



ISSN 2715-3886

Studi Perbandingan Minat Siswa SMP Dan MTs terhadap Bolavoli Mini dan Bolavoli Gandu Level II

Lutfi Hidayah^{1*}, Asim²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Penulis koresponden: Rickydhea9@gmail.com, 081335582470

Abstract: This study aims to determine the interest of middle and MTs students in the level II volleyball and mini volleyball games. Using quantitative descriptive design survey method with manipulative free variables: level II volleyball volleyball and mini volleyball and dependent variables, research sample of 50 students. Results: (1) there was no difference in MTsN students' interest in the significant value of r_{count} (0.135) more than r_{tabel} (0.05), (2) there were differences in students' interest in 1 Watulimo SMP r_{count} (0,000) less than r_{table} (0.05) and (3) there are differences in the interests of students in both schools r_{count} (0,000) less than r_{table} (0.05). Conclusions: (1) there is no influence of the game on the interests of MTsN 4 Trenggalek students, (2) there is an effect of the game on the interests of students of Watulimo 1 Middle School and (3) there is a game playing on the interests of students of both schools.

Keyword: interest, mini volleyball game, gandu volleyball game

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui minat siswa SMP dan MTs terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini. Menggunakan rancangan deskriptif kuantitatif metode survei dengan variabel bebas manipulatif: bolavoli gandu level II dan bolavoli mini dan variabel terikat minat, sampel penelitian 50 siswa. Hasil: (1) tidak ada perbedaan minat siswa MTsN nilai signifikan r_{hitung} (0,135) lebih dari r_{tabel} (0,05), (2) terdapat perbedaan minat siswa SMPN 1 Watulimo r_{hitung} (0,000) kurang dari r_{tabel} (0,05) dan (3) terdapat perbedaan minat siswa kedua sekolah r_{hitung} (0,000) kurang dari r_{tabel} (0,05). Simpulan: (1) tidak ada pengaruh permainan terhadap minat siswa MTsN 4 Trenggalek, (2) terdapat pengaruh permainan terhadap minat siswa SMPN 1 Watulimo dan (3) terdapat pengaruh permainan terhadap minat siswa kedua sekolah.

Kata kunci: minat, permainan bolavoli mini, permainan bolavoli gandu

PENDAHULUAN

(Amaliyah & Asim, 2020) Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang masuk dalam kelompok B. Pada kelompok ini ditekankan pada aspek afektif dan psikomotor. Fathoni (2018) pendidikan jasmani memiliki 4 kompetensi inti yang kemudian pada nomor 4 disebutkan tentang aspek keterampilan dijabarkan mengenai hal-hal yang harus dikuasai pada kompetensi dasar diantaranya yaitu: mempraktikkan, modifikasi teknik dasar permainan bola besar dan bola kecil dengan menekankan gerak dasar fundamental.

Pendidikan Jasmani yang diterapkan di sekolah memiliki banyak permainan yang disuguhkan untuk menunjang pemenuhan kompetensi inti pada siswa. Permainan merupakan jenis aktivitas gerak yang diperuntukkan sebagai sarana mencapai tujuan kebugaran. Bermain mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan sosial. Beberapa komponen aspek psikis akan berkembang melalui bermain antara lain dalam hal kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri, minat, kemauan, kecemasan, agresivitas, perhatian, konsentrasi, dan sebagainya (M Bandi, 2011). Menurut (Wahyudi, Wahyudi, & Amiq, 2020) permainan yang biasa digunakan dalam sekolah diantaranya adalah permainan bola besar diantaranya Sepakbola, Bolavoli, dan Bolabasket sedangkan untuk permainan bola kecil yaitu bulutangkis, *Softball*, dan tenis meja.

Untuk beberapa kasus pada siswa terkadang mengalami kejenuhan dengan model permainan dan modifikasi yang diberikan oleh guru di sekolah, apalagi dengan permainan yang telah disebutkan diatas hanya berpusat pada beberapa anggota tubuh saja. Maka dari itu diperlukan penambahan model permainan baru yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dari siswa pada jenjang sekolah menengah pertama ini dengan penggabungan dari beberapa aspek permainan tertentu. Apalagi dengan adanya tuntutan mengenai kualitas dari keterampilan yang diperoleh dari mata pelajaran pendidikan jasmani.

Maka siswa diperkenalkan dengan permainan bolavoli gandu dan bolavoli mini. Berdasarkan penelitian Amaliyah & Asim (2020) permainan modifikasi bolavoli mini dan bolavoli gandu dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan dari siswa dengan permainan tersebut. Sedangkan (Hartono, 2013) menjelaskan perkembangan pada siswa yang sedang masa remaja memiliki kebutuhan dalam aktualisasi diri ditandai oleh berkembangnya kemampuan mengekspresikan diri dengan menyatakan potensi yang dimiliki dengan lebih efektif dan kompeten dengan tujuan untuk berprestasi. Maka pada proses ini siswa akan memiliki rasa ingin tahu lebih banyak dengan mengeksplorasi kemampuan dirinya dengan berbagai gerak dan aktivitas. Pada tahap ini siswa juga perlu diberikan keterampilan secara umum untuk memunculkan bakat. Menurut Conny Semiawan 1987 (Hartono, 2013) bakat merupakan kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang relatif bersifat umum.

