

Socialization of the Mini Tennis Training Model Based on Interactive Drills and Games at ETEK Pekanbaru

Sosialisasi Model Latihan Mini Tennis Berbasis Interactive Drills dan Games di ETEK Pekanbaru

Rices Jatra*¹, Mimi Yulianti², Muhammad Nukman³, Radiatul Zahra P⁴, Swara Ilham Firmansyah⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Jasmani, Universitas Islam Riau

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

E-mail: ricesjatra@edu.uir.ac.id¹, Mimiyulianti@edu.uir.ac.id², nukman.m16@edu.uir.ac.id³,
radiatulzahra.p@student.uir.ac.id⁴, swarailhamfirmansyah@gmail.com⁵

Abstract

This community service program was conducted at ETEK (EKA Tennis Club) Pekanbaru to improve the quality of mini tennis training for young children. The topic was chosen due to monotonous training methods and the lack of technology utilization, which resulted in low motivation and limited skills among children. The implementation method consisted of three stages: socialization of a training model based on interactive drills and games, direct training using activities such as Target Practice Challenge, King of the Court, and reaction times. The results showed increased motivation and basic tennis skills in children, as well as improved coach capacity in applying interactive methods and training technology. The program also produced training guidelines and plans for academic publication. These results indicate that an interactive approach combining games, technology, and visual evaluation has a positive impact on the training process and outcomes in children's mini tennis.

Keywords: Mini Tennis; Interactive Drills; Games

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di ETEK (EKA Tennis Klub) Pekanbaru untuk meningkatkan kualitas pelatihan mini tennis bagi anak usia dini. Topik ini dipilih karena metode pelatihan yang monoton dan kurangnya pemanfaatan teknologi menyebabkan rendahnya motivasi dan keterampilan anak. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap, yaitu sosialisasi model latihan berbasis interactive drills dan games, pelatihan langsung dengan permainan seperti Target Practice Challenge, King of the Court, dan reaction times, serta evaluasi melalui analisis video. Hasil menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterampilan dasar tenis pada anak, serta peningkatan kapasitas pelatih dalam menerapkan metode interaktif dan teknologi pelatihan. Program ini juga menghasilkan panduan latihan dan rencana publikasi ilmiah. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif yang menggabungkan unsur permainan, teknologi, dan evaluasi visual mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pelatihan mini tennis anak-anak.

Kata kunci: Mini Tennis; Interactive Drills; Games

1. PENDAHULUAN

Tenis adalah olahraga yang penting untuk mulai ditekuni sejak usia dini karena banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh anak-anak. Partisipasi dalam tenis dapat meningkatkan kapasitas aerobik, mengurangi risiko obesitas, dan meningkatkan profil lipid darah. Pemain tenis cenderung memiliki kadar kolesterol HDL yang lebih tinggi dan persentase lemak tubuh yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang tidak aktif secara fisik (Pluim et al., 2007). Mengembangkan keterampilan tenis sejak kecil juga memungkinkan anak-anak untuk memanfaatkan masa kanak-kanak sebagai periode kritis untuk pembelajaran keterampilan motorik dan fisik. Micheli et al. Partisipasi dalam olahraga, termasuk tenis, memiliki manfaat fisik dan psikososial yang signifikan bagi anak-anak dan remaja, terutama mereka yang memiliki penyakit kronis. Partisipasi dalam olahraga dapat meningkatkan kesejahteraan fisik, psikologis, dan sosial mereka (Sañudo et al., 2024). Selain itu, perlu juga menekankan pentingnya pemahaman

tentang peraturan permainan tenis lapangan sejak dini untuk membantu anak-anak memahami dasar-dasar permainan dan meningkatkan keterampilan teknis mereka (Jatra & Fernando, 2019). Pelatihan yang baik sejak usia muda dapat memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan atlet di masa depan.

