

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Minat

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang, hal ini muncul dikarenakan oleh adanya respon atau rangsangan untuk melakukan suatu aktivitas tersebut. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar. <http://www.scribd.com/doc/21249216>

Menurut Slameto (2002: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut Singgih D. Gunarsa (2004 : 131), mengatakan bahwa munculnya minat yaitu dalam bentuk perhatian dan keinginan. Sedangkan menurut Bimo Walgito(1982: 38), minat diartikan sebagai perhatian, keinginan, rasa suka dan rasa tertarik pada suatu objek walaupun tidak ada yang menyuruh.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan seseorang yang dapat mendorongnya untuk melakukan sesuatu yang diawali dengan memperhatikan suatu obyek, kemudian mempunyai

rasa tertarik kepada obyek dan keinginan untuk terlibat langsung dalam aktifitas tersebut.

Minat yang ada dalam diri seseorang merupakan salah satu faktor untuk memecahkan suatu masalah, yaitu sikap yang membuat orang menjadi senang akan suatu obyek, sedangkan faktor-faktor yang penting yang dapat menyebabkan timbulnya minat tersebut adalah perhatian, rasa tertarik, rasa senang, keinginan untuk terlibat langsung dalam aktivitas dan faktor lain yang mempengaruhi timbulnya minat.

2. Pentingnya Minat

Menurut Slameto (2010: 57), Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya. Sehingga siswa enggan untuk belajar, salah satunya dikarenakan siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu kemudian menjadi bosan terhadap pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat mampu menambah kegiatan belajar yang aktif. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan, akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat.

Disamping itu, minat juga dapat mempengaruhi intensitas dan bentuk inspirasi anak. Ketika anak mulai berfikir mengenai pekerjaan mereka

dimasa yang akan datang misalnya, mereka akan menentukan apa yang ingin mereka saat dewasa nanti. Semakin yakin mereka mengenai pekerjaan yang diidamkan maka semakin besar minat mereka terhadap kegiatan tersebut.

Selain itu minat juga bisa menambah kegembiraan yang ditekuni setiap orang. Bila anak-anak berminat pada suatu kegiatan, pengalaman mereka akan sangat jauh menyenangkan, namun jika anak tidak memperoleh kesenangan maka mereka hanya akan berusaha semampunya saja. Minat merupakan masalah yang penting dalam pendidikan, apa lagi dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri seseorang akan memberikan gambaran dalam aktivitas untuk mencapai tujuan. Di dalam belajar banyak siswa yang kurang berminat dan yang berminat terhadap pelajaran termasuk didalamnya adalah aktivitas praktik maupun teori untuk mencapai suatu tujuannya. Dengan diketahuinya minat seseorang akan dapat menentukan aktivitas apa saja yang dipilihnya dan akan melakukannya dengan senang hati.

Dengan demikian minat menjadi pangkal permulaan dalam setiap aktivitas dan semua kegiatan.

3. Macam-Macam Minat

Minat menurut Safran dalam Dewa Ketut Sunardi (1993:117), mengatakan bahwa minat dibedakan menjadi:

- a. Minat yang diekspresikan

Seseorang dapat menentukan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu, misalnya : seseorang mengatakan bahwa dirinya tertarik untuk mengumpulkan uang logam, perangko dll.

b. Minat yang diwujudkan.

Seseorang dapat mengungkapkan minat bukan hanya melalui kata-kata, melainkan dengan perbuatan dan tindakan. Misal: kegiatan olahraga, pramuka dan sebagainya yang mampu menarik perhatian.

c. Minat yang dapat diinventarisasikan.

Seseorang menilai minatnya agar dapat mengukur dan menjawab terhadap pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya terhadap aktivitas tertentu.

Sedangkan menurut Pasaribu dan Simanjutak (1979:26) mengatakan bahwa minat dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Minat aktual.

Adalah minat yang berlaku pada obyek yang ada pada suatu saat dan ruangan yang kongkrit. Minat aktual ini disebut perhatian yang merupakan dasar dari proses belajar.

b. Minat disposisional.

Yaitu minat yang mengarah pada pembawaan (disposisi) dan menjadi ciri hidup seseorang. Minat bukanlah sesuatu yang tumbuh sejak lahir telah tertutup dan bukanlah merupakan keseluruhan yang tidak dapat berubah.

