pre-test post-test</i> Eksperimen	32			
Keterampilan <i>short pre-test post-test</i> Kontrol	33			
Keterampilan flick <i>pre-test post-test</i> Eksperimen	32			
Keterampilan flick <i>pre-test post-test</i> Kontrol	33			

Menurut tabel tersebut didapatkan penjelasan bahwasanya nilai p value berada di bawah p alpha kondisi itu membuktikan bahwa probabilitas berada di bawah 0.05, sehingga H_0 ditolak, atau media pembelajaran tersebut berpengaruh pada hasil belajar servis backhand *short* dan *flick* di SMA Kemala Bahyangkari 1 Surabaya.

Uji Mann Whitney

Tabel 2 Uji Mann Whitney

	Pengetahuan Pre-test	Pengetahuan Post-test	Keterampilan Short Pre-test	Keterampilan Short Post-test	Keterampilan Pilsan flick Pre-test	Keterampilan Pilsan Flick Post-test
Z	- 1.457	- 2.671	- 815	- 2.523	- 1.159	- 3.006
Asymp. Sig. (2-tailed)	.145	.008	.415	.012	.246	.003

Dapat diketahui pada kolom Asymp.Sig.(2- tailed) terdapat hasil dari nilai *pre-test* pengetahuan sebesar 0.145 disini Disini Ho diterima karena didapat probabilitas di atas 0.05, atau dari kelas kontrol serta kelas eksperimen tidak mempunyai perbedaan secara *significant*. Sedangkan untuk nilai yang didapat dari pengetahuan *Post-test* sebesar 0.008. Disini didapat probabilitas dibawah 0.05, sehingga Ho ditolak ataupun dari kelas kontrol serta kelas eksperimen mempunyai perbedaan secara *significant*. Untuk nilai yang didapat dari keterampilan *short pre-test* sebesar 0.415. Disini didapat probabilitasnya diatas 0.05, sehingga Ho diterima atau antara kelas kontrol serta kelas eksperimen tidak mempunyai perbedaan secara *significant*. Untuk nilai keterampilan *short post-test* sebesar 0.012. Disini didapat probabilitas berada di bawah 0.05, sehingga Ho ditolak ataupun dari kelas kontrol serta kelas eksperimen mempunyai perbedaan secara *significant*. Untuk nilai yang didapat dari keterampilan *flick pre-test* sebesar 0.264. Disini didapat probabilitasnya diatas 0.05, sehingga Ho diterima atau antara kelas kontrol serta kelas eksperimen tidak mempunyai perbedaan secara *significant*. Untuk nilai keterampilan *short post-test* sebesar 0.003. Disini didapat probabilitas berada di bawah 0.05, sehingga Ho ditolak ataupun dari kelas kontrol serta kelas eksperimen mempunyai perbedaan secara *significant*.

Presentase

Perhitungan persentase ini digunakan untuk melihat besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis tiktok pada hasil belajar servis backhand *short* dan *flick* bulutangkis berikut ini hasil uji persentase sesuai distribusi data di atas:

Tabel 3 Presentase

Kelas	kelompok	Presentase
Esperimen	Pengetahuan	50%
	keterampilan <i>short</i>	30.23%
	keterampilan <i>flick</i>	46.28%
Kontrol	Pengetahuan	21.08%
	keterampilan <i>short</i>	16.56%
	keterampilan <i>flick</i>	20.54%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasisi video tiktok terhadap nilai hasil belajar pengetahuan serta keterampilan siswa. yaitu adanya perbedaan antara nilai pengetahuan kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan nilai Sig 0,008 < 0.05. Untuk hasil belajar keterampilan *short* juga memiliki perbedaan yang signifikan yaitu dengan nilai Sig 0,012 < 0.05. sedangkan untuk keterampilan *flick* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai Sig 0.003 < 0.05. Terdapat perbedaan nilai hasil belajar servis *backhand short* dan *flick* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis video tiktok terhadap hasil belajar siswa yaitu untuk nilai pengetahuan sebesar 50.00%, lalu untuk keterampilan *short* 30.23% dan untuk keterampilan *flick* mendapatkan 46.28%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Kepala SMAN Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dan Guru PJOK yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian. Terimakasih juga kepada Dosen Pembimbing, tim peneliti dan siswa SMAN Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang terlibat serta membantu penelitian ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*,

- Farista, Rizal & Ali M, I. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran. *E-Journal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*,
- Gunawan, I. G. D. (2017). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Agama Hindu. Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu,
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*,
- Rubiyatno. (2023). Media Audiovisual sebagai Alternatif Pembelajaran Servis Bulutangkis. *Innovative: Journal Of Social Science Research*
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*,
- Tanjungpura, U. (2023). Media Audiovisual Sebagai Alternatif Pembelajaran Servis Bulutangkis. *Innovative: Journal Of Social Science Research*,
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*,
- Warini, N. L., Dewi, N. P. E. S., Susanto, P. C., & Dewi, P. C. (2020). Daya Tarik TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online. Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)
- Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*.
- Nugroho, S. (2020). Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis. In *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta* (Issue September).
- Sadzali, M. (2023). Analisis Percaya Diri Terhadap Kemampuan Servis Pendek Pada Permainan Bulutangkis Himpunan Mahasiswa Olahraga Sulawesi Barat.