ETEK Pekanbaru adalah sebuah klub tenis yang berfokus pada pengembangan bakat anak-anak usia 8 tahun dalam olahraga tenis. Klub ini memiliki fasilitas yang memadai, termasuk lapangan tenis standar, namun masih menghadapi beberapa kendala dalam mengoptimalkan pelatihan anak-anak. Berdasarkan data yang ada, ETEK Pekanbaru memiliki sekitar 50 anggota aktif di kelompok usia 8 tahun. Klub ini terletak di daerah yang memiliki potensi besar untuk olahraga tenis, dengan minat yang tinggi dari masyarakat setempat (Veliz, 2019).

Saat ini, metode pelatihan yang digunakan oleh ETEK Pekanbaru cenderung konvensional dan monoton, yang menyebabkan kebosanan dan penurunan motivasi di kalangan anak-anak. Hambatan dalam partisipasi olahraga anak-anak termasuk kurangnya variasi dalam latihan dan tidak adanya penggunaan teknologi modern dalam pelatihan (Biddle & Asare, 2011). Penggunaan teknologi seperti analisis video dan aplikasi latihan dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat, membantu anak-anak memahami dan memperbaiki teknik mereka lebih efisien. Latihan forehand dan backhand yang sistematis dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan teknis pemain tenis muda (Jatra & Firdaus, 2023).

Dengan demikian, penting bagi ETEK Pekanbaru untuk mengadopsi pendekatan pelatihan yang lebih modern dan bervariasi. Ini tidak hanya akan membantu dalam menjaga minat dan motivasi anak-anak tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan teknis dan taktis mereka secara optimal, sehingga mereka dapat mencapai potensi penuh mereka dalam olahraga tenis. ETEK Pekanbaru, sebuah klub tenis yang berfokus pada pengembangan bakat kelompok umur mulai dari 8 tahun sampai prestasi senior, menghadapi beberapa kendala signifikan yang menghambat optimasi pelatihan. **Permasalahan utama** yang dihadapi adalah kurangnya variasi dalam metode pelatihan yang digunakan, menyebabkan kebosanan dan penurunan motivasi di kalangan anak-anak. Metode pelatihan konvensional yang monoton membuat anak-anak kurang tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap sesi latihan. Pendekatan berbasis permainan membantu anak-anak belajar keterampilan motorik dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan (Weinberg & Gould, 2023).

Permasalahan kedua adalah motivasi anak-anak sering kali rendah karena latihan yang tidak menarik dan kurang interaktif. Tanpa adanya elemen permainan yang menyenangkan, anak-anak cenderung kehilangan semangat dan antusiasme dalam berlatih (Lyle & Cushion, 2010). Interaksi yang menyenangkan dalam pelatihan olahraga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas fisik (Lyle & Cushion, 2010). Keterampilan teknis anak-anak dalam bermain tenis yang belum optimal, sehingga membutuhkan metode pelatihan yang lebih efektif dan interaktif. Kegiatan yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan memperkuat keterikatan emosional anak-anak terhadap olahraga (Ryan & Deci, 2000a). Kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pelatihan, padahal teknologi dapat memberikan umpan balik instan dan meningkatkan kualitas latihan. Tanpa bantuan teknologi seperti analisis video dan aplikasi pelatihan, pelatih kesulitan untuk memberikan evaluasi yang tepat dan cepat kepada anak-anak. Teknologi modern dalam pelatihan olahraga memberikan data yang akurat dan umpan balik instan, yang sangat membantu dalam memperbaiki teknik dan performa atlet (Bailey & Morley, 2006).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, **model latihan berbasis Interactive Drills dan Games** diusulkan sebagai solusi yang efektif. Model latihan ini tidak hanya meningkatkan variasi dan daya tarik latihan tetapi juga memanfaatkan teknologi modern untuk memberikan umpan balik instan dan meningkatkan kualitas pelatihan. Latihan berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial dan emosional, yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak (Johnson & Johnson, 2018).

