

Efforts To Increase Interest In Learning Table Tennis Through Games Method In PJOK Learning In Class VIII A Smpn 21 Kota Bengkulu

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Tenis Meja Melalui Metode Games Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII A Smpn 21 Kota Bengkulu

Dendi Sapril ¹; Eko Putra Utama ²; Citra Dewi ³

^{1,2,3} *Universitas Dehasen Bengkulu*

Email: ¹ dendi@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [28 Desember 2025]

Revised [28 Januari 2025]

Accepted [31 Januari 2025]

KEYWORDS

Interest In Learning Table Tennis, Games, Method.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Upaya Peningkatan Minat Belajar Tenis Meja Melalui Metode Games dalam Pembelajaran Pjok di Kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian yang dilakukan bermaksud untuk mencari informasi tentang keterlaksanaan model pembelajaran yang disampaikan dengan perlakuan tindakan kelas yaitu tahapan siklus dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan metode games dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat belajar. Terbukti dapat meningkat dengan data yang diperoleh pada setiap siklusnya yaitu pada siklus 1 pertemuan pertama sebesar 62%, siklus 1 pertemuan kedua sebesar 69%, siklus 2 pertemuan pertama sebesar 72%, siklus 2 pertemuan kedua sebesar 93%. Proses tindakan ini merupakan bagian dari proses tindakan kelas berupa kegiatan pembelajaran tenis meja melalui metode games. Penelitian ini membuktikan bahwa metode games dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tenis meja di kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu.

ABSTRACT

This study aims to determine the Efforts to Increase Interest in Learning Table Tennis Through the Games Method in Pjok Learning in Class Viii A SMPN 21 Bengkulu City. This type of research is classroom action research, the research conducted intends to find information about the implementation of the learning model delivered by classroom action treatment, namely the stages of the cycle in learning. The results of the research that has been done, it can be concluded that the action with the games method in learning PJOK can increase interest in learning. It is proven that it can increase with the data obtained in each cycle, namely in cycle 1 the first meeting was 62%, cycle 1 the second meeting was 69%, cycle 2 the first meeting was 72%, cycle 2 the second meeting was 93%. This action process is part of the class action process in the form of table tennis learning activities through the games method. This research proves that the games method can increase students' interest in learning table tennis in class VIII A SMPN 21 Bengkulu City.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang memiliki tugas unik yaitu menggunakan gerak sebagai media untuk pembelajaran pelajar. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, keterampilan motorik, perkembangan psikis, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Aktivitas di sekolah sekarang ini sudah banyak dipengaruhi oleh berbagai macam kegiatan baik yang dilakukan dalam jam pelajaran maupun yang di luar jam pelajaran dan sudah begitu padat sehingga menyita waktu pelajar dan akibatnya mereka tidak dapat melakukan aktivitas fisik. Aktivitas fisik sangat penting untuk mengimbangi aktivitas lainnya supaya pelajar memiliki kebugaran tubuh yang baik. Dengan banyaknya aktivitas akademis yang dilakukan oleh anak secara psikologis juga membebani mereka jika ini terus menerus terjadi maka lama kelamaan kondisi pelajar makin lama makin menurun dan akhirnya bisa menjadi sakit. Hal ini tentu tidak sesuai dengan Undang- Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi pelajar agar menjadi manusia yang beriman

dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berangkat dari pernyataan tersebut, tentunya kegiatan olahraga memiliki peranan yang sangat penting untuk peningkatan kualitas hidup manusia yang sehat dan bugar, maupun pembinaan generasi muda yang berprestasi bahkan menjadi media bagi sebagian orang-orang yang bersosialisasi dan telah diakui oleh dunia. Olahraga bukan hanya sekedar pengisi waktu luang saja melainkan sudah termasuk ke dalam kebutuhan manusia.

LANDASAN TEORI

Metode pembelajaran Bermain memberikan ruang dan kesempatan seluas-luasnya kepada pelajar untuk aktif bergerak. Tugas guru PJOK memberikan kesempatan tersebut melalui strategi pembelajaran yang menarik, edukatif, variatif, dan inovatif. DITJEN DIKDASMEN menjelaskan bahwa pelajar akan lebih aktif bergerak dan menguasai materi pelajaran jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa sehingga pelajar mempunyai kesempatan untuk membuat sesuatu refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang dipelajari dengan sendiri. Disinilah salah satu andil dari pelaksanaan pendidikan jasmani yang kreatif, inoavif, murah, meriah, dan tidak terlalu menuntut perlengkapan standar yang mungkin sukar di dapat.

