

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori dan Penelitian yang Relevan**

#### **1. Hakikat Minat**

Minat adalah suatu rasa ingin melakukan kegiatan yang positif, menurut Sumadi Suryabrata (2004:70), minat yaitu keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hurlock (2004:114), minat adalah merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan jika mereka bebas memilih. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Andi Mapier (1982:62) yang dikutip oleh Ponidi bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari campuran perasaan harapan, pendidikan, rasa takut atau cenderung lain yang mengerakkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Pendapat lain menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan tingkah laku umum seseorang untuk tertarik kepada sekelompok hal tertentu (Munandir:1997:46). Pada intinya pendapat ini menyatakan ketertarikan sehingga hampir sama dengan Slameto. Menurut Slameto (1995:180), minat adalah sesuatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa aktivitas yang menyuruh, timbulnya minat terhadap suatu objek ditandai adanya rasa tertarik atau senang. Sedangkan menurut Sudibyo Setyobroto (2002:22), minat adalah sumber penggerak dan penolong tingkah

laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi minat timbul bila individu tersebut tertarik terhadap sesuatu yang dirasakan menarik bagi individu tersebut, bermakna dan dibutuhkan bagi individu. Senada dengan Elizabeth (2004:114), minat adalah sumber motivasi yang mendorong untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan jika mereka bebas memilih.

Pendapat lain mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan tingkah laku secara umum seseorang untuk tertarik kepada sekelompok hal tertentu (Munandir, 1997:46). Timbulnya minat terhadap suatu objek ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Jadi boleh dikatakan orang yang berminat terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan merasa senang atau tertarik terhadap suatu objek yang diminati tersebut. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut akan semakin besar minatnya.

Sedangkan menurut M. Bochori (1997:135), minat adalah kesadaran seseorang atau situasi yang bersangkutan dengan itu disusul dengan meningkatnya perhatian terhadap suatu objek. Oleh sebab itu minat bisa muncul bila individu tersebut tertarik terhadap sesuatu yang dirasakan menarik bagi individu tersebut, bermakna dan dibutuhkan bagi individu.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan pada diri seseorang yang ditandai dengan adanya rasa

senang atau ketertarikan terhadap objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada suatu objek tertentu. Sehingga mengakibatkan seseorang mempunyai keinginan untuk terlibat atau berkecimpung dalam suatu objek tertentu karena dirasakan bermakna pada dirinya sendiri, sehingga ada harapan dari objek yang dituju.

## **2. Hakikat Permainan Bolavoli**

Menurut M.Mariyanto (1994:3), permainan bolavoli diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895 di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. Perkembangan permainan bolavoli di Negara-negara Eropa dan Asia dilakukan oleh tentara-tentara Amerika dan sekutunya pada perang dunia ke 1. Permainan bolavoli berasal dari kata *volleyball* yang artinya memvoli bola. Di Indonesia penyebaran permainan bolavoli dibawa oleh penjajah belanda pada tahun 1928, dan selanjutnya hingga saat ini permainan olahraga bolavoli yang sangat digemari oleh masyarakat indonesia.

Bolavoli adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam satu lapangan berukuran 9 meter bagi setiap tim dan kedua tim dipisahkan oleh sebuah net. Menurut M.Mariyanto (1994:16), bahwa permainan bolavoli adalah suatu cabang olahraga berbentuk memvoli bola di udara bolak-balik di atas jaring atau net dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan. Tujuan utama dari setiap tim adalah memukul bola ke arah bidang lapangan musuh sedemikian rupa agar lawan tidak bisa

mengembalikan bola. Hal ini dapat dicapai lewat kombinasi tiga pukulan yang terdiri dari operan lengan depan kepala pengumpan, yang selanjutnya diumpankan kepada penyerang, dan sebuah *spike* yang diarahkan ke bidang lawan.

Dalam permainan bolavoli, seorang pemain harus dapat menguasai teknik dasar dalam bermain bolavoli dengan baik dan benar, menurut Bachtiar, dkk (2004:20), teknik dalam bolavoli yaitu: *passing atas*, *passing bawah*, *servis*, *smash* dan bendungan atau *block*. Untuk menguasai teknik bermain bolavoli dengan baik seorang pemain harus mempunyai kondisi fisik yang baik, ini dikarenakan sebagai dasar landasan tolak ukur awal olahraga.

Berdasarkan sayarat penguasaan teknik dasar permainan bolavoli dapat dibedakan sebagai berikut:

1. *Servis*

*Servis* adalah pukulan pertama yang dilakukan dari garis belakang akhir lapangan permainan melampaui net daerah lawan. Sedangkan menurut Yunus (1992:69), *servis* merupakan pukulan pembuka untuk memulai suatu permainan sesuai dengan kemajuan permainan, teknik saat ini hanya sebagai permulaan permainan, tapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan suatu serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu tim berhasil meraih kemenangan. Karena pukulan *servis* sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan *servis* harus meyakinkan, keras, terarah dan menyulitkan lawan.