Interactive drills dan games menciptakan pengalaman latihan yang lebih menyenangkan dan menantang, yang dapat menjaga motivasi anak-anak tetap tinggi. Program berbasis permainan tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik tetapi juga membangun karakter

dan nilai-nilai positif pada anak-anak (Hellison, 2010). Dengan menggunakan analisis video untuk merekam dan menganalisis teknik pukulan, serta aplikasi pelatihan untuk latihan mandiri, model ini dapat meningkatkan kualitas teknik bermain anak-anak secara signifikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan peluang untuk inovasi dalam metode pengajaran (Penney & Chandler, 2000). Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan program sosialisasi ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan teknis dan meningkatkan motivasi mereka dalam bermain tenis, serta memberikan pengalaman latihan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penelitian oleh (Jatra et al., 2024) menunjukkan bahwa pendekatan holistik dalam pelatihan tenis, yang menggabungkan aspek fisik, teknis, mental, dan emosional, secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis atlet muda dibandingkan metode konvensional. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan program sosialisasi ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan teknis dan meningkatkan motivasi mereka dalam bermain tenis, serta memberikan pengalaman latihan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh ETEK Pekanbaru adalah kurangnya variasi dalam metode pelatihan yang digunakan, yang menyebabkan kebosanan dan penurunan motivasi di kalangan anak-anak. Untuk mengatasi hal ini, solusi pertama yang diusulkan adalah memperkenalkan *interactive drills* dan *games*. *Interactive drills* adalah metode latihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan performa melalui aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Beberapa contoh *interactive drills* yang dapat diterapkan meliputi *Target Practice Challenge*, *King of the Court*, dan *reaction times*. Latihan berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial dan emosional, yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak (Johnson & Johnson, 2018). Implementasi dari solusi ini melibatkan penggunaan berbagai permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan teknis anak-anak sambil membuat latihan menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam sesi latihan, diharapkan dapat meningkatkan variasi metode pelatihan dan membuat anak-anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi latihan.

Solusi kedua yang diusulkan adalah meningkatkan motivasi anak-anak melalui pendekatan berbasis permainan. Motivasi yang rendah sering kali menjadi kendala karena latihan yang tidak menarik dan kurang interaktif. Untuk mengatasi hal ini, anak-anak akan dilibatkan dalam kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif seperti mini turnamen dan pemberian penghargaan untuk pencapaian tertentu. Program berbasis permainan tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik tetapi juga membangun karakter dan nilai-nilai positif pada anak-anak. Implementasi dari solusi ini melibatkan pelaksanaan mini turnamen secara berkala dan memberikan penghargaan kepada anak-anak yang menunjukkan pencapaian tertentu seperti "Pemain Terbaik Bulan Ini" atau "Kemajuan Terbesar" (Hellison, 2010). Dengan adanya elemen kompetisi dan penghargaan, diharapkan motivasi anak-anak untuk berlatih akan meningkat secara signifikan.

Target luaran dari solusi pertama meliputi tersedianya panduan latihan berbasis *interactive drills* dan *games*, serta meningkatnya variasi metode pelatihan yang digunakan oleh pelatih di ETEK Pekanbaru. Indikator capaian yang diharapkan adalah 80% pelatih menerapkan metode ini dalam latihan rutin dan 90% anak-anak melaporkan bahwa latihan menjadi lebih menyenangkan. Untuk solusi kedua, target luaran yang diharapkan adalah terlaksananya mini turnamen dan sistem penghargaan bagi anak-anak, serta meningkatnya partisipasi dan antusiasme anak-anak dalam setiap sesi latihan. Indikator capaian yang diharapkan adalah 100% anak-anak mengikuti mini turnamen dan 85% anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi.

