

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan diselenggarakannya pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada didalam diri peserta didik ini adalah kunci penting dari diselenggarakannya sebuah proses pendidikan yang membebaskan. Potensi diri dari peserta didik sungguh perlu untuk dikembangkan agar ia mempunyai kekuatan spiritual keagamaan.

Pentingnya para pengajar yang memiliki kualitas yang baik pada kepala sekolah dan guru peran aktif dinas pendidikan atau pengawas sekolah, peran aktif orang tua dan peran aktif masyarakat sekitar sekolah. Minat, bakat, kemampuan dan potensi – potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Dalam kaitannya ini guru perlu memperhatikan peserta didik secara individual, karena antara individu satu dengan yang lain memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Masa remaja adalah masa transisi seseorang dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Sifat kanak-kanak masih melekat pada dirinya dan pertimbangan kedewasaan belum sepenuhnya terbentuk secara matang, masa remaja dalam pertimbangannya masih mencari jati diri untuk membentuk karakter kepribadiannya.

Remaja juga mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Menurut piaget, masa remaja adalah usia saat individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa usia saat anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada didalam tingkat yang samasekurang-kurangnya dalam masalah hak. Maka kegiatan positif yang dilakukan oleh remaja akan berpengaruh sangat besar bagi perkembangan kehidupan dimasa depan. Peran orang tua dalam aktifitas remaja juga sebagai tanggung jawab yang penting, peran sekolah perlu dilibatkan mengingat perilaku remaja yang cenderung lebih banyak ingin menuntaskan keingintahuan itu diluar rumah.

Orang tua perlu menyadari potensi, bakat minat anak yang dimiliki mereka, serta memberikan dorongan moril dan sarana untuk membantu anak mereka mengembangkan potensi dan bakat yang ada. Orang tua dan sekolah merupakan dua unsure yang saling berkaitan, memiliki keterkaitan yang kuat satu sama lain, pengaruh orang tua sangat kuat terhadap perkembangan anaknya. Dalam era modern ini dengan majunya pengetahuan teknologi dan komunikasi banyak siswa yang cenderung malas untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler diluar jam sekolah. Mereka cenderung memilih langsung pulang ketika kegiatan belajar mengajar berakhir, terkadang kebanyakan siswa tidak langsung pulang ada yang mampir di warnet, time zone, bahkan ada siswa yang melakukan hal-hal yang tidak sesuai seperti mabuk-mabukan, dan lain- lain.

Untuk mengantisipasi hal – hal yang tidak di inginkan terkadang beberapa sekolah mewajibkan setiap siswa-siswinya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di luar jam sekolah guna memanfaatkan waktu yang dimiliki siswa

dan menyalurkan bakat serta minatnya. Dalam hal berprestasi kebanyakan siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler diluar jam sekolah memiliki prestasi yang baik dibandingkan siswa yang tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler diluar jamsekolah

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut, semakin besar minat anak diluar diri. Nilai kepuasan berkurang, minat pun menjadi berkurang. Setiap minat memuaskan suatu kebutuhan dalam kehidupan anak walaupun kebutuhan ini mungkin tidak segera tampak bagi orang dewasa. Semakin kuat kebutuhan ini, semakin kuat dan bertahan minat tersebut. Selanjutnya makin sering minat diekspresikan dalam kegiatan semakin kuatlah minat tersebut. Sebaliknya minat akan padam bila tidak disalurkan. Misalnya lingkungan tempat anak hidup membatasi kesempatan anak dalam bermain mulai berkurang dan minat lain akan menggantikannya. Bila anak dapat menemukan pengganti teman bermain yang memuaskan, akan tiba suatu saat mereka merasakan kurang berminat terhadap teman bermain. Anak tersebut akan dapat menyatakan bahwa teman sebaya-nya membosankan.

Slameto (2010: 180) mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat terhadap suatu hal merupakan hasil belajar dan mendukung proses belajar selanjutnya. Minat dapat dikembangkan dengan memperhatikan minat- minat yang telah ada pada anak dan apabila Siswa yang tertarik atau menyukai suatu

aktivitas misal salah satunya ekstrakurikuler bulutangkis, maka siswa tersebut dikatakan memiliki minat. Hubungan kesenangan dan minat merupakan sebuah hubungan yang saling mengikat karena kesenangan merupakan minat yang sementara. Ia berbeda dari minat bukan dalam kualitas melainkan dalam ketetapan.

Selama kesenangan itu ada, mungkin intensitas dan motivasi yang menyertainya sama tinggi dengan minat, namun ia akan segera mulai berkurang karena kegiatan yang ditimbulkan hanya memberi kepuasan kebutuhan yang penting dalam kehidupan seseorang. Minat dan kesenangan seorang pelajar dapat dituangkan di dalam kegiatan sekolah yang biasa disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler. Dalam hal ini ekstrakurikuler di sekolah juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan nonkurikuler, dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi , bakat, minat, kemauan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan salah satu kegiatan dalam program kurikuler. Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasi waktunya tidak ditetapkan dalam kurikulum.

Menurut Hastuti (2008: 63), ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa, optimasi pelajaran terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan untuk memantapkan kepribadian siswa. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kegiatan yang diikuti. Dalam kegiatan ekstrakurikuler perlu adanya penanggung jawab dalam setiap bidang atau cabangnya yang dinamakan guru pembina atau pendamping ekstrakurikuler. Guru pembina ekstrakurikuler adalah guru atau petugas khusus yang ditunjuk kepala sekolah untuk membina kegiatan ekstrakurikuler yang berfungsi sebagai pemberi pengarahan dan pembinaan kepada siswa agar kegiatan ekstrakurikuler tersebut berjalan dengan baik dan tidak mengganggu ataupun merugikan aktivitas akademis. Suryosubroto (2002:289)

Dalam kegiatan ekstrakurikuler terdapat berbagai cabang olahraga salah satunya tenis meja. Cabang olahraga tenis meja menjadi salah satu faktor penunjang yang dapat menjadi pembiasaan positif bagi anak. Di era sekarang tenis meja sudah menjadi sorotan diberbagai belahan dunia. Dalam hal ini disekolah-sekolah mulai digencarkan kembali kegiatan ekstrakurikuler tenis meja sebagai perwujudan dalam peningkatan pendidikan jasmani disekolah. Selain dalam meningkatkan pendidikan jasmani disekolah, hal ini juga akan membawa peluang kepada siswa dalam mengembangkan minat serta bakatnya. Kegiatan ekstrakurikuler tenis meja bisa menjadi bagian yang cukup untuk memfasilitasi perkembangan kepribadian siswa. Sehingga olahraga tenis meja berpotensi

mempengaruhi pembentukan karakter individu yang berpartisipasi di dalamnya. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler tenis meja ini juga diadakan untuk mengisi waktu luang siswa dengan berbagai kegiatan yang positif.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMA Negeri 3 Sungai Penuh memiliki beberapacabang olahraga, seperti tenis meja, bulu tangkis, voli, basket dan futsal. Dalam bidang olahraga, upaya kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan prestasi siswa. Ditinjau dari sarana dan prasarana olahraga tenis meja di SMA Negeri 3 Sungai Penuh memiliki 1 lapangantenis meja, 4bet, 1 net, danbeberapa buah bola tenis meja. Adapun kegiatan ekstrakurikuler tenis meja di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tenis meja khususnya kelas XI dengan jumlah 30siswa.

Banyaknya siswa yang mendaftar seharusnya akan membuat tercapainya tujuan dalam kegiatan ekstrakurikuler tenis meja dengan baik. Kenyataan di lapangan hal tersebut berbanding terbalik karena banyak siswa yang tidak konsisten terutama dalam kehadiran mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini akan menjadi sebuah kendala yang harus dibenahi agar dapat maksimalnya kegiatan ekstrakurikuler tenis meja di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Permasalahan lain yang dijumpai adalah banyak siswa mengikuti ekstrakurikuler tenis meja tidak sesuai dengan minat siswa itu sendiri melainkan lebih kepada dorongan dan ajakan dariteman-temannya.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul“ Minat SiswaKelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakulikuler Tenis Meja”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya komitmen sekolah dalam pengembangan kegiatan ekstrakurikuler tenis meja masih menjadi permasalahan umum
2. Belum diketahui faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler tenis meja
3. Tidak diketahuinya seberapa besar minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler tenis meja

1.3 Rumusan Masalah

Dari fenomena dan permasalahan yang ada maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana Minat siswa kelas XI SMA N 3 Sungai Penuh Terhadap kegiatan Ekstrakurikuler olahraga tenis meja di sekolah?