Safrudin (2015:154) menyimpulkan dalam penelitiannya tentang peningkatan partisipasi pelajar sekolah menengah pertama melalui Metode Latihan Bermain memberikan nilai tambah yaitu dari segi kualitas, kreativitas, perkembangan anak, dan juga keaktifan anak. Dalam pelaksanaan Metode Latihan Bermain sangat fleksibel, dalam artian mengenai waktu, alat, peraturan, dan persyaratan lainnya yang dapat dipahami dan dipatuhi oleh seluruh pemain atau pelajar. Metode Latihan Bermain ini selalu menyesuaikan dengan kebutuhan pelajar yang sedang aktif tumbuh dan berkembang, lingkungan sekolah, dan aktivitas keseharian pelajar. Hal ini sangat penting sekali, sebab berhubungan dengan hasil akhir yang diharapkan. Pelajar tidak merasa terbebani dengan tugas gerak yang harus dilakukan bahkan merasa senang dan muncul motivasi yang kuat untuk selalu melakukannya.

METODE PENELITIAN

Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Rumus yang digunakan untuk kategorisasi rata-rata nilai adalah sebagai berikut :
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang dikumpulkan dilakukan dengan mencari sumber data dalam penelitian yaitu siswa dalam tim pengajar pendidikan dengan jenis data kuantitatif yang diperoleh langsung dari observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti.

1. Menghitung nilai rata-rata setiap tindakan yaitu dengan rumus

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan : X = Nilai Rata-rata nilai pemain

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh pemain

N = Jumlah pemain

2. Menghitung daya serap dan ketuntasan belajar (secara klasikal)

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

NS = Jumlah siswa yang bernilai lebih dari 7,5 atau sama dengan 7,5.

S = Jumlah siswa

Sumber (Andi,wijaya, 2014:45)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran Setelah Tindakan

Hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan urutan siklus yaitu sebagai berikut :

Sikus I Pertemuan Pertama

Kegiatan siklus I pertemuan pertama, selasa 3 Februari 2025 di kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Setelah bel masuk berbunyi peneliti masuk sesuai jadwal pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, siswa berbaris

dua saf, berdo'a, absen. Kemudian siswa melakukan pemanasan setelah itu melakukan pemanasan game permainan tenis meja, yaitu dengan membagi siswa dua regu agar siswa aktif semua, regu satu ada 12 siswa dan regu dua ada 12 siswa dan setiap regu ketika peluit berbunyi langsung mengambil sampah yang ada dilingkungan sekolah sebanyak-banyaknya. Permainan berakhir bila sudah mencapai waktu kelipatan 10 detik dan tim yang paling banyak mengumpulkan sampah maka tim tersebut adalah pemenangnya. Saat kegiatan inti yaitu guru memberikan materi tentang keterampilan tenis meja dengan cara latihan. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok kemudian melakukan servis secara bergantian dilanjutkan dengan game tenis meja. Saat pendinginan siswa membuat dua saf barisan dan kemudian mengayunkan kedua lengan ke samping kanan dan kiri, ke depan dan ke belakang, dengan posisi badan membungkuk. Setelah itu dilanjutkan dengan pelepasan dengan cara menjulurkan kedua lengan ke atas setinggi mungkin, lalu di ayunkan kebawah diikuti dengan posisi badan membungkuk. Siswa dikumpulkan, di bariskan, dan diadakan koreksi terhadap proses pembelajaran. Terakhir dengan penugasan kepada siswa, berdo'a, dan siswa di bubarakan. Pengamatan setelah proses kegiatan. Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat antusias dengan keadaan kelelahan dan mereka saling mengatakan bisa lebih baik lagi dan mau mencoba lagi. Refleksi, Peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi proses terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan ini perlu dilanjutkan untuk melanjutkan siklus I pertemuan pertama. Rekomendasi yang di sepakati bahwa dalam pembelajaran tenis meja harus menambahkan waktu bermain saat proses pembelajaran sehingga anak lebih bersemangat lagi untuk melakukannya.