Melalui permainan bolavoli gandu siswa diberikan keterampilan sesuai dengan kebutuhan yaitu keterampilan umum. Dalam Bolavoli gandu merupakan perpaduan hasil modifikasi permainan bolavoli dan sepak takraw sehingga dalam permainan anak-anak bebas menggunakan tangan, kaki, kepala atau anggota tubuh lainnya yang dapat digunakan untuk memvoli bola (Amaliyah & Asim, 2020). Begitu pula pada permainan bolavoli mini merupakan permainan hasil modifikasi dari permainan bolavoli untuk orang dewasa (Amaliyah & Asim, 2020). Tujuan dari bolavoli mini untuk memaksimalkan kemampuan gerak dari anggota tubuh. Dengan diberikan pengenalan mengenai keterampilan umum melalui permainan maka siswa dalam pembelajaran juga harus didasari dengan minat yang tumbuh dari kesadarannya. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika terdapat dukungan dari luar dan dalam diri siswa. Dari beberapa faktor yang akan muncul adalah ketika faktor dari dalam diri siswa yaitu ketertarikan atau biasa disebut dengan minat. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyeluruh (De Meester, Aelterman, Cardon, De Bourdeaudhuij, & Haerens, 2014). Kemudian permasalahan yang akan ditemui adalah bagaimana minat dari siswa terhadap permainan yang telah diperkenalkan.

Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan sehingga akan diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (Annu & Sunita, 2013). Berdasarkan penjelasan Flora Siagian (2013) minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar. Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian, mencari, dan mengarahkan diri kepada suatu obyek tertentu yang diekspresikan melalui kesukaan terhadap suatu hal lainnya dan dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi suatu aktivitas. (Made, Udayani, Agustini, Gede, & Divayana, 2017).

Minat juga dapat diartikan dengan ketertarikan seseorang pada sesuatu dalam jangka waktu tertentu. Hal ini dikemukakan oleh Fredricks (2012) bahwa minat dapat timbul beriringan dengan usia dari seseorang. Dalam praktik dilapangan hal ini sering terjadi dengan perkembangan usia ketika seseorang beranjak remaja maka minat yang dimiliki bisa cenderung terhadap kegiatan olahraga sepakbola namun setelah dewasa akan lebih berminat terhadap olahraga futsal. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitar orang tersebut dalam menentukan minat terhadap sesuatu. Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa ketertarikan

terhadap sesuatu juga muncul karena motivasi dalam pembelajaran. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul pada siswa sehingga mau dalam melakukan suatu kegiatan. Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh Suprihatin (2015) bahwa motivasi merupakan dorongan dan kekuatan yang timbul pada diri seseorang yang dapat menimbulkan kemauan untuk melaksanakan dan menyelesaikan suatu kegiatan..

Karakteristik Bolavoli Gandu Level II

Permainan bolavoli yaitu permainan yang merupakan perpaduan permainan sepak takraw dan permainan bolavoli. Nama Gandu sendiri diambil dari nama dusun tempat pertama kali permainan ini dimainkan yaitu Dusun Gandu Desa Karanggandu Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. Penyusunan permainan bolavoli gandu berdasarkan konsep dasar mengembangkan motorik anak. Peralatan dan peraturannya disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pertumbuhan serta perkembangan motorik anak (Amaliyah & Asim, 2020).

Prinsip dasar permainan bolavoli gandu adalah bermain memvoli bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh yang dapat digunakan untuk memvoli bola, seperti tangan, kaki, lengan, kepala, paha dan, sebagainya. Selain dapat dimainkan oleh anak SD, permainan ini juga dapat dimainkan oleh siswa SLTP Sederajat dan juga orang dewasa yang fasilitas dan peralatannya disesuaikan dengan kebutuhan dan pertumbuhan.

Fasilitas dan alat-alat yang digunakan dalam permainan bolavoli gandu level II adalah sebagai berikut: a. lapangan berukuran 6 x 12 meter, tinggi jaring (*net*) 1,90 meter dapat menggunakan net sepak takraw atau bulutangkis, b. bola menggunakan bola rajut dengan berat 1,8 ons sampai 2 ons, lingkaran bola 63 centimeter sampai 65 centimeter, mudah dipantulkan menggunakan tangan maupun anggota tubuh lain. Apabila bola jatuh ke lantai yang memiliki permukaan datar dan keras, dari ketinggian 1 meter, pantulan bola antara 20-30 centimeter.

