

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler Bolavoli**

Belajar menyebabkan terjadinya perubahan perilaku dari individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya terkait dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, sikap, keterampilan, minat, watak dan penyesuaian diri. Hasil akhir dari belajar adalah adanya perubahan yang berupa tingkah laku. Berhasil atau tidaknya belajar bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh anak dan juga bagaimana ketertarikan siswa dalam proses belajar itu sendiri.

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Perubahan itu dapat tercapai dengan baik itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Menurut Sumadi Suryabrata (2007: 233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar (*intern*) yaitu faktor-faktor psikologis dan fisiologis sedangkan faktor yang berasal dari luar diri si pelajar (*ekstern*) yaitu faktor-faktor nonsosial dan faktor-faktor sosial.

Belajar sebagai proses atau aktivitas yang dipengaruhi oleh banyak sekali faktor-faktornya. Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a) Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar (*intern*).

Faktor *intern* terbagi menjadi (1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh), (2) faktor psikologis ( inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), (3) faktor kelelahan.

- b) Faktor yang ada di luar individu (*ekstern*). Faktor *ekstern* terbagi menjadi (1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah), (2) faktor sekolah (metode mengajar, disiplin sekolah, kurikulum), (3) faktor masyarakat (bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul).

Proses belajar tidak hanya dilakukan di sekolah dan dengan menggunakan sumber-sumber buku. Menurut Ngalim Purwanto (2003: 102) faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua macam yaitu 1). Faktor yang ada pada diri individu itu sendiri (*intern*) yang meliputi faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. 2). Faktor yang ada di luar individu (*ekstern*) antara lain meliputi faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

Proses belajar senantiasa juga tercermin dalam permainan bolavoli dimana dari pemain yang tidak bisa memasing bola tepat ke arah sasaran yang diinginkan menjadi bisa dan mahir dalam mengarahkan gerakan bola. Dengan belajar maka keterampilan pemain akan meningkat dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Permainan bolavoli adalah permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan dari orang dewasa taupun anak-anak. Keinginan bermain bolavoli dapat timbul dari keinginan diri mereka sendiri dan juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dari luar misalnya ajakan teman, latar belakang keluarga dan masih banyak lainnya. Pada pembahasan ini akan dibahas lebih lengkap lagi tentang beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak mengikuti ekstrakurikuler bolavoli. Berdasarkan pengamatan, wawancara dengan pembina kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Kretek dan pendapat para ahli di atas maka peneliti secara garis besar dapat mengemukakan bahwa yang menjadi indikator faktor-faktor yang mempengaruhi mengikuti ekstrakurikuler dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri ( *Intern*) dan faktor yang berasal dari luar individu (*Ekstern*).

1. Faktor (*Intern*) yang mempengaruhi dari dalam diantaranya yaitu:

a. Minat

Minat menurut Slameto (2010: 180) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada

yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Menurut Muhibbinsyah (2010: 133) “Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Minat merupakan rasa senang dan menarik bagi anak akan situasi permainan bolavoli yang ia lakukan sehingga anak lebih memilih ekstrakurikuler bolavoli daripada ekstrakurikuler lainnya.

b. Motivasi

Menurut Eysenck dalam buku karangan Slameto (2010: 170) motivasi adalah suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia. Motivasi dapat timbul dari dalam diri pribadi seseorang yang mempengaruhi tujuan yang diinginkannya. Menurut Muhibbinsyah (2010: 134) motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu hal. Motivasi berpengaruh dalam belajar, misalnya siswa termotivasi belajar untuk mendapatkan prestasi di sekolahnya. Prestasi merupakan salah satu tujuan mengapa atlet menggeluti permainan bolavoli. Prestasi yang baik akan mengangkat nama atlet sehingga diburu klub-klub untuk meminangnya. Ekstrakurikuler bolavoli merupakan langkah awal bagi seorang atlet remaja untuk mengembangkan bakat yang

dimilikinya. Melalui kegiatan ekstrakurikuler bolavoli ini para siswa dapat mengasah kemampuan yang dimilikinya untuk menjadi atlet yang berprestasi ke jenjang yang lebih tinggi.