Tim pengusul juga telah melakukan riset terkait efektivitas penggunaan *interactive drills* dan *games* serta teknologi dalam pelatihan olahraga anak-anak. Beberapa hasil riset yang relevan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan membantu anak-anak belajar keterampilan motorik dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan (Weinberg & Gould, 2023), dan interaksi yang menyenangkan dalam pelatihan olahraga dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan anak-anak dalam aktivitas fisik (Lyle & Cushion, 2010). Selain itu, kegiatan yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan memperkuat keterikatan emosional anak-anak terhadap olahraga (Ryan & Deci, 2000a). Latihan berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial dan emosional, yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak (Johnson & Johnson, 2018). Program berbasis permainan tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik tetapi juga membangun karakter dan nilai-nilai positif pada anak-anak (Hellison, 2010).

Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan program sosialisasi ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan teknis dan meningkatkan motivasi mereka dalam bermain tenis. Model latihan berbasis interactive drills dan games ini akan menciptakan lingkungan latihan yang lebih dinamis, efektif, dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan dan potensi anak-anak di ETEK Pekanbaru.

2. METODE

Program sosialisasi model latihan mini tennis berbasis interactive drills dan games di ETEK Pekanbaru bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam metode pelatihan yang monoton dan motivasi yang rendah di kalangan anak-anak. Untuk mencapai tujuan ini, metode pelaksanaan program mencakup beberapa tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, analisis video, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan tersebut secara lengkap.

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan analisis video. Pada tahap sosialisasi, diawali dengan perencanaan yang melibatkan rapat awal antara tim pengusul dan pelatih di ETEK Pekanbaru untuk menyusun materi yang mencakup tujuan program, manfaat interactive drills dan games, serta metode pelaksanaannya. Pelaksanaan sosialisasi dilakukan melalui seminar atau workshop yang melibatkan pelatih, anak-anak, dan orang tua. Dalam kegiatan ini, dijelaskan pentingnya variasi dalam metode pelatihan serta ditampilkan contoh-contoh interactive drills dan games melalui presentasi video atau demonstrasi langsung. Pelatih dan staf ETEK Pekanbaru berperan aktif menyebarkan informasi, sedangkan orang tua dan anak-anak diharapkan hadir untuk memahami manfaat program. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik melalui kuesioner dan menyusun laporan yang berisi rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya. Tahap kedua adalah pelatihan, yang dimulai dengan penyusunan kurikulum, persiapan bahan ajar, serta penjadwalan sesi. Pelatihan terdiri dari sesi teori yang mengenalkan manfaat interactive drills dan games, serta sesi praktik yang melibatkan demonstrasi langsung seperti Target Practice Challenge, King of the Court, dan *reaction times*. Mini turnamen juga dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi peserta. Pelatih ETEK Pekanbaru akan terlebih dahulu mendapatkan pelatihan sebelum mendampingi anak-anak dalam sesi. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dan menyusun laporan yang mencakup rekomendasi perbaikan. Tahap terakhir adalah analisis video, yang diawali dengan penyediaan perangkat teknologi seperti kamera video serta pelatihan penggunaan bagi pelatih dan staf. Rekaman video digunakan untuk menganalisis teknik pukulan anak-anak, memungkinkan pelatih memberikan umpan balik secara langsung dan akurat. Anak-anak juga dapat belajar dari rekaman mereka untuk memperbaiki teknik bermain. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data kinerja dari hasil analisis video dan menyusun laporan penerapan teknologi untuk peningkatan program ke depan. Program pelatihan dengan pendekatan terstruktur ini sejalan dengan temuan dari program pendampingan sepak bola di desa yang mengelompokkan anak berdasarkan usia dan keterampilan, serta memberikan pendampingan psikologis secara rutin, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, kepercayaan diri, dan pemahaman strategi bermain anak-anak (Andrianto, 2024). Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dan menyusun laporan yang mencakup rekomendasi perbaikan. Program pelatihan dengan pendekatan terstruktur ini sejalan dengan kegiatan pelatihan teknik dan taktik atlet bulutangkis di PB Platinum Kota Malang, di mana pendekatan berbasis kebutuhan riil melalui instruksi langsung, simulasi pertandingan, dan analisis video berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman taktik secara

signifikan, serta memperjelas arah pembinaan dan meningkatkan motivasi latihan (Darisman et al., 2025)

MATERI KEGIATAN

Program sosialisasi model latihan mini tennis berbasis interactive drills dan games di ETEK Pekanbaru mengintegrasikan elemen ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk menciptakan metode pelatihan yang lebih menarik dan efektif. Berikut adalah gambaran IPTEKS yang digunakan dalam program ini.