Sentuhan bola dalam permainan adalah sebagai berikut: *Service* dilakukan dengan cara memvoli bola menggunakan kaki, tangan, paha atau bagian yang lain yang dapat digunakan untuk memvoli bola ke daerah lawan. Bola boleh diterima menggunakan anggota badan mana saja yang dapat digunakan untuk memvoli bola yang penting bola memantu. Bola jatuh kelapangan sebelum divoli satu kali saja. Selanjutnya bola boleh divoli menggunakan berbagai anggota badan, satu pemain boleh memvoli sebanyak 3 kali berturut-turut atau tidak berturut-turut. Bola boleh dikembalikan ke daerah lawan apabila minimal telah divoli 3 kali dengan maksimal 5 kali. Permainan dinyatakan menang apabila telah mencapai kemenangan 3 *games set*. Satu *games set* diarah poin 25 apabila terjadi 24 sama maka diadakan perpanjangan 2 point apabila terjadi skor 23 sama maka boleh melakukan perpanjangan 5 point. Apabila kedua regu sepakat tidak melakukan perpanjangan maka regu yang memperoleh skor 25 yang dinyatakan memenangkan *games set*.

Karakteristik Bolavoli Mini

Permainan bolavoli mini merupakan permainan modifikasi dari bolavoli *standart* yang boleh menggunakan seluruh anggota tubuh namun pada praktiknya lebih banyak menggunakan tangan. Berdasarkan tujuan dari penciptaan permainan bolavoli mini adalah untuk mengembangkan pemahaman dan pengertian cara bermain bola dengan cara memvoli dengan seluruh tubuh tanpa mengakibatkan cedera yang berbahaya serta permainan yang dapat mengembangkan keterampilan dan menghaluskan keterampilan gerak dasar dan meningkatkan kenugaran jasmani.

Fasilitas dan alat-alat yang digunakan dalam permainan bolavoli mini adalah sebagai berikut: a. lapangan berukuran 12 x 6 meter, tinggi jaring (*net*) 1,9 meter, b. bola menggunakan bola rajut dengan berat 1,8 ons sampai 2 ons, lingkaran bola 63 centimeter sampai 65 centimeter, mudah dipantulkan menggunakan tangan maupun anggota tubuh lain. Apabila bola jatuh ke lantai yang memiliki permukaan datar dan keras, dari ketinggian 1 meter, pantulan bola antara 20-30 centimeter

Cara bermain dalam permainan bolavoli mini ini adalah regu yang menang undian, akan mendapatkan kesempatan untuk memainkan bola atau memilih melakukan giliran servis pertama. Tata aturan dalam permainan bolavoli mini adalah sebagai berikut: a. servis dilakukan menggunakan tangan, kemudian bola dilambungkan dan sebelum jatuh ketanah bola divoli atau dipukul menggunakan tangan ke daerah lawan. Servis dapat dilakukan dengan cara tanpa menggunakan lompatan, maupun sambil melompat, dengan catatan pada saat melakukan lompatan kedua kaki berada di belakang garis servis, sedangkan untuk jatuhnya bola servis boleh dimanapun asalkan masih berada di lapangan permainan, b. penerima servis boleh menerima bola menggunakan seluruh anggota tubuh, c. setiap pemain boleh memainkan bola sebanyak-

banyaknya dua kali berturut-turut atau tiga kali tidak berturut-turut dan setiap regu boleh memainkan/memvoli bola sebanyak-banyaknya 4 kali.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei pendekatan *Cross Sectional*, dengan menggunakan variabel bebas yang dimanipulasi yaitu permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini dengan variabel terikat yaitu minat siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo yang telah mempelajari permainan bolavoli gandu dan bolavoli mini.

Populasi penelitian ini seluruh siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo dengan populasi sejumlah 90 siswa. Sampel yang diambil melalui pertimbangan siswa telah mengikuti latihan permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini. Mengenai besarnya sampel yang diambil adalah sejumlah 50 siswa

Instrumen yang digunakan adalah angket yang menggunakan skala likert yang dimodifikasi yaitu dari pilihan jawaban 5 dibuat menjadi 4 pilihan saja. engan menggunakan angket (Riduwan, 2013).

Pada penelitian ini pelaksanaan pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu a) tahap pelaksanaan permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek kemudian pengisian angket oleh siswa, b) tahap pelaksanaan permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo kemudian pengisian angket oleh siswa. Langkah dari pengumpulan data sebagai berikut:

Pelaksanaan pengambilan data di MTsN 4 Trenggalek dilakukan dengan siswa terlebih dahulu dikumpulkan sesuai tim kemudian siswa melaksanakan permainan bolavoli gandu level II dengan 2x kemenangan baik tim putra maupun tim putri. Setelah melaksanakan permainan siswa diberi angket untuk memberi penilaian minat terhadap permainan bolavoli gandu.

Kemudian siswa disuruh kembali berkumpul sesuai dengan tim untuk melakukan permainan bolavoli mini dengan 2x kemenangan masing-masing baik tim putra maupun tim putri. Setelah selesai siswa diberi angket untuk diisi sesuai dengan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut.

Pelaksanaan pengambilan data di SMPN 1 Watulimo dilakukan dengan siswa terlebih dahulu dikumpulkan sesuai tim kemudian siswa melaksanakan permainan bolavoli gandu level II dengan 2x kemenangan baik tim putra maupun tim putri. Setelah melaksanakan permainan siswa diberi angket untuk memberi penilaian minat terhadap permainan bolavoli gandu.