2. Faktor (*Ekstern*) yang mempengaruhi dari luar diantaranya yaitu:

a. Faktor guru atau pelatih

Kecakapan guru atau pelatih dalam tugas mengajar di sekolah dalam ekstrakurikuler dapat diartikan sebagai kemampuan atau keahliannya melaksanakan kompetensi mengajar. Menurut Sukadiyanto (2002: 4) “mengemukakan bahwa pelatih adalah seorang yang mempunyai kemampuan professional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu yang singkat”. Untuk itu tugas utama pelatih adalah membimbing olahragawan dan membantu mengungkap kmpotensi yang dimiliki olahragawan sehingga olahragawan dapat mandiri sebagai peran utama mengaktualisasikan akumulasi hasil latihan dalam kancah pertandingan.

Pelatih harus secara teratur menyesuaikan diri dengan perkembangan terbaru, mampu mengubah atau memodifikasi praktek kepelatihannya. Perubahan semacam ini dapat terjadi apabila pelatih tersebut: (1) memiliki pemahaman atas prinsip-prinsip yang mapan dalam setiap ilmu yang relevan, (2) dengan teratur mencari pengetahuan baru dalam ilmu olahraga yang

digeluti. Pelatih tidak perlu menjadi ilmuwan yang sesungguhnya tetapi untuk menjadi professional, ia harus rajin meng-*update* berbagai macam perkembangan informasi tentang keilmuannya.

b. Faktor lingkungan

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup, menyatakan bahwa lingkungan hidup merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Menurut Muhibbinsyah (2010: 135) menjelaskan bahwa yang termasuk lingkungan sosial adalah masyarakat dan tetangga dan juga teman-teman sepermainan di sekitar daerahnya.

Keadaan lingkungan dapat dibagi dua macam yaitu lingkungan sekitar dan lingkungan disebabkan faktor musim dan iklim. Lingkungan sekitar sekolah juga berpengaruh terhadap kegiatan ekstrakurikuler bolavoli. Apabila lingkungan sekitar mendukung maka kegiatan ekstrakurikuler akan berjalan lancar dan tanpa hambatan. Selain itu lingkungan yang berasal dari siswa juga menentukan prestasi siswa itu sendiri. Contoh lingkungan di sekitar sekolah diantaranya adalah kebersihan lingkungan sekolah, kondisi fisik sekolah .

Lingkungan yang disebabkan faktor musim dan iklim adalah keadaan cuaca hujan, panas, cerah, mendung, berawan. 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.

c. Fasilitas

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) menyatakan sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa sedangkan prasarana diartikan sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Menurut kamus Besar bahasa Indonesia, sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Dalam permainan bolavoli yang termasuk sarana antara lain: bola, net, tiang net dan antena. Dalam permainan bolavoli yang termasuk prasarana yaitu lapangan bolavoli. Fasilitas harus memenuhi standar minimal untuk pembelajaran, antara lain sesuai

dengan kebutuhan, bersih, terang, pergantian udara lancar, dan tidak membahayakan penggunaannya.

Fasilitas yang memadai dan masih baik akan menunjang keberhasilan pembelajaran ekstrakurikuler bolavoli. Disamping itu para siswa akan nyaman dan lebih tertarik mengikuti ekstrakurikuler bolavoli apabila fasilitas yang dimiliki lebih lengkap sehingga kegiatan ekstrakurikuler berjalan sesuai dengan harapan yang diinginkan.

d. Keluarga

Keluarga berpengaruh terhadap keinginan anak dalam memilih suatu kegiatan yang dia lakukan. 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 orangtuanya bermain bolavoli atau karena dorongan dari orangtua agar anak tersebut mendalami permainan bolavoli.

## **2. Permainan Bolavoli**

Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga berbentuk memvoli bola di udara bolak-balik di atas jaring/net, dengan maksud menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan. Memantulkan bola ke udara dapat menggunakan



bagian tubuh mana saja, asalkan perkenaannya harus sempurna. Permainan bolavoli dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain.