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pembahasan tidak semakin luas dan tidak fokus pada permasalahan yang ada. Pembahasan masalah berfokus pada minat siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh terhadap kegiatan ekstrakurikuler tenis meja di sekolah tersebut.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pengalaman Praktik Pengalaman Lapangan yang ada maka tujuan yang hendak ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Penuh terhadap kegiatan ekstrakurikuler tenis meja di sekolah tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Kepala Sekolah

- a.** Untuk dapat meningkatkan dan mencari solusi atas kurangnya prasarana dan sumber daya manusia (guru pendamping pada kegiatan ekstrakurikuler) sehingga siswa dapat motivasi untuk menyalurkan dan mengembangkan minat didalam kegiatan ekstrakurikuler.
- b.** Menjadikan siswa untuk dapat memiliki minat di bidang olahraga dan menambahkan cabang olahraga pada kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

1.6.2 Bagi guru Pendidikan Jasmani

- a.** Sebagai bahan pertimbangan dalam memperhatikan minat siswa dalam pembelajaran penjas untuk dapat mengembangkan minat menjadi sebuah minat yang berprestasi.
- b.** Sebagai bahan untuk dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dengan mewajibkan siswa untuk memiliki piagam penghargaan sebagai syarat kenaikan kelas.

1.6.3 Bagi Penulis

- a.** Sebagai bekal pengalaman di bidang penelitian dalam mengetahui minat siswa SMA dalam kegiatan ekstrakurikuler tenis meja
- b.** Sebagai acuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler tenis meja
- c.** Sebagai bekal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar sarjana bidang studi pendidikan Olahraga dan Kesehatan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakekat Minat

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat, dan mendatangkan kepuasan. Minat adalah suatu rasa ingin melakukan kegiatan yang positif. Menurut Slameto (2010:180) “Minat adalah sesuatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”.

Bila kepuasan berkurang minat pun berkurang kesenangan merupakan minat yang sementara minat juga dapat berubah menjadi sebuah bakat yang dapat dikembangkan dengan adanya motivasi dan dorongan dari orang-orang disekitarnya dan guru disekolah, juga perlu adanya sarana dan prasarana yang mendukung untuk dapat meningkatkan kemampuan minatnya menjadi bakat berprestasi. Minat memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan perkembangan anak dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Menurut Sardiman (2011: 77), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan sendiri.

Menurut Muhibbinsyah (2009: 136) minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Apabila kita mengharapkan bahwa pengalaman belajar merupakan kemampuan anak sepenuhnya, rangsangan harus diatur supaya bertepatan dengan minat anak. Minat merupakan pernyataan psikis yang belum dapat diamati secara langsung, yang dapat diamati adalah dinamikanya atau manifestasinya dalam perbuatan atau tingkah laku seseorang.

2.1.2 Aspek-aspek Minat

Pintrich dan Schunk (1996:27) menyebutkan aspek – aspek minat adalah sebagai berikut:

- a. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*) sikap umum disini maksudnya adalah sikap yang dimiliki oleh individu, yaitu perasaan suka atau tidak suka terhadap aktivitas.
- b. Pilihan spesifik untuk menyukai aktivitas (*specific preference for or liking the activity*). Individu akan memutuskan pilihannya untuk menyukai aktivitas tersebut.
- c. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), yaitu perasaan senang individu terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitasnya.
- d. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choice of or participation in the activity*). Individu akan berpartisipasi dalam aktivitas itu karena menyukainya

2.1.3 Faktor yang mempengaruhi minat

Minat berpengaruh pada pencapaian tujuan sesuatu hal yang diinginkan. Salah satu tolak ukur pencapaian pembelajaran di sekolah dengan mengetahui minat siswa mengikuti pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Haditono S.R. (1998: 188) ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu :

1) Faktor dari dalam (intrinsik) adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang bersangkutan. Seperti rasa tertarik, perhatian, dan aktivitas. Berikut penjelasan dari faktor intrinsik tersebut:

- a. Perasaan Senang atau Rasa Tertarik
- b. Perhatian
- c. Aktivitas

2) Faktor dari luar (ekstrinsik) yaitu faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan. Seperti lingkungan dan orang tua. Berikut penjelasan dari faktor ekstrinsik tersebut:

- a. Faktor lingkungan

Menurut Sholeh, A.A (2005: 55), lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora dan faunanya. Jadi, dengan keadaan lingkungan yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler akan meningkatkan hasil yang baik pula, sehingga tujuan yang direncanakan akan tercapai dengan baik.

Begitu sebaliknya keadaan lingkungan yang kurang mendukung justru akan menjadi kendala dalam proses kegiatan ekstrakurikuler.

b. Orangtua

Menurut Slameto (2010: 60) “Cara orangtua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya”. Apabila orangtua si anak adalah atlet bolavoli tidak menutup kemungkinan anaknya juga akan tertarik mengikuti jejak orangtuanya tersebut. Hal ini dikarenakan anak sering melihat orang tuanya bermain sepakbola atau karena dorongan dari orangtua agar anak tersebut mendalami permainan sepakbola. Orang tua didalam sebuah keluarga berpengaruh terhadap keinginan anak dalam memilih suatu kegiatan yang anak lakukan.

2.2 Hakekat Ekstrakurikuler

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 pasal 1 tentang Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar intra kurikuler dan kegiatan kokurikuler di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Menurut Saputra Y.M. (1996: 6), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi pembinaan manusiaseutuhnya.

Sugiyono, dkk. (2003: 54), kegiatan ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diadakan diluar jam pelajaran sekolah dengan tujuan untuk lebih

mengembangkan keterampilan pada suatu cabang tertentu sesuai dengan pilihan/bakat dan kesenangannya. Menurut Hastuti (2008:63), ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa, optimasi pelajaran terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan untuk memantapkan kepribadian siswa. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kegiatan yang diikuti.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan diluar jam sekolah sebagai sarana dan fasilitas pengembangan bakat siswa serta penyaluran hobi yang dimiliki siswa. Ekstrakurikuler juga sebagai alat memperluas wawasan siswa, mendorong pemberian nilai atau sikap, dan memungkinkan mendalami lebih lanjut berbagai mata pelajaran yang dipelajarisiswa.

2.3 Hakekat Tennis Meja

Menurut Rahmani (2014:118) Olahraga tenis meja sering disebut juga pingpong. Olahraga ini memainkan bola diatas sebuah meja khusus dengan menggunakan bet yang terbuat dari kayu berlapis karet. Pemainnya terdiri atas dua orang untuk partai tunggal atau empat orang secara berpasangan untuk partai ganda. Tennis meja merupakan cabang olahraga yang dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan maupun dalam ruangan oleh dua orang atau empat orang. Cara memainkannya dengan menggunakan bet yang dilapisi karet untuk memukul bola *celloid* melewati jaring yang bergantung di atas meja, yang dikaitkan pada dua tiang jaring.

Permainan tenis meja adalah olahraga bola kecil yang dimainkan di sebuah meja dengan ukuran yang ditentukan dengan menggunakan bet. Raket dalam permainan disebut bet adalah alat yang digunakan sebagai alat pemukul sebuah bola yang terbuat dari bahan kayu dan dilapisi oleh karet yang bertujuan agar bola dapat memantul dengan sempurna. *Larry Hodges*(2007: 25) Permainan tenis meja adalah suatu permainan dengan menggunakan fasilitas meja dan perlengkapannya serta raket dan bola sebagai alatnya. Sebagaimana terlihat dari namanya, permainan tenis meja menggunakan meja persegi panjang sebagai lapangan permainan. Bola yang digunakan disebut pingpong sedangkan alat pemukul bolanya adalah bet. Bet terbuat dari kayu yang dilapisi karet tebal lapisan karet tidak boleh lebih dari 4 mm dan warnanya tidak boleh menyilaukan mata. *Chandra, dkk*,(2006:21).