Tabel 1 Data siklus 1

DATA SIKLUS 1 PERTEMAUN PERTAMA MINAT BELAJAR TENIS MEJA														
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	Persentase
1	1	3	4	1	3	1	2	2	4	4	4	2	31	65%
2	4	1	3	4	2	1	3	3	4	2	4	3	34	71%
3	4	2	2	1	4	1	3	4	4	4	3	2	34	71%
4	4	2	2	4	1	2	2	3	2	3	4	4	33	69%
5	2	2	2	3	2	2	1	1	4	4	4	3	30	63%
6	2	3	1	3	3	3	3	3	4	3	1	4	33	69%
7	1	1	1	2	1	2	2	2	4	2	2	2	22	46%
8	2	3	1	2	1	3	4	4	3	4	4	2	33	69%
9	1	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	32	67%
10	2	2	3	2	2	4	3	4	4	2	4	2	34	71%
11	3	3	1	3	1	4	3	4	4	2	4	1	33	69%
12	2	1	2	3	2	1	4	4	1	2	4	2	28	58%
13	2	2	4	2	3	2	2	4	3	3	3	4	34	71%
14	4	1	1	2	2	2	1	3	1	4	4	2	27	56%
15	2	4	3	1	3	1	3	4	1	3	4	4	33	69%
16	4	3	1	1	2	3	1	4	2	2	4	2	29	60%
17	4	2	3	4	3	1	1	1	1	2	4	2	28	58%
18	2	1	2	1	1	4	1	3	4	2	4	4	29	60%
19	3	3	2	1	3	2	1	4	2	2	4	2	29	60%
20	2	4	1	1	1	3	2	1	3	4	4	1	27	56%
21	1	4	3	4	1	1	1	3	4	3	3	4	32	67%
22	1	1	4	1	1	2	4	1	2	1	2	1	21	44%
23	1	3	1	1	2	4	1	2	2	2	2	4	25	52%
24	2	4	1	3	4	3	2	2	2	1	2	1	27	56%
Total Jumlah Skor diperoleh													718	
Skor Maksimal													1152	
Nilai (Persentase)													62%	

Sikus I Pertemuan Kedua

Kegiatan siklus I pertemuan kedua, Selas 10 Februari 2025 di kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Setelah bel masuk berbunyi peneliti masuk sesuai jadwal pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, siswa berbaris dua saf, berdo'a, absen. Kemudian siswa melakukan pemanasan setelah itu melakukan pemanasan game permainan tenis meja, yaitu dengan membagi siswa dua regu agar siswa aktif semua, regu satu ada 12 siswa dan regu dua ada 12 siswa dan setiap regu ketika peluit berbunyi langsung mengambil sampah yang ada di lingkungan sekolah sebanyak-banyaknya. Permainan berakhir bila sudah mencapai waktu kelipatan 10 detik dan tim yang paling banyak mengumpulkan sampah maka tim tersebut adalah pemenang. Saat kegiatan inti yaitu guru memberikan materi tentang keterampilan tenis meja dengan cara latihan. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok kemudian melakukan servis secara bergantian dilanjutkan dengan game tenis meja. Saat pendinginan siswa membuat dua saf barisan dan kemudian mengayunkan kedua lengan ke samping kanan dan kiri, ke depan dan ke belakang, dengan posisi badan membungkuk. Setelah itu dilanjutkan dengan pelepasan dengan cara menjulurkan kedua lengan ke atas setinggi mungkin, lalu di ayunkan kebawah diikuti dengan posisi badan membungkuk. Siswa dikumpulkan, di bariskan, dan diadakan koreksi terhadap proses pembelajaran. Terakhir dengan penugasan kepada siswa, berdoa, dan siswa di bubarkan. Pengamatan setelah proses kegiatan Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat antusias dengan keadaan kelelahan dan mereka yakin bisa lebih baik lagi dan mau mencoba lagi. Refleksi, Peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi proses terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan ini perlu dilanjutkan untuk melanjutkan siklus I pertemuan pertama. Rekomendasi yang di sepakati bahwa dalam pembelajaran tenis meja harus menambahkan banyak unsur permainan saat proses pembelajaran sehingga anak lebih bersemangat lagi untuk melakukannya.