Permainan bolavoli biasanya terdapat 4 peran penting pemain yaitu, *tosser (setter)*, *spiker (smash)*, *libero* dan *defender* (pemain bertahan). *Tosser* atau pengumpan adalah orang yang bertugas untuk mengumpankan bola kepada rekan-rekannya dan mengatur jalannya permainan. *Spiker* bertugas untuk memukul bola agar jatuh di daerah pertahanan lawan. *Libero* adalah pemain bertahan yang bisa bebas keluar masuk tetapi tidak boleh *men-smash* bola ke seberang net. *Defender* adalah pemain yang bertahan untuk menerima serangan dari lawan. Dengan asas gotong-royong, kesenangan, dan kemampuan fisik, permainan bolavoli merupakan suatu alat untuk meningkatkan kesegaran jasmani, kesehatan statis, dinamis dan prestasi bagi para pemain. Dengan bermain voli akan berkembang unsur-unsur daya pikir, kemampuan, dan perasaan. Disamping itu, kepribadian berkembang dengan baik termasuk self control, disiplin, rasa kerja sama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya.

Menurut Suharno yang dikutip Ariyani Lynda (2009: 22) menyatakan bahwa bolavoli adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari enam (6) orang, bermain di lapangan dengan ukuran 18 x 9 meter, permainan dilakukan dengan cara memantulkan bola ke udara hilir mudik dengan syarat

pemain bersih dan setiap pemain berusaha menjatuhkan bola ke lapangan lawan.

Permainan bola di udara (*reli*) berlangsung secara teratur sampai bola menyentuh lantai, “bola keluar” atau salah satu regu mengembalikan bola secara sempurna. Dalam permainan bolavoli siapa saja yang memenangkan reli mendapat angka (*reli point scoring*). Apabila regu penerima servis memenangkan reli, maka mendapat angka dan berhak untuk melakukan servis dan setiap pemain melakukan pergeseran satu posisi menurut arah jarum jam.

Untuk menunjang permainan bolavoli maka fasilitas adalah salah satu faktor yang harus diperhatikan. Fasilitas dan alat-alat dalam permainan bolavoli diantaranya:

a. Lapangan

Lapangan permainan bolavoli berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Ukuran garis tepi lapangan adalah 5 cm. Dalam lapangan bolavoli juga dikenal dengan istilah garis 3 meter. Garis tersebut berfungsi sebagai batas wilayah penyerangan.

b. *Net*/ jaring

Ukuran panjang 9.50 meter dan lebar 1 meter. Ukuran petak-petak jaring/ net (10x10) cm. Tali pemancang jarring kalau mungkin dengan kawat, bila tidak mungkin dapat memakai tali yang cukup kuat dan tidak terlalu lentur bila telah ditegangkan. Ukuran jaring

untuk pria 2.43 meter dan untuk wanita setinggi 2.24 meter. Pada kedua samping jaring dipasang pita tegak lurus di atas pertemuan antara garis batas samping dan garis tengah selebar 5 cm.

c. *Rod/ tongkat*

Rod dibuat dari bahan *fiberglass* ukuran panjang 180 cm garis tengah 1 cm. Tongkat itu harus berwarna kontras dengan 10 cm panjang tiap-tiap bagian berwarna (merah-putih, hitam-putih). Tongkat dipasang tepat menempel daripada pita batas samping sebelah sampai tongkat menonjol 180 cm di atas tepi atas net.

d. Bola

Bola harus bulat, terbuat dari kulit, bola dalamnya terbuat dari bahan lain yang bermacam. Warna bola harus tunggal/ polos untuk di dalam ruangan warnanya harus terang. Keliling bola 65-67 cm. Berat bola 250-280 gr.

Permainan bolavoli diharuskan menguasai beberapa teknik-teknik tertentu. Teknik ini erat sekali hubungannya dengan kemampuan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental. Teknik dasar bolavoli harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu guna dapat mengembangkan mutu prestasi permainan bolavoli. Penguasaan teknik dasar permainan bolavoli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam pertandingan disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 20) dalam permainan bolavoli terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai yaitu:

a. Servis

Servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Ada beberapa jenis-jenis servis dalam bolavoli diantaranya:

1) *Underhand service*

Posisi awal untuk melakukan servis tangan bawah adalah berdiri dengan posisi melangkah, dengan kaki depan yang berlawanan dengan tangan yang akan memukul bola. Tangan yang akan memukul bola harus lurus dan kencang, sikut jangan bengkok sampai bola terpukul.