## 2. *Passing*

*Passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman satu tim saja untuk dimainkan di lapangan sendiri. Menurut Yunus (1992:79), *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu tim dengan satu teknik tertentu sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada tim lawan.

Sedangkan menurut Dumphy (1997:18) yang dikutip oleh Andini menyatakan bahwa *passing* adalah proses pengoperan bola pada pengumpan tim sendiri biasa disebut pass. Jadi jelas bahwa awal sentuhan bola oleh orang pemain dalam permainan bolavoli, untuk kemudian dioperkan kepada teman satu timnya yang biasa adalah pengumpan yang selanjutnya dimainkan di lapangan pada *smasher* untuk melakukan serangan terhadap lawan.

Berdasarkan pada macam teknik dasar *passing* dalam permainan bolavoli, maka teknik *passing* dibedakan meliputi teknik *passing* atas dan teknik *passing* bawah yaitu sebagai berikut:

### a. *Passing* atas

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar menyerupai mangkok. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga berada di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan kurang lebih 45 derajat. Bola disentuh dengan cara menyatukan kedua kaki dengan lengan.

b. *Passing* bawah

Cara melakukan teknik *passing* bawah adalah berdiri dengan salah satu kaki ditekuk dan berada di depan badan agak condong ke depan, siku tidak boleh ditekuk, pada saat perkenaan bola ayunkan lengan yang telah lurus arah bola tepat dibagian proximal dari pergelangan agar pantulan bola melambung dengan sudut 90 derajat. *Passing* bawah ini merupakan teknik dalam permainan bolavoli yang mempunyai banyak fungsi atau kegunaan.

Menurut Dumphy (1997:24), kesalahan-kesalahan umum yang dilakukan pada pelaksanaan teknik *passing* bawah yaitu:

- 1) Bola jatuh pada kepalan tangan
- 2) Lengan memukul ditekuk pada siku sehingga ruang untuk memukul sempit, akibatnya bola berputar dan arahnya tidak jelas
- 3) Terlalu banyak gerakan lengan pukulan ke depan dibandingkan gerakan ke atas, sehingga sudut datang bola terhadap lengan bawah memukul tidak 90 derajat
- 4) Dua lengan bawah sebagai pemukul kurang sejajar
- 5) Tidak ada koordinasi yang harmonis antara gerakan lengan, badan dan kaki
- 6) Gerakan ayunan secara keseluruhan terlalu eksplosif, sehingga bola tidak harmonis
- 7) Kurang menekuk lutut pada langkah persiapan pelaksanaan

- 8) Persentuhan bola dengan lengan bawah terlambat ( lebih tinggi dari dada) sehingga bola arahnya ke atas belakang yang tidak sesuai dengan tujuan *passing*
- 9) Bola tinggi yang seharusnya diambil dengan passing atas dilakukan dengan *passing* bawah
- 10) Terlambat melangkah ke samping atau ke depan agar bola selalu terkurung di depan dada sebelum persentuhan bola oleh lengan pemukul
- 11) Pemain males melakukan passing atas terutama pada wanita setelah menguasai teknik *passing* bawah
- 12) Kurang dapat mengatur perkenaan yang tepat sesuai dengan datangnya bola (cepat, lambat, berputar)
- 13) Lengan pemukul digerakan dua kali
- 14) Lengan pemukul diayunkan lebih tinggi dari bahu

c. Umpan (*Set Up*)

Menurut Yusuf (1992:101), umpan adalah menyajikan bola kepada teman dalam satu tim, yang kemudian diharapkan bola tersebut dapat diserangkan ke daerah lawan dalam bentuk *samsh*.

d. *Smash*

*Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya menikik tajam. Menurut Yunus (1992:108), *smash* adalah pukulan yang utama dalam penyerangan untuk mencapai kemenangan. *Smash* merupakan

bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh satu tim.

e. Bendungan (*Block*)

*Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan (Yunus, 1992:1992). Menang atau kalah pada pertandingan bolavoli sesungguhnya tergantung pada baik dan tidaknya kemampuan dalam sistem pertahanan. Hanya dengan pertahanan yang kuat pemain dapat melindungi pukulan-pukulan atau *smash* lawan.

Tujuan dari pertandingan bolavoli adalah melewatkan bola di atas net agar jatuh menyentuh lantai daerah lawan dan mencegah dengan upaya gerakan bola yang sama (dilewatkan) tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri. Regu dapat memainkan 3 kali pantulan untuk mengembalikan bola itu (kecuali didalam *block*).

