

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Survei

Survei adalah suatu pengumpulan data primer dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden individu. Jadi dapat disimpulkan bahwa survei adalah metode untuk mengumpulkan informasi dari kelompok yang mewakili sebuah populasi. Penelitian survei adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur atau sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian semua jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis. Pertanyaan yang struktur biasanya disebut kuesioner yang akan ditanyakan kepada responden untuk mengukur variabel-variabel yang ada, atau biasa juga pengalaman dan opini dari responden .

Secara sederhana penelitian survei merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan instrument penelitian (pedoman wawancara atau angket) yang diajukan kepada responden yang bertujuan untuk meneliti karakteristik atau sebab akibat antar variabel tanpa adanya campur tangan peneliti. Menurut (JUNAEDI, 2016) survei merupakan penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok.

2. Minat

Minat adalah kecenderungan yang berlangsung lama terhadap suatu objek atau dalam melakukan sesuatu kegiatan (perbuatan) yang didasari oleh perasaan tertarik, senang yang muncul dari dalam diri. Kesenangan adalah ketertarikan afektif pada suatu keadaan atau benda atau kegiatan, yang berlangsung sementara. Kesenangan berbeda dari minat dan persistensinya. perhatian adalah karakteristik yang selektif dari kehidupan mental. Kebutuhan merupakan keadaan yang membutuhkan pemuasan, kebutuhan ini mendorong munculnya perhatian dan minat. Motivasi adalah faktor dalam organisme yang membangkitkan, mempertahankan, mengelolah dan membawa tingkah laku pada suatu tujuan tertentu. Motivasi berkaitan dengan minat, yakni minat merupakan salah satu unsur psikologis yang menjadi sumber motifasi. Dalam penelitian minat *dodgeball* dapat diartikan keadaan jiwa yang sadar untuk dapat menimbulkan rasa tertarik terhadap permainan *dodgeball*.

Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Anak didik yang berminat terhadap sesuatu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain (Rusmiati, 2017). Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas siswa. Siswa yang berminat terhadap suatu kegiatan, misal cabang olahraga tertentu, akan melakukannya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Minat tidak dibawa sejak lahir. Proses belajar atau kegiatan lain akan berhasil jika

disertai minat. Hal ini juga akan terlihat dikala siswa melakukan aktivitas tidak dengan malas-malasan. Hasil yang diperoleh pun akan memuaskan jika segala aktivitas dilakukan dengan minat yang besar.

Dari pengertian tentang minat dapat disimpulkan bahwa minat adalah fungsi kejiwaan untuk tertarik pada suatu objek baik berupa benda atau hal lain. Dengan kata lain minat merupakan sambutan yang sadar didasari oleh perasaan positif yang nantinya dapat menimbulkan sifat positif juga. Bisa dikatakan pula bahwa minat menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Keinginan ini disebabkan adanya rasa dorongan untuk meraihnya, sesuatu itu bias berupa benda, kegiatan, dan sebagainya baik itu yang menbahagiakan atau menakutkan.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat seorang anak, menurut (Simbolon, 2014), adalah sebagai berikut :

a) Motivasi dan cita-cita

Dalam Proses belajar siswa, sebelum timbul minat terhadap motif dan motivasi, Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Motif ini merupakan suatu kondisi internal atau disposisi internal kesiap-siagaan. Sedangkan motivasi yaitu motif yang menjadi aktif pada saat-saat tertentu.

Motivasi dan cita-cita dalam olahraga erat kaitannya dalam pencapaian suatu tujuan. Seorang siswa akan menekuni olahraga yang diminati dan akan mendalami olahraga sesuai dengan cita-cita, latihan diberikan sesuai dengan perkembangan keterampilan. Dengan ketekunan dalam berlatih cita-cita akan

dapat terwujud, dengan kata lain cita-cita dan motivasi yang kuat dari dalam diri dalam diri seorang maka akan dapat membesarkan minat orang itu terhadap suatu objek.

b) Keluarga

Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar seorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruhnya bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat belajar diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua

c) Peran Guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat belajar adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat belajar siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa,

d) Sarana dan Prasarana

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif. Sebagai contoh, bila fasilitas yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia, maka timbul minat belajar anak untuk menambah wawasannya. Tetapi apabila fasilitas yang ada justru mengikis minat belajar pendidikannya

(Simbolon, 2014) ada beberapa macam cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat siswa yaitu:

- a. membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan
- b. menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran
- c. memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif
- d. menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

3. Indikator Minat

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat berperan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan sesuatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar.

Terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi minat terhadap sesuatu, antara lain:

- a. Perasaan senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat. Siswa yang berminat pada suatu pelajaran, maka dirinya akan merasakan kesenangan, kenikmatan dan tidak bosan untuk mengikuti kegiatan pelajaran, ia akan rajin dan mengerjakan latihan-latihan yang diberikan oleh gurunya dengan antusias tanpa ada beban dalam dirinya.

b. Perhatian

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, atau pun yang lain nya dengan mengesampingkan hal yang lain. Siswa yang berminat pada satu pelajaran akan terdapat kecendrungan-kecendrungan yang kuat untuk selalu memberikan perhatian yang besar terhadap objek yang diminatinya. Dengan demikian siswa yang berminat terdapat suatu kegiatan pembelajaran dapat di ketahui seberapa besar perhatian yang di berikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Memiliki pengetahuan

Selain dari perasaan senang dan perhatian, untuk mengetahui berminat atau tidaknya seorang siswa terhadap kegiatan dapat di lihat dari pengetahuan yang di milikinya. Siswa yang berminat terhadap suatu kegiatan, maka ia akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang kegiatan tersebut, ttahu tujuan dan manfaat kegiatan tersebut dalam kegiatan sehari-hari.

d. Perasaan tertarik

Maka minat menurut Croow and Corow (*interest*) bisa berhubungan dengan gaya gerak mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang di rangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat terhadap suatu kegiatan pada dirinya akan terdapat kecenderungan yang kuat untuk tertarik kepada guru dan materi yang di ajarkan.

e. Keinginan dan cita-cita

Keinginan dan cita-cita anak-anak yang masih muda umumnya bersifat material. Akan semakin dewwasa seseorang, akan berubah dan berkisar pada siswa pernaikan dan pembentukan kepribadiannya, ambisi, kesopanan dan aspirasi. Siswa yang belajar dengan giat dan tekun di yakini akan mencapai cita-cita yang ia inginkan di masa yang akan datang.

f. Penghargaan

Sejak kecil anak menamakan bahwa berbagai pekerjaan mempunyai berbagai tingkat penghargaan. Misalnya anak yang bersekolah akan jauh lebih bergengsi daripada anak yang tidak sekolah. Anak yang di sekolahkan di sekolah unggul dan terkenal lebih bergengsi di banding sekolah yang biasa saja.

g. Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negative, lebih lanjut Wina Sanjaya mengungkapkan definisi dari sarana adalah segala sesuatu yang berkaitan secara langsung dengan peserta didik dan mendukung

kelancaran serta keberhasilan proses belajar peserta didik yang meliputi media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain-lain. Sedangkan Prasarana merupakan segala sesuatu yang tidak secara langsung berkaitan dengan peserta didik, namun dapat mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar peserta didik yang meliputi jalan menuju ke sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya. Contoh dalam hal ini fasilitas olahraga *dodgeball* : Lapangan, bola, sepatu, kaos tim.

(Simbolon, 2014). Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mmemperkokoh kepribadian. Proses belajar merupakan sebuah langkah untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan uraian di atas belajar adalah sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk tujuan perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan.

4. Permainan *Dodgeball*

a. Hakikat permainan *dodgeball* secara umum

Dodgeball adalah permainan beregu, *Dodgeball* di mainkan oleh 2 tim yang beranggotakan masing-masing 6-12 orang. 6 pemain aktif dari setiap tim bermain dalam sebuah set. Sebuah set di akhiri ketika semua pemain dalam tim tersebut keluar , dan poin di berikan kepada tim lawan. Seorang pemain dinyatakan keluar jika pemain tersebut terkena bola hidup yang lalu menyentuh objek yang tidak menjadi bagian aktif permainan, contoh: tanah, atap, dinding, maupun orang yang bukan pemain. Bola hidup adalah bola yang di lemparkan pemain sampai menyentuh benda mati maupun di tangkap oleh pemain aktif lawan. Pada

permainan satu ini, rupanya peralatan yang di perlukan adalah 5 buah bola berikut juga sebuah lapangan, baik *indor* maupun *outdor* asalkan cukup untuk jumlah pemain yang hendak melaksanakan permainan ini. Bila ingin memudahkan mengenali sesama tim, seragam bisa dikenakan dan hal ini kembali lagi kepada keputusan masing-masing.

b. Sejarah dodgeball

Sebenarnya, dodgeball sudah mulai masuk Indonesia setelah ajang Sea Games 2011 Jakarta-Palembang. Emmanuel Robin Tan yang juga menjabat sebagai Presiden Asia Dodgeball Federation, mengajak para mahasiswa Palembang yang bekerja sebagai Liaison Officer Sea Games 2011 untuk mengembangkan dodgeball di Indonesia. Bahkan, di bulan Februari 2017 lalu, Prem Kumar pemilik Amped Trampoline Park, ingin membentuk asosiasi Dodgeball Indonesia dibawah naungan KONI Pusat. Dan, bahkan di Amped Trampoline Park, anak-anak sangat bergembira bermain dodgeball. Tapi, bukan hanya dimainkan anak-anak saja, olahraga ini juga eksis dikalangan remaja dan bahkan sudah mulai banyak yang tertarik olahraga dodgeball. Lantas, apa manfaat yang akan kita dapat ketika bermain Dodgeball? Bagi anak-anak akan bermanfaat seperti gerakannya dapat memberikan manfaat terhadap kekuatan tangan dan kaki, gerakan refleks, serta menaikkan tingkat konsentrasi pada anak.

5. Manfaat bermain dodgeball

a) Latihan Aerobik

Dimana pemain harus berlari kecil di atas trampolin untuk menghindari lemparan bola lawan. Gerakan ini, bisa meningkatkan kesehatan kardiovaskular

dengan menurunkan tekanan darah dan denyut nadi, meningkatkan sirkulasi dan membakar kalori. Menurut “High Intensity Interval Training”, interval yang berjalan dapat menawarkan dorongan sementara pada metabolisme sekaligus meningkatkan kekuatan otot dan koordinasi.

b) Agility dan **Balance**

Pemain dodgeball tentunya harus menghindari lempar bola. Tentunya dengan begitu, pemain bisa meningkat kelincahan dan juga melatih keseimbangan diatas matras atau trampolin, dalam latihan ini sangat berguna untuk perkembangan anak, dimana meningkatkan kelincahan dan keseimbangan si anak.

c) Latihan Kekuatan

Melempar bola karet kepada lawan, tentunya membutuhkan kekuatan yang besar. Ini yang terjadi di dodgeball. Pemain yang berulang akan meningkatkan fisik tiap kali melempar bola dan akan membangun otot di bahu, punggung, perut dan lengan.

d) Koordinasi Mata-Tangan

Tentunya, dalam melempar bola. Para pemain, harus memiliki kordinasi tangan dan mata yang baik. Ini bisa melatih fokus serta kecepatan si anak.

6. Tehnik Bermain *dodgeball*

Ada beberapa tehnik dasar yang harus di ketahui sebelum memulai permainan *dodgeball* yaitu:

a) Two for One

Berbagai cara bisa dilakukan untuk proses melempar bola dan hal ini tentunya juga ditentukan oleh kekuatan lengan berikut juga jarak kita dengan

lawan. Teknik untuk hal ini adalah dengan meraih dua bola di saat yang sama supaya perhatian lawan bisa teralihkan. Bola kemudian bisa dibuang secara bersamaan menggunakan gerakan kincir angin. Ketika sejumlah pemain menghadapi kesulitan dalam menyerang tim lawan ketika melemparkan dua buah bola sekaligus, gerakan kincir angin untuk satu bola bisa dipilih. Ketika satu bola dilepaskan, maka inilah cara efektif untuk membuat lawan mengelak yang artinya perhatian berhasil kita alihkan untuk kemudian melakukan penyerangan kedua.

b) Mempertahankan ketenangan

Pada permainan dodgeball, salah satu teknik agar tidak mudah panik dan akhirnya justru terserang oleh pemain lawan adalah dengan mempertahankan ketenangan. Ketika bola mendekat, jangan kemudian bingung atau panik karena yang perlu dilakukan hanyalah menghindar sejauh mungkin untuk menjauhkan diri dari lemparan bola tersebut. Ketika berpindah atau bergerak jauh, waspadai akan adanya serangan dari jalur bola lainnya sehingga perhitungkan pula seberapa jauh kita hendak bergerak sambil mata juga tetap awas saat menghindari bola yang dilemparkan ke arah kita. Karena tim lawan bisa menyerang dengan beberapa bola ke arah kita dalam satu waktu, penting untuk memerhatikan gerakan sambil tetap tenang.

c) Tubuh dan lengan sebagai pengendali bola

Teknik lainnya yang perlu untuk kita ketahui dan praktikkan adalah di mana kita menggunakan tubuh sekaligus lengan sebagai pengendali bola supaya kita bisa menangkap bola yang diarahkan secara lebih sempurna. Saat kita berhasil menangkap bola yang diarahkan untuk menyerang kita, ini akan membuat

pemain penyerang kita keluar dari permainan sekaligus menyelamatkan rekan setim yang sudah keluar untuk bergabung kembali ke dalam permainan. Sementara itu, akan terjadi sebaliknya ketika kita hanya menyentuh bola yang menyerang ke arah kita tanpa kita dapat menangkapnya otomatis kitalah yang bakal tereliminasi dan harus keluar dari permainan. Bila memang memungkinkan, bola yang melambung mendekat bisa kita kendalikan menggunakan lengan sehingga bola bisa kita tangkap secara lebih mudah. Namun, tetap waspada karena saat bola dengan mudah ditangkap, itu artinya akan ada serangan susulan secara cepat, jadi tetaplah fokus ke seluruh pemain lawan sewaktu kita ingin menangkap bola.

d) Menyeraang bersama rekan satu tim

Untuk mengalahkan lawan secara lebih mudah, penyerangan dengan cara bekerja sama bersama rekan setim adalah ide yang bagus. Apabila kita dan tim kita memiliki bola, pergerakan bisa dilakukan menuju arah garis tengah supaya serangan bisa dilakukan tanpa memberikan waktu reaksi pada tim lawan. Kendalikan lebih dulu pemain dari tim lawan dan hal ini bisa dilakukan oleh rekan setim pertama yang bisa melemparkan bola ke arah lawan. Sementara itu rekan satu tim yang kedua dapat berperan sebagai pelempar bola ke arah lawan yang menuju dan hendak menyerang ke arah kita sehingga membuat lawan sulit menghindar nantinya. Teknik dari bermain dodgeball berbeda dari teknik bola tangan dan tentunya hal ini perlu untuk menjadi pengetahuan kita bersama agar performa saat bermain dodgeball lebih baik. Walau permainan ini masih menuai

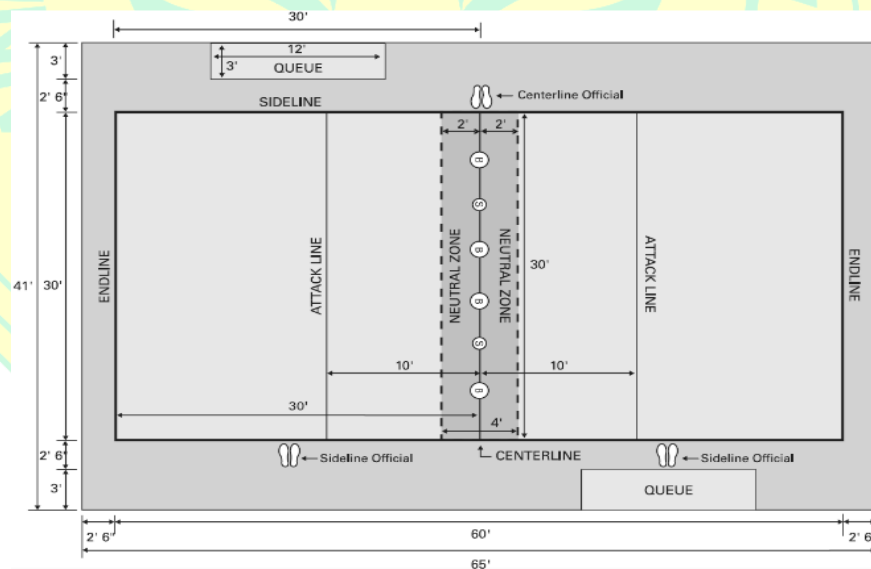
kontroversi, namun fokuslah pada tujuan baik dari permainan ini, yakni untuk bersenang-senang sekaligus memperperat kerjasama dan pertemanan.

8. Peraturan permainan *dodgeball*

Peraturan permainan *dodgeball*, Untuk permainan yang kita sebut *dodgeball* ini, sepintas telah disebutkan sebelumnya bahwa permainan ini dimainkan umumnya oleh 2 kelompok yang akan saling melemparkan bola ke arah lawan sebagai bentuk penyerangan. Berikut adalah detil dari aturan permainannya:

a) Luas lapangan

- Ukuran: panjang 18,29 meter, lebar 9, 14 meter (di bagi menjadi 2 bagian yang sama)



- Garis menyerang 3,05 meter

Gambar 2.1 Lapangan Dodgeball

Sumber. Google

b) Bola

- Bola adalah bola busa berlapis poliuretan (PU) 17,8 cm (7 in) dengan berat 140 g. Berat: 120-160 gram/lebih dari 170 gram
- Bahan: Terbuat dari karet
- Permainan ini dimainkan dengan 6 bola.



Gambar 2.2 Bola Dodgeball

Sumber. Google

c) Jumlah pemain per tim

- Jumlah pemain 6-12 orang

d) Waktu permainan

- Lama normal 2x20 menit
- Istirahat 5 menit

e) Cara bermain dodgeball dalam pertandingan

- Tujuan permainan adalah untuk mengeliminasi semua pemain lawan dalam waktu yang ditentukan. Tidak ada keputusan seri untuk permainan *dodgeball*.

- Pemain kemudian mengambil posisi pada garis ujung lapangan dan kemudian mengambil bola. Bola yang diambil dapat dilempar setelah bola berada dibelakang garis menyerang. Tim pertama yang berhasil mengeliminasi 6 pemain dari tim lawan mendapatkan 1 poin pada set yang dimainkan. Tim dengan poin yang lebih tinggi setelah 40 menit permainan menjadi pemenang.
- Wasit akan menunjukkan awal dan akhir babak dengan peluit yang jelas.
- Di akhir babak pertama, tim akan bertukar bagian lapangan.
- Jika pertandingan seri untuk poin di akhir permainan reguler, set tie breaker 4 menit akan dimainkan. (Leonardo & Gunadi, n.d.)

B. Kerangka Berpikir

Minat sangat diperlukan sebagai gambaran dalam aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Tanpa cabang lain dan aspek lain, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa terhadap permainan dodgeball pada siswa SMA Negeri 6 Pandeglang melalui permainan dodgeball. Metode bermain dirasa tepat digunakan dalam proses pembelajaran penjas di sekolah dasar, hal ini karena sesuai dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Permainan dodgeball yang digunakan oleh guru penjas di SMA Negeri 6 Pandeglang. Dengan menggunakan permainan dodgeball ini guru bermaksud agar siswa terangsang bergerak dengan perasaan senang dan gembira, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain. Dengan demikian siswa akan senang bergerak, bermain

dengan riang. Secara tidak langsung siswa telah melakukan aktivitas jasmani yang tanpa disadari oleh siswa.

Permainan merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial. Permainan *dodgeball* merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak di Palembang. Sebenarnya, *dodgeball* sudah masuk di Indonesia setelah ajang seagame 2011 Jakarta-Palembang.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan *dodgeball* dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut terkandung nilai pendidikan, dan memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya. Anak-anak di Sekolah Dasar lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Minat siswa terhadap permainan *dodgeball* perlu dibarengi dengan pemahaman mengenai permainan *dodgeball* yang lebih mendalam, yaitu dalam hal manfaat, gerak dan aspek yang terkandung di dalamnya, dengan demikian siswa benar-benar akan melakukan permainan *dodgeball* dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan kenyataannya di SMA Negeri 6 Pandeglang, sebagian besar pembelajaran sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran lebih banyak pada kegiatan di luar ruangan dan lebih banyak pada praktek, sehingga kurangnya penyampaian secara teoritis mengenai teori permainan

dodgeball. Sejalan dengan hal tersebut tentu saja pemahaman siswa mengenai permainan *dodgeball* belum sepenuhnya maksimal. Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai permainan *dodgeball*. Timbulah penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Survei Minat Terhadap Permainan Dodgeball Pada Siswa SMA Negeri 6 Pandeglang”.

