

BAB II
HASIL BELAJAR PUKULAN *BACKHAND* PERMAINAN TENIS MEJA
MELALUI PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

A. Landasan Teori

1. Permainan Tenis Meja

a. Sejarah Singkat Tenis meja

Tenis meja dibuat di Inggris sekitar abad ke-19, di mana dimainkan oleh orang kelas atas sebagai permainan indoor setelah makan malam. Tenis meja mempunyai beberapa nama, salah satunya "whiff whaff", dan disarankan bahwa permainannya pertama kali dikembangkan oleh tentara Inggris di India atau Afrika Selatan, di mana mereka membawanya kembali ke Inggris. Sebaris buku disusun ditengah meja sebagai net, di mana dua bukunya berfungsi untuk memukul bola golf.

Nama "ping-pong" digunakan hampir semua negara sebelum perusahaan Inggris J. Jaques & Son Ltd menjadikannya merek dagang pada tahun 1901. Nama "ping-pong" kemudian lebih digunakan untuk permainan yang dimainkan peralatan Jaques, dengan perusahaan lain menyebutnya tenis meja. Situasi yang sama terjadi juga di Amerika Serikat, di mana Jaques menjual hak nama "ping-pong" kepada Parker Brothers.

Parker Brothers lalu menjadikannya merek dagang tahun 1920-an, membuat organisasi lainnya mengubah nama menjadi "tenis meja" dibanding menggunakan nama yang lebih umum, namun dengan merek dagang. Inovasi besar berikutnya dilakukan oleh James W.Gibb, pencinta tenis meja, yang menemukan bola seluloid dalam perjalanan menuju AS tahun 1901 dan menurutnya cocok untuk permainan. Ini diikuti E.C. Goode yang, pada tahun yang sama, menciptakan versi modern dari raket dengan memasang selembat karet yang diberi bintik, ke kayu yang sudah diasah.

Tenis meja mulai terkenal pada tahun 1901 disebabkan turnamen yang dibuat, buku yang menuliskan tentang tenis meja, dan kejuaraan dunia tidak resmi pada tahun 1902. Pada awal 1900an, permainan ini dilarang di Russia karena penguasa pada masa itu percaya bahwa memainkan tenis meja memiliki efek yang buruk pada penglihatan pemain Tahun 1921.

Asosiasi Tenis Meja (TTA) dibuat di Inggris, dan diikuti Federasi Tenis Meja Internasional (ITTF) pada tahun 1926. London menjadi tuan rumah Kejuaraan Dunia resmi pertama tahun 1926. Tahun 1933, Asosiasi Tenis Meja Amerika Serikat, sekarang disebut, Tenis Meja Amerika, dibentuk.

Tahun 1930, Edgar Snow berkomentar di *Red Star Over China* bahwa pihak Komunis di Perang Saudara China mempunyai "hasrat untuk Tenis Meja asal Inggris" yang menurutnya "ganjil".

Tahun 1950an, raket yang menggunakan lembaran karet digabung dengan lapisan spons di dasarnya mengubah permainan secara dramatis, meningkatkan kecepatan dan perputaran bola. Ini diperkenalkan perusahaan alat olahraga Inggris S.W. Hancock Ltd. Penggunaan lem cepat dapat meningkatkan kecepatan dan perputaran lebih jauh, yang menghasilkan perubahan peralatan untuk "menurunkan kecepatan permainannya". Tenis meja diperkenalkan sebagai cabang Olimpiade pada tahun 1988.

Di Indonesia, organisasi tenis meja didirikan pada 1939 dengan nama Persatuan Ping Pong Seluruh Indonesia (PPPSI). Kemudian, pada 1958 PPPSI di ganti menjadi Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia (PTMSI).

b. Hakikat permainan tenis meja

Permainan tenis meja adalah suatu jenis permainan yang menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati atas net atau jaring yang dipasang di tengah-tengah meja.

Bola yang dipukul dan melewati net ini harus memantul pada meja pihak lawan, baru bola tersebut dapat dikembalikan oleh pihak lawan ke tempat semula dan juga harus melewati atas net. Dengan demikian bola berjalan bolak-balik melewati atas net atau jaring yang dipukul seorang bergantian dan memukulnya harus memantul pada permukaan meja, jadi bola tidak boleh di volley (Arma Abdoellah, 1981:541).