Bola dinyatakan dalam permainan dengan satu seri, pukulan bola oleh *server* melewati atas net ke arah lawan. Permainan bolavoli dengan *rally* berlangsung secara teratur sampai bola tersebut menyentuh lantai “bola keluar” atas satu regu mengembalikan bola secara sempurna. Dalam permainan bolavoli, regu yang memenangkan satu *rally* akan mendapatkan angka, dan setiap pemain melakukan pergeseran satu posisi menurut arah jarum jam.

Tiap-tiap regu dalam permainan bolavoli beranggotakan enam orang pemain. Mengingat olahraga bolavoli adalah permainan beregu, maka pola



kerjasama antar pemain metlak diperlukan untuk membentuk tim yang kompak, dengan demikian penguasaan teknik-teknik dasar dalam olahraga bolavoli secara perorangan sangatlah penting untuk dikuasai.

Seperti yang dikatakan oleh Sarumpeat (1992:133), bahwa “penguasaan teknik dasar bolavoli merupakan unsur yang menentukan kalah dan menangnya suatu regu dalam pertandingan. Oleh karena itu, teknik dasar permainan harus benar-benar dikuasai lebih dahulu agar dapat mengembangkan dalam pertandingan lancar dan teratur”.

Pengertian teknik dasar menurut M Yunus (1992:68) adalah “cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal”, selanjutnya dikatakan pula mengenai macam teknik dasar yaitu: *service*, *passing*, *set-up*, *smash*, dan *block*.

Lebih lanjut Harsono (1988:153) mengemukakan, “kondisi fisik atlet memegang peranan penting dalam program latihannya”, jika kondisi fisik baik maka:

- 1) Akan ada peningkatan dalam kekuatan, stamina, kecepatan.
- 2) Akan ada peningkatan dalam sirkulasi dan kemampuan kerja jantung.
- 3) Akan ada ekonomi gerak yang lebih baik dari pada latihan.
- 4) Akan ada pemulihan yang lebih cepat dalam organ-organ tubuh setelah latihan.
- 5) Akan ada respon yang lebih cepat dari organisme tubuh kita apabila sewaktu-waktu respon diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat menguasai teknik dasar dalam bolavoli yang baik maka terlebih dahulu harus didukung dengan kondisi fisik yang baik, latihan yang teratur dan terprogram serta berkesinambungan.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Tiap individu manusia mempunyai tingkat kemampuan dalam berpikir yang berbeda-beda, baik dalam teori maupun praktek. Setiap anak memiliki kemampuan dan tujuan yang berbeda-beda dengan anak lainnya dalam belajar bolavoli. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendorongnya. Menurut Ngalim Purwanto (2002:102), bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi seseorang untuk belajar yaitu:

- a. Faktor individu, meliputi kematangan atau pertumbuhan kecerdasan, latihan dan motivasi.
- b. Faktor sosial, meliputi keluarga, lingkungan dan pelatih atau guru.

Menurut Sumadi Suryabrata (1995:249-254), faktor yang mempengaruhi belajar banyak sekali, tetapi dapat diklasifikasikan menjadi dua faktor yaitu faktor interen dan faktor eksteren. Faktor interen dibagi menjadi dua yaitu faktor non sosial, meliputi keadaan suhu, udara, cuaca, waktu, tempat, dan lain-lain dan faktor sosial. Faktor eksteren adalah faktor psikologis.

Senada dengan itu Slameto (1995:54-72), faktor yang mendorong anak belajar ada dua yaitu faktor interen dan faktor eksteren. Faktor interen

yang terdiri atas faktor jasmani (cacat tubuh, kelelahan, kesehatan dan psikologis). Faktor eksteren meliputi keluarga sekolah dan masyarakat. Dapat diambil manfaat dari beberapa teori sesuai dengan situasi dan kondisi seorang pada saat melakukan tindakan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Oleh sebab itu hal ini perlu diperhatikan oleh guru dan pelatih sehingga proses kegiatan ekstrakurikuler dapat berjalan dengan baik dan tujuannya akan tercapai.

#### **4. Faktor yang Mendorong Siswa Memilih Ekstrakurikuler Bolavoli**

Faktor yang mempengaruhi anak dalam memilih olahraga bolavoli dalam penelitian ini diantaranya faktor eksternal dan faktor internal. Menurut Muhibin Syah (2010:3), yang tergolong ke dalam faktor eksternal antara lain:

##### **a. Lingkungan**

Lingkungan merupakan semua yang ada di luar individu yang meliputi fisik dan masyarakat. Masyarakat juga berpengaruh dalam belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak, belajarnya akan terganggu, terlebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktu.