Ilmu Pengetahuan

1. Psikologi Olahraga:

- a) Motivasi dan Keterlibatan: Pendekatan berbasis permainan dalam pelatihan didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam latihan. Menurut (Ryan & Deci, 2000b), motivasi intrinsik anak-anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan.
- b) Pembelajaran Sosial dan Emosional: Latihan berbasis permainan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial dan emosional (Johnson & Johnson, 2018).

2. Teori Pembelajaran Motorik:

- a) Variabilitas Latihan: Teori pembelajaran motorik mendukung penggunaan variasi dalam latihan untuk meningkatkan adaptasi dan keterampilan motorik anak-anak. (Weinberg & Gould, 2023) menyatakan bahwa variasi dalam latihan membantu anak-anak belajar keterampilan motorik dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan.
- b) Prinsip Drills dan Games: Menggunakan prinsip-prinsip dasar drills dan games untuk melatih keterampilan teknis dan taktis anak-anak dalam bermain tenis.

Teknologi

1. Analisis Video:

- a) Rekaman Sesi Latihan: Menggunakan kamera video untuk merekam sesi latihan dan menganalisis teknik pukulan anak-anak. Pelatih dapat memberikan umpan balik yang lebih akurat berdasarkan rekaman video.
- b) Umpan Balik Instan: Teknologi analisis video memungkinkan pelatih memberikan umpan balik instan, membantu anak-anak memperbaiki teknik dengan cepat (Penney et al., 2002).

2. Aplikasi Pelatihan:

- a) Latihan Mandiri: Menggunakan aplikasi pelatihan yang dirancang untuk memberikan instruksi dan latihan mandiri kepada anak-anak di rumah. Aplikasi ini membantu anak-anak melacak kemajuan mereka dan mendapatkan umpan balik dari pelatih.