Permainan tenis meja adalah permainan yang menggunakan bet atau alat pemukul, meja, bola, dan net (Hodges, 1996:5). Dengan demikian untuk bermain tenis meja diperlukan berbagai peralatan yang dapat mendukung permainan tenis meja yang baik. Namun bukan berarti faktor lain tidak diperlukan atau tidak penting yang dapat diabaikan, karena faktor lainpun banyak yang menunjang prestasi tenis meja.

Permainan tenis meja mempunyai daya tarik tersendiri jika dibandingkan dengan olahraga lainnya, salah satu daya tarik dalam permainan tenis meja terletak pada berbagai jenis pukulan. Dilihat dari fungsi pukulan yang dominan dalam permainan tenis meja, maka teknik pukulan dalam tenis meja harus dipelajari dan dilatih secara teratur. Latihan yang teratur merupakan suatu usaha berlatih untuk mencapai kecakapan dan kemahiran untuk mencapai prestasi dalam olahraga tenis meja yang baik. Tujuan latihan ialah untuk membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasi dengan maksimal dan optimal. Larry Hodges (2007: 25) berpendapat bahwa tenis meja adalah sebuah permainan putaran.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh dua atau empat orang dengan menggunakan bet/raket yang digunakan untuk memukul bola di atas meja melewati net yang dikaitkan pada 2 tiang di tengah meja untuk membagi meja menjadi 2 area

c. Teknik Dasar Permainan Tenis Meja

Dalam permainan tenis meja pada dasarnya ada dua teknik memukul yaitu *forehand* dan *backhand*. pukulan *forehand* memiliki keunggulan pada kerasnya laju bola sedangkan pukulan *backhand* akan mempermudah untuk menghadapi pukulan *backspin* dan *topspin*.

Pukulan *backhand* adalah pukulan di mana waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bat/raket menghadap ke belakang atau posisi punggung tangan yang memegang *bat/raket* menghadap ke depan.

d. Teknik belajar gerak pukulan backhand

1) Sikap Persiapan awal

Gerakan Lengan atas tidak terlalu lurus kebawah juga tidak mengarah horizontal ke depan tetapi menyerong. Lengan bawah membentuk sudut kecil dengan lengan atas, posisi bat/raket terbuka selama melakukan pukulan.

2) Gerakan pukulan

Gerakan memukul dilakukan dari belakang ke depan dari kiri ke kanan dan atas ke bawah dengan lengan direntangkan. Untuk melakukan gerakan pukulan ini perhatian dipusatkan terutama pada lengan bawah. Perkenaan bat dengan bola, ini tergantung pada kecepatan permainan yang dilakukan, bola yang datangnya pelan dipukul ketika mencapai titik tertinggi, tetapi apabila datangnya bola cepat dipukul sebelum mencapai titik tertinggi.

3) Sikap akhir

Gerakan lengan Setelah bat/raket mengenai bola, gerakan diteruskan secara relaks sehingga bat/raket berada di depan badan.

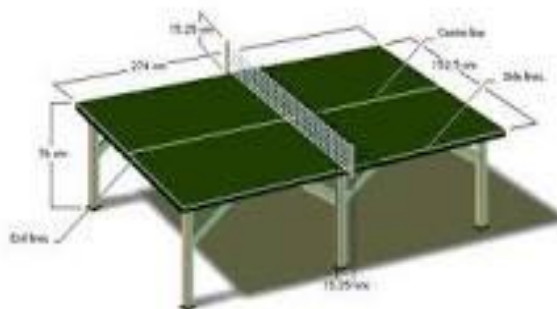
Sumber: Larry Hodges (1996: 37)

e. Sarana dan Prasarana Permainan Tenis Meja

Sarana dan prasarana yang diperlukan untuk memainkan olahraga tenis meja diantaranya adalah:

1) Meja

Anne Nelistya (2007:12) menyatakan bahwa meja berbentuk persegi panjang dengan ukuran 274 cm x 152,5 cm. Permukaan meja mendatar dan berada 76 cm diatas lantai. Permukaan meja berwarna gelap dan tidak mengkilap, biasanya hijau tua. Di sekeliling tepi meja di beri garis putih dengan lebar garis 2 cm. Sedangkan di bagian tengah diberi garis dengan lebar 3 mm. Garis ini tegak lurus terhadap net. Garis tengah berfungsi membagi meja menjadi dua bagian, yaitu kanan dan kiri. Pembagian ini berguna dalam permainan ganda.