Perkembangan permainan tenis meja sampai ke Indonesia pada zaman penjajahan Belanda. Pada tanggal 15 oktober 1951 dibentuk persatuan Pingpong Seluruh Indonesia (PPSI) kemudian diubah menjadi Persatuan Tenis meja Seluruh Indonesia (PTMSI) pada tahun 1958. Kesimpulannya adalah permainan tenis meja digemari masyarakat luas, baik kalangan dewasa maupun anak-anak. Selain itu mempelajari permainan tenis meja tidak susah, yang diperlukan adalah giat berlatih dan kemauan belajar yang tekun supaya bisa mahir bermain tenis meja.

2.3.1 Peralatan Tenis Meja

1) Meja (lapangan)

Meja (lapangan) terbuat dari kayu keras berbentuk empat persegi panjang dengan permukaan rata berukuran:

- a. Panjang lapangan : 2,74 m
- b. Lebar lapangan : 1,52 m
- c. Tebal meja : 3 cm
- d. Lebar sisi garis : 1 cm
- e. Tinggi meja dari lantai : 76 cm



Gambar 2.1 : ukuran meja pingpong

Sumber: Dimas ,(1995 : 11)

2) Jaring (net)

Jaring untuk pembatas lapangan berwarna hijau tua, di bagian pinggir atasnya dilengkapi pita putih lebar 15 mm net berukuran:

- a. Panjang : 1,82 m
- b. Lebar : 15,25 cm

3) Bola

Bola terbuat dari *seluloid* putih atau *orange* dan berbentuk bulat dengan ukuran:

- a. Berat : 2,7 gram
- b. Diameter : 40 mm

4) Bet (pemukul)

Bet adalah pemukul dalam permainan tenis meja. Bet ini terbuat dari kayu dan dilapisi dengan suatu bahan yang tidak merusak kayu itu sendiri.

Biasanya

kayu itu dilapisi dengan bahan karet ada dua jenis lapisan kayu dalam bet yaitu:

- a. Bet kayu yang dilapisi karet biasa yang tebalnya maksimum 2 mm, bet ini disebut bet karet halus.
- b. Bet kayu yang dilapisi karet bintik yang tebalnya tidak boleh lebih dari 4 mm, bet ini disebut bet busa karet bintik. Biasanya berat bet ± 150 gram. Warna karet yang menempel pada bet harus berwarna gelap, misalnya merah tua, hijau tua, biru tua, dan tidak boleh mengkilap. Alat pemukul tenis meja atau bet terbuat dari kayu tebal dan kaku, permukaannya dilapisi karet berbintik yang menonjol keluar, seluruhnya tidak kurang dari 2 mm. Muklis,(2007:9).

2.4 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Faza Guruh Sadewa (2013) dengan judul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Memilih Ekstrakurikuler Bolavoli di SMP N 1 Sleman”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survai dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMP Negeri 1 Sleman yang berjumlah 32 responden, dan seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian. Uji

reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan memperoleh hasil koefisien reliabilitas 0,943.

Hasil penelitian identifikasi faktor yang mempengaruhi minat siswa memilih ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Sleman, bahwa faktor *intern* memiliki andil sebanyak 36,62% dalam mempengaruhi minat siswa memilih ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Sleman, dengan perincian indikator rasa senang memiliki presentase sebesar 18,62% dan indikator ketertarikan memiliki presentase sebesar 18,00%. Sedangkan untuk faktor *ekstern* ternyata memiliki andil sebanyak 63,38% dalam mempengaruhi minat siswa memilih ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Sleman, yaitu dengan perincian bahwa indikator pelatih memiliki presentase sebesar 16.73%, indikator lingkungan memiliki presentase sebesar 15,59%, indikator fasilitas memiliki presentase sebesar 15.44% dan indikator keluarga memiliki presentase sebesar 15,62%.

2. Penelitian yang dilakukan YUSTINUS YOS BIWANTORO Bentuk penelitian Deskriptif Kuantitatif menggunakan tehnik survei. Tehnik pengumpul data yaitu tehnik komunikasi tidak langsung dan instrumen / alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar angket. Populasi penelitian adalah siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler tenis meja Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Simpang Hulu Kabupaten Ketapang, pengambilan sampel menggunakan tehnik *proportional simple random sampling* sehingga diperoleh sampel 33 siswa. Tehnik analisis data dalam penelitian ini tehnik komunikasi tidak langsung dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan minat siswa yang mengikuti ekstrakurikuler

tenis meja kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Simpang Hulu Kabupaten Ketapang, dari faktor internal sebagian besar siswa termasuk kategori tinggi (42,42%), belajar termasuk kategori tinggi (39,39%), bakat termasuk kategori baik (48,48%), hobi termasuk baik dengan kategori sedang (39,39%), faktor eksternal termasuk kategori tinggi (33,33%), motivasi termasuk kategori tinggi (78,78%), fasilitas termasuk kategori sedang (30,30%), lingkungan termasuk kategori sedang (48,48%).

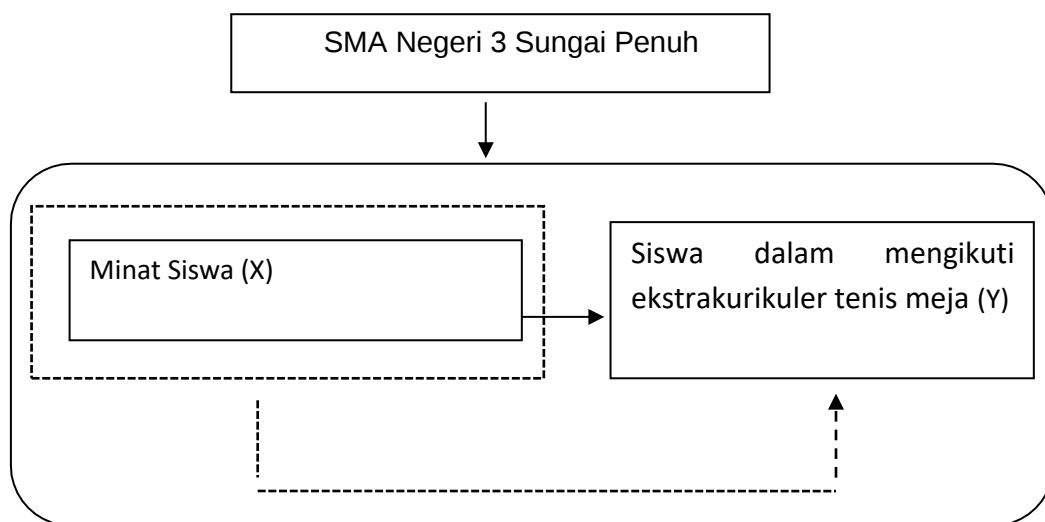
Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa banyaknya perhatian dan minat siswa yang ingin mengikuti ekstrakurikuler tetapi tidak dapat tersalurkan dengan baik karena kurangnya sumber daya manusia, prasarana sekolah yang tidak lengkap dan perlu adanya penambahan tugas pada guru pelajaran selain guru penjas untuk menjadi pendamping dalam kegiatan olahraga perlu adanya solusi dalam meningkatkan prasarana yg belum ada.

2.5 Kerangka Berpikir

Minat merupakan bagian dari perilaku manusia yang merupakan perwujudan dari tertarik, ingin tahu, dan dorongan untuk beraktivitas. Keberadaan ekstrakurikuler menjadi sangat penting sebagai penunjang potensi siswa, hal ini tentu mempengaruhi para siswa untuk memilih ekstrakurikuler tersebut. Kesenangan yang ditunjukkan oleh siswa bisa akibat pengaruh dari dalam diri sendiri (intern) atau karena adanya pengaruh dari luar (ekstern). Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran. Sehubungan hal tersebut maka sekolah dan guru penjas perlu mempertimbangkan kembali dan

mengaktifkan program-program ekstrakurikuler, diantaranya ekstrakurikuler tenis meja.

Kecintaan anak terhadap olahraga kini semakin meningkat, hal ini terlihat dari bertambahnya jumlah anak yang menyukai kegiatan berolahraga. Meningkatnya jumlah anak yang mengikuti latihan di pengaruhi oleh faktor yang berasal dari rasa tertarik, perhatian, aktivitas, dan pengalaman. Dengan dasar pemikiran tersebut dalam penelitian ini mengambil judul “Minat Siswakelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler tenis meja disekolah.