b. Keluarga

Keluarga disini diartikan sebagai pihak yang masih ada hubungan darah dan keturunan. Misalnya cara orang tua mendidik, mendidik anak dengan cara memanjakan adalah cara mendidik yang tidak baik. Orang tua yang terlalu kasihan terhadap anaknya tak sampai hati untuk memaksa anaknya belajar, bahkan membiarkan saja anaknya tidak belajar dengan alasan segan adalah tidak benar, karena jika dibiarkan berlarut-larut anak akan menjadi nakal.

c. Sarana dan Prasarana

Sarpras merupakan alat dan fasilitas yang sangat penting untuk mendukung terciptanya kualitas latihan, bila sarana dan prasarana sudah memenuhi maka latihan bisa berjalan efektif dan efisien. Misalkan pada alat pelajaran, alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu.

d. Pelatih

Menurut Sukaryadiyanto (2002:4), mengemukakan bahwa pelatih adalah seorang yang mempunyai kemampuan profesional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu yang singkat.

e. Ekonomi

Tidak dapat mengelak faktor ekonomi merupakan penunjang utama dalam mempertahankan kehidupan. Oleh karena itu banyak manusia berkorban demi memajukan taraf ekonominya. Seorang atlit akan bisa lebih cepat dalam mencapai prestasi apabila fasilitas penunjang untuk berlatih memenuhi. Fasilitas-fasilitas penunjang proses pembelajaran yang memenuhi standar tidak luput dari taraf ekonomi yang kita punya. Dari sinilah dapat dilihat betapa pentingnya uang bagi kehidupan.

Sedangkan faktor interen adalah minat, rekreasi prestasi, harapan tertentu, kesehatan dan kepribadian, dengan rincian sabagai berikut:

a. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

b. Harapan Tertentu

Setiap siswa mempunyai harapan yang ingin dicapai, dalam penelitian ini harapan yang dimaksud adalah prestasi, kepribadian, rekreasi dan kesehatan. Semua ini perlu ditanaman pada siswa dengan cara memberikan kebiasaan-kebiasaan yang kadang-kadang juga dipengaruhi oleh lingkungan.

#### c. Prestasi

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai setelah melakukan satu kegiatan atau perlombaan. Prestasi ini bisa berupa penghargaan, piala dan ranking. Semua prestasi ini tidak lepas dari inteligensi siswa, walaupun begitu siswa yang mempunyai inteligensi tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya.

#### d. Rekreasi

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran jasmani dan rohani seseorang, hal ini adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang di luar pekerjaannya. Secara psikologi banyak orang di lapangan yang merasa jenuh dengan adanya beberapa kesibukan dan masalah, sehingga membutuhkan istirahat dari bekerja tidur dengan nyaman, bersantai sehabis latihan, keseimbangan antara pengeluaran dan keseimbangan dan merasa aman dari resiko buruk. Anak-anak dapat diajarkan bagaimana berolahraga dalam berbagai kegiatan sehingga kemampuan individu dapat dibangun dan ditinggalkan melalui rekreasi.

#### e. Kepribadian

Perilaku kita merupakan cerminan dari diri kita sendiri, manusia merupakan makhluk sosila, makhluk yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Menurut Walgito (1997:10), perilaku adalah tingkah laku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan

sendirinya, tetapi sebagai akibat adanya stimulus atau rangsangan yang mengenai individu atau organisme itu.

f. Kesehatan

Kesehatan sangat berperan dalam kualitas gerak seseorang. Bila tubuh kita dalam keadaan yang sehat maka dalam aktivitas keseharian tidak mendapat masalah. Oleh karena itu kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurangnya darah ataupun ada gangguan-gangguan kelainan alat inderanya serta tubuhnya.

## **5. Faktor yang Mempengaruhi Minat**

Menurut Tri Wahyuni (2002:18), faktor yang mempengaruhi tumbuhkembangnya minat adalah sebagai berikut:

a. Motivasi dan Cita-cita

Motivasi berarti memberikan dorongan pada motif. Motif adalah sesuatu yang ada dalam diri manusia yang mendorong manusia berbuat untuk mencapai suatu tujuan. Menggerakkan motif dapat terjadi dari dalam diri manusia, dan dapat pula dari luar. Misalnya kebutuhan akan pengetahuan menggerakkan seseorang untuk mencarinya. Adanya cita-cita dan dukungan oleh motifasi yang kuat dalam diri seseorang maka akan dapat membesarkan minat seseorang terhadap suatu objeknya. Sebaliknya apabila cita-cita dan motivasi tidak ada maka minat sulit ditumbuhkan.

b. Sikap terhadap suatu objek

Sikap senang terhadap objek dapat membesarkan minat seseorang terhadap objek tertentu. Sebaliknya jika sikap tidak senang akan memperkecil minat seseorang. Misalnya perhatian, perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Jika seseorang sedang berjalan di jalan besar, ia sadar akan adanya lalu lintas di sekelilingnya, akan kendaraan-kendaraan dan orang-orang yang lewat, akan toko-toko yang ada di tepi jalan. Dalam keadaan seperti ini kita tidak mengatakan bahwa ia menaruh perhatiannya tertarik akan hal-hal di sekelilingnya.