2) Servis Mengambang (*Float Service*)

Disebut servis mengambang karena gerakan bola dari hasil pukulan servis tidak mengandung putaran (bola berjalan mengapung atau mengambang). Kelebihan servis mengambang adalah bola sulit diterima oleh pemain lawan karena bola tidak bergerak dalam satu lintasan turun dan kecepatan bola tidak teratur. Disamping itu gerakan bola melayang ke kiri dan ke kanan atau ke atas dan ke bawah sehingga arah datangnya bola sulit diprediksi pemain lawan dan apabila daya dorong dari pukulan habis akan jauh dengan tiba-tiba. Kelemahannya adalah tidak bertenaga. Juga, terkadang bola bergerak terlalu ke atas hingga keluar lapangan.

3) Servis *Topspin*

Servis *topspin* mempunyai kelebihan yaitu bola bergerak dan jatuh dengan cepat. Kelemahannya adalah bola melayang dengan stabil, sulit untuk dilakukan, dan tingkat konsistensi lebih rendah.

4) *Jumping Service*

Cara melakukan: Berdiri di belakang garis belakang menghadap ke arah net. Kedua lengan memegang bola, kemudian bola dilambungkan tinggi ( $\pm 3$  meter) agak di depan badan. Setelah itu tekuk kedua lutut untuk awalan melakukan lompatan yang setinggi mungkin. Pukulan bola ketika berada di ketinggian seperti melakukan gerakan smash, lecutkan pergelangan tangan secepat-cepatnya, sehingga menghasilkan pukulan *topspin* yang tinggi agar bola secepat mungkin turun ke daerah lapangan lawan.

b. *Passing*

*Passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. *Set up* atau umpan adalah usaha atau upaya seorang pemain bolavoli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang memiliki tujuan menyajikan bola yang dimainkannya kepada teman seregu yang selanjutnya dapat melakukan serangan (*smash*) terhadap regu lawan. Dalam permainan bolavoli *passing* dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas.

1) *Passing* bawah

Memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Kegunaan teknik lengan bawah antara lain: untuk penerimaan bola servis, untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa serangan, untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net, untuk menyelamatkan bola yang terkadang terpental jauh di luar lapangan permainan, untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya.

2) *Passing* atas

Cara melakukan *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hamper saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan ( $\pm 45^\circ$ ). Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan.

c. *Blocking* (Bendungan)

*Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukanlah teknik yang sulit. Namun persentase keberhasilan suatu *block* relatif kecil karena arah bola *smash* yang akan *diblock* dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan *block* tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan ke atas tanpa ada gerakan). *Block* dapat dilakukan oleh satu, dua atau tiga pemain.

d. *Smash*

Pukulan keras atau *smash*, disebut juga spike merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Pukulan *smash* banyak macam dan variasinya. *Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik.

Setiap kegiatan yang berlawanan dengan peraturan permainan merupakan suatu kesalahan bermain. Menurut Muhajir (2004: 45) bahwa wasit meniup peluitnya atas dasar kesalahan yang terjadi berikut ini ketentuan yang harus dipahami dalam permainan bolavoli:

- a. Posisi/ keadaan bola dalam permainan  
Bola dikatakan masuk apabila bola itu menyentuh lantai lapangan permainan termasuk garis batasnya. Dan bola dikatakan keluar apabila bola tersebut:
  - Jatuh seluruhnya di sisi luar garis-garis batas.
  - Menyentuh suatu benda di luar lapangan, langit-langit atau seseorang di luar permainan.
  - Menyentuh antena, tali, tiang atau net di luar batas antena/ pita samping.
  - Seluruhnya melewati latar *vertical* dari net, atau sebagian bola melewati batas permainan.
- b. Kesalahan dalam bermain  
Konsekuensi dan kesalahan.
  - Akibat dari suatu kesalahan adalah kehilangan reli, regu yang memenangkan reli memperoleh satu angka.
  - Apabila regu lawan mendapat giliran untuk melakukan servis, mendapat angka dan berhak untuk melakukan servis.
  - Jika dua atau lebih kesalahan terjadi secara berturut-turut, maka hanya satu kesalahan yang pertama kali terjadi yang dihukum.
  - Jika dua atau lebih kesalahan terjadi oleh dua regu berlawanan secara bersamaan kesalahan semacam ini dihitung sebagai kesalahan berganda (*double foul*) dan permainan harus diulangi.
- c. Kesalahan memainkan bola
  - Empat kali pukulan: suatu regu berhak memukul bola maksimal tiga kali (di samping bendungan) untuk mengembalikan bola itu ke lapangan lawan.
  - Pukulan ganda: seorang pemain tidak boleh memukul bola dua kali secara berturut-turut.
  - Bola tertahan: seorang pemain tidak memukul bola secara baik.
  - Pukulan yang dibantu: seorang pemain mendapat bantuan dari teman seregunya/ objek lain dalam usaha meraih bola.