Kemudian siswa disuruh kembali berkumpul sesuai dengan tim untuk melakukan permainan bolavoli mini dengan 2x kemenangan masing-masing baik tim putra maupun tim putri. Setelah selesai siswa diberi angket untuk diisi sesuai dengan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji analisis varian satu arah dengan $\alpha = 0,05$. (Taylor & Posch, 2014). Sebelum dilakukan uji analisis varian satu arah diperlukan uji persyaratan yaitu dengan uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak maka digunakan uji *Kolmogrov Smirnov* (Djudin, 2013). Persyaratan yang harus dipenuhi selanjutnya adalah data berasal dari varian yang homogen maka diperlukan uji homogenitas terlebih dahulu menggunakan uji *Levene*. (Irianto, 2010). Jika terdapat perbedaan pada hasil analisis menggunakan uji analisis varian satu arah maka menunjukkan terdapat perbedaan perbandingan minat siswa antara bolavoli mini dan bolavoli gandu level II

HASIL

Deskripsi Data Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini di MTsN 4 Trenggalek

Dari data dapat disimpulkan mengenai data yang diperoleh dari minat siswa mengenai bolavoli gandu yaitu data memiliki rata-rata 71,08, Simpangan baku 1.187, dengan nilai minimal 69 dan nilai maksimal 74. Sedangkan untuk Bolavoli mini memiliki rata-rata nilai 71,64, simpangan baku 1,411, dengan nilai minimal 70 dan nilai maksimal 75.

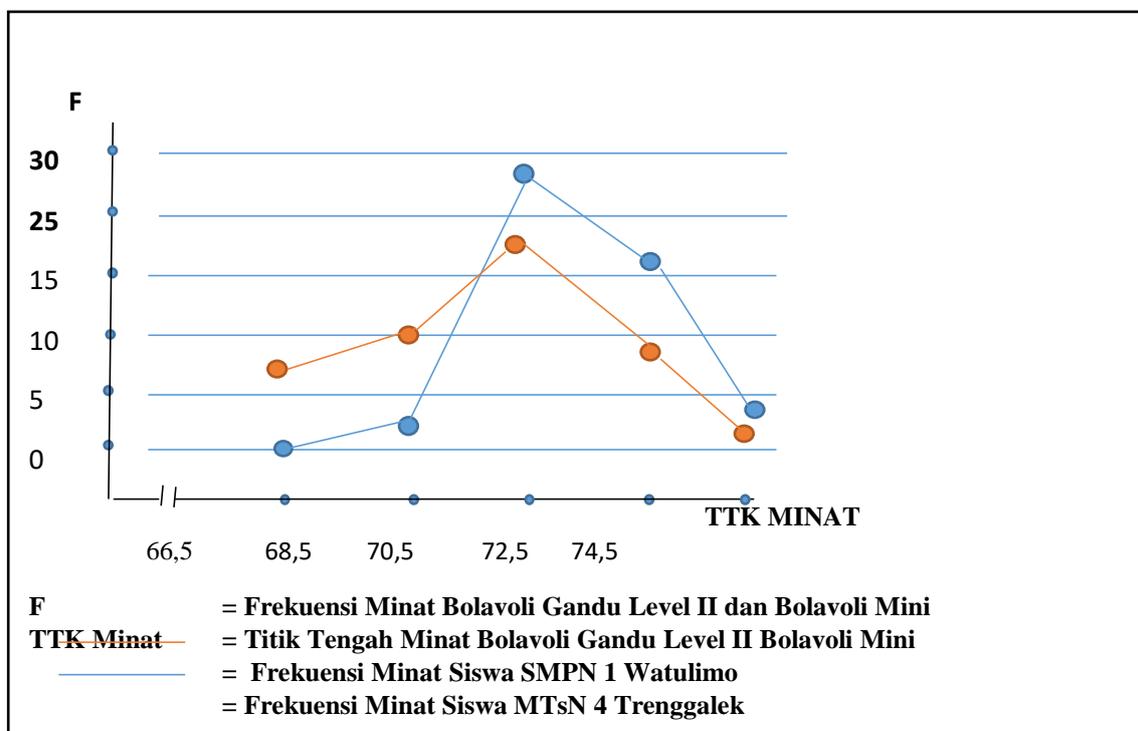
Deskripsi Data Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini di SMPN 1 Watulimo

Dari data dapat disimpulkan mengenai data yang diperoleh dari minat siswa mengenai bolavoli gandu yaitu data memiliki rata-rata 71.36, Simpangan baku 1.221, dengan nilai minimal 69 dan nilai maksimal 74. Sedangkan untuk Bolavoli mini memiliki rata-rata nilai 68.68, simpangan baku 1.492, dengan nilai minimal 66 dan nilai maksimal 71

Dari data dapat disimpulkan mengenai data yang diperoleh dari minat siswa mengenai bolavoli gandu dan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek yaitu data memiliki rata-rata 71.36, simpangan baku 1,321, dengan nilai minimal 69 dan nilai maksimal 75. Sedangkan untuk bolavoli gandu dan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo memiliki rata-rata nilai 70,02, simpangan baku 1,911, dengan nilai minimal 66 dan nilai maksimal 74.