Bagan. 2.1 Kerangka berpikir

Pada bagan di atas, minat siswa (X) ditetapkan sebagai variabel bebas (independen) dan diprediksi akan memberi pengaruh terhadap siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler (Y). Adanya pengaruh ini dapat diungkapkan dari

tinggi atau rendahnya minat siswa (X), itulah sebabnya siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler (Y) ditetapkan sebagai variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini. Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan untuk mengetahui minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler olahraga tenis mejadi SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode survey dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket yang berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan responden untuk diisi sesuai keadaan.

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA NEGERI 3 kota Sungai Penuh, pada bulan November tahun 2020 setelah mendapatkan surat izin penelitian dari kampus.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Arikunto (2010:108) adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tenis meja khususnya kelas XI dengan jumlah total siswa keseluruhan nya 30 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode random sampling, yaitu sebanyak 20 orang siswa. Diambi dari berdasarkan gender, dimana diantara sebanyak 30 populasi terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Dan peneliti menetapkan sampel sebanyak 20 siswa laki-laki.

3.4 Teknik PengumpulanData

Dalam setiap sekolah sesuai kesepakatan guru pendamping / guru olahraga di SMA tersebut mengikuti jadwal. Peneliti meminta nomor telepon ataupun whats app untuk memberitahu atau membagikan link kepada siswa untuk dapat mengisi angket yang telah disediakan. Link tersebut sudah dipersiapkan oleh peneliti dengan menggunakan Google Form agar dapat memudahkan siswa dalam mengisi angket tersebut, sehingga angket yang sudah diisi bisa dilihat oleh peneliti dengan mudah. Pelaksanaan penjelasan angket sesuai dengan keterangan di lembar soal angketdengan petunjuk pengisian.

Angket yang digunakan adalah angket langsung tipe pilihan artinya angket disampaikan langsung pada orang yang dimintai informasi tentang diri sendiri dengan cara memilih salah satu jawaban yang tersedia. Beberapa asumsi dasar dalam kaitannya dan tehnik angket adalah sebagai berikut. Subjek adalah orang yang tahu tentang dirinya sendiri kejujuran dalam menjawab, subjek mampu membaca dan menafsirkan pertanyaan yang sama seperti yang dimaksud peneliti, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 3 Sungai Penuh dipilih

tipe angket pilihan karena angket ini dapat menggali maksud peneliti sehingga segera terdorong untuk mengisi angket tersebut.

3.5 Instrumen penelitian

Menurut Arikunto (2010:160) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan angket. Dalam hal ini akan disajikan kisi-kisi pertanyaan, adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu:

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
MINAT SISWA SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH
TERHADAP EKSTRAKULIKULER OLAHRAGA

Konstrak	Faktor	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Minat	Intrinstik	1. Perhatian	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
		2. Rasa suka dan Tertarik	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	7
		3. Aktivitas	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	7
	Ekstrinsik	1. Peran Guru	21, 22, 23, 24, 25, 26	6
		2. Fasilitas	27, 28, 29, 30, 31, 32	6
		3. Keluarga	33, 34, 35, 36, 37, 38	6
		4. Lingkungan	39, 40, 41, 42, 43, 44	6
Jumlah				44

Diadopsi dari jurnal Yunita Fella Suffa, Universitas Negeri Semarang, tahun 2015

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahansuatu instrumen. Instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah, sedangkan instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Arikunto :2006:160).

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, untuk menganalisis data digunakan teknik statistik, analisis data digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif adalah bagian dari statistik mengenai pengumpulan data, penyajian, menentukan nilai-nilai statistik dan penentuan diagram atau gambar mengenai suatu hal agar data mudah dibaca dan dipahami. Rumus mencari persentase minat siswa kelas XI SMANegeri 3 Sungai Penuh terhadap permainan tenis meja :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P : Persentase

F : Frekuensi jawaban responden

N : Frekuensi jawaban yang diharapkan

Menurut Sudijono (2009: 174) pengkategorian berdasarkan Mean dan Standar

Deviasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. : Kategori Minat Siswa

No	Rumus Interval	Kategori
1	$X > (M + 1,5 \text{ SD})$	Sangat Tinggi
2	$(M + 0,5 \text{ SD}) < X < (M + 1,5 \text{ SD})$	Tinggi
3	$(M - 0,5 \text{ SD}) < X < (M + 0,5 \text{ SD})$	Sedang
4	$(M - 1,5 \text{ SD}) < X < (M - 0,5 \text{ SD})$	Rendah
5	$X < (M - 1,5 \text{ SD})$	Sangat Rendah

Sumber: Sudijono (2009: 175)

Keterangan : X = Skor

M = Mean Hitung

SD = Standar Deviasi Hitung

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikumpulkan sebelumnya maka bab ini akan dilakukan analisa pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini. Hasil penelitian akan digambarkan sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Angket yang disebarkan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh, dianggap telah memiliki konstruksi validitas yang memadai.

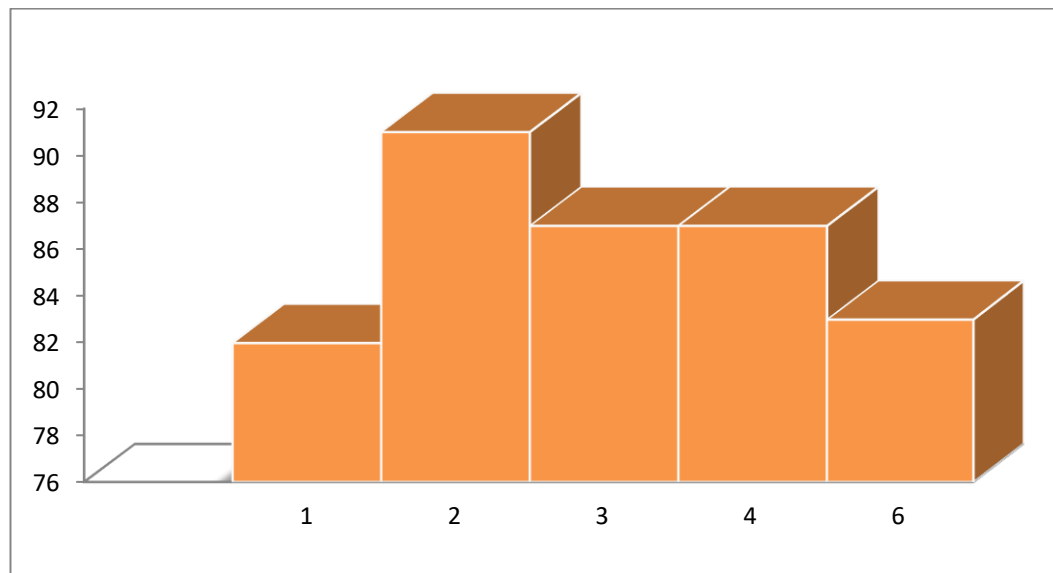
Selanjutnya penelitian dilakukan pada sample sebanyak 20 orang siswa sebagai responden dalam waktu 45 menit responden dapat mengisi angket tersebut dengan baik. Mengingat tugas responden hanya memberikan tanda checklist pada jawaban yang dipilih. Data-data tersebut diolah dalam bentuk tabel dan kemudian dianalisis. Berikut merupakan analisis yang didapat setiap indikator butir pernyataan yang dijawab responden:

4.1.1. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Perhatian.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Perhatian.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%	
1	Anda memilih bermain tenis meja dibandingkan olahraga yang lain	11	6	1	2	66	82,5	
2	Anda menonton pertandingan tenis meja dari pada menonton yang lain	16	2	1	1	73	91,25	
3	Anda memperhatikan cara bermain kawan yang lebih pintar	13	5	1	1	70	87,5	
4	Anda ingin tahu teknik- teknik bermain tenis meja	13	5	1	1	70	87,5	
6	Anda bangga jika berprestasi dalam olahraga tenis Meja	13	3	2	2	67	83,75	