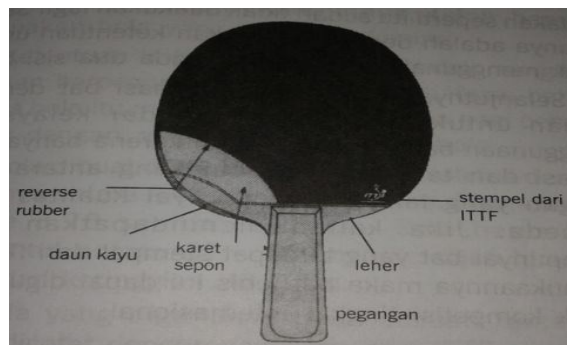


Gambar 2.1 Lapangan Tenis Meja

(Sumber: <http://wordpress.com>)

2) Raket/bat

Anne Nelistya (2007:13) menyatakan bahwa bet merupakan sebutan untuk raket tenis meja. Bet berbentuk oval dan harus berwarna buram. Daun bet seluruhnya terbuat dari kayu permukaan bet dilapisi karet pada salah satu atau kedua sisinya. Jika jenis lapisan karet yang di gunakan pada kedua sisinya berbeda, maka sisi yyang satu di beri warna merah dan sisi yang lain berwarna hitam.



Gambar 2.2 Raket/Bet

(Sumber:<http://wordpress.com>)

3) Net

Anne Nelistya (2007:12) menyatakan bahwa net berfungsi sebagai batas antara pihak pemain pertama dan pemain kedua. Net berwarna hijau tua dan bagian atasnya berwarna putih. Tinggi net adalah 15,25 cm dari permukaan meja, terukur dari bagian atas net. Lubang jala pada net cukup kecil-kecil hingga tidak bisa dilalui bola. Bagian atas net di regangkan dengan seutas tali.



Gambar 2.3 Net Tennis Meja

(Sumber:<http://wordpress.com>)

4) Bola

Anne Nelistya (2007: 12) menyatakan pada awalnya bola yang digunakan terbuat dari bahan karet dan gabus. Namun kini, bola yang digunakan terbuat dari seluloid. Bola seluloid ini dibuat

pertama kali oleh James Gibb pada 1901. Sejak itu permainan tenis meja semakin populer di Inggris dan Amerika Serikat.

Bola berbentuk bundar dengan diameter 40 mm. Ukuran diameter ini pertama kali digunakan pada kejuaraan tenis meja dunia pada tahun 2003. Ukuran diameter bola sebelumnya adalah 38 mm. Bagian tengah bola harus rongga, warna bola harus putih dan buram. Warna ini kontras dengan warna meja supaya bola mudah dilihat. Berat bola yang digunakan adalah 2,7 gram. Bola yang berkualitas baik adalah yang memiliki cap ITTF *official* atau ITTF *Approved* atau cap persetujuan organisasi nasional.



Gambar 2.4 Bola Pimpong

(Sumber: <http://wordpress.com>)

f. Peraturan Permainan Tenis Meja

- 1) Agus Salim (2008:32) tenis meja mempunyai peraturan yang cukup sederhana, saat bermain bola telah dianggap masuk dalam permainan saat dilepaskan dari tangan ketika servis sampai:
 - a) Bola menyentuh permukaan lapangan dua kali berturut-turut
 - b) Kecuali pada waktu serve, bola menyentuh lapangan meja satu ke yang lain. Sebelum dipukul dengan bet di antaranya seorang pemain memukul lebih dari satu berturut-turut.
 - c) Bola telah menyentuh pemain atau pada semua hal yang dipakai, kecuali pada bet atau tangan di bawah pergelangan tangan.
 - d) Bola telah voli atau langsung dipukul sebelum melewati net.

- e) Jika bola menyentuh objek lain selain net dan memental ke atas.
 - f) Ketika menyentuh lapangan sebelah kiri dari server (penerima) dalam pertandingan ganda.
 - g) Saat dalam permainan ganda bola di pukul oleh pemain belum melakukan pukulan bola.
- 2) Kesalahan dan kehilangan angka jika:
- a) Gagal melakukan servis yang benar.
 - b) Gagal melakukan mengembalikan dari servis atau pengembalian yang benar dari lawan.
 - c) Bat atau apapun yang di pakai dan di bawa telah menyentuh ke permukaan ketika bola sedang di mainkan.
 - d) Tangan pemain yang bebas menyentuh permukaan lapangan saat bola di mainkan.
 - e) Sebelum bola melewati garis akhir atau samping dari sisi pemain dan menyentuh bidang permainan (lapangan meja) pada saat bola dimainkan.
- 3) Perhitungan skor atau nilai

Angka atau skor akan menjadi milik pemain yang terakhir melakukan pengembalian yang benar ke meja lawan bermain. Kemenangan di dapatkan oleh pemain yang lebih dulu mengumpulkan nilai 21.