Tabel 2 data siklus 1

DATA SIKLUS 1 PERTEMUAN KEDUA MINAT BELAJAR TENIS MEJA														
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	Persentase
1	2	3	4	4	3	4	2	2	4	4	4	2	38	79%
2	4	4	3	4	2	1	3	3	4	2	4	3	37	77%
3	4	4	3	1	4	1	3	4	4	4	3	2	37	77%
4	4	2	4	4	1	2	2	3	2	3	4	4	35	73%
5	2	4	3	3	2	2	1	1	4	4	4	3	33	69%
6	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	1	4	36	75%
7	4	1	4	2	1	2	2	2	4	2	2	2	28	58%
8	2	3	1	2	1	3	4	4	3	4	4	2	33	69%
9	4	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	35	73%
10	2	4	3	4	2	4	3	4	4	2	4	2	38	79%
11	3	3	1	3	4	4	3	4	4	2	4	1	36	75%
12	4	3	4	3	2	1	4	4	1	2	4	2	34	71%
13	2	4	4	2	3	2	2	4	3	3	3	4	36	75%
14	4	4	1	2	2	2	1	3	1	4	4	2	30	63%
15	2	4	3	1	3	1	3	4	1	3	4	4	33	69%
16	4	3	1	1	2	3	1	4	2	2	4	2	29	60%
17	4	2	3	4	3	1	4	1	1	2	4	2	31	65%
18	2	4	4	1	3	4	3	3	4	2	4	4	38	79%
19	3	3	2	1	3	2	1	4	2	2	4	2	29	60%
20	2	4	1	1	1	3	2	1	3	4	4	1	27	56%
21	4	4	3	4	1	1	1	3	4	3	3	4	35	73%
22	4	1	4	4	3	2	4	1	2	1	2	1	29	60%
23	4	3	4	1	2	4	1	2	2	2	2	4	31	65%
24	2	4	4	3	4	3	2	2	2	1	2	1	30	63%
Total Jumlah Skor diperoleh													798	
Skor Maksimal													1152	
Nilai (Persentase)													69%	

Siklus II Pertemuan Pertama

Pengamatan saat proses kegiatan berlangsung

Pada siklus II pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari selasa pembelajaran akan diuraikan berdasarkan pada pengamatan saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang melibatkan interaksi guru dan siswa. Berikut pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu, pengamatan saat pendahuluan, pengamatan saat kegiatan inti, dan pengamatan kegiatan penutup, yang penjelasannya adalah sebagai berikut :

Pengamatan saat pendahuluan

Setelah bel masuk siswa berbasris dua saf, berdo'a, absen, kemudian guru memberikan gambaran tentang tenis meja. Kemudian siswa melakukan pemanasan koordinasi setelah itu melakukan permainan mencari sampah dengan membagi siswa dua regu agar siswa aktif semua, regu satu ada 12 siswa dan regu dua ada 12 siswa dan setiap regu mencari sampah sebanyak-banyaknya. Permainan berakhir setelah 1 menit dan regu yang paling banyak mengumpulkan sampah mendapat skor 1 kemudian tim dinyatakan menang jika sudah mencapai skor 3.

Pengamatan saat kegiatan inti

Pengamatan dilanjutkan saat kegiatan inti yaitu memberikan metode games tenis meja. Dengan cara dicontohkan terlebih dahulu oleh gurunya kemudian siswa melakukan secara bergantian. Mereka terlihat antusias melakukan akan tetapi ada beberapa siswa yang ngerasa bosan hal ini dikarenakan siswa tersebut maunya langsung bermain sedangkan lapangannya terbatas.

Pengamatan saat kegiatan penutup

Saat pendinginan siswa membuat dua saf barisan dan kemudian mengayunkan kedua lengan ke samping kanan dan kiri, ke depan dan ke belakang, dengan posisi badan membungkuk. Setelah itu dilanjutkan dengan pelepasan dengan cara menjulurkan kedua lengan ke atas setinggi mungkin, lalu di ayunkan kebawah diikuti dengan posisi badan membungkuk. Siswa dikumpulkan, di bariskan, dan diadakan koreksi terhadap proses pembelajaran. Terakhir dengan penugasan kepada siswa, berdoa, dan siswa di bubarkan.