4. Unsur-Unsur Minat

Menurut Husni Thamrin dan Sri Mawarti(1997: 5) unsur-unsur yang terdapat dalam minat adalah perhatian, ketertariakan atau keinginan, kemauan dan perbuatan yang didefinisikan sebagai berikut:

a. Perhatian

Perhatian adalah peningkatan keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemerhatian kepada sesuatu baik yang ada di dalam maupun yang diluar diri kita. Menurut Sugihartono dkk (2008 : 79) perhatian dapat muncul karena didorong oleh rasa ingin tahu. Menurut Albert Bandura dalam Sugihartono dkk (2008:101),perhatian mencakup peristiwa peniruan (adanya kejelasan, keterlibatan perasaan, tingkat kerumitan, kelaziman, nilai fungsi) dan karakteristik pengamat (kemampuan indera, persepsi, penguatan sebelumnya). Sedangkan menurut Slameto (2002 : 105) perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Jadi dapat diketahui apabila semakin banyak kesadaran yang terlibat dalam aktivitas makin tinggi pemerhatian dan mampu mengontrol kestabilan emosionalnya sehingga akan lebih mudah dan tepat dalam melakukan aktivitasnya.

b. Tertarik

Tertarik Mengandung pengertian merasa senang, terpikat, menaruh minat. Tertarik merupakan awalan dari individu yang

menaruh minat terhadap suatu obyek. 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.

c. Kemauan

Sedangkan menurut Ainy dalam <http://Kompas.female.com>(2012) kemauan adalah sebuah kesungguhan hati untuk melakukan sesuatu melalui tindakan nyata dengan penuh tanggung jawab dan konsisten. Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu obyek. Sehingga dengan demikian akan memunculkan minat individu yang bersangkutan.

4) Perbuatan

Perbuatan adalah sesuatu yang diperbuat atau dilakukan. Dimaksudkan setelah seseorang tertarik kepada suatu obyek atau aktivitas akan mempunyai hasrat untuk melakukannya secara langsung. Dapat dijelaskan kembali mengenai perbuatan adalah suatu tanggapan atau reaksi seseorang terhadap rangsangan atau lingkungan.

5. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Menurut Slameto (2001: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Peran guru bukan semata memberikan informasi melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (directing and facilitating the learning) agar proses belajar lebih memadai dan mudah diterima oleh siswa. Proses pembelajaran merupakan seperangkat prinsip-prinsip yang dapat

digunakan sebagai pedoman untuk menyusun berbagai kondisi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pendidikan.

6. Hakikat Atletik

Istilah atletik berasal dari kata *athlon* atau *athlun*, berasal dari bahasa Yunani. Kedua kata tersebut mengandung makna: pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan. Sementara di Amerika dan Asia sering memakai istilah atletik dengan *Track and Field* dan di negara Jerman memakai *Leicht Athletik*, negara Belanda memakai istilah *Athletik*. “Atletik merupakan aktivitas jasmani yang terdiri dari gerakan- gerakan dasar yang dinamis dan harmonis yaitu jalan, lari, lempar dan lompat” menurut Eddy Purnomo dan Dapan (2011: 1). Sedangkan menurut Gery A. Car (1997 : 2) Atletik merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat diperlombakan dalam kegiatan jalan, lari, lempar, dan lompat.

Dari kedua pendapat tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan mengenai atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dilombakan, terdiri dari nomor jalan, lari, lempar dan lompat. Karena atletik memiliki beberapa bentuk kegiatan yang beragam, seperti olahraga yang sedang populer saat ini maka atletik dapat dijadikan sebagai dasar pembinaan cabang olahraga lainnya. Bahkan ada yang menyebut atletik sebagai “Ibu” dari semua cabang olahraga, karena ketrampilan dasar dalam cabang-cabang olahraga yang muncul sekarang sudah tercakup di dalamnya.

Menurut Eddy Purnomo dan Dapan (2011 : 3), Olahraga atletik di Yunani dipopulerkan oleh Iccus dan Herodicus pada abad IV. Pada masa

tersebut kelima macam kegiatan dikenal sebagai olahraga pentathlon yang berarti lima, sehingga pada setiap perlombaan selalu menggunakan istilah Pentathlon, maksudnya adalah setiap peserta wajib ikut kelima macam olahraga tersebut.