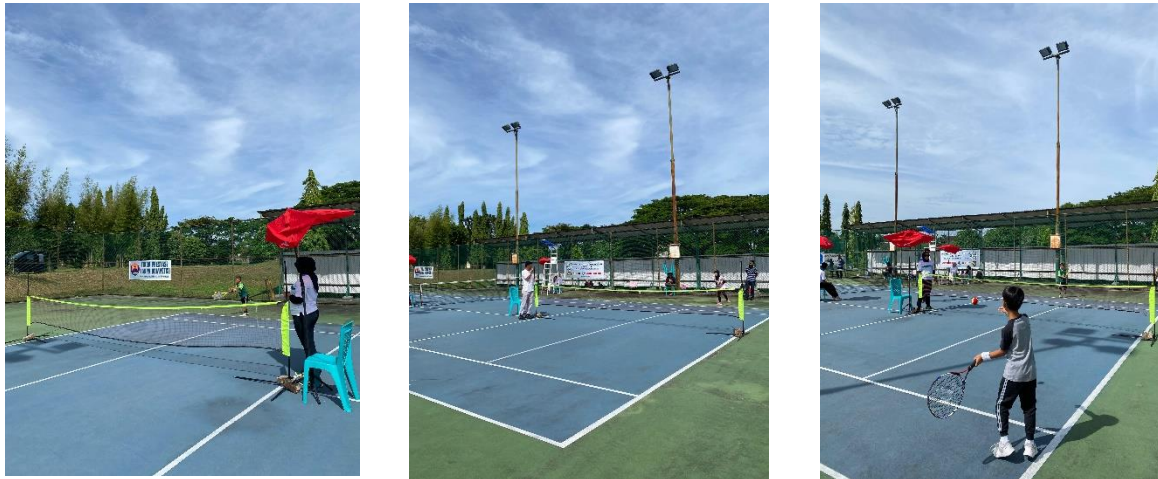
Seni

1. Desain Latihan yang Menarik:

- a) Permainan Interaktif: Menciptakan desain latihan yang interaktif dan menyenangkan, seperti Target Practice Challenge, King of the Court, dan *reaction times*. Desain permainan ini meningkatkan keterampilan teknis dan membuat latihan lebih menarik.
- b) Visualisasi dan Kreativitas: Menggunakan elemen visual dan kreatif dalam latihan untuk menjaga minat dan keterlibatan anak-anak. Penggunaan warna-warna cerah dan alat peraga yang menarik membantu menciptakan lingkungan latihan yang dinamis.

2. Pendekatan Berbasis Permainan:

- a) Mini Turnamen: Melaksanakan mini turnamen dan memberikan penghargaan untuk pencapaian tertentu. Program berbasis permainan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik tetapi juga membangun karakter dan nilai-nilai positif pada anak-anak (Hellison, 2010).



Gambar 1. Dokumentasi Permainan Pertandingan di Lapangan



Gambar 2. Pemanasan



Gambar 3. Reaction Times

Program sosialisasi model latihan mini tennis berbasis interactive drills dan games di ETEK Pekanbaru menggabungkan elemen ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk menciptakan metode pelatihan yang efektif dan menyenangkan. Ilmu pengetahuan dalam bentuk psikologi olahraga dan teori pembelajaran motorik memberikan dasar ilmiah untuk metode pelatihan. Teknologi dalam bentuk analisis video dan aplikasi pelatihan membantu meningkatkan kualitas dan efisiensi latihan. Seni dalam bentuk desain latihan yang menarik dan pendekatan berbasis permainan membantu menjaga minat dan motivasi anak-anak.

Dengan menggabungkan IPTEKS ini, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan teknis dan meningkatkan motivasi mereka dalam bermain tenis. Model latihan berbasis interactive drills dan games ini akan menciptakan lingkungan latihan yang lebih dinamis, efektif, dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan dan potensi anak-anak di ETEK Pekanbaru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian kepada Masyarakat: Pengabdian ini difokuskan pada pengembangan desain latihan tenis yang tidak hanya efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menyenangkan bagi anak-anak. Dalam pelaksanaan program ini, saya berhasil mengembangkan beberapa model latihan berbasis permainan interaktif, seperti:

1. Target Practice Challenge
2. King of the Court
3. Reaction Times

Model latihan ini dirancang untuk tidak hanya meningkatkan keterampilan teknik, tetapi juga untuk menjaga agar latihan tetap menarik dan menyenangkan, yang penting untuk motivasi anak-anak. Dalam setiap sesi, anak-anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam mini turnamen dan diberikan penghargaan atas pencapaian tertentu, yang bertujuan untuk membangun karakter dan nilai-nilai positif sesuai dengan teori pendidikan jasmani berbasis karakter (Hellison, 2010).

Capaian Luaran:

1. Luaran Wajib: Hasil dari pengabdian ini telah dipublikasikan di media online *Klik Positif* dengan judul "Rices Jatra Dosen Penjas FKIP UIR Sosialisasikan Model Latihan Mini Tennis Berbasis Interactive Drills dan Games di Pekanbaru." Hal ini telah memenuhi kewajiban luaran yang dijanjikan.
2. Luaran Tambahan: Sebagai bentuk tindak lanjut dari pengabdian ini, saya sedang mengembangkan jurnal literatur review yang membahas lebih dalam mengenai metode pelatihan berbasis IPTEKS ini. Jurnal ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interactive drills dan games dapat mengoptimalkan proses pelatihan tenis.