Pengamatan setelah proses kegiatan

Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat antusias dengan keadaan kelelahan dan mereka saling mengatakan bisa lebih baik lagi dan mau mencoba lagi. Mereka sering mengulang metode tersebut.

Refleksi

Peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi proses terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan ini perlu dilanjutkan untuk melanjutkan siklus II pertemuan kedua. Rekomendasi yang di sepakati bahwa metode games harus memberikan kesempatan semua siswa dan dengan waktu yang lama.

Tabel 3 data siklus 2

DATA SIKLUS 2 PERTEMUAN PERTAMA MINAT BELAJAR TENIS MEJA														
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	Persentase
1	1	3	4	1	3	4	2	2	4	4	4	2	34	71%
2	4	1	3	4	2	4	3	3	4	2	4	3	37	77%
3	4	2	2	1	4	4	3	4	4	4	3	2	37	77%
4	4	2	2	4	4	4	2	3	2	3	4	4	38	79%
5	4	4	2	3	2	2	1	1	4	4	4	3	34	71%
6	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	1	4	39	81%
7	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	34	71%
8	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	41	85%
9	4	4	4	2	3	2	2	3	3	4	4	4	39	81%
10	2	2	3	2	2	4	3	4	4	2	4	2	34	71%
11	3	4	4	4	1	4	3	4	4	2	4	1	38	79%
12	4	4	4	3	2	1	4	4	1	2	4	2	35	73%
13	2	2	4	2	3	2	2	4	3	4	3	4	35	73%
14	4	4	1	4	2	2	1	3	1	4	4	2	32	67%
15	2	4	3	4	4	1	3	4	1	4	4	4	38	79%
16	4	4	1	4	2	3	1	4	2	4	4	2	35	73%
17	4	2	3	4	3	1	1	1	1	4	4	2	30	63%

18	2	1	2	1	1	4	1	3	4	2	4	4	29	60%
19	3	3	2	1	3	2	1	4	2	4	4	2	31	65%
20	2	4	1	1	1	3	2	1	3	4	4	1	27	56%
21	3	4	3	4	1	1	1	3	4	3	3	4	34	71%
22	3	3	4	4	1	2	4	1	2	4	2	1	31	65%
23	3	3	3	4	2	4	1	2	2	2	4	4	34	71%
24	2	4	3	3	4	3	2	2	2	3	4	1	33	69%
Total Jumlah Skor diperoleh													829	
Skor Maksimal													1152	
Nilai (Persentase)													72%	

Sikus II Pertemuan Kedua

Pengamatan saat proses kegiatan berlangsung

Pada siklus II pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari selasa pembelajaran akan diuraikan berdasarkan pada pengamatan saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang melibatkan interaksi guru dan siswa. Berikut pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu, pengamatan saat pendahuluan, pengamatan saat kegiatan inti, dan pengamatan kegiatan penutup, yang penjelasannya adalah sebagai berikut :

Pengamatan saat pendahuluan

Setelah bel masuk siswa berbasris dua saf, berdo'a, absen, kemudian guru memberikan gambaran tentang tenis meja. Kemudian siswa melakukan pemanasan koordinasi setelah itu melakukan permainan mencari sampah dengan membagi siswa dua regu agar siswa aktif semua, regu satu ada 12 siswa dan regu dua ada 12 siswa dan setiap regu mencari sampah sebanyak-banyaknya. Permainan berakhir setelah 1 menit dan regu yang paling banyak mengumpulkan sampah mendapat skor 1 kemudian tim dinyatakan menang jika sudah mencapai skor 3.

Pengamatan saat kegiatan inti

Pengamatan dilanjutkan saat kegiatan inti yaitu memberikan metode games tenis meja. Dengan cara dicontohkan terlebih dahulu oleh gurunya kemudian siswa melakukan secara bergantian. Mereka terlihat antusias melakukan akan tetapi ada beberapa siswa yang ngerasa bosan hal ini dikarenakan siswa tersebut maunya langsung bermain sedangkan lapangannya terbatas.