Jumlah	432,5	
Rataan	86,5	



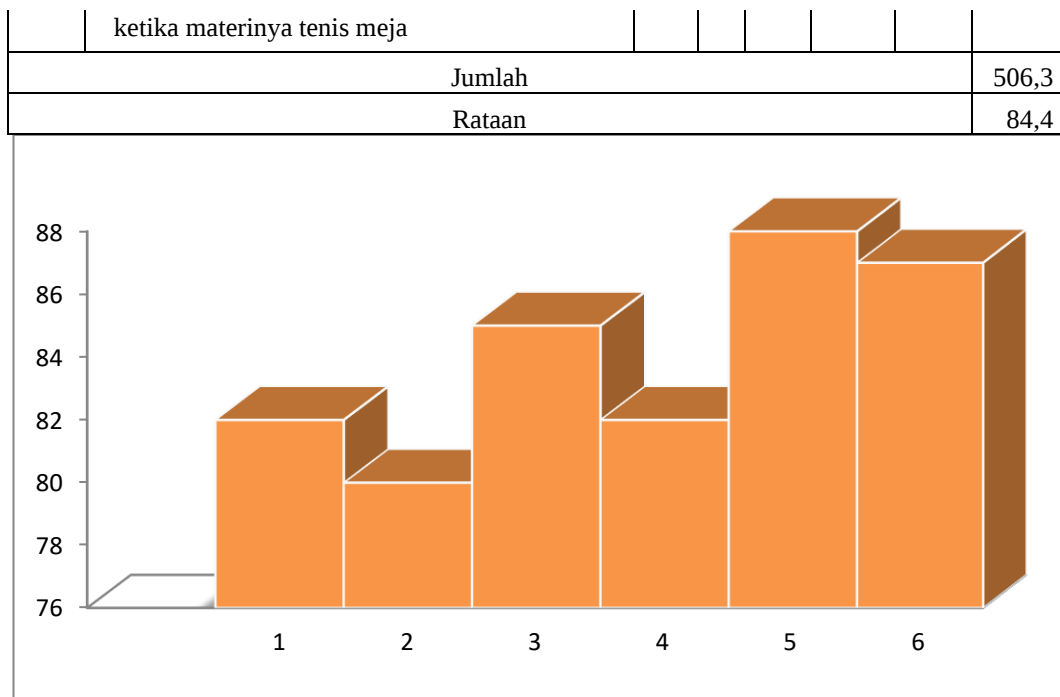
Gambar 4.1 Diagram Indikator Perhatian

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator perhatian termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 86,5%.

4.1.2. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Rasa Suka dan Tertarik.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Rasa Suka dan Tertarik.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
7	Ketika menonton pertandingan tenis meja, anda ingin seperti atlet yang lincah seperti mereka	12	4	2	2	66	82,5
8	Ketika teman-teman sudah istirahat anda masih bermain tenis meja	11	4	3	2	64	80
9	Anda bersemangat ketika mengalahkan teman saat bermain tenis meja	14	3	0	3	68	85
11	Ketika ada tournament tenis meja, saya ingin mengikuti tournament tersebut	14	0	4	2	66	82,5
12	Ketika melihat atlet tenis meja yang hebat, saya ingin meniru gerakannya	15	2	2	1	71	88,7
13	Timbul rasa semangat mengikuti olahraga	14	3	2	1	70	87,5



Gambar 4.1 Diagram Indikator Rasa Suka dan Tertarik

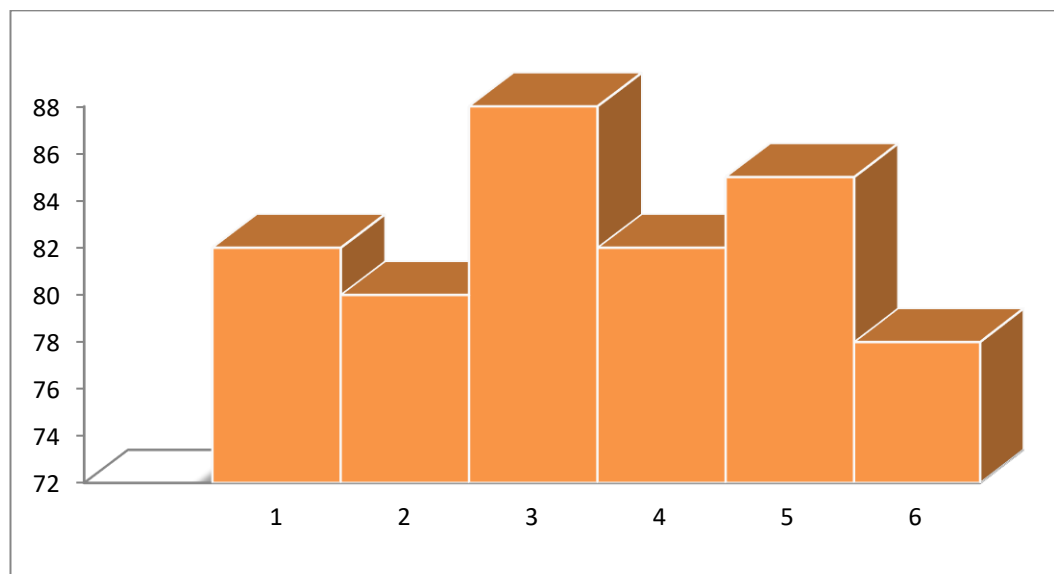
Dari table di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indicator rasa suka dan tertarik termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 84,4%.

4.1.3 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indicator Aktivitas.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indicator Aktivitas.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
14	Olahraga tenis meja membuat tubuh saya menjadi Bugar	11	5	3	1	66	82,5
15	Ketika waktu luang, saya gunakan untuk bermain tenis meja	11	4	3	2	64	80
16	Untuk meningkatkan kemampuan bermain tenis meja,saya berlatih tenis meja 4 kali dalam seminggu	14	4	1	1	71	88,75
17	Saya menonton vidio pertandingan tenis meja sebelum berlatih tenis meja	13	2	3	2	66	82,5
18	Latihan tenis meja secara terus menerus agar Berprestasi	13	3	3	1	68	85

20	Teman saya juara tenis meja, lalu saya jadikan lawan Sparing	10	5	3	2	63	78,75
Jumlah							497,5
Rataan							82,9



Gambar 4.3 Diagram Indikator Aktivitas

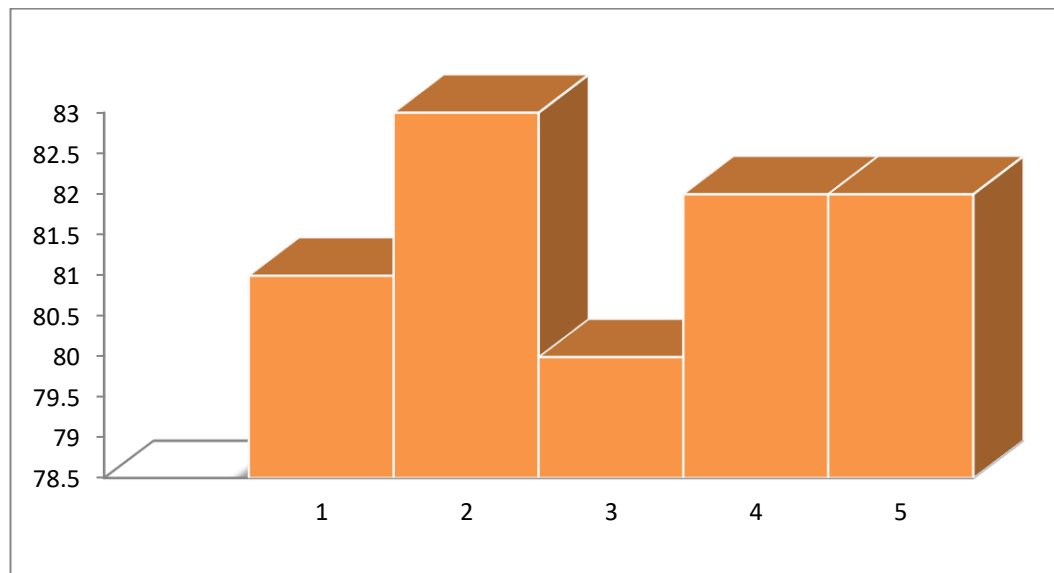
Dari table di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator aktivitas termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 82,9%.