7. Hakikat Kids Atletik

Seiring dengan berjalananya waktu atletik mulai dilupakan mayarakat hal ini dapat kita perhatikan dalam setiap perlombaan- perlombaan atletik yang mulai sepi penontonya. Padahal atletik merupakan dasar dari cabang-cabang olahraga yang ada sekarang, namun pada kenyataanya sudah mulai berkurang antusiasmenya . Hal ini membuat para petinggi-petinggi atletik mulai memperkenalkan kids atletik yang biasa disebut dengan atletik untuk anak- anak. Menurut Peter Thompson dalam Ria Lumintarso (2011: 51) tahap perkembangan latihan atletik untuk anak usia sekolah dasar adalah kids atletik.

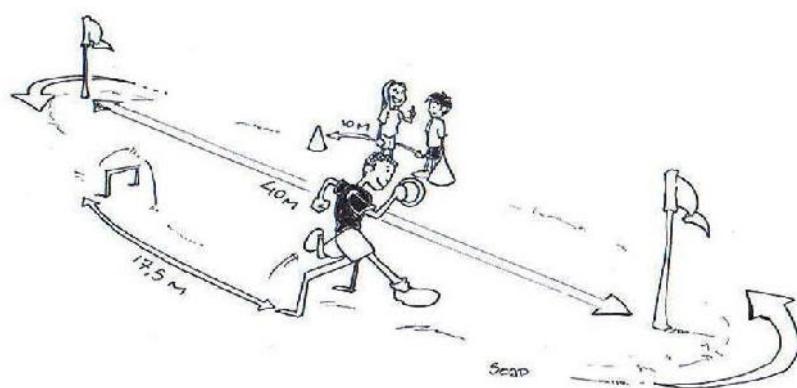
Deny Setyawan dalam *http:/ kids atletik.html* (2012) kids atletik di Indonesia sejak tahun 2009 yang lalu kita telah diperkenalkan dengan jenis cabang olah raga terbaru. Jenis olahraga ini diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, namanya adalah kids atlhetics.

8. Pembelajaran Kids Atletik

Menurut Charles Gozzoli dkk (2006: 47), Pembelajaran kids atletik untuk kelas V sekolah dasar atau tahap perkembangan dengan usia 11-12 ada bermacam-macam nomor, terdiri dari 9 nomor yang diajarkan, diantaranya adalah:

a. Sprint/ Hurdles Running

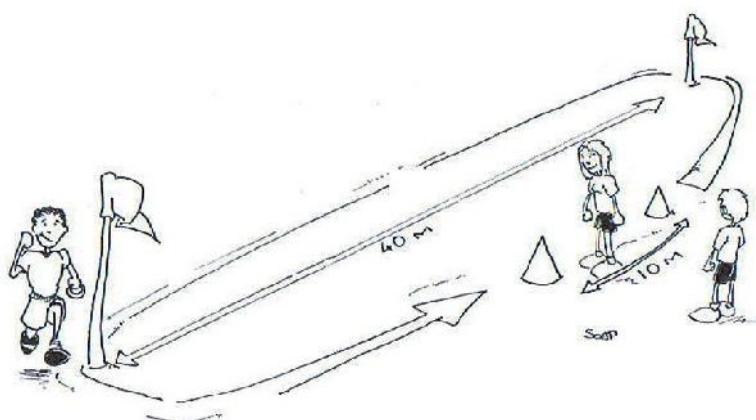
Dua jalur yang diperlukan untuk masing-masing tim: satu menjadi kaki changeover / sprint dan yang lain menjadi kaki 2-rintangan. Semua anggota tim dikumpulkan sebelum daerah changeover 10m. Peserta pertama mulai berjalan kaki datar ke arah tiang bendera pertama, berbalik sebelum menjalankan kaki kembali di atas rintangan menuju tiang bendera kedua, kemudian berbalik untuk berjalan kembali ke tim. Memasuki wilayah changeover, dia menyerahkan cincin lunak (tongkat estafet) untuk rekan setimnya yang menjalankan kaki yang sama sampai dia menyerahkan cincin untuk anggota tim ketiga dan seterusnya. Pelari penerima akan mulai berlari di daerah changeover. Stopwatch diaktifkan bila peserta pertama akan melewati garis start (masuknya daerah changeover) dan dihentikan saat terakhir tim mate melintasi garis finish (masuknya daerah changeover) setelah kaki melewati garis finish.



