

## RESPONS SISWA TERHADAP PERMAINAN RUGBY

Chandra Ramadania Puspita S\*, Ali Maksum

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

\*Chandra.17060464094@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan respons permainan *rugby* pada laki-laki dan perempuan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Sebagai partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri Model Terpadu Bojonegoro kelas XI sebanyak 100 siswa yang diambil secara *random*. Berdasarkan uji validitas angket, 13 item pernyataan terbukti bahwa nilainya  $> 0,195$  maka angket dinyatakan valid untuk uji reliabilitas  $> 0,6$ . Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan berupa angket dalam bentuk aplikasi *google form*. Hasil penelitian dengan uji *independent sample test* menunjukkan angka sebesar  $0,130 > 0,05$  yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara respons laki-laki dan perempuan dalam permainan *rugby*. Aspek kegembiraan mendapatkan skor penilaian paling tinggi yaitu dengan persentasi 32 (29,9%), untuk aspek perlengkapan mendapatkan skor terendah yaitu dengan persentasi 4 (3,7 %). Pada kelompok laki-laki memiliki nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelompok perempuan sebesar ( $91,90 > 86,81$ ). Tidak ada perbedaan gender dalam persepsi permainan *rugby* antara kelompok siswa laki-laki dan kelompok siswa perempuan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah respons siswa terhadap permainan *rugby* pada kelompok laki-laki memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok perempuan. Pada angket respons siswa terdapat beberapa aspek dan yang tertinggi adalah aspek kegembiraan sedangkan untuk aspek yang dipersepsi negatif yaitu aspek perlengkapan.

**Kata Kunci:** permainan *rugby*; respons siswa; persepsi positif; perbedaan *gender*

### Abstract

This study aims to determine the differences in responses to the game of rugby in man and women. This research uses quantitative descriptive research. As participants in this study, 100 students of the Bojonegoro Model Integrated Senior High School class XI were taken randomly. Based on the validity of the questionnaire, the 13 statement items proved that the value was  $> 0.195$ , so the questionnaire was declared valid for the reliability test  $> 0.6$ . In this study, data collection was used in the form of a questionnaire in the form of a google form application. The results of the study using the independent sample test showed a number of  $0.130 > 0.05$ , which means that there is no significant difference between the responses of men and women in the game of rugby. The fun aspect got the highest score with a percentage of 32 (29.9%), for the equipment aspect it got the lowest score with a percentage of 4 (3.7%). In the male group, the average score was higher than the female group ( $91.90 > 86.81$ ). There is no gender difference in the perception of the game of rugby between groups of male students and groups of female students. The conclusion in this study is that students' responses to the game of rugby in the male group have a higher average score than the female group. In the student response questionnaire, there are several aspects and the highest is the aspect of joy, while the aspect that is perceived negatively is the aspect of equipment.

**Keywords:** rugby game; student response; positive perception; gender difference

## PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia dibentuk oleh adanya Pendidikan yang dialami oleh manusia itu sendiri semasa hidupnya. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting dalam upaya membentuk kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya membentuk kualitas sumber daya manusia melainkan juga karakter yang mempengaruhi pada budi pengerti dan moral yang memiliki sifat positif. Pendidikan merupakan suatu pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat memahami, mengerti dan mampu bersikap kritis dalam hal berpikir. Melalui pendidikan manusia bisa membangun potensi yang ada pada dirinya baik diperoleh dari dalam sekolah maupun dari luar sekolah. Pendidikan jika dipandang secara umum merupakan suatu usaha sadar peserta didik untuk mencari bekal dalam mengembangkan bakat dan potensi dalam pengalaman, sikap spiritual keagamaan, kepribadian diri, kecerdasan, sifat kritis dan akhlak yang baik serta keterampilan yang diperlukan dirinya baik di masyarakat, bangsa, dan negara. Secara sederhana, pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat memahami, mengerti dan mampu kritis dalam hal berpikir. Pendidikan sangat berperan penting dan sangat diutamakan karena pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik merupakan hal mutlak yang harus dipenuhi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini dapat diperoleh dengan mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah salah satunya yaitu pembelajaran Pendidikan Olahraga.