Data dan Analisis: Data yang dikumpulkan selama pelaksanaan program pengabdian berupa observasi terhadap partisipasi anak-anak dalam latihan, termasuk penilaian terhadap keterampilan tenis yang diperoleh setelah mengikuti program. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dasar tenis, terutama dalam teknik forehand dan backhand, meskipun belum dilakukan uji statistik formal untuk mengukur perbedaan secara signifikan.

Grafik/Penilaian Keterampilan: Sampai saat ini, pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan model latihan berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi anak-anak dalam belajar tenis. Penilaian keterampilan secara visual dan umpan balik positif dari peserta menunjukkan keberhasilan program, meskipun belum ada analisis kuantitatif yang mendalam.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berjalan sesuai dengan rencana yang telah diajukan dalam proposal, dan telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan tenis anak-anak serta motivasi mereka untuk terus belajar dan berlatih. Realisasi kerjasama dalam pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan beberapa mitra yang memberikan kontribusi signifikan baik secara in-kind maupun in-cash. Mitra utama dalam kegiatan ini adalah ETEK Pekanbaru, yang menyediakan fasilitas latihan, termasuk lapangan tenis dan alat peraga yang digunakan selama program pelatihan. Mereka juga memberikan dukungan penuh dalam penyelenggaraan mini turnamen yang menjadi bagian dari pendekatan berbasis permainan yang kami terapkan. Kontribusi in-kind dari ETEK Pekanbaru meliputi penyediaan ruang dan fasilitas latihan yang mendukung kelancaran pelaksanaan program, serta tenaga pelatih yang berpengalaman untuk mendampingi peserta pelatihan. ETEK Pekanbaru juga berperan aktif dalam menyosialisasikan program latihan kepada masyarakat sekitar, sehingga dapat menarik lebih banyak peserta dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan ini.

Selain itu, kontribusi in-cash dalam pengabdian ini berasal dari pendanaan yang disediakan oleh Universitas Islam Riau (UIR). Dana ini digunakan untuk membiayai operasional kegiatan, termasuk pengadaan alat peraga latihan, biaya transportasi, serta pembuatan bahan ajar dan publikasi artikel yang membahas metode pelatihan berbasis IPTEKS. Universitas Islam Riau juga memberikan dukungan finansial untuk publikasi artikel pengabdian di media online dan pembuatan jurnal literature review yang membahas lebih lanjut mengenai metode pelatihan tenis berbasis IPTEKS. Dengan kontribusi tersebut, universitas berperan penting dalam kelancaran kegiatan pengabdian ini.

Sebagai bagian dari kerjasama ini, saya juga bekerja sama dengan pihak media *Klik Positif*, yang mempublikasikan artikel tentang kegiatan pengabdian ini. Ini merupakan kontribusi in-kind dari media, yang memberikan platform untuk menyebarkan informasi dan hasil kegiatan kepada masyarakat luas. Artikel yang dipublikasikan pada 30 Maret 2025 ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran dan minat terhadap program latihan tenis berbasis interaktif di Pekanbaru. Bukti-bukti pendukung realisasi kerjasama ini telah didokumentasikan dengan baik. Dokumen yang mencakup kontrak kerjasama dengan ETEK Pekanbaru, laporan pengeluaran dana dari Universitas Islam Riau, serta bukti publikasi di media online telah disiapkan dan diunggah sesuai dengan prosedur yang berlaku. Semua dokumen tersebut dapat diakses melalui laman purse.uir.ac.id untuk memverifikasi kontribusi masing-masing mitra dalam kegiatan pengabdian ini.