Gambar 1. *Sprint/ Hurdles Running*

b. Sprint Relay

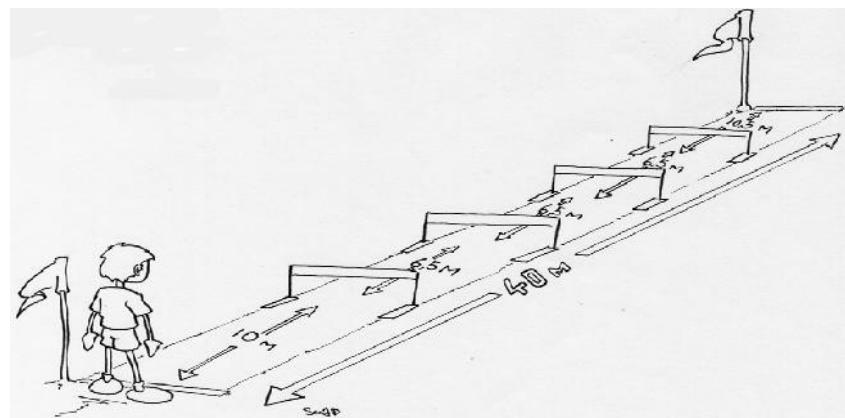
Dua jalur yang diperlukan untuk masing-masing tim: satu dengan daerah changeover dan yang lain tanpa changeover. Semua anggota tim dikumpulkan sebelum daerah changeover 10m. Peserta pertama mulai berjalan jarak menuju tiang bendera pertama, berbalik sebelum berjalan dalam garis lurus, kemudian berbalik tiang bendera detik untuk menjalankan kembali ke tim. Memasuki wilayah changeover, dia menyerahkan cincin lunak (tongkat estafet) untuk rekan setimnya yang menjalankan jarak yang sama sampai dia menyerahkan cincin untuk anggota tim ketiga dan seterusnya. Pelari penerima akan mulai berjalan jarak (menghadap = jarak) di daerah changeover. Stopwatch diaktifkan bila peserta pertama akan melewati garis start (Masuknya daerah changeover) dan berhenti ketika tim-mate terakhir sampai garis finish (masuknya daerah changeover) setelah ia / dia menyelesaikan jarak.



Gambar 2 . *Sprint Relay*

c. Hurdles Race

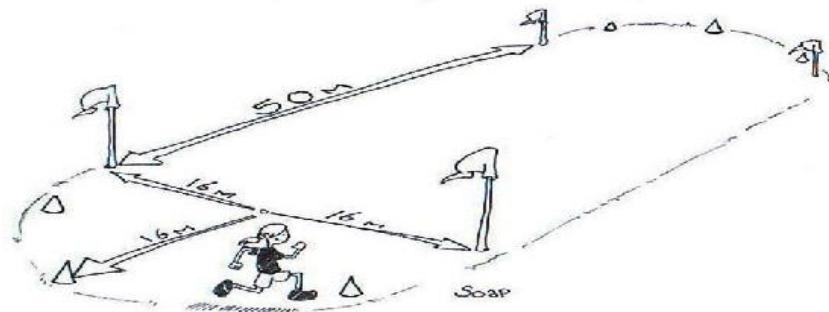
Ini adalah acara tim di mana setiap peserta berjalan secara individual. Peserta siap sebelum garis start untuk memulai ketika sinyal mulai diberikan, atau pada rap dari genta mengikuti sinyal "stabil". Dia menyelesaikan jarak untuk menyeberangi garis finish secepat mungkin dan memberikan hasil individu. Dua peserta berjalan secara simultan lebih dari dua jarak paralel pada sinyal satu dimulai. Jarak yang ditandai dengan 4 lintasan pada interval 7m. Garis start dan lintasan pertama di 10m terpisah / lintasan terakhir dan garis finishing yang di 9m terpisah.