Tahap selanjutnya yang harus dilakukan yaitu uji hipotesis namun sebelum menguji data dengan hipotesis yang telah di uraikan pada bab I maka data terlebih dahulu harus diuji dengan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji yang akan dilaksanakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS.

Uji normalitas yang akan digunakan yaitu uji *Kolmogrov-Smirnov* untuk kedua kelompok yaitu: a) kelompok permainan bolavoli gandu level II di MTsN 4 Trenggalek, b) kelompok permainan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek, c) kelompok permainan bolavoli gandu level II di SMPN 1 Watulimo, d) kelompok permainan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo dengan standar signifikansi sebesar 0,05



Gambar 1. Hasil Perbandingan Minat Siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo

Berdasarkan data siswa di MTsN 4 Trenggalek uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* hasil yang didapatkan yaitu: a) nilai signifikansi dari permainan bolavoli gandu memiliki signifikansi 0,235 > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal, b) nilai signifikansi dari permainan bolavoli mini memiliki signifikansi 0,298 > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

Berdasarkan data siswa di SMPN 1 Watulimo uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* hasil yang didapatkan yaitu: a) nilai signifikansi dari permainan bolavoli gandu memiliki signifikansi 0,194 > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal, b) nilai signifikansi dari permainan bolavoli mini memiliki signifikansi 0,360 > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

Tahapan yang dilakukan berikutnya yaitu uji homogenitas dengan uji *Lavene Statistic* untuk menguji kelompok: a) kelompok permainan bolavoli gandu level II di MTsN 4 Trenggalek, b) kelompok permainan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek, c) kelompok permainan bolavoli gandu level II di SMPN 1 Watulimo, d) kelompok permainan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo dengan standar signifikansi sebesar 0,05.

Berdasarkan uji data minat dari kelompok MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo terhadap bolavoli gandu level II dan bolavoli mini didapatkan hasil yaitu: a) minat siswa terhadap bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek memiliki nilai signifikan $0,186 > 0,05$ yang memiliki arti bahwa data bersifat homogen, b) minat siswa terhadap bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo memiliki nilai signifikan $0,280 > 0,05$ yang berarti data bersifat homogeny, dan c) minat siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo memiliki nilai signifikansi $0,337 > 0,05$ yang berarti data dari dua sekolah memiliki sifat yang homogen

Berdasarkan hasil mengenai minat siswa MTsN 4 Trenggalek terhadap bolavoli gandu level II dan bolavoli mini dengan nilai signifikansi $0,135 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan minat dari siswa MTsN 4 Trenggalek terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini.

didapatkan hasil mengenai minat siswa SMPN 1 Watulimo terhadap bolavoli gandu level II dan bolavoli mini dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat dari siswa SMPN 1 Watulimo terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini.

Berdasarkan hasil mengenai minat siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo terhadap bolavoli gandu level II dan bolavoli mini dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini.

PEMBAHASAN

Perbandingan Minat Siswa Terhadap Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini di MTsN 4 Trenggalek

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat yang signifikan terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek. Hal ini bisa dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya keunggulan dari masing-masing permainan sehingga siswa bersemangat dalam memperhatikan setiap permainan yang diberikan karena kemenarikan penyampaian dari guru. Selain itu juga dapat timbul dari alat dan metode yang digunakan oleh guru. Dalam penggunaannya menurut Adi & Fathoni (2019) alat dan metode diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan atau diadakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan. Fasilitas yang sangat mendukung juga diterapkan di MTsN 4 Trenggalek dengan tersedianya dua lapangan bolavoli yang luas dan bola yang digunakan tidak hanya satu namun ada beberapa dengan kondisi dari bagus sampai masih layak pakai. Kondisi ini juga didukung oleh siswa yang merawat peralatan dengan baik sehingga membuat fasilitas yang digunakan masih terawat dan bagus. Maka dari itu fasilitas yang digunakan di MTsN 4 Trenggalek cukup memadai sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mempraktikkan permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini.

Selain fasilitas minat siswa juga dapat dipengaruhi dengan metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani MTsN 4 Trenggalek saat penyampaian permainan kepada siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hendrayana, 2017) bahwa hasil belajar siswa tentang teknik dasar *passing* bolavoli dapat meningkat dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran kooperatif. Selain itu juga sejalan dengan hasil penelitian dari (Hijria, 2017) mengenai peningkatan hasil belajar teknik dasar bola basket menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Jadi berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang dilakukan siswa dapat belajar dengan maksimal dengan adanya model pembelajaran yang digunakan. Di MTsN 4 Trenggalek model pembelajaran yang digunakan oleh guru olahraga saat menjelaskan permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini juga menggunakan model kooperatif sehingga siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah secara bersama dan juga mandiri. Selain itu siswa juga melakukan permainan yang menyenangkan sebelum masuk kedalam materi inti sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran dan permainan yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani sehingga siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini.