c. Keluarga

Keadaan keluarga terutama keadaan sosial ekonomi dan pendidikan keluarga dapat dipengaruhi minat seseorang terhadap objek tersebut. Misalnya dalam suasana rumah, suasana rumah merupakan faktor yang penting yang tidak masuk faktor yang disengaja. Suasana rumah yang gaduh, rame, dan semrawut tidak akan memberikan ketenangan anak dalam belajar. Suasana tersebut dapat terjadi pada keluarga yang besar yang terlalu banyak penghuninya. Suasana rumah yang tegang, sering terjadi cekcok, pertengkaran antara anggota keluarga atau dengan keluarga lain, menyebabkan anak akan menjadi bosan di rumah, suka keluar rumah akibatnya belajarnya kacau.



#### d. Fasilitas

Tersedia fasilitas yang mendukung akan menjadikan minat seseorang terhadap suatu objek menjadi lebih besar. Misalnya alat pelajaran, kenyataan saat ini dengan banyaknya tuntutan yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu belajar siswa dalam jumlah yang besar pula. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka pelajarannya akan menjadi lebih giat dan lebih maju. Mengusahakan alat pelajaran yang lengkap dan baik adalah agar guru dapat mengajar dengan baik, sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.

#### e. Teman pergaulan

Teman pergaulan 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. Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang tidak baik akan mempengaruhi untuk bersifat buruk. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

Berdasarkan uraian di atas menurut Tri Wahyuni (2002:22), maka faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga adalah sebagai berikut:

#### 1. Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik adalah minat yang berasal dari dalam diri seseorang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi atau mendorong siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga adalah sebagai berikut:

##### a. Keinginan atau minat

Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangi suatu objek. Minat ada yang muncul dengan sendirinya yaitu minat spontan, ada yang muncul karena dibangkitkan dengan usaha atau sengaja. Seringkali anak tidak punya minat terhadap sesuatu pelajaran. Untuk berpartisipasi yang dimiliki oleh setiap individu pasti ada, tapi keinginan itu cenderung mempunyai presentase yang berbeda-beda. Kecenderungan itu timbul apabila individu tertarik kepada suatu yang akan dipelajari bermakna dari dirinya.

##### b. Minat untuk mengisi waktu luang

Diketahui juga mengisi waktu luang mereka juga didasari karena adanya faktor kesenangan, mendapatkan teman, waktu luang dan untuk menjaga kesehatan. Tentunya rasa senang atau tertarik yang dimiliki oleh setiap individu akan timbul pada seseorang bila bidang-bidang yang ditawarkan pada dirinya dirasa akan memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

## 2. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik yaitu faktor pendorong yang muncul dari luar individu. Faktor-faktor tersebut antara lain:

### a. Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah sangat erat kaitannya dengan metode pengajaran serta fasilitas yang memadai. Dalam penyampaian materi perlu diperhatikan. Cara yang tidak sesuai akan menyulitkan sehingga akan mengurangi minat terhadap apa yang disampaikan. Begitu juga fasilitas yang tidak kalah pentingnya dalam menumbuhkan minat ekstrinsik siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga. Dengan adanya fasilitas yang memadai akan menambah keyakinan siswa untuk mengikuti kegiatan tersebut.

### b. Media

Bentuk-bentuk media antara lain adalah buku-buku tentang olahraga, majalah, surat kabar, radio, televisi dan bentuk-bentuk lain yang sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam menekuni dan mempraktekkan. Siswa yang mempunyai minat tinggi akan memanfaatkan sumber informasi untuk memperluas wawasannya. Semakin berkembang jalur informasi yang ada hubungannya dengan olahraga akan semakin mengangkat minat siswa terhadap olahraga. Maka perlulah kiranya siswa mendapatkan bimbingan dan control yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik, baik di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.

### c. Penghargaan

Penghargaan dalam hubungannya dengan minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga sangat menunjang. Dalam suatu pertandingan perlu adanya hadiah sebagai suatu penghargaan bagi mereka yang berprestasi.

Menurut Slameto (1995:180), minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar pula minatnya. Dari pendapat tersebut dapat dimengerti bahwa minat dipengaruhi oleh kuat atau dekatnya hubungan antar diri sendiri (faktor dalam) dengan dekatnya hubungan di luar (faktor luar). Sedangkan menurut Sri Rumini (1998:121), minat dapat dipengaruhi oleh faktor pekerjaan, sosial ekonomi, bakat, umur, jenis kelamin, pengalaman, kepribadian, dan lingkungan.