Gambar 3 . Hurdles Race

d. 1000m Endurance Race

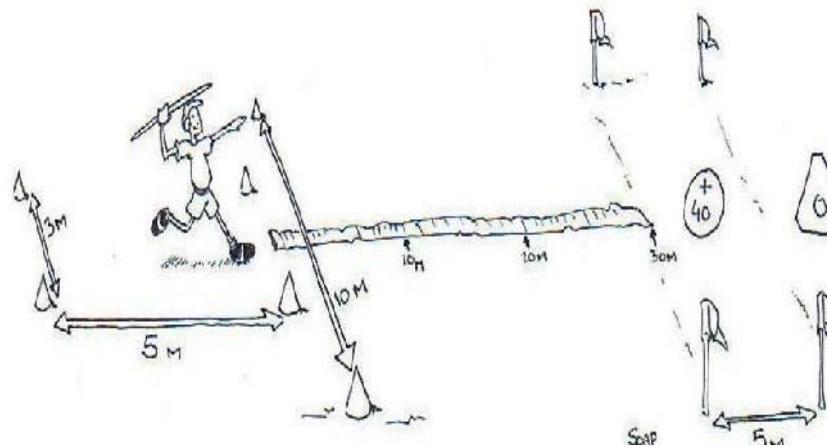
Setiap tim harus menjalankan 5 kali sekitar kursus sekitar 200 m (Lihat gambar di bawah) dari titik awal jelas diberikan. Setiap kali tim-mate ini dicatat. Jarak dilakukan dari dua titik awal diametral di lapangan, dua tim paling banyak yang terletak di setiap titik.



Gambar 4 . 1000m Endurance Race

e. Teens Javelin Throwing

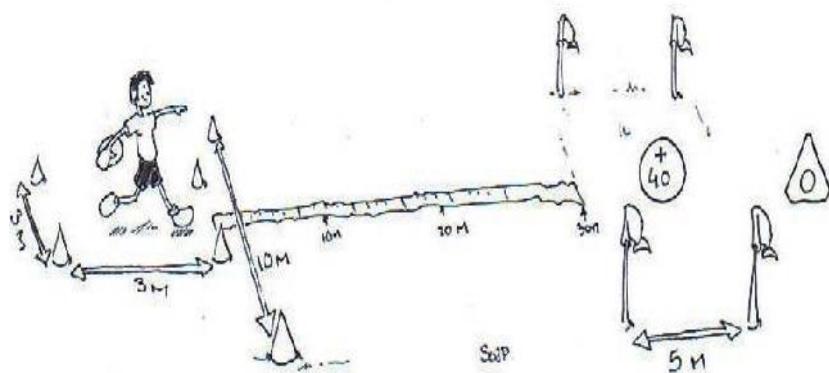
Lemparan yang dilakukan dari daerah 5 meter. Atlet melempar lembing sejauh mungkin (= 30m) sejalan dengan spidol. Jika tanah lembing melampaui jarak 30m, lebar 5m di dalam sasaran-daerah, bonus 10m diberikan. Kinerja akan langsung direkam dari keluar menandai atau dari pita pengukur membuka gulungan di tanah. Setiap hasil individu untuk masing-masing tiga uji coba dicatat.