Kesimpulan dari kumpulan teori yang ada bahwa perbandingan minat siswa MTsN 4 Trenggalek tidak terdapat perbedaan yang signifikan karena terdapat kecenderungan minat yang sama antara permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini dikarenakan dari fasilitas dan pembelajaran permainan dalam kondisi yang baik pada keduanya sehingga siswa memiliki kecenderungan minat yang sama.

Perbandingan Minat Siswa Terhadap Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini di SMPN 1 Watulimo

Hasil yang didapatkan dari uji hipotesis terdapat perbedaan minat antara permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo. Perbedaan minat ini dapat diartikan adanya keunggulan salah satu dari permainan yang dirasakan oleh siswa dalam melakukan permainan. Keunggulan dari permainan dapat tinjau dari teknik permainan yang masing-masing memiliki ciri khas sendiri, dukungan fasilitas yang digunakan, serta dukungan dari sekolah terhadap salah satu olahraga juga dapat menjadi faktor pendukung.

Keunggulan yang dimiliki oleh masing-masing permainan yaitu: a) bola yang dimodifikasi menjadi lebih kecil dan ringan, b) lapangan yang dipersempit, c) net yang direndahkan, d) pemain yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan e) peraturan permainan juga dimodifikasi. Dari segi permainan banyak yang dimodifikasi dari kedua permainan ini sehingga menimbulkan minat yang berbeda karena kemudahan yang diberikan oleh masing-masing permainan berbeda. Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Panca Adi, 2018) terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam teknik dasar bolavoli yang menggunakan modifikasi bola plastic untuk pelaksanaan pembelajaran bolavoli. Pada permainan bolavoli gandu level II contohnya dengan adanya modifikasi peraturan permainan setiap tim memiliki maksimal 5 kali sentuhan serta boleh jatuh ketanah sebanyak satu kali maka akan memudahkan siswa dalam memainkan bola dalam jangka waktu yang lama. Selain itu juga siswa dapat memainkan bola lebih dari satu kali sentuhan sehingga siswa akan memiliki kesempatan untuk mencoba lebih banyak. Dengan demikian minat siswa akan lebih terpacu dengan modifikasi permainan yang mudah dan menyenangkan tersebut.

Di SMPN 1 Watulimo juga terdapat fasilitas yang memadai dalam hal fasilitas olahraga. Fasilitas yang dimiliki berupa 3 lapangan bolavoli yang terdapat di halaman bagian belakang sekolah. Selain lapangan suasana yang ada di sekitar lapangan juga sejuk karena dikelilingi oleh pohon yang rindang tanpa mengganggu kondisi lapangan. Sarana lain yang mendukung yaitu jumlah bola yang dimiliki juga cukup banyak sehingga masing-masing siswa memiliki bagian masing-masing. Namun yang tidak kalah penting adalah sumber daya dari pengajar yang dimiliki. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati, 2016) bahwa hasil belajar teknik dasar *Passing* bawah pada siswa SMPN 2 Majalengka dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Tactical Game*. Pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 1 Watulimo dipimpin oleh guru yang cukup profesional dalam penyampaian. Saat pelaksanaan permainan guru memakai model pembelajaran permainan teknik dan taktik yang diterapkan dilapangan saat pelaksanaan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini. Dengan menggunakan metode tersebut maka minat siswa terhadap permainan juga akan timbul dengan berbeda beda disetiap individu.

Berdasarkan dari beberapa teori yang telah dikemukakan bahwa perbedaan minat siswa terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini disebabkan oleh adanya modifikasi dari kedua permainan yang akhirnya menimbulkan kecenderungan pada salah satu permainan yang ada. Selain itu faktor yang mempengaruhi minat siswa terhadap permainan juga bisa timbul dari fasilitas yang ada dan juga model pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga membuat siswa merasa lebih nyaman pada salah satu permainan.

Perbandingan Minat Siswa Terhadap Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini di MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo

Hasil uji hipotesis terakhir yaitu menunjukkan hasil adanya perbedaan yang signifikan mengenai minat siswa terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo. Keunggulan pada masing-masing permainan menimbulkan ketertarikan siswa yang berbeda pula pada masing-masing sekolah selain itu karakter dari masing-masing siswa juga mempengaruhi minat siswa terhadap kecenderungan minat pada permainan.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan perbedaan minat antara lain karakteristik dari sekolah yang mendukung minat dari bidang pembelajaran dalam kelas maupun kegiatan olahraga. Menurut Amanchukwu, Stanley, & Ololube (2015) dimensi mutu sekolah dibedakan menjadi 3 yaitu: a) melaksanakan kegiatan sesuai