Menurut Murniati Sulastri (1985:65), yang dikutip oleh M. Lutfi Usman (2005:9), menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat terbagi menjadi dua:

#### a. Faktor dari dalam

- 1) Faktor fisiologis, yang terdiri atas panca indera, pusat syaraf, serta keadaan fisik pada umumnya.
- 2) Faktor psikologis, yang meliputi pengamatan, perhatian, emosi, motivasi, dan intelegensi.

b. Faktor dari luar

- 1) Faktor sosial, yaitu pengaruh yang dapat menimbulkan minat atau tidak berminat. Faktor sosial yang berupa orang tua atau kehadiran orang tertentu.
- 2) Faktor nonsosial, yaitu faktor alam yang dapat menimbulkan minat seseorang misalnya iklim, keadaan dan fasilitas.

Minat dari luar yang menyebabkan untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli yang ditunjang dengan fasilitas yang memadai dan peran guru serta pelatih, keluarga dan lingkungan untuk menarik minat siswa para siswa. Melihat beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa adalah faktor yang berasal dari dalam dan faktor dari luar.

## **6. Hakikat Ekstrakurikuler**

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah, di luar jam belajar kurikulum standar, kegiatan-kegiatan ini ada dalam setiap jenjang pendidikan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat dan kemampuannya diberbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah.

Menurut Yuda M. Saputra (1999:5), kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang

diminati oleh sekelompok siswa, misalnya olahraga, kesenian, berbagai keterampilan dan kepramukaan diselenggarakan di sekolah di luar jam pelajaran sekolah. Sedangkan menurut Suryabroata (2002:154-155), tujuan ekstrakurikuler ditentukan dan diarahkan sesuai dengan tujuan institusional dari lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Menurut Depdiknas (2003:16), ekstrakurikuler adalah 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 kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program ekstrakurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu yang berkaitan dengan esensi materi pelajaran tertentu.

Ekstrakurikuler menurut kerangka dasar kurikulum 2006 Depdiknas kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan belajar di luar intrakurikuler yang diselenggarakan secara kontekstual dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan untuk memenuhi tuntutan penguasaan kompetensi mata pelajaran, pembentukan karakter bangsa, dan peningkatan kecakapan hidup yang alokasi waktunya diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan dan kondisi sekolah dan madrasah atau daerah.

Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa pengayaan dan kegiatan perbaikan atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu atau kegiatan-kegiatan kepramukaan, perkoperasian, kewirausahaan, kesehatan sekolah,

dan madrasah, olahraga dan palang merah. Kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang diminati oleh sekelompok siswa, misalnya olahraga, kesenian, berbagai macam keterampilan dan kepramukaan diselenggarakan di sekolah diluar jam pelajaran biasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran sekolah untuk menyalurkan bakat, minat dan kegemaran siswa dalam berolahraga, memperdalam dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam berolahraga, menanamkan rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.

## **7. Karakteristik Siswa MTs**

Usia remaja anak SMP adalah usia pertumbuhan untuk fisiknya, cara bersosial, daya pikir untuk tingkat pengetahuan dan lain-lain, anak MTs usia 13-16 tahun. Di masa remaja awal ini merupakan salah satu periode unik dan khusus yang ditandai dengan perubahan-perubahan perkembangan yang tidak terjadi dalam tahap-tahap lain dalam rentang kehidupan.

Menurut Syamsu Yusuf (2004:26), masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian kerana sifat-sifat khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa sebagai berikut:

### 1. Masa Praremaja (remaja awal)

Masa praremaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejala seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik.

### 2. Masa Remaja (remaja madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan datang teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai.

### 3. Masa Remaja Akhir

Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapainya masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

Menurut Dimiyati Mahmud (1989:42), individu seseorang dikatakan memasuki usia remaja bisa melalui beberapa tahap perubahan-perubahan biologis sebagai berikut:

- a. cepatnya perubahan badan, hal ini berakibat tinggi dan berat badan meningkat.
- b. berkembangnya kelenjar kelamin.



- c. berkembangnya karakteristik-karakteristik kelamin sekunder, perkembangan tampak pada perubahan alat kelamin.
- d. perubahan-perubahan pada badan khususnya mengenai jumlah dan distribusi lemak dan otot.
- e. perubahan dalam sistem peredaran darah dan pernafasan yang menyebabkan bertambahnya kekuatan dan ketahanan tubuh.