4.1.4. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Peran Guru.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Peran Guru

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
21	Guru mengajari tenis meja dengan berbagai variasi	12	3	3	2	65	81,25
22	Guru pernah menjadi juara tenis meja, saya ingin berprestasi seperti guru saya	14	2	1	3	67	83,75
24	Guru ketika bermain tenis meja saat di smash susah bisa mengembalikan, saya ingin meniru cara bermainnya	11	4	3	2	64	80
25	Dorongan dari guru menambah semangat saya	12	4	2	2	66	82,5
26	Guru terampil dalam mengajarkan tenis	13	3	1	3	66	82,5

meja,							
Jumlah							410,0
Rataan							82,0



Gambar 4.4 Diagram Indikator Peran Guru

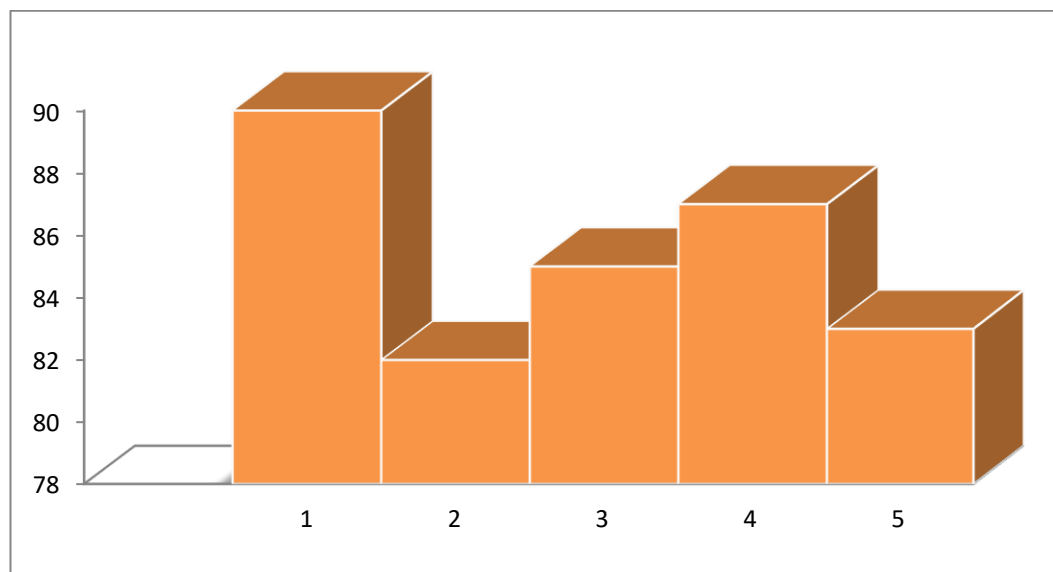
Dari table di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator peran guru termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 82,0%.

4.1.5. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Fasilitas.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Fasilitas .

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
27	Banyak peralatan tenis meja disekolah, sehingga mendukung olahraga tenis meja	16	2	0	2	72	90
28	Kondisi meja tenis meja disekolah sangat baik	12	3	4	1	66	82,5
30	Penerangan lampu ketika gelap saat bermain tenis meja memadai	13	3	3	1	68	85
31	Alat-alat olahraga disekolah boleh digunakan setiap saat	14	3	2	1	70	87,5
32	Ketika akan di pakai harus menggelar meja terlebih dahulu	12	4	3	1	67	83,7

Jumlah	428,8
Rataan	85,8



Gambar 4.6 Diagram Indikator Fasilitas

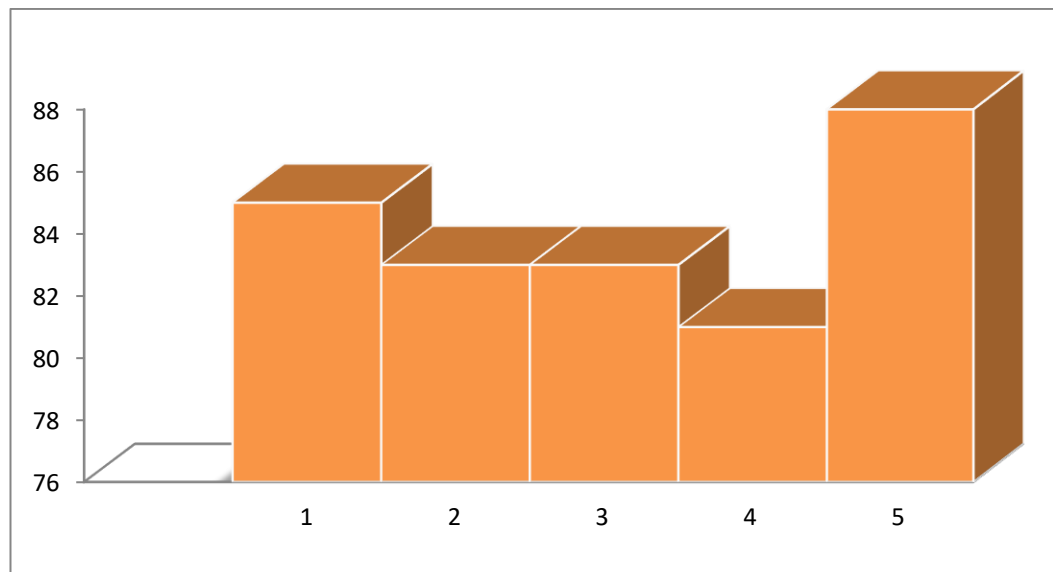
Dari table di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator fasilitas termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 85,8%.

4.1.6. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Keluarga.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Keluarga.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
33	Orang tua mendukung saya untuk berlatih tenis Meja	13	3	3	1	68	85
34	Orang tua mengantar dan menemani saya saat latihan tenis meja, sehingga saya lebih bersemangat	13	3	2	2	67	83,75
36	Orang tua saya menjemput dan membelikan makanan ketika pulang berlatih tenis meja	13	4	0	3	67	83,75

37	Keluarga memberi semangat untuk berlatih tenis Meja	11	4	4	1	65	81,25
38	Sebagian besar keluarga saya gemar berolahraga	14	4	1	1	71	88,75
Jumlah							422,5
Rataan							84,5



Gambar 4.1 Diagram Indikator Keluarga

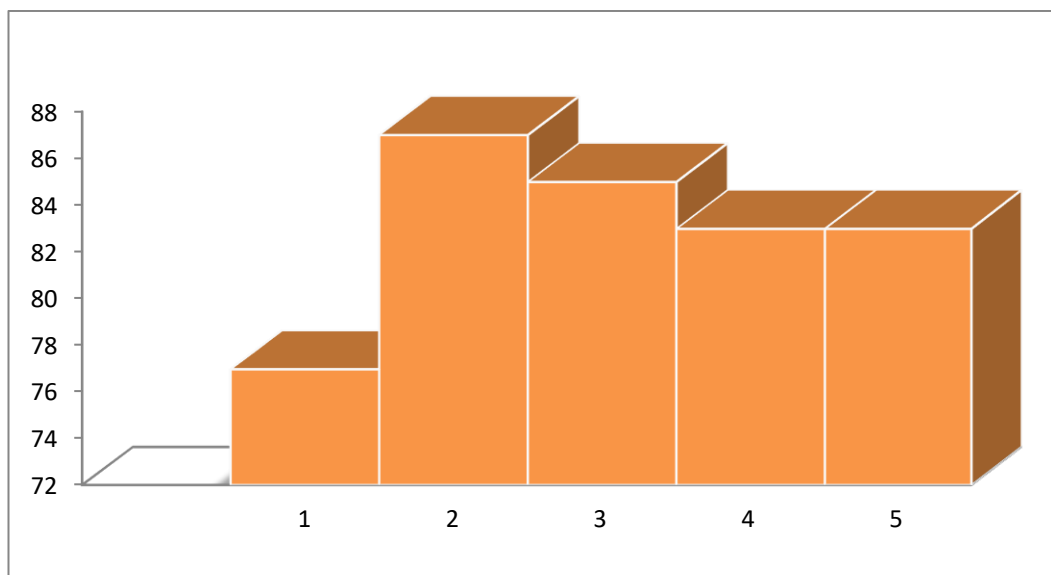
Dari table di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator keluarga termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 84,5%.

4.1.7. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Lingkungan.