Gambar 5 . Teens Javelin Throwing

f. Teen Discus Throwing

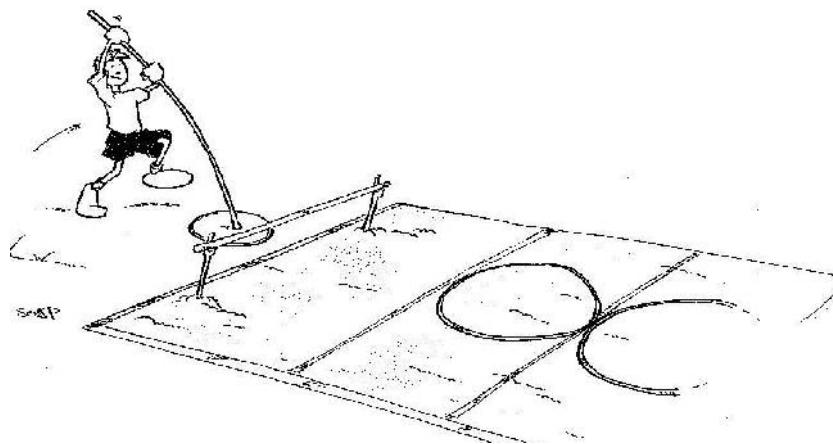
Dari area run-up 3m, atlet melempar dengan gerakan memutar benda datar yang mudah untuk menangani. Obyek melemparkan harus mendarat di dalam wilayah delimited (10m lebar paling banyak). Atlet mencapai lemparan pada jarak terjauh yang mungkin (sejauh 30m) sepanjang garis didefinisikan dengan spidol. Jika tanah Discus remaja melampaui jarak 30m, lebar 5m di dalam sasaran-daerah, bonus 10m diberikan. Pengukuran dilakukan dari tanda terdekat yang dibuat oleh jatuhnya diskus di sudut kanan ke pita pengukur di sepanjang garis daerah pendaratan. Setiap peserta mendapat dua percobaan, baik yang diukur dan dicatat. Catatan Keselamatan: Karena keselamatan adalah penting dalam Discus Melontar acara, asisten hanya diperbolehkan berada di pelemparan (landing) daerah. Dilarang keras untuk membuang diskus sebelum sinyal awal yang diberikan.



Gambar 6 . *Teen Discus Throwing*

g. Pole Long Jumping over a Sandpit

Dari daerah run-up 10m paling banyak (landmark wajib: kerucut, palang atau tape), peserta berjalan menuju ring / ban / tikar ditempatkan sebelum pasir tersebut. The take-off harus dilakukan dengan melompat dari satu kaki (tangan kanan memberikan dorongan kaki kiri harus memahami tiang dengan tangan kanan mereka di atas). Penanaman bawah tiang dekat garis take-off dan memaksa ke dalam tanah, peserta kemudian "naik" tiang dan mendapatkan lebih dari kendala diatasi memaksa dia untuk mencapai lompat tinggi dasar. Lalu dia harus mendarat di dalam objek target (ban atau tikar). Obyek target ditata seperti pada gambar di atas (obyek target pertama ditempatkan 1m luar kotak). Peserta harus mendarat dengan dua kaki (untuk menghindari risiko cedera). Tiang harus digenggam dengan kedua tangan (!) Seperti di atas sampai pendaratan selesai. Akhirnya, mengubah pegangan pada tiang selama melompat dilarang.



Gambar 7 . *Pole Long Jumping a sandpit*

h. Short Run-Up Long Jumping

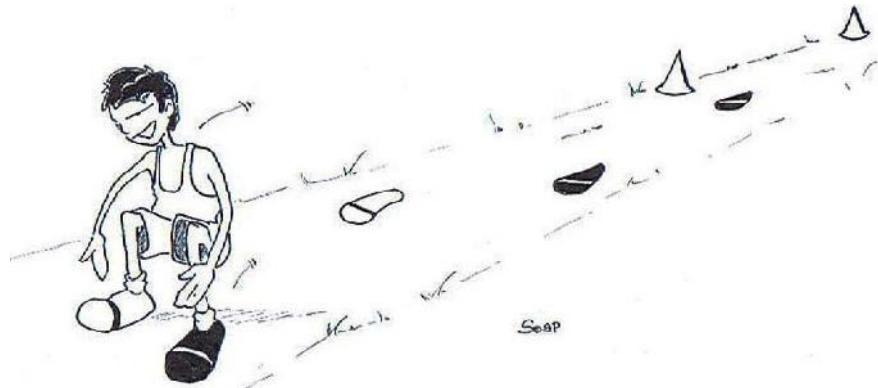
Setiap peserta dimulai dari akhir dari area run-up, mengambil 10m run-up (ditandai dengan cone atau palang) dan membawa dirinya dengan dorongan maju dalam wilayah yang luas 50cm. Dia menyelesaikan melompat dan mendarat di wilayah yang ditentukan ditandai sebelumnya di pasir dengan kerucut atau rintangan. Area 1 memberikan 1 poin, 2 daerah memberikan 2 poin, dan seterusnya.