fungsi, b) memiliki keunggulan, c) dipercaya sebagai sekolah yang baik, d) kondisi nyaman dan menyenangkan, e) penampilan fisik maupun kegiatan menarik, dan f) mengesankan. Berdasarkan pada penjelasan diatas bahwa setiap sekolah memiliki program unggulan yang akan tunjukkan sebagai mutu drai sekolah tersebut. MTsN 4 Trenggalek merupakan sekolah yang memiliki peraturan dalam mengunggulkan aklak dalam ranah islamiyah maka seragam yang digunakan oleh siswa haruslah serba tertutup baik pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas. Saat pelaksanaan permainan siswa juga menggunakan baju lengan panjang dan juga celana panjang bagi perempuan. Hal ini sedikit banyak mempengaruhi pada gerak siswa karena pakaian yang dikenakan. Serta baju yang dipakai oleh siswa juga dapat mempengaruhi terhadap kondisi fisik siswa saat melakukan kegiatan olahraga. Berdasarkan penelitian dari (Mufida, 2018) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat dehidrasi yang tinggi pada pekerja di kabupaten Kudus. Dapat disimpulkan bahwa pakaian juga dapat menyumbang hambatan terhadap gerak siswa dalam melakukan kegiatan.

Di setiap sekolah tentu memiliki ciri khas dalam pelaksanaan pembelajaran begitu pula yang diterapkan oleh masing-masing guru dalam proes pembelajaran. Perbedaan pengembangan pengajaran menurut Adi & Fathoni (2020) memiliki tida ranah yaitu, metode (teknik dan prosedur yang digunakan untuk membantu murid belajar, termasuk urutan materi yang digunakan), media (media yang stimulus lingkungan untuk proses pembelajaran), dan materi bahan ajar (materi instruksional, materi pembelajaran spesifik agar pembelajaran yang disampaikan bervariasi). Hal ini menunjukkan dengan adanya pola pengembangan di ranah metode, media, dan bahan ajar membuat terdapat perbedaan gaya mengajar dari guru pendidikan jasmani di MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo. Dengan adanya perbedaan ini maka juga ada perbedaan hasil yang dicapai oleh siswa baik minat terhadap permainan maupun hasil belajar siswa.

Faktor lain yang dapat menyebabkan minat dari siswa adalah kemampuan dari diri siswa sendiri. Perbedaan kecerdasan masing-masing orang seperti yang didefinisikan oleh Adi & Fathoni (2019) bahwa manusia dikelompokkan memiliki banyak kategori kecerdasan diantaranya: Kecerdasan verbal/linguistic, kecerdasan logika/matematika, kecerdasan visual/spasial, kecerdasan kinestetik/tubuh, kecerdasan musikal/ritmik/kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan alamiah/naturalis. Maka ketika terdapat perbedaan kemampuan maka juga akan terdapat perbedaan minat yang akan ditunjukkan oleh siswa. Semakin siswa cakap dalam suatu kegiatan atau permainan maka akan meningkatkan kemampuan dan ketertarikan untuk menyelesaikan suatu kegiatan. Maka dari itu perkembangan dari masing-masing siswa memiliki perbedaan perkembangan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan minat dari siswa MTsN 4 Trenggalek dengan siswa SMPN 1 Watulimo terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini. Meskipun mereka memiliki rentan usia yang sama yaitu antara 12-14 tahun tapi terdapat perbedaan perkembangan setiap individu. Selain dari kondisi kecerdasan faktor lain yang dapat mendukung kemampuan siswa dalam melakukan permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini juga berasal dari kondisi fisik siswa. Dalam masa pertumbuhan tentu postur tubuh siswa memiliki perbedaan yang signifikan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rs, 2019) terdapat pengaruh langsung kondisi fisik siswa terhadap motivasi dan hasil belajar teknik dasar servis permainan bolavoli siswa SMAN 2 Pinrang. Berdasarkan uraian tersebut ketika seseorang memiliki postur tubuh yang mendukung dalam olahraga tertentu maka juga mendukung motivasi dan minat peserta tersebut. Pada kenyataannya terjadi perbedaan minat pada siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo juga disebabkan oleh perbedaan postur tubuh yang dimiliki siswa di kedua sekolah. Semakin postur mendukung semakin menunjang kepercayaan diri sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu kegiatan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan minat siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya mengenai kebiasaan setiap sekolah yang berbeda, pola pembelajaran atau pola latihan yang diterapkan oleh masing-masing guru pendidikan jasmani, perbedaan kemampuan setiap siswa yang berbeda, serta postur tubuh yang dapat menunjang kemampuan serta meningkatkan minat siswa pada permainan yang dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa: 1) tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat siswa MTsN 4 Trenggalek terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini, 2) terdapat perbedaan minat siswa SMPN 1 Watulimo terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini, dan 3) terdapat

perbedaan antara minat siswa MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo terhadap permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini.