Menurut Zulkifli (2005:64), bila ditinjau dari segi perkembangan biologis, yang dimaksud remaja ialah mereka yang berusia 12 sampai 21 tahun. Sedangkan menurut Sri Esti Wuryani Djiwandono (2002:93), remaja adalah:

Masa perkembangan remaja dimulai dengan masa puber, yaitu umur kurang lebih 12-14 tahun. Masa puber atau permulaan remaja adalah suatu masa saat perkembangan fisik dan intelektual berkembang sangat cepat. Pertengahan masa remaja adalah masa yang lebih stabil untuk menyesuaikan diri dan berintegrasi dengan perubahan permulaan remaja, kira-kira umur 14 tahun sampai 16 tahun. Remaja akhir yang kira-kira 18 tahun sampai umur 20 tahun ditandai dengan transisi untuk memulai bertanggung jawab, membuat pilihan, dan kesempatan untuk mulai menjadi dewasa.

Siswa MTs, dapat dikatakan sebagai masa peralihan menuju remaja, dapat pula dikatakan sebagai masa pubertas. Ermawati (2008), mengemukakan bahwa masa remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa anak-anak dan dewasa, berlangsung antara usia 0-19 tahun. Masa remaja terdiri dari masa remaja awal yaitu antara usia 10-14 tahun, masa remaja pertengahan yaitu antara usia 14- 17 tahun dan masa remaja akhir

antara usia 17-19 tahun. Pada masa remaja banyak terjadi perubahan baik dalam biologis maupun sosialnya.

Karakteristik umum perkembangan remaja adalah bahwa remaja merupakan peralihan dari masa anak menuju masa dewasa sehingga seringkali menunjukkan sifat seperti kegelisahan, kebingungan, karena terjadi suatu pertentangan, mengkhayal dan aktivitas berkelompok, (Mohammad Ali 2006:19).

Masa remaja adalah masa peralihan menusia dari anak-anaka menuju dewasa, secara umum cirri-ciri remaja menurut Zulkifli (2005:65), adalah sebagai berikut:

- a. Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan cepat, terlihat pada tungkai, tangan dan otot-otot tubuh berkembang pesat.
- b. Perkembangan seksual, seperti pada laki-laki alat reproduksi sperma mulai memproduksi dan wanita mulai sudah mendapatkan menstruasi.
- c. Cara berpikir kausalitas yaitu menyangkut hubungan sebab akibat (berpikir kritis).
- d. Emosi yang meluap-luap.
- e. Mulai tertarik pada lawan jenis.
- f. Menarik perhatian lingkungan, seperti berusaha mendapatkan status dan peranan dalam suatu perkumpulan.
- g. Terkait dengan kelompoknya

Masa remaja terdiri dari:

- 1) Masa awal merupakan masa terakhir dari masa sekolah, anak tidak suka lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi ia belum termasuk dalam golongan orang dewasa.
- 2) Masa pubertas masih dalam masa peralihan, dalam masa ini perubahan kejiwaan sukar diteliti karena perasaannya sangat tertegun dan kekuatannya sangat pasif. Meraka gelisah sikapnya tidak tertentu dan kurang senang terhadap keadaan lingkungan. Dalam masa ini timbul juga masa saat merindu puja yaitu masa saat mengagumi hal-hal apapun dan berusaha untuk mendapatkan kepuasan.

- 3) Masa pubertas disebut sebagai masa bangkitnya kepribadian ketika minatnya lebih ditujukan kepada perkembangan pribadi sendiri. Diantara sifat itu adalah:
  - a) Pendapat lama ditinggalkan.
  - b) Keseimbangan jiwanya terganggu.
  - c) Suka menyembunyikan isi hati.
  - d) Masa banggunya perasaan kemsyarakatan.
  - e) Perbedaan sikap pemuda (melindungi) dengan sikap gadis (ingin dilindungi).
- 4) Masa adolesen adalah masa perubahan yang terjadi secara bervariasi, lebih menonjolkan perbedaan perseorangan sehingga sukar mencari sifat-sifat umum. Kerena perhatiannya pada hal-hal tentang masalah kehidupan. Jika pada masa pubertas idealisnya terhadap kelompoknya, tetapi pada masa adolesen ia menghargai nilai-nilai (estetis, etis, ekonomi, sosial).

Usia remaja anak SMP adalah usia pertumbuhan untuk fisiknya, cara bersosial, daya pikir untuk tingkat pengetahuan dan lain-lain, berikut adalah karakteristik anak SMP usia 13-16 tahun:

a. Pertumbuhan Fisik

Pada masa remaja, pertumbuhan fisik mengalami perubahan lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa. Pada fase ini remaja memerlukan asupan gizi yang lebih, agar pertumbuhan dapat berjalan secara optimal. Perkembangan fisik remaja jelas terlihat pada tungkai dan tangan, tulang kaki dan tangan, serta otot-otot tubuh berkembang pesat.