- d. Kesalahan pemain pada net
  - Seorang pemain menyentuh bola di daerah lawan sebelum lawan melakukan pukulan serangan.
  - Seorang pemain memasuki daerah lawan di daerah net dengan mengganggu permainan lawan.
  - Seorang pemain memasuki lapangan lawan dalam usahanya mengambil bola.
  - Seorang pemain menyentuh net dalam usahanya mengambil bola.
- e. Servis
  - Para pemain harus mengikuti urutan servis yang terdaftar pada daftar posisi.
  - Bola harus dipukul dengan satu tangan atau satu bagian dari lengan setelah dilambungkan atau dilepaskan secara jelas dan sebelum bola itu menyentuh lantai.
  - Pemain yang servis harus memukul bola dalam waktu 5 detik setelah wasit pertama menyembunyikan peluitnya.
  - Servis yang dilakukan sebelum wasit pertama membunyikan peluit harus dibatalkan dan diulangi kembali.

### **3. Hakikat Ekstrakurikuler**

Usia anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah masa yang rawan terhadap pengaruh-pengaruh negatif. Karakter siswa yang ingin mengetahui segala hal dan suka mencoba-coba sering menimbulkan permasalahan. Untuk mengarahkan siswa agar tidak terjerumus dalam pengaruh negatif dapat dilakukan dengan menciptakan kegiatan positif serta bermanfaat bagi siswa. Pada lingkup lembaga pendidikan pembinaan siswa yang sesuai dengan hal diatas adalah dengan menyelenggarakan kegiatan di luar jam pelajaran sekolah yaitu ekstrakurikuler.

Menurut Moh. Uzer Usman & Lilis Setiawati (1993: 22) mengemukakan bahwa

“ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi.”

Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan. Tujuan dari ekstrakurikuler yaitu: (a) Meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif maupun afektif (b) Mengembangkan bakat serta minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya (c) Mengetahui serta membedakan hubungan antara satu mata pelajaran dengan lainnya (Moh. Uzer Usman & Lilis, 1993: 22).

Ruang lingkup kegiatan ekstrakurikuler mencakup kegiatan yang dapat menunjang serta mendukung kegiatan intrakurikuler maupun program kokurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler dapat dilaksanakan baik secara perseorangan maupun kelompok. Kegiatan perseorangan dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan, penyaluran bakat serta minat siswa. Sedangkan kegiatan kelompok yang dimaksudkan untuk pembinaan bermasyarakat. Banyak cara menyalurkan bakat dan minat siswa yaitu dengan mengikuti ekstrakurikuler. Program ekstrakurikuler diperuntukan bagi siswa yang ingin mengembangkan bakat dan kegemaran dalam cabang olahraga serta lebih membiasakan hidup sehat.

Menurut Tri Ani Hastuti (2008: 63), ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan



bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu.

SMP N 1 Kretek merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki kepedulian terhadap kegiatan ekstrakurikuler diantaranya yaitu ekstrakurikuler bolavoli. Kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Kretek ditangani oleh pelatih dari luar yang dilaksanakan sehabis pulang sekolah pada pukul 14.30- 16.30 WIB. Untuk mendukung latihan di SMP N 1 Kretek tersedia lapangan yang berada di dalam sekolah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa SMP N 1 Kretek merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ikut berpartisipasi dalam mengembangkan bolavoli, hal ini dapat dilihat dengan terselenggaranya ekstrakurikuler bolavoli.