Pendidikan Olahraga juga disebut sebagai Pendidikan Jasmani, yang memiliki arti sebagai suatu interaksi dan sosialisasi yang dilakukan di lingkungan sekolah yang meliputi berbagai kegiatan jasmani dan kesehatan dengan pengamatan guru dalam membentuk karakter siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosional, sosial dan moral. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Rekreasi memiliki prinsip-prinsip diantaranya yaitu membentuk siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani pembelajaran yang penting di sekolah dan harus dilakukan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya agar peserta didik mengetahui manfaat dari proses pembelajaran pendidikan jasmani supaya keterampilan gerak motorik, perkembangan fisik, keterampilan berpikir, pertumbuhan perkembangan, moral dan sosial dapat memberikan perubahan dampak positif bagi

peserta didik untuk proses kegiatan belajar mengajar. Dalam Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Rekreasi ada banyak berbagai macam permainan olahraga salah satu permainan olahraga tersebut yaitu olahraga *rugby*.

*Rugby* adalah permainan tim yang menggunakan satu bola sebagai objek untuk dibawa melewati lawan dengan kecepatan yang maksimal guna mendapat poin. Permulaan kata *rugby* berasal dari salah satu sekolah di kota Inggris pada abad ke-19 adalah seorang anak bernama William Webb Eliss. Pada tahun 1823 di Inggris ketika ada pertandingan sepak bola pada tingkat sekolah, beliau mengambil bola menggunakan tangannya lalu membawanya lari. Berdasarkan hal spontan William, maka muncul semacam permainan ini. Di Universitas *Cambridge* selanjutnya memodifikasi permainan ini, kemudian mempopulerkan dan membuat peraturan resmi *rugby*. Selanjutnya, pada dua abad kemudian olahraga ini berevolusi dan di dunia *rugby* menjadi olahraga yang populer. Pertandingan *rugby* dicirikan oleh lari intensitas tinggi yang diselingi dengan pertarungan dengan aktivitas rendah. Beberapa perubahan arah serta teknis, kekuatan dan keterampilan juga merupakan persyaratan utama. Terutama ketika pemain terlibat dalam *tackle*, *scrum*, *rucks*, dan *maul*. Nomor yang dipertandingkan pada cabang olahraga ini yaitu yang pertama adalah regu pemain yang terdapat 14 orang 7 pemain inti dan 4 pemain cadangan yaitu *rugby 7's*, dan *rugby 15* dengan pemain yang berjumlah 15 orang. Pemenang dalam pertandingan *rugby* adalah tim yang mampu bekerjasama, menguasai jalannya pertandingan, menguasai lebar lapangan dan penguasaan bola yang baik untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin untuk mengalahkan lawan.

Olahraga *rugby* merupakan suatu cabang olahraga yang baru dikenal dan berkembang di Indonesia. Pada Agustus 2013 induk organisasi pada olahraga *rugby* di Indonesia yang diberi nama Persatuan *Rugby Union* Indonesia (PRUI). Perkembangan *rugby* di Indonesia terlihat dari pembinaan yang dilakukan pada tingkat sekolah, perguruan tinggi, daerah, nasional, maupun internasional. *Rugby* sudah mulai disosialisasikan di sekolah melalui program *Get Into Rugby* (GIR) baik itu di SD, SMP, maupun SMA. Sedangkan pembinaan untuk klub, perguruan tinggi, dan daerah juga sudah mulai banyak diadakan setiap tahunnya seperti Kejurnas *Rugby 7's* Antar Perguruan Tinggi, Kejurnas *Rugby XV* Antar Perguruan Tinggi, Jakarta *XV series*, Papua *Rugby Open*, dll. Oleh karena itu pengurus besar Persatuan *Rugby Union* Indonesia (PRUI) sedang gencarnya melakukan sosialisasi olahraga *rugby* ke masyarakat, sekolah, dan perguruan tinggi di Indonesia agar permainan *rugby* ini semakin di kenal oleh masyarakat Indonesia.