Gambar 4. Dokumentasi saat Pemberian Meteri PKM di Lapangan

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di ETEK (EKE Tennis Klub) Pekanbaru telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan utamanya, yaitu mengenalkan serta mengimplementasikan metode *interactive drills* dan *games* dalam pelatihan mini tennis untuk anak-anak. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, dan analisis video, program ini berhasil meningkatkan pemahaman pelatih, anak-anak, dan orang tua mengenai pentingnya variasi metode pelatihan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Partisipasi aktif dari pelatih dan staf ETEK sangat mendukung kelancaran kegiatan, sementara anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pelatihan. Penerapan teknologi video juga memberikan nilai tambah dalam proses evaluasi teknik, karena memungkinkan pelatih memberikan umpan balik yang lebih tepat dan mendalam. Secara keseluruhan, pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pelatihan di ETEK Pekanbaru dan

membuka peluang untuk keberlanjutan serta pengembangan program serupa di masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih khusus kami sampaikan kepada DPPM Universitas Islam Riau atas dukungan pendanaan yang sangat berarti sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Kami juga menghargai kerjasama dan dukungan dari mitra di ETEK Pekanbaru serta semua rekan sejawat yang telah membantu dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Dukungan dan sinergi dari berbagai pihak tersebut menjadi kunci keberhasilan pengabdian ini. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat dan dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, J. R. (2024). *Assistance in the Development of Talent and Interest in Soccer for Elementary School Children Pendampingan Pengembangan Bakat dan Minat Sepak Bola bagi Anak Usia Dasar*. 2(2), 96–103.
- Bailey, R., & Morley, D. (2006). Towards a model of talent development in physical education. *Sport, Education and Society*, 11(3), 211–230.
- Biddle, S. J. H., & Asare, M. (2011). Physical activity and mental health in children and adolescents: a review of reviews. *British Journal of Sports Medicine*, 45(11), 886–895.
- Darisman, E. K., Utomo, G. M., & Rosmi, Y. F. (2025). Peningkatan Kemampuan Teknik dan Taktik Bulutangkis melalui Pelatihan yang Terstruktur dan Terarah. *INSAN CENDEKIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 207–213.
- Hellison, D. (2010). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Human Kinetics.
- Jatra, R., & Fernando, D. D. (2019). *The understanding of court tennis rules for participants of licensing tennis umpire training*. 5(1), 70–79. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i1.12754
- Jatra, R., & Firdaus, K. (2023). Forehand and Backhand Tennis Exercises: Study Literature Review. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(1), 96–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i1.371>
- Jatra, R., Firdaus, K., Bakhtiar, S., Yendrizal, Y., & Damrah, D. (2024). *The Effectiveness of a Tennis Training Model with a Holistic Approach on Junior Athletes ' Backhand Drive*. 13(0–0), 95–98. <https://doi.org/10.61186/aassjournal.1485.ABSTRACT>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative learning: The foundation for active learning. *Active Learning—Beyond the Future*, 59–71.
- Lyle, J., & Cushion, C. (2010). *Sports coaching: Professionalisation and practice*. Elsevier Health Sciences.
- Penney, D., & Chandler, T. (2000). Physical education: what future (s)? *Sport, Education and Society*, 5(1), 71–87.
- Penney, D., Clarke, G., & Kinchin, G. (2002). Developing Physical Education as a “Connective Specialism”: Is Sport Education the Answer? *Sport, Education and Society*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/13573320120113576>
- Pluim, B. M., Staal, J. B., Marks, B. L., Miller, S., & Miley, D. (2007). Health benefits of tennis. In *British Journal of Sports Medicine* (Vol. 41, Issue 11). <https://doi.org/10.1136/bjsm.2006.034967>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000a). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1). <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sañudo, B., Sánchez-Oliver, A. J., Fernández-Gavira, J., Gaser, D., Stöcker, N., Peralta, M., Marques,

-
- A., Papakonstantinou, S., Nicolini, C., & Sitzberger, C. (2024). Physical and Psychosocial Benefits of Sports Participation Among Children and Adolescents with Chronic Diseases: A Systematic Review. *Sports Medicine-Open*, 10(1), 54.
- Veliz, P. (2019). How Tennis Influences Youth Development. *Women's Sports Foundation*.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2023). *Foundations of sport and exercise psychology*. Human kinetics.