Gambar 8. *Short Run-up Long Jumping*

i. Short Run-Up Triple Jumping

Setiap anggota tim mendapat tiga percobaan. Setelah run-up terbatas pada 5m, atlet menyelesaikan lompat ganda (hop, langkah, melompat dan mendarat dengan dua kaki). Pengukuran diambil dari landing point (tumit) yang terdekat ke daerah take-off dengan pita pengukur membuka gulungan sepanjang daerah pendaratan.



Gambar 9. *Short Run-up Triple Jumping*

9. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik siswa sekolah dasar menurut Dodi Irwanda dalam <http://perkembangan peserta didik anak sd.html> (2012), Fase untuk sekolah dasar 7-12 tahun ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. oleh karena itu usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar, dapat dijelaskan sebagai berikut :

No.	Motorik Halus	No.	Motorik Kasar
1.	Menulis	1.	Baris Bebaris
2.	Menggambar atau Melukis	2.	Seni bela diri
3.	Mengetik (computer)	3.	Senam
4.	Membuat kerajinan dari tanah liat	4.	Berenang
5.	Menjahit	5.	Atletik
6.	Membuat kerajinan dari kertas	6.	Main sepak bola

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. oleh karena itu perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. upaya-upaya sekolah untuk memfasilitasi perkembangan motorik secara fungsional tersebut diantaranya adalah :

- a. Sekolah merancang pelajaran keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangan atau kehidupan anak, seperti mengetik, menjahit, atau kerajinan tangan lainnya.
- b. Sekolah memberikan pelajaran senam atau olahraga kepada para siswqaa, yang jelas disesuaikan dengan usia siswa.
- c. Sekolah perlu merekrut (Mengangkat) guru-guru yang yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut.
- d. Sekolah menyediakan sarana untuk keberlangsungan penyelenggaraan tersebut. seperti alat-alat yang diperlukan, dan tempat atau lapangan olahraga.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Supriyadi (2007) dengan judul minat siswa terhadap Pendidikan jasmani di Madrasah Aliyah Negeri 1 kota Magelang. Hasilnya dari 90 responden, kategori sangat rendah 0%, kategori rendah 7,8%, kategori tinggi 21,1%, dan kategori sangat tinggi 71,1%.
2. Penelitian Supardi (2010) dengan judul Minat siswa kelas IV, V , VI SD Negeri Pakel I Rongkop Gunung kidul terhadap pelajaran Olahraga Atletik menunjukkan bahwa hasil 52 responden dengan 27 butir soal

dapat identifikasi sebagai berikut: kategori sangat rendah sebesar 3,8 %, Kategori rendah sebesar 17,3% kategori sedang sebesar 31,9% , kategori tinggi sebesar 21,2% dan kategori sangat tinggi 5,8%.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori, minat merupakan kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek yang ditandai dengan adanya rasa tertarik atau rasa senang. Minat merupakan perpaduan keinginan dan kemampuan yang akan dapat berkembang jika ada motivasi. Minat adalah perangkat mental yang meliputi perasaan, harapan, pendirian, prasangka yang cenderung mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Minat adalah suatu sikap objek terhadap objek atas dasar adanya kebutuhan dan terpenuhinya kemungkinan tersebut. Minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan dan mereka bebas memilih. Hubungan dengan minat siswa Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus Lusi Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali dalam mengikuti olahraga kids atletik adalah jika siswa memiliki minat dalam mengikuti olahraga kids atletik memiliki rasa tertarik dan senang terhadap kids atletik, kemudian siswa akan memperbaikan perhatian dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran kids atletik. Hal ini yang menjadi harapan dari para petinggi-petinggi atletik yaitu apabila pada masa anak-anak sudah mulai mengenal dan senang terhadap kids atletik, maka disaat usia dewasa mereka akan tertarik terhadap atletik. Minat sangat berperan penting dalam pencapaian hasil belajar kids atletik, keberhasilan belajar dalam proses pembelajaran atletik dapat ditentukan oleh

beberapa faktor antara lain perhatian, rasa tertarik, aktivitas dan kemauan. Berdasar uraian tersebut diatas, sebuah proses pembelajaran akan berhasil bila berbagai faktor dipenuhi. Adanya minat dalam diri siswa diharapkan menjadi dasar pendorong yang besar bagi siswa untuk menumbuhkan keseriusan dalam mengikuti pembelajaran serta menumbuhkan perasaan suka terhadap kids atletik.