Berdasarkan pada hasil yang telah didapatkan yaitu: 1) hipotesis pertama ditolak karena tidak terdapat perbedaan pengaruh permainan bolavoli level II dan bolaterhadap minat siswa MTsN 4 Trenggalek, 2) hipotesis kedua diterima karena terdapat perbedaan pengaruh permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di SMPN 1 Watulimo, dan 3) hipotesis ketiga diterima karena terdapat perbedaan pengaruh permainan bolavoli gandu level II dan bolavoli mini di MTsN 4 Trenggalek dan SMPN 1 Watulimo.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu kami dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada: Dr. Sapto Adi, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada peneliti selama menempuh program studi S1 Pendidikan Jasmani. Dr. Lokananta Teguh Hari Wiguno, M.Kes selaku ketua Jurusan Pendidikan Jasmani yang telah memberikan fasilitas serta kemudahan kepada peneliti selama menempuh program S1 Pendidikan Jasmani, Dr. Asim, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta saran yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, Prof. Dr. M.E Winarno selaku penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang bermanfaat bagi perbaikan skripsi peneliti, Drs. Agus Tomi, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi yang bermanfaat bagi peneliti, Sudarno dan Khoiriyah selaku motivator utama yang selalu memberikan dukungan secara spiritual dan material, Drs. Widodo Setyadi selaku kepala MTsN 4 Trenggalek yang telah memberi izin dan membantu kelancaran penelitian ini, Sumoyo, S.Pd selaku kepala SMPN 1 Watulimo yang telah memberi izin dan membantu kelancaran penelitian ini, Seluruh teman-teman jurusan pendidikan jasmani *Offering C* tahun 2016 yang selalu mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019). *Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School*. <https://doi.org/10.2991/acpes-19.2019.2>
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020). The effectiveness and efficiency of blended learning at sport schools in Indonesia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Amaliyah, R. (Universitas N. M., & Asim. (2020). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bolavoli Gandu Level II dan Bolavoli Mini terhadap Hasil Belajar Keterampilan Service Bawah Bolavoli pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 2(1), 93–98. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/12055/5156>
- Amanchukwu, R. N., Stanley, G. J., & Ololube, N. P. (2015). A Review of Leadership Theories, Principles and Styles and Their Relevance to Educational Management. *Management*. <https://doi.org/10.5923/j.mm.20150501.02>
- Annu, S., & Sunita, M. (2013). Impact of Extracurricular Activities on Students. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*.
- De Meester, A., Aelterman, N., Cardon, G., De Bourdeaudhuij, I., & Haerens, L. (2014). Extracurricular school-based sports as a motivating vehicle for sports participation in youth: A cross-sectional study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-11-48>
- Djudin, T. (2013). *Statistika Parametrik Dasar Pemikiran dan Penerapannya dalam Penelitian*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Fathoni, A. F. (2018). *The Role of Blended Learning on Cognitive Step in Education of Sport Teaching by Adjusting the Learning Style of the Students*. <https://doi.org/10.2991/isphe-18.2018.49>
- Flora Siagian, R. E. (2013). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(20), 122–131.

- Fredricks, J. A. (2012). Extracurricular Participation and Academic Outcomes: Testing the Over-Scheduling Hypothesis. *Journal of Youth and Adolescence*. <https://doi.org/10.1007/s10964-011-9704-0>
- Hartono, A. & S. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hendrayana, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bolavoli Siswa Kelas VIII SMP N 3 SINGARAJA Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*.
- Hijria, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bolabasket. *PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2).
- Irianto, A. (2010). *Statistik, Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- M Bandi. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(April), 1–9.
- Made, N., Udayani, K., Agustini, K., Gede, D., & Divayana, H. (2017). Hubungan Motivasi Berprestasi dan Minat Berorganisasi Terhadap Indeks Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. 6, 1–10. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/10112>
- Mufida, S. (2018). Hubungan Tekanan Panas, Konsumsi Cairan, dan Penggunaan Pakaian Saat Bekerja Dengan Tingkat Dehidrasi Pekerja Di Kabupaten Kudus. *Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhamadiyah Semarang*.
- Nurhayati, M. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Tactical Game Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Pada Siswa SMPN 2 Panyingkiran Kabupaten Majalengka. *PENJAS FKIP Universitas Majalengka*, 1–8.
- Panca Adi, I. P. (2018). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Bola Modifikasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bolavoli Siswa SDN 1 Yahembang Kangin Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi Fakultas Olahraga Dan Kesehatan, Undiksha*, 8(2017).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Rs, Z. (2019). Pengaruh Struktur Tubuh, Kemampuan Motorik dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Hook Dalam Permainan Bolavoli Siswa SMAN 2 Pinrang. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga PPs UNM*.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82.
- Taylor, S. C., & Posch, A. (2014). The design of a quantitative western blot experiment. *BioMed Research International*. <https://doi.org/10.1155/2014/361590>
- Wahyudi, A. (Universitas N. M., Wahyudi, U. (Universitas N. M., & Amiq, F. (Universitas N. M. (2020). Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Passing Futsal Menggunakan Metode Drill dan Metode Bermain pada Ekstrakurikuler Futsal Madrasah Aliyah. *Sport Science and Health*, 2(1), 24–31. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11103/5115>