Tabel 4.1 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja Pada Indikator Lingkungan.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
39	Pertandingan tenis meja diadakan 2 tahun sekali	11	3	3	3	62	77,5
40	Di baledesa sering mengadakan pelatihan tenis meja secara gratis	14	3	2	1	70	87,5
42	Jika menjadi juara tenis meja tingkat dusun akan mewakili di tingkat kecamatan	13	3	3	1	68	85

43	Olahraga tenis meja menjadi favorit nomor 2 setelah olahraga sepakbola	13	3	2	2	67	83,75
44	Ada gedung pertemuan yang bisa digunakan untuk bermain tenis meja	13	4	0	3	67	83,75
Jumlah							417,5
Rataan							83,5



Gambar 4.1 Diagram Indikator Lingkungan

Dari table di atas dapat dilihat bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator lingkungan termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 83,5%.

4.2 Hasil Penelitian Keseluruhan

Hasil penelitian berikut adalah untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penolahan data maka hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	JSP	%
1	Anda memilih bermain tenis meja	11	6	1	2	66	82,5

	dibandingkan olahraga yang lain						
2	Anda menonton pertandingan tenis meja dari pada menonton yang lain	16	2	1	1	73	91,25
3	Anda memperhatikan cara bermain kawan yang lebih pintar	13	5	1	1	70	87,5
4	Anda ingin tahu teknik- teknik bermain tenis meja	13	5	1	1	70	87,5
6	Anda bangga jika berprestasi dalam olahraga tenis Meja	13	3	2	2	67	83,75
7	Ketika menonton pertandingan tenis meja ,anda ingin seperti atlet yang lincah seperti mereka	12	4	2	2	66	82,5
8	Ketika teman-teman sudah istirahat anda masih bermain tenis meja	11	4	3	2	64	80
9	Anda bersemangat ketika mengalahkan teman saat bermain tenis meja	14	3	0	3	68	85
11	Ketika ada tournament tenis meja, saya ingin mengikuti tournament tersebut	14	0	4	2	66	82,5
12	Ketika melihat atlet tenis meja yang hebat ,saya ingin meniru gerakannya	15	2	2	1	71	88,75
13	Timbul rasa semangat mengikuti olahraga ketika materinya tenis meja	14	3	2	1	70	87,5
14	Olahraga tenis meja membuat tubuh saya menjadi Bugar	11	5	3	1	66	82,5
15	Ketika waktu luang, saya gunakan untuk bermain tenis meja	11	4	3	2	64	80
16	Untuk meningkatkan kemampuan bermain tenis meja,saya berlatih tenis meja 4 kali dalam seminggu	14	4	1	1	71	88,75
17	Saya menonton vidio pertandingan tenis meja sebelum berlatih tenis meja	13	2	3	2	66	82,5
18	Latihan tenis meja secara terus menerus agar berprestasi	13	3	3	1	68	85
20	Teman saya juara tenis meja, lalu saya jadikan lawan Sparing	10	5	3	2	63	78,75
21	Guru mengajari tenis meja dengan berbagai variasi	12	3	3	2	65	81,25
22	Guru pernah menjadi juara tenis meja, saya ingin berprestasi seperti guru saya	14	2	1	3	67	83,75
24	Guru ketika bermain tenis meja saat di smash susah bisa mengembalikan, saya ingin meniru cara bermainnya	11	4	3	2	64	80
25	Dorongan dari guru menambah semangat saya	12	4	2	2	66	82,5
26	Guru terampil dalam mengajarkan tenis meja,	13	3	1	3	66	82,5
27	Banyak peralatan tenis meja disekolah, sehingga mendukung olahraga tenis meja	16	2	0	2	72	90
28	Kondisi meja tenis meja disekolah sangat baik	12	3	4	1	66	82,5
30	Penerangan lampu ketika gelap saat bermain	13	3	3	1	68	85

	tenis meja memadai						
31	Alat-alat olahraga disekolah boleh digunakan setiap saat	14	3	2	1	70	87,5
32	Ketika akan di pakai harus menggelar meja terlebih dahulu	12	4	3	1	67	83,75
33	Orang tua mendukung saya untuk berlatih tenis Meja	13	3	3	1	68	85
34	Orang tua mengantar dan menemani saya saat latihan tenis meja, sehingga saya lebih bersemangat	13	3	2	2	67	83,75
36	Orang tua saya menjemput dan membelikan makanan ketika pulang berlatih tenis meja	13	4	0	3	67	83,75
37	Keluarga memberi semangat untuk berlatih tenis Meja	11	4	4	1	65	81,25
38	Sebagian besar keluarga saya gemar berolahraga	14	4	1	1	71	88,75
39	Pertandingan tenis meja diadakan 2 tahun sekali	11	3	3	3	62	77,5
40	Di baledesa sering mengadakan pelatihan tenis meja secara gratis	14	3	2	1	70	87,5
42	Jika menjadi juara tenis meja tingkat dusun akan mewakili di tingkat kecamatan	13	3	3	1	68	85
43	Olahraga tenis meja menjadi favorit nomer 2 setelah olahraga sepakbola	13	3	2	2	67	83,75
44	Ada gedung pertemuan yang bisa digunakan untuk bermain tenis meja	13	4	0	3	67	83,75
Jumlah							3115,0
Rataan							84,2

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 84,2% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

4.3 Pembahasan

Slameto (2010: 180) mengatakan bahwa minat adalah sesuatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat terhadap suatu hal merupakan hasil belajar dan mendukung proses belajar

selanjutnya. Minat dapat dikembangkan dengan memperhatikan minat- minat yang telah ada pada anak dan apabila Siswa yang tertarik atau menyukai suatu aktivitas misal salah satunya ekstrakurikuler bulutangkis, maka siswa tersebut dikatakan memiliki minat. Hubungan kesenangan dan minat merupakan sebuah hubungan yang saling mengikat karena kesenangan merupakan minat yang sementara. Ia berbeda dari minat bukan dalam kualitas melainkan dalam ketetapan.

Selama kesenangan itu ada, mungkin intensitas dan motivasi yang menyertainya sama tinggi dengan minat, namun ia akan segera mulai berkurang karena kegiatan yang ditimbulkan hanya memberi kepuasan kebutuhan yang penting dalam kehidupan seseorang. Minat dan kesenangan seorang pelajar dapat dituangkan di dalam kegiatan sekolah yang biasa disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler. Dalam hal ini ekstrakurikuler disekolah juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intakurikuler dan kegiatan nokurikuler, dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemauan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan salah satu kegiatan dalam program kurikuler. Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasi waktunya tidak

ditetapkan dalam kurikulum.

1. Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian, yaitu kreatifitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek. Jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu obyek yang pasti perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu obyek tersebut. Dalam hal ini perhatian ditujukan pada obyek ekstrakurikuler olahraga. Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 84,2% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

2. Rasa suka dan Tertarik

Perasaan senang terhadap sesuatu obyek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, orang merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki agar obyek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan obyek tersebut. Bahwa Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator perhatian termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 86,5%.

3. Keinginan

Keinginan untuk berpartisipasi yang dimiliki oleh setiap individu pasti ada, tapi keinginan itu cenderung mempunyai presentasi yang berbeda-beda. Kecenderungan itu timbul apabila individu tertarik kepada sesuatu yang akan dipelajari bermakna bagi dirinya. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai

Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator rasa suka dan tertarik termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 84,4%.

4. Aktivitas

Adanya aktivitas dan dukungan oleh motivasi yang kuat dalam diri seseorang maka akan dapat membesarkan minat orang itu terhadap suatu objeknya. Sebaliknya apabila cita-cita dan motivasi tidak ada maka minat sulit ditumbuhkan. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator aktivitas termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 82,9%.

5. Peran Guru

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator peran guru termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 82,9%.

6. Fasilitas

Tersedianya fasilitas yang mendukung akan menjadikan minat seseorang terhadap suatu objek lebih besar. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indikator fasilitas termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 85,8%.

7. Keluarga

Keadaan keluarga terutama keadaan sosial ekonomi dan pendidikan keluarga dapat mempengaruhi minat seseorang terhadap objek tersebut. Minat

Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indicator keluarga termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 84,5, %.

8. Lingkungan

Teman lingkungan yang mendukung misalnya diajak kompromi terhadap suatu hal yang menarik perhatiannya maka teman tersebut dapat lebih meningkatkan minatnya, tetapi teman yang tidak mendukung mungkin akan menurunkan minat seseorang. Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja pada indicator lingkungan termasuk dalam tinggi yaitu sebesar 83,5, %.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sungai Penuh Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Tenis Meja termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 84,2% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa, berdasarkan penelitian ini diharapkan agar siswa lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh didalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga guna mendapatkan hasil yang memuaskan.
2. Bagi pelatih, hendaknya selalu memberi motivasi, latihan yang baik dan penyampaian yang menarik agar siswa lebih terdorong untuk memilih dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga.
3. Bagi para peneliti selanjutnya, hendaknya digunakan dengan sampel yang berbeda dan populasi yang lebih luas, sehingga diharapkan faktor-faktor yang memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga dapat teridentifikasi secara luas.