Pengamatan saat kegiatan penutup

Saat pendinginan siswa membuat dua saf barisan dan kemudian mengayunkan kedua lengan ke samping kanan dan kiri, ke depan dan ke belakang, dengan posisi badan membungkuk. Setelah itu dilanjutkan dengan pelepasan dengan cara menjulurkan kedua lengan ke atas setinggi mungkin, lalu di ayunkan kebawah diikuti dengan posisi badan membungkuk. Siswa dikumpulkan, di bariskan, dan diadakan koreksi terhadap proses pembelajaran. Terakhir dengan penugasan kepada siswa, berdoa, dan siswa di bubarkan.

Pengamatan setelah proses kegiatan

Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat antusias dengan keadaan kelelahan dan mereka saling mengatakan bisa lebih baik lagi dan mau mencoba lagi. Mereka sering mengulang metode tersebut.

Refleksi

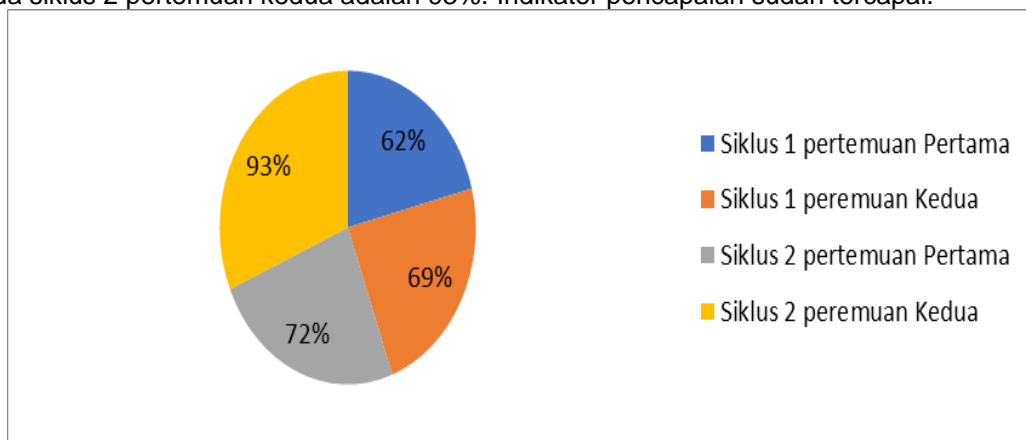
Peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi proses terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan ini perlu dilanjutkan untuk melanjutkan siklus II pertemuan kedua. Rekomendasi yang di sepakati bahwa metode games harus memberikan kesempatan semua siswa dan dengan waktu yang lama.

Tabel 4 data siklus 2

DATA SIKLUS 2 PERTEMUAN KEDUA MINAT BELAJAR TENIS MEJA														
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	Persentase
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	96%
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	98%
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	96%
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	98%

6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100%
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	98%
8	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	46	96%
9	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	43	90%
10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	98%
11	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	98%
12	4	3	4	3	2	1	4	4	3	2	4	2	36	75%
13	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	96%
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	96%
15	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	96%
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	96%
17	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	45	94%
18	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	45	94%
19	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	44	92%
20	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	44	92%
21	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	45	94%
22	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	45	94%
23	4	4	4	4	2	4	3	2	2	2	2	4	37	77%
24	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	3	37	77%
Total Jumlah Skor diperoleh													1074	
Skor Maksimal													1152	
Nilai (Persentase)													93%	

Dilihat dari data di atas pada minat belajar tenis meja diperoleh skor 1074 dengan skor maksimal yaitu 1152 diperoleh persentase sebesar 93%. Berdasarkan deskripsi data siklus 2, maka dalam pembelajaran ditemukan permasalahan hasil tes menunjukkan bahwa siswa yang berminat belajara tenis meja pada siklus 2 pertemuan kedua adalah 93%. Indikator pencapaian sudah tercapai.



Gambar 1

Secara keseluruhan dilihat dari diagram di atas pada minat belajar tenis meja persiklusnya terjadi peningkatan yaitu siklus 1 pertemuan pertama sebesar 62%, siklus 1 pertemuan kedua sebesar 69%, siklus 2 pertemuan pertama sebesar 72%, siklus 2 pertemuan kedua sebesar 93%.