Jika nilai mencapai 20 sama maka permainan di teruskan sampai salah satu pemain membuat dan mendapatkan selisih nilai lebih dari 2 poin dan pemain itulah yang mulai pertandingannya biasanya terdiri dari “*the best of three*” terbaik dari tiga set. Kadang-kadang “*the best of five*” lima set terbaik.

Hak servis berganti dalam setiap 5 nilai Contohnya 7-3, 10-15, 16-14 dan seterusnya.

2. Media Bantu *Audio Visual*

a. Pengertian Media Bantu

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *katamedium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat (prof. Dr. Sri Anitah, M. Pd, (2012: 5). Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2006:243).

Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu: “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.

Dari hal di atas dapat disimpulkan bahwa media bantu adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seseorang ke penerima guna membantu merangsang perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Media *Audio*

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indra pendengaran. Agar media tersebut benar-benar dapat membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar harus digunakan bahasa audio. Secara sederhana bahasa *audio* adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi dan musik, yang mengandung nilai abstrak, misalnya : bahasa puitis, musik yang agung, suara yang merdu, dan lain-lain. (Sri Anitah, 2012:37)

1) Kelebihan media *audio*

- a) Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV.
- b) Sifatnya mudah untuk dipindahkan.

- c) Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
- d) Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

2) Kekurangan media *audio*

- a) Memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
- b) Media *audio* yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
- c) Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- d) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- e) Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima.

c. Pengertian Media *Visual*

Media berbasis *visual* (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. *Visual* dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, *visual* sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan *visual* (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu Gambar representasi, Diagram, Peta, Grafik, Overhead Projektor (OHP), Slide, dan Filmstrip.

1) Kelebihan media visual

- a) *Repeatable*, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
- b) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.
- c) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- d) Media *visual* memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
- e) Dapat menanamkan konsep yang benar.
- f) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2) Kekurangan media visual

- a) Lambat dan kurang praktis.
- b) Tidak adanya *audio*, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
- c) Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan *visual* berupa gambar yang mewakili isi berita.
- d) Biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

d. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar (Hamdani, 2011:249). Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2010:172) “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya”.

Dari pendapat di atas penulis simpulkan bahwa media *audio visual* adalah media kombinasi antara *audio* dan *visual* yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa

dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan sebagainya.

1) Kelebihan media bantu *audio visual* adalah:

- a) Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar
- b) Mendorong minat.
- c) Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- d) Melengkapi sumber belajar yang lain.
- e) Menambah variasi metode mengajar.
- f) Menghemat waktu.
- g) Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- h) Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu.
- i) Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama.
- j) Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa.

2) Kekurangan media bantu *audio visual* adalah:

- a) Sering dianggap sebagai hiburan TV
- b) Kegiatan melihat video adalah kegiatan pasif
- c) Menggunakan video berarti memerlukan dua unit alat, yaitu VCD/DVD dan monitor TV.
- d) Dibandingkan dengan media lainnya, harganya relatif lebih mahal.
- e) Siswa tidak bisa melihat secara cepat bagian-bagian yang sudah tayangan yang sudah terlewatkan
- f) Tidak mudah dibawa keman – mana, beberapa media pembelajaran audio visual yang memiliki ukuran besar, cukup menyulitkan untuk dibawa kesana-kemari. Begitu pula untuk menyajikan media pembelajaran audio visual yang diproyeksikan, tentu membutuhkan banyak benda-benda penunjang yang cukup merepotkan untuk selalu dibawa-bawa
- g) Membutuhkan listrik, untuk media pembelajaran audio visual yang diputar atau diproyeksikan, harus membutuhkan listrik. Hal ini

cukup merepotkan apabila terjadi gangguan di sumber listrik, dan cukup membahayakan apabila tidak digunakan dengan hati-hati.

h) Apabila dipakai oleh murid-murid, kemungkinan cepat rusak,

3) Karakteristik Media *Audio Visual*

Teknologi *Audio visual* cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui *audio visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.5 Media Audio Visual

(Sumber:<http://wordpress.com>)

Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- a) Mereka biasanya bersifat linier
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

e. Penerapan Media *Audio Visual* Dalam Pembelajaran

Dalam pengaplikasian media audio visual ada hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya: guru harus tau cara pengoprasian media tersebut, guru harus terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut akan dijelaskan saran-saran untuk menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran agar dapat berfungsi secara optimal:

- 1) Bahan yang disajikan harus mengarah langsung pada masalah yang dibicarakan oleh kelompok, dalam artian harus terarah.
- 2) Bahan hanya disajikan pada waktu yang tepat sehingga tidak menyebabkan terputusnya kelangsungan berpikir.
- 3) Pimpinan sebaiknya mengetahui bagaimana menjalankan alat bantu.
- 4) Alat bantu sebaiknya mengajarkan sesuatu, tidak sekedar menayangkan sesuatu.
- 5) Partisipasi pelajar sangat diharapkan dalam situasi ketika alat bantu *audio visual* digunakan.
- 6) Rencana mutlak diperlukan untuk membuat bahan yang disajikan dengan alat bantu lebih efektif.
- 7) Beberapa alat bantu sebaiknya digunakan.
- 8) Alat bantu *audio visual* sebaiknya digunakan secara hati-hati dan disimpan dengan baik

Sebelum melakukan penerapan media *audio visual* sebelumnya melakukan perencanaan terlebih dahulu yaitu:

Perencanaan secara umum:

- 1) Perencanaan dan kreativitas
- 2) Mulai dengan Ide

Kita dapat mulai membuat perencanna dengan ide yang muncul dalam benak kita.Suatu ide mungkin mengindikasikan minat yang kita miliki, tetapi ide yang lebih berguna adalah ide yang berhubungan dengan kebutuhan suatu kelompok siswa, misalnya

suatu kelompok lebih membutuhkan keterampilan dari hanya sekedar pengetahuan dan perubahan sikap.

- 3) Memotivasi, Memberi Informasi atau Mengajarkan Sesuatu
Kita perlu menentukan apakah media yang kita buat bertujuan memotivasi, memberi informasi atau mengajarkan sesuatu.

- 4) Mengembangkan Tujuan

Untuk merencanakan media pembelajaran yang efektif dan pengalaman belajar lainnya, haruslah diketahui secara khusus apa yang akan dipelajari. Kegunaan dari memformulasikan tujuan adalah menyediakan petunjuk yang jelas apa yang harus dimuat dan ke mana arah dari suatu presentasi.

- 5) Mempertimbangkan *Audience*

Karakteristik siswa atau *audience*, yaitu mereka yang akan melihat, menggunakan dan belajar dari media yang kita buat, tidak dapat dipisahkan dari perumusan tujuan yang kita buat. Karakteristik *audience* seperti usia, tingkat pendidikan, pengetahuan terhadap subyek, keterampilan, sikap, konteks budaya, perbedaan individual, kesemuanya perlu diperhatikan dalam membuat tujuan dan topik bahasan. Perimbangan tentang *audience* ini merupakan hal yang dominan manakala kita mempertimbangkan kompleksitas ide, topik, kosakata, contoh-contoh dan tingkat partisipasi siswa yang di harapkan. Karena daya tangkap siswa berbeda – beda ada yang audiktif (cenderung lebih senang mendengarkan suara) dan ada yang lebih cepat dengan melihat gambar/tampilan sesuatu.

- 6) Membuat dan memilih video/film/slide dalam sebuah team
Mengerjaka suatu media pembelajaran bersama-sama adalah ide yang sangat baik. Kita dapat berbagi ide, kreativitas, dan keahlian lainnya sehingga media yang kita buat akan lebih efektif, kreatif, dan menarik. Misalnya, dalam pembuatan media audio visual, satu kelompok pembuat media dapat terdiri dari ahli disain gambar, ahli efek suara, ahli materi dan ahli penggabungan film.

Perencanaan Teknis:

Sebelum dapat menggunakan media audio visual dengan baik dan tepat guna, tentu banyak persiapan yang harus dilakukan diantaranya:

- 1) Mempersiapkan ruangan yang tertutup sehingga cahaya yang masuk tidak terlalu mengganggu pemutaran media.
- 2) Mempersiapkan software dan hardware yang akan digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.
- 3) Pastikan *software* (VCD/DVD) yang digunakan dalam menjelaskan materi, sesuai dan cocok untuk disimak oleh siswa.
- 4) Guru mempersiapkan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan video dan film yang ditampilkan.
- 5) Sebelum memulai pastikan juga posisi duduk siswa dalam menyimak/menonton Film/video haruslah nyaman, agar siswa tidak ribut dan menyimak dengan baik.

Ketika kita sudah mempersiapkan beberapa aspek tersebut maka kegiatan yang kita lakukan selanjutnya adalah memulai pembelajaran dengan menyampaikan topik yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan teknis pembelajaran hari ini. Kemudian kita memutar video dan mengarahkan siswa untuk menyimak serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.