b. Perkembangan Seksual

Terdapat perbedaan tanda-tanda dalam perkembangan seksual pada remaja. Tanda-tanda perkembangan seksual pada anak laki-laki diantaranya alat reproduksi spermanya mulai memproduksi, ia mengalami masa mimpi yang pertama, yang tanpa sadar mengeluarkan sperma. Sedangkan pada anak

perempuan bila rahimnya sudah bisa dibuahi karena ia sudah mendapatkan menstruasi yang pertama. Pada laki-laki terlihat jakun pada leher.

c. Berpikir secara Kuualitas

Remaja sudah mulai berpikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil. Mereka tidak akan terima jika dilarang melakukan sesuatu oleh orang yang lebih tua tanpa diberikan penjelasan yang logis. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran merasa sendiri.

d. Emosi yang Labil

Emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Mereka belum bisa mengontrol emosi dengan baik, dalam sewaktu-waktu mereka akan kelihatan sangat senang sekali tetapi mereka tiba-tiba langsung bisa sedih dan marah. Emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka daripada pikiran realistis.

e. Perkembangan Sosial

Sebagai makhluk sosial individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau normayang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya.

#### f. Perbangan Moral

Kemampuan berpikir dalam dimensi moral pada remaja berkembang karena mereka mulai melihat adanya kejanggalan dan ketidakseimbangan antara yang mereka percaya dahulu dengan kenyataan yang ada disekitarnya. Remaja tidak lagi mempercayai nilai-nilai yang ditanamkan oleh orang tua atau pendidik jika tidak logis, apalagi jika lingkungan sekitarnya tidak mendukung penerapan nilai-nilai tersebut.

#### g. Perkembangan Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Disinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

Menurut Sukintaka (1992:45), tentang karakteristik siswa SMP atau MTs kira-kira berumur 13-15 tahun yang mempunyai karakteristik sebagai berikut:

##### 1. Jasmani

- a. Laki-laki dan perempuan ada pertumbuhan mamajang.
- b. Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
- c. Sering menampilkan hubungan dan koordinasi yang kurang baik.
- d. Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang tidak terbatas.
- e. Mudah lelah tetapi tidak dihiraukan.

- f. Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan yang lebih baik dari pada perempuan.
  - g. Kesiapan dan kematangan untuk bermain menjadi lebih baik.
2. Psikis dan Mental
- a. Banyak mengeluarkan energinya untuk fantasinya.
  - b. Ingin menetapkan pandangan hidup.
  - c. Mudah gelisah karena keadaan rumah.
3. Sosial
- a. Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
  - b. Mengetahui moral dan etika dari kebudayaan.
  - c. Perkawanan yang makin tetap berkembang.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Komarudin (1999) dengan judul “Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2000 terhadap manfaat Pendidikan Jasmani”. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah survai dengan instrumen yang digunakan angket, dengan populasi sampel adalah mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, dengan Jumlah mahasiswa 1931 orang, dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta terhadap Manfaat Pendidikan Jasmani mempunyai kecenderungan positif dengan rincian 1,4% sangat baik, 71,9% baik, 26,7% cukup baik, 0% kurang baik, 0% sangat kurang baik. (Komarudin:2000).

Sedangkan penelitian yang dilakukan Agus Wibowo (2007) dengan judul “Motivasi Siswa SMK Negeri 1 Bantul dalam mengikuti ekstrakurikuler Bola Basket”. Metode yang digunakan adalah metode survai dan instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi seluruh siswa SMK 1 Negeri Bantul yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket yang berjumlah 30 siswa teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) motivasi siswa SMK Negeri 1 Bantul dalam mengikuti ekstrakurikuler bola basket adalah 83,3% cukup dan 16,7% tinggi, 2) faktor motivasi intrinsik siswa SMK Negeri 1 Bantul dalam mengikuti ekstrakurikuler bola basket yaitu: Instrinsik 86,7% tinggi dan 13,3% cukup, sedangkan eksrtinsik 73,3% cukup dan 26,3% rendah, 3) perbandingan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa SMK 1 Negeri Bantul dalam mengikuti ekstrakulikuler bola basket yaitu motivasi intrinsik 57,557% sedangkan motivasi ekstrinsik 42,443%.

### **C. Kerangka Berpikir**

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 ekstrakulikuler bolavoli. Pada dasarnya siswa senang berolahraga bolavoli itu sudah salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam memilih ekstrakurikuler, faktor seperti itu biasanya disebut faktor interen. Sekarang ini minat atau kesenangan siswa terhadap bolavoli semakin meningkat, hal ini dapat

dilihat dari bertambahnya anak-anak yang bergabung dengan sekolah bolavoli, hal ini dipengaruhi oleh faktor interen dan eksteren. Dengan dasar pemikiran di atas dalam penelitian ini mengambil judul “Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa memilih Ekstrakurikuler Bolavoli di MTs Negeri Majenang”, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa yang mempengaruhi minat siswa untuk memilih ekstrakurikuler bolavoli.