39 DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi ke VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, dkk. (2006). *Pengantar Kesehatan Lingkungan*. Jakarta : EGC.
- Haditono S.R. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Hastuti. (2008). *Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Pembinaan Atlet dan Peningkatan Kebugaran Jasmani*. UNY : JPJI.
- Larry Hodges. (2007). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta: Raja Gravindo.
- Muhibbinsyah. (2009). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia. No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang republik indonesia. No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen*. Jakarta.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan. (2014). *Nomor 62 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 1 dan 2*. Jakarta.
- Pintrich dan Schunk. (1996). *Motivation In Educations, Theory, Research and Aplication*. Ohio : Prentice Hall.
- Rahmani. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta : Dunia Cerdas.

- Saputra Y.M.(1998). Pengembangan Kegiatan Keolahragaan dan Ekstrakurikuler. Bandung: Tarsito.
- Sardiman. (2011). Psikologi Umum. Jakarta: Aksara Basa.
- Sholeh A.A. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Kerja.
- Slameto. (2010).Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono. (2009). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, dkk.(2003). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suryo Subroto. (2002). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta : Rineka Cipta.

Lampiran 1

Angket Penelitian**A. Petunjuk**

1. Bacalah dengan teliti pertanyaan di bawah ini.
2. Berilah tanda ($\checkmark$) centang di dalam kotak pilihan untuk setiap nomer.
3. Apabila terjadi kesalahan dalam memberikan tanda chek list ($\checkmark$), maka dapat dibetulkan dengan mencoret tanda chek yang salah kemudian bisa diganti dengan jawaban yang sesuai
4. Anda diharap menyatakan peran anda atau keikutsertaan anda terhadap isi pernyataan-pernyataan tersebut dengan cara memilih:

SS = *APA BILA ANDA SANGAT SETUJU*

S = *APA BILA ANDA SETUJU*

TS = *APA BILA ANDA TIDAK SETUJU*

STS = *APA BILA ANDA SANGAT TIDAK SETUJU*

CONTOH :

NO.	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1	Anda mempunyai minat yang tinggi terhadap olahraga tenis meja.		$\checkmark$		

Nama :

Asal Sekolah :

Faktor Instrinsik					
No.	Pertanyaan tentang perhatian	SS	S	TS	STS
1	Anda memilih bermain tenis meja dibandingkan olahraga yang lain				
2	Anda menonton pertandingan tenis meja dari pada menonton yang lain				
3	Anda memperhatikan cara bermain kawan yang lebih pintar				
4	Anda ingin tahu teknik- teknik bermain tenis meja				
5	Anda berusaha menguasai taktik-taktik permainan tenis meja agar berprestasi				
6	Anda bangga jika berprestasi dalam olahraga tenis Meja				
No.	Pertanyaan Tentang Rasa Suka Dan Tertarik	SS	S	TS	STS
7	Ketika menonton pertandingan tenis meja ,anda ingin seperti atlet yang lincah seperti mereka				
8	Ketika teman-teman sudah istirahat anda masih bermain tenis meja				
9	Anda bersemangat ketika mengalahkan teman saat bermain tenis meja				
10	Anda berlatih tenis meja karena ingin berprestasi dalam bidang olahraga				
11	Ketika ada tournament tenis meja, saya ingin mengikuti tournament tersebut				
12	Ketika melihat atlet tenis meja yang hebat ,saya ingin meniru gerakannya				
13	Timbul rasa semangat mengikuti olahraga ketika materinya tenis meja				
No.	Pertanyaan Tentang Aktivitas	SS	S	TS	STS
14	Olahraga tenis meja membuat tubuh saya menjadi Bugar				
15	Ketika waktu luang, saya gunakan untuk bermain tenis meja				

16	Untuk meningkatkan kemampuan bermain tenis meja,saya berlatih tenis meja 4 kali dalam seminggu				
17	Saya menonton vidio pertandingan tenis meja sebelum berlatih tenis meja				
18	Latihan tenis meja secara terus menerus agar Berprestasi				
19	Saya ingin menjadi juara tenis meja agar mendapat Hadiah				
20	Teman saya juara tenis meja, lalu saya jadikan lawan Sparing				
Faktor Ekstrinsik					
NO .	Pertanyaan Tentang Peran Guru Atau Pelatih	SS	S	TS	STS
21	Guru mengajari tenis meja dengan berbagai variasi				
22	Guru pernah menjadi juara tenis meja, saya ingin berprestasi seperti guru saya				
23	Guru bersemangat saat menjelaskan materi tenis Meja				
24	Guru ketika bermain tenis meja saat di smash susah bisa mengembalikan, saya ingin meniru cara bermainnya				
25	Dorongan dari guru menambah semangat saya				
26	Guru terampil dalam mengajarkan tenis meja,				
NO .	Pertanyaan Tentang Fasilitas	SS	S	TS	STS
27	Banyak peralatan tenis meja disekolah, sehingga mendukung olahraga tenis meja				
28	Kondisi meja tenis meja disekolah sangat baik				
29	Sekolahan menyediakan bet tenis meja untuk bermain tenis meja				
30	Penerangan lampu ketika gelap saat bermain tenis meja memadai				
31	Alat-alat olahraga disekolah boleh digunakan setiap Saat				
32	Ketika akan di pakai harus menggelar meja terlebih Dahulu				

NO	Pertanyaan Tentang Keluarga	SS	S	TS	STS
33	Orang tua mendukung saya untuk berlatih tenis Meja				
34	Orang tua mengantar dan menemani saya saat latihan tenis meja, sehingga saya lebih bersemangat				
35	Keluarga senang dengan olahraga tenis meja				
36	Orang tua saya menjemput dan membelikan makanan ketika pulang berlatih tenis meja				
37	Keluarga memberi semangat untuk berlatih tenis Meja				
38	Sebagian besar keluarga saya gemar berolahraga				
No.	Pertanyaan Tentang Lingkungan	SS	S	TS	STS
39	Pertandingan tenis meja diadakan 2 tahun sekali				
40	Di baledesa sering mengadakan pelatihan tenis meja secara gratis				
41	Banyak teman yang mengajak saya bermain tenis Meja				
42	Jika menjadi juara tenis meja tingkat dusun akan mewakili di tingkat kecamatan				
43	Olahraga tenis meja menjadi favorit nomer 2 setelah olahraga sepakbola				
44	Ada gedung pertemuan yang bisa digunakan untuk bermain tenis meja				

Lampiran 2

No	Pertanyaan																																					Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
1	4	4	3	3	2	3	4	3	2	4	4	3	1	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	128
2	4	1	4	2	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	2	1	4	2	1	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	2	3	2	3	4	112
3	1	4	3	4	3	4	4	1	4	4	2	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	2	4	119
4	4	4	4	3	2	4	2	4	2	4	4	3	3	1	4	4	2	1	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	123
5	4	4	3	4	4	1	1	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	3	2	1	4	3	4	4	4	3	2	1	1	3	4	3	4	2	1	1	110
6	4	4	1	1	1	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	1	3	4	4	4	1	4	2	2	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	120
7	3	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	1	4	4	2	4	3	2	4	2	1	1	3	3	2	4	114
8	4	4	4	4	4	2	2	3	2	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	123
9	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	1	1	3	2	2	3	4	1	1	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
10	3	4	2	3	4	4	4	1	4	2	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	1	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	122
11	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	1	2	4	4	1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	129
12	2	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	2	4	3	1	3	1	4	3	2	1	1	3	1	113
13	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	126
14	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	3	3	4	1	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	130
15	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
16	3	4	3	4	4	3	3	1	4	4	3	2	2	4	4	3	3	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	4	1	121
17	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	135
18	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	137
19	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	133
20	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	4	4	132
	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	20	21	22	24	25	26	27	28	30	31	32	33	34	36	37	38	39	40	42	43	44	828

Lampiran 3

Dokumentasi Penelitian

1. Pengisian Angket