Pembahasan

Hasil penelitian terhadap Upaya Meningkatkan Minat Belajar Tenis Meja Melalui Metode Games Dalam Pembelajaran PJOK di Kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu dalam merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan materi pelajaran, karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang tersedia dan tentunya seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus memberikan pembelajaran secara maksimal kepada siswa yang tentunya harus memiliki minat belajar. Disamping itu, materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang terdapat dalam kurikulum dirancang dan dilaksanakan dengan tetap mengacu pada kebutuhan siswa baik fisik maupun mental. Data awal menunjukkan bahwa siswa – siswi sudah memiliki minat belajar tenis meja dengan persentase cukup yaitu 62% dan setelah diberikan metode games tenis meja membuat minat siswa –siswi meningkat hal ini

dikarenakan melalui metode games ini dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya. Bermain akan mampu mengembangkan berbagai aspek baik dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan otot halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Bermain sendiri dapat dilakukan siapapun tanpa batasan usia, jadi dari anak-anak sampai orang tua sebenarnya dapat melakukan permainan atau bermain. Bermain tidak mengenal kaya maupun miskin, tidak mengenal penguasa atau yang dikuasai. Semuanya akan senang dengan memainkan salah satu ataupun beberapa jenis permainan. Minat Belajar Tennis Meja Melalui Metode Games Dalam Pembelajaran PJOK di Kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tenis meja siklus 1 pertemuan pertama sebesar 62%, siklus 1 pertemuan kedua sebesar 69%, siklus 2 pertemuan pertama sebesar 72%, siklus 2 pertemuan kedua sebesar 93%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan metode games tenis meja dapat meningkatkan minat belajar siswa. Proses tindakan ini merupakan bagian dari proses tindakan kelas dalam bentuk kegiatan pembelajaran tenis meja melalui metode games. Guru yang efektif memiliki kemampuan dan sikap yang sanggup memberikan yang terbaik bagi siswa - siswi dan menyenangkan dalam proses belajar mengajarnya. Proses interaksi siswa - siswi dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Interaksi siswa - siswi dengan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, di antaranya peningkatan minat dalam pembelajaran tenis meja dan hasil belajar siswa. Kompetensi berupa sejumlah kemampuan bermakna dalam aspek pengetahuan (kognisi), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) yang dimiliki siswa - siswi sebagai hasil belajar, atau setelah mereka menyelesaikan pengalaman belajarnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan dengan metode games dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat belajar. Terbukti dapat meningkatkan dengan data yang diperoleh setiap siklusnya yaitu pada siklus 1 pertemuan pertama sebesar 62%, siklus 1 pertemuan kedua sebesar 69%, siklus 2 pertemuan pertama sebesar 72%, siklus 2 pertemuan kedua sebesar 93%. Proses tindakan ini merupakan bagian dari proses tindakan kelas dalam bentuk kegiatan pembelajaran tenis meja melalui metode games. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan metode games dapat meningkatkan minat belajar tenis meja siswa – siswi di kelas VIII A SMPN 21 Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2019. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Depdiknas.
- Arifin, Zainal. 2016. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Borgias, Fransiskus. 2014. Arti Penting Refleksi dalam Dunia Pendidikan. Dikutip dari: <http://pip.unpar.ac.id/publikasi/buletin/sancaya-volume-03nomor-01-edisi-januari-Oktober-2015/arti-penting-refleksi-dalam-duniapendidikan/>
- Darmadi, Hamid. 2015. Kemampuan Dasar Mengajar (Landasan dan Konsep Implementasi). Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2015. Proses Belajar Mengajar Cetakan ke Tiga. Bandung: Bumi Aksara. Menurut Saidihardjo
- J.J. Hasibuan dan Moedjiono. 2015. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda Karya.
- Mulyasa. 2016. Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. 2016. Penilaian Kinerja Profesi Guru dan Angka Kreditnya. Yogyakarta: Gava Media.
- Slameto, 2016, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarwan, Danim. 2015. *Menjadi Peneliti Kuantitatif*. Bandung: Setia.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung : Alfabeta
- Sukintaka. 2015. Teori Pendidikan Jasmani. Solo: ESA Grafika