#### **4. Karakteristik Siswa SMP N 1 Kretek**

Siswa SMP N 1 Kretek dapat dimaksudkan dalam kategori sebagai anak usia remaja awal. Umumnya usia anak SMP merupakan masa remaja setelah melalui masa-masa pendidikan di Sekolah Dasar. Usia remaja awal atau anak di SMP N 1 Kretek berkisar antara 10-14 tahun. Di masa remaja awal ini merupakan suatu periode unik dan khusus yang ditandai dengan perubahan-perubahan perkembangan yang

terjadi dalam tahap-tahap lain dalam rentang kehidupan. Menurut Desmita (2010: 36), terdapat beberapa karakteristik yang menonjol pada anak SMP yaitu:

- a. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- c. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orangtua.
- d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e. Mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karir relatif sudah lebih jelas.

Menurut Husdarta & Yudha M. Saputra (2000: 59-61) gambaran

umum profil perilaku dan pribadi remaja awal adalah:

- a. Fisik dan Perilaku Motorik
  - 1) Laju perkembangan secara umum sangat pesat.
  - 2) Proporsi ukuran tinggi dan berat badan sering kurang seimbang.
  - 3) Munculnya ciri-ciri sekunder seperti tumbuh bulu.
  - 4) Gerak-gerak nampak canggung dan kurang terkoordinasi.
  - 5) Aktif dalam berbagai cabang kegiatan olahraga akan dicobanya.
- b. Bahasa dan Perilaku Kognitif
  - 1) Berkembang penggunaan bahasa sandi dan mulai tertarik dengan bahasa asing.
  - 2) Menggemari literatur yang bernafaskan dan mengandung segi erotik dan fantastic.
  - 3) Pengamatan dan tanggapannya masih bersifat realisme kritis.
  - 4) Proses berpikirnya sudah mampu mengoperasikan kaidah logika formal.
  - 5) Kecakapan dasar intelektual umumnya menjalani laju perkembangannya.
  - 6) Kecakapan dasar khusus (bakat) mulai nampak jelas.

- c. Perilaku Sosial Moralitas dan Religius
  - 1) Diawali dengan keinginan untuk bergaul dengan teman tapi bersifat temporer.
  - 2) Ketergantungan yang kuat dengan kelompok sebaya.
  - 3) Keinginan bebas dari dominasi orang dewasa.
  - 4) Dengan sikap kritis mulai menguji kaidah atau sistem nilai dengan kenyataan perilaku sehari-hari.
  - 5) Mengidentifikasi dirinya dengan tokoh idolanya.
  - 6) Eksistensi Tuhan mulai dipertanyakan.
  - 7) Penghayatan kehidupan keagamaan sehari-hari didasarkan atas pertimbangan dari luar dirinya.
  - 8) Mencari pegangan hidup.
- d. Perilaku Afektif, Konatif dan Kepribadian
  - 1) Lima kebutuhan (fisik, rasa aman, afiliasi, penghargaan, dan perwujudan diri mulai nampak.
  - 2) Reaksi emosional mulai berubah-ubah.
  - 3) Kecenderungan arah sikap mulai nampak.
  - 4) Menghadapi krisis identitas diri.

Kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Kretek diikuti oleh siswa kelas VII dan VIII . Dalam masa ini siswa perlu diberi wadah untuk menyalurkan keaktifan gerak secara positif, salah satunya adalah dengan bermain bolavoli yang dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lynda Ariyani (2009) dengan judul “Minat Siswa Kelas II SMA Negeri 2 Boyolali dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolavoli”. Metode yang dipakai adalah metode survei dan instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi siswa kelas II SMA Negeri 2 Boyolali yang berjumlah 248 orang siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 62 orang siswa. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan

persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa SMA Negeri 2 Boyolali dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli dalam kategori tinggi sebanyak 6,45%, kategori cukup sebanyak 35,48%, kategori kurang sebanyak 51,61% dan kategori rendah sebanyak 6,45%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Dwi Wibowo (2010) dengan judul “ Faktor-Faktor yang Mendorong Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Sepak Bola di SMP Ma’arif Imogiri”. Metode yang dipakai adalah metode survei dan instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi seluruh siswa SMP Ma’arif Imogiri yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola yang berjumlah 34 siswa teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan faktor-faktor yang mendorong siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler sepak bola SMP Ma’arif Imogiri menyatakan sedang. Secara rinci, sebanyak 2 orang (5.88%) menyatakan sangat tinggi, 9 orang (26,47%) menyatakan tinggi, 13 orang (38.24%) menyatakan sedang, 7 orang (20,59%) menyatakan rendah, dan 3 orang (8,82%) menyatakan sangat rendah.

### **C. Kerangka Berfikir**

Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu ruang lingkup pendidikan yang di dalamnya terdapat bibit-bibit olahragawan yang memiliki potensi besar untuk dibina. Langkah awal yang dapat dilakukan sekolah adalah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler, karena kegiatan

tersebut merupakan wadah untuk mengembangkan bakat dan kegemaran dalam cabang olahraga khususnya bolavoli. Kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Kretek sekarang ini semakin banyak diminati terbukti dengan jumlah peserta yang mengikuti semakin bertambah. Banyak muncul spekulasi pertanyaan mengapa pesertanya semakin bertambah. Apakah hal ini disebabkan oleh faktor adanya Kelas Khusus Olahraga atau ada alasan lain yang mempengaruhi siswa lebih memilih mengikuti ekstrakurikuler bolavoli ini daripada mengikuti ekstrakurikuler yang lain. Keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler bolavoli yang dilaksanakan di SMP N 1 Kretek akan tercapai apabila didukung oleh semua faktor yang terkait dengan kegiatan tersebut.

Kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya berorientasi pada olahraga saja, ada ekstrakurikuler tentang musik, kesenian, keilmuan dan banyak lainnya. Siswa secara umum senang berolahraga, khususnya olahraga permainan yang penuh dengan tantangan hal ini tentu mempengaruhi para siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler bolavoli cukup diminati di SMP N 1 Kretek terbukti dengan besarnya antusias para siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler ini. Siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli didorong oleh beberapa faktor yang mempengaruhi untuk lebih memilih ekstrakurikuler bolavoli ini daripada ekstrakurikuler yang lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi mengikuti ekstrakurikuler bolavoli tersebut berasal dari dalam diri siswa (*intern*) maupun pengaruh dari luar diri siswa

(*ekstern*). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*intern*) mencakup minat, motivasi. Sedangkan faktor dorongan yang berasal dari luar diri siswa (*ekstern*) mencakup guru/ pelatih, lingkungan, fasilitas dan keluarga. Masing-masing siswa mempunyai alasan tersendiri untuk mengikuti ekstrakurikuler bolavoli. Ada siswa yang terdorong karena keinginannya sendiri misalnya ingin menjadi atlet, ada juga juga yang mengikuti ekstrakurikuler bolavoli karena dorongan dari orang tuanya atau bahkan hanya sekedar mengikuti temannya saja.

Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli dapat timbul dari dalam diri siswa itu sendiri (faktor *intern*) bahkan juga dapat terpengaruhi dari luar (faktor *ekstern*). Dengan diketahuinya faktor yang mempengaruhi yang siswa mengikuti ekstrakurikuler bolavoli sehingga dapat menjadi acuan sekolah dan pelatih untuk menentukan target yang akan dicapai.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Guna memperjelas variabel penelitian, perlu dikemukakan definisi operasional dari variabel, yaitu terdiri dari satu variabel yaitu faktor yang mempengaruhi siswa mengikuti ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Kretek.

Faktor yang mempengaruhi siswa mengikuti ekstrakurikuler bolavoli adalah suatu keinginan yang mempengaruhi siswa untuk lebih memilih ekstrakurikuler bolavoli daripada ekstrakurikuler yang lain. Ekstrakurikuler

bolavoli berguna sebagai salah satu wadah bagi para siswa untuk mengembangkan hobi dan keterampilan yang digemari. Faktor yang mempengaruhi siswa mengikuti ekstrakurikuler bolavoli di SMP N 1 Kretek ada dua aspek yaitu faktor *intern* (minat, motivasi) dan faktor *ekstern* (guru/ pelatih, lingkungan, fasilitas, keluarga) yang nantinya dalam penelitian ini data tersebut dapat diperoleh melalui angket/ kuisioner yang diisi oleh responden.