Olahraga *rugby* memiliki berbagai manfaat yang bisa didapatkan diantaranya meningkatkan kesehatan, kesenangan, dan juga dapat mempertahankan kebugaran jasmani dalam tubuh, selain itu dapat digunakan sebagai alat pemersatu bangsa. Hal ini dikarenakan olahraga *rugby* tidak mengenal tua, muda, anak-anak, orang dewasa, suku, agama, dan ras. Manfaat olahraga *rugby* di sekolah sendiri dapat menjadi tolak ukur guru untuk meningkatkan dan mengembangkan bakat siswa dalam bermain *rugby*. Meskipun belum seperti cabang olahraga lainnya, saat ini olahraga *rugby* banyak masuk pada beberapa sekolah di Jawa Timur salah satunya di daerah Bojonegoro yaitu di SMA Model Terpadu mereka diajarkan teknik awal bermain *rugby* sebagai kegiatan aktif diluar jam sekolah. Namun tidak semua siswa SMA Model Terpadu kelas XI yang sudah mengenal olahraga *rugby*.

**METODE**

Pada penelitian ini menerapkan jenis penelitian deskriptif, menurut (Maksum, 2018) penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian untuk mendeskripsikan suatu gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Gejala atau fenomena yang dimaksud untuk menggambarkan olahraga *rugby*. Penelitian ini menggunakan populasi Siswa SMA Model Terpadu Bojonegoro. Metode pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan suatu teknik sampling dengan memberikan peluang yang sama pada subjek yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Maksum, 2018:65). Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI dengan jumlah keseluruhan 100 siswa yang terbagi menjadi siswa perempuan berjumlah 70 orang dan siswa laki-laki berjumlah 30 (laki-laki 30% dan perempuan 70%), dengan rata-rata usia 17 tahun dan diambil data dari 100 responden yang mengisi angket kuesioner. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang diubah ke dalam aplikasi *google form* jadi siswa mengisi angket secara *online*. Indikator penilaian positif atau negatif dalam pengisian angket kuesioner terdapat 13 pernyataan di dalam masing-masing pernyataan terdapat skor 1-10, responden diminta untuk mengecek di tiap item pernyataan yang di setiap aspek terdapat aspek yang dia sukai di sisi kanan (+) dan aspek yang kurang disukai di sisi kiri (-). Hasil data respons yang didapatkan selanjutnya dikumpulkan, kemudian pada jawaban yang memiliki indikasi menyenangkan diberikan skor tertinggi. Apabila memberikan nilai 10 untuk yang tertinggi dan skor 1 terendah dan sebaliknya tidak menjadi masalah. Analisa data pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS 25 (*Statistical package for social science 25*)

dengan teknik analisis deskriptif (*mean*, standar deviasi, minimum, dan maksimum). Kemudian dilakukan uji prasyarat yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan juga uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji *T Independent Sampel T-Test*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

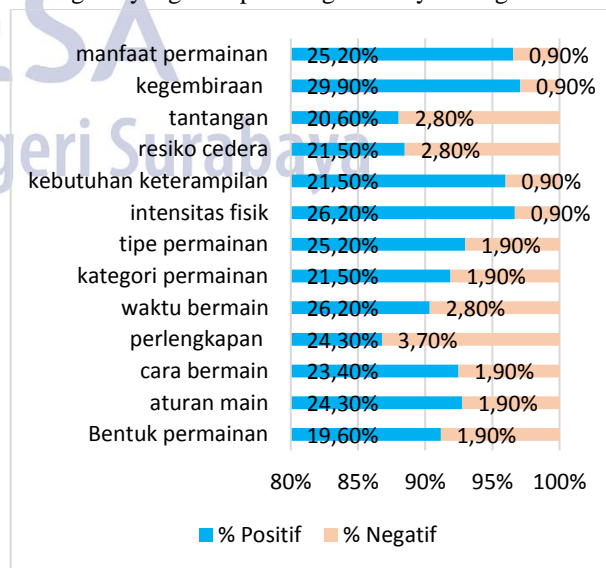
Di bawah ini akan ditampilkan deskriptif sampel penelitian yang menggambarkan masing-masing karakteristik sampel dalam setiap kelompok sampel laki-laki dan perempuan, serta keseluruhan karakteristik sampel dalam memperoleh hasil pengukuran respons siswa terhadap permainan *rugby*.

**Tabel 1 Deskriptif Sampel**

Kelompok	N	Mean	Standar deviasi	Min	Maks
Laki-laki	30	91,90	15,061	65,00	122,00
Perempuan	70	86,81	15,358	44,00	115,00
Keseluruhan	100	88,34	15,37	44,00	122,00

Berdasarkan Tabel 1 di atas, deskriptif sampel keseluruhan yaitu dengan nilai *mean* 88,34. Sedangkan pada nilai rata-rata atau *mean* pada masing-masing kelompok, yang mana pada kelompok laki-laki yaitu 91,90 sedangkan kelompok perempuan nilai rata-ratanya yaitu 86,81.

Selanjutnya hasil setiap aspek ditunjukkan pada diagram dibawah ini. Keseluruhan aspek (kebutuhan keterampilan, risiko cedera, tantangan, kategori permainan, tipe permainan, intensitas fisik, kegembiraan, dan manfaat permainan, cara bermain, perlengkapan, waktu bermain, bentuk permainan, dan aturan main), ada yang direspons positif dan ada pula yang direspons negatif. Namun sebagian besar direspons positif, sedangkan yang direspons negatif hanya sebagian kecil.



**Gambar 1 Grafik Respons Siswa terhadap Permainan Rugby**



Berdasarkan Gambar 1 di atas bahwa terdapat respons positif dan negatif terhadap permainan *rugby*. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *shapiro wilk* dan uji homogenitas menggunakan *levene's test*. Kedua uji tersebut digunakan sebagai penentu untuk pengujian hipotesis akan dilakukan secara parametrik atau non parametrik.

**Tabel 2. Uji Prasyarat**

p-normalitas		p-homogenitas
Laki-laki	Perempuan	
0,722*	0,214*	0,766*

\*: signifikan

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa kedua kelompok baik laki-laki maupun perempuan menunjukkan bahwa distribusi data normal dan homogen. Di bawah ini merupakan penjelasan distribusi data dengan kategori pengujian hipotesisnya:

1. Pada kelompok laki-laki menunjukkan bahwa memiliki data dengan distribusi normal dan homogen dengan nilai  $p > 0,05$ . Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis secara parametrik dengan Uji T *Independent Sampel T-Test*.
2. Pada kelompok perempuan menunjukkan bahwa mempunyai data yang berdistribusi normal dan homogen dengan nilai  $p > 0,05$ . Sehingga uji hipotesis dilakukan secara parametrik dengan menggunakan Uji T *Independent Sampel T-Test*.

**Tabel 3. Rata-Rata Respons Siswa terhadap Permainan Rugby**

Kelompok	N	Mean	Persentase
Laki-laki	30	91,90	51%
Perempuan	70	86,81	49%

Tabel 3 diatas menjelaskan rata-rata respons siswa terhadap permainan *rugby* bahwa rata-rata respons siswa terhadap permainan *rugby* pada kelompok perempuan sebesar 86,81 atau 49% dan pada kelompok laki-laki sebesar 91,90 atau 51%. *Mean* kelompok laki-laki > kelompok perempuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada kelompok siswa laki-laki memberikan respons terhadap permainan *rugby* yang lebih baik daripada kelompok siswa perempuan.

Selanjutnya uji hipotesis perbedaan dengan dilakukan Uji T *Independent Sampel T-Test* sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji T *Independent Sampel T-Test***

t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
1,526	98	0,130	5,08571	3,33236
1,538	55,935	0,130	5,08571	3,30624

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan hasil *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,130 ( $p > 0,05$ ).

Berdasarkan deskriptif sampel keseluruhan yaitu dengan nilai *mean* 88,34. Sedangkan pada nilai rata-rata atau *mean* pada masing-masing kelompok, yang mana pada kelompok laki-laki yaitu 91,90 sedangkan kelompok perempuan nilai rata-ratanya yaitu 86,81. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok laki-laki lebih tinggi daripada kelompok perempuan. Namun selisihnya tidak berbeda signifikan.

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat respons positif dan negatif terhadap permainan *rugby*. Respons positif dan negatif ditunjukkan pada semua aspek.

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa kedua kelompok baik laki-laki maupun perempuan menunjukkan bahwa distribusi data normal dan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa uji prasyarat sudah dipenuhi.

Berdasarkan Tabel 3 rata-rata respons siswa terhadap permainan *rugby* pada kelompok perempuan sebesar 86,81 atau 49%, dan pada kelompok laki-laki sebesar 91,90 atau 51%. *Mean* kelompok laki laki > kelompok perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok siswa laki-laki memberikan respons terhadap permainan *rugby* yang lebih baik daripada kelompok siswa perempuan.

Hasil Uji T *Independent Sampel T-Test* menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa respons antara siswa laki-laki dan perempuan terhadap permainan *rugby* tidak terdapat perbedaan yang bermakna atau dapat diartikan cenderung memberikan respons yang hampir sama.

Penelitian terdahulu oleh Meliana (2020) bahwa motivasi siswa ketika mengikuti ekstrakurikuler *rugby* di SD Negeri Glompong Gunung Kidul. Penelitian untuk mengetahui motivasi dengan menggunakan angket dalam penelitiannya. Angket penelitian terbagi dalam dua faktor. Pertama faktor Intrinsik yang meliputi kesehatan, pengetahuan, bakat, prestasi dan kesenangan. Kedua adalah faktor ekstrinsik yang meliputi sarana dan prasarana, lingkungan, orang tua, guru, dan teman.

Hasil pada penelitian ini bahwa yang berada pada kategori motivasi sangat rendah sebesar 12.5%, kategori motivasi rendah sebesar 25%, kategori motivasi cukup sebesar 25%, kategori motivasi tinggi sebesar 32.5%, dan kategori motivasi sangat tinggi 5%. Jika berdasarkan nilai rata-rata menunjukkan sebesar 97,95 motivasi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *rugby*. Penelitian oleh Hidayatullah (2017) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi yang bermakna pada atlet *rugby* berdasarkan gender. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa motivasi yang dimiliki oleh atlet laki-laki dalam bermain *rugby* yaitu untuk memperoleh pengalaman, kenikmatan dan juga kesenangan ketika terlibat pada olahraga *rugby*. Sedangkan pada atlet perempuan motivasi dalam bermain *rugby* yaitu untuk memperoleh kesenangan dan juga perasaan puas atas apa yang diinginkan. Selain itu, siswa di bidang pendidikan olahraga menunjukkan peningkatan signifikan dalam pembelajaran yang dipersepsikan dan juga melaporkan bahwa mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang permainan *rugby*. Selain itu, ada penelitian lain tentang motivasi siswa mengikuti ekstrakurikuler *Rugby* di SD Negeri Glompong Gunung Kidul tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam kategori tinggi. Hasil yang hampir sama juga ditunjukkan dari studi terdahulu oleh Putri dan Wisnu (2019), penelitian tersebut menunjukkan hasilnya yaitu minat terhadap olahraga *rugby* siswa pada jurusan IPS dan IPA di SMA Negeri Se-Kecamatan Bojonegoro termasuk dalam kategori tinggi yaitu dengan nilai sebesar 75,7%, dengan persentase pada jurusan IPS yaitu 79,2%, dan pada siswa jurusan IPA dengan persentase sebesar 72,2%. Sehingga, hasil tersebut menunjukkan jika minat terhadap permainan *rugby* pada siswa Jurusan IPS dan IPA di SMA Negeri Se-Kecamatan Bojonegoro dengan total sampel sebanyak 218 siswa memiliki nilai persentase sebesar 75,7% yang menunjukkan tergolong memiliki minat yang tinggi. Barnaman dan Priambodo (2020) menambahkan jika minat siswa terhadap permainan *rugby* pada SMA Negeri Se-Kecamatan Jombang tergolong mempunyai minat yang tinggi dengan hasil persentase yaitu sebesar 65,3%. Hardiman *et al.*, (2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi anggota UKM *Rugby* menunjukkan peningkatan. Menurut Alriad *et al.*, (2016) bahwa pengetahuan dan penerapan peraturan permainan sangat dibutuhkan dalam permainan *rugby*.

*Rugby* merupakan cabang olahraga permainan dengan menggunakan bola sebagai objek utama yang dibawa melewati garis gawang musuh dan juga dengan membanting bola ke tanah agar memperoleh nilai (Ross *et al.*, 2015). Permainan *rugby* termasuk jenis olahraga dalam kategori rumit. Mengoper bola dalam permainan

*rugby* harus dilempar ke belakang (Dziedzic & Higham, 2014). *Rugby* juga merupakan suatu permainan taktis yang memerlukan berbagai pola yang direncanakan dalam bermain (Sanggap *et al.*, 2019). Selain itu, olahraga *rugby* tergolong dalam olahraga dengan intensitas tinggi, karena pada olahraga ini dilakukan dengan aktivitas lari kecepatan tinggi, dan juga terdapat hantaman-hantaman yang dilakukan antar pemain (Maulana dan Graha, 2019).

*Rugby* adalah salah satu cabang olahraga yang hidup atau berasal dari Eropa dan sangat terkenal di dunia (Johnston *et al.*, 2014; Selvarajah & Schneider, 2017). Permainan *rugby* merupakan permainan yang sudah mulai berkembang di negara-negara Asia, tidak terkecuali di Indonesia (Barata, 2020). Oleh karena itu permainan *rugby* sudah tidak asing lagi pada tingkat sekolah di Indonesia (Barata *et al.*, 2020). Permainan *Rugby* memiliki manfaat bagi kesehatan, kebugaran dan kesenangan (Hita *et al.*, 2021; Junaidi dan Apriyanto, 2018). Didukung dengan penelitian Ghaldal *et al.*, (2019) bahwa permainan *rugby* memberikan banyak manfaat salah satunya dengan permainan *rugby* dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Disisi lain banyak sekali faktor yang mempengaruhi respons *rugby*. Salah satunya menurut Carmen *et al.*, (2020) analisis kinerja *rugby* terus sangat bergantung pada indikator kinerja, tanpa memberikan konteks pada faktor pengganggu seperti perilaku oposisi, lokasi lapangan, periode dalam pertandingan dan lokasi pertandingan.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Respons siswa terhadap permainan *rugby* ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelompok laki-laki lebih tinggi dari kelompok perempuan.
2. Aspek yang dipersepsi positif meliputi keseluruhan aspek. Pada angket respons siswa terdapat beberapa aspek, dan yang tertinggi adalah aspek kegembiraan sedangkan untuk aspek yang dipersepsi negatif yaitu aspek perlengkapan. Dalam hal ini memang aspek perlengkapan menjadi aspek yang sangat diperhatikan dalam permainan *rugby*. Selain itu perlengkapannya yang standar juga membutuhkan biaya yang besar.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan respons siswa laki-laki dan perempuan terhadap permainan *rugby*.

### Saran

1. Setelah mengetahui bahwa terdapat respons positif dan negatif maka perlu dilakukan studi evaluasi terkait motivasi dan minat siswa terhadap permainan

rugby. Hal ini dikarenakan, untuk mengetahui motivasi dan minat siswa sehingga memberikan respons positif dan negatif.

2. Diperlukan studi lanjutan tentang hubungan motivasi dan minat terhadap respons permainan rugby pada siswa. Untuk mengetahui apakah ketika motivasi dan minat tinggi responsnya positif, atau ketika motivasi dan minat rendah sehingga responsnya negatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alriad, H., Irsyada, R., Syaifuddin. (2016). Tingkat Pengetahuan Tentang Peraturan Pada Permainan Rugby Union di UKM Rugby Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro Tahun 2016. *Jurnal Lentera*, 15(2), 183-188.
- Barata, I., Nugraha, H., Ali M. (2020). Sosialisasi Model Permainan Untuk Pemanasan Pada Olahraga Rugby. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 110-112.
- Barata, I. (2020). Penerapan Permainan Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Rugby Pada Atlet Rugby Universitas Negeri Jakarta. *Journal UNJ*, 181-187.
- Barnaman, M.B., & Priambodo, A. (2020). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Rugby Di SMA Negeri Se-Kecamatan Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 145 – 149.
- Carmen, M.E., Colomer, David, B.Pyne., Mitch, Mooney, et al. (2020). Performance Analysis in Rugby Union: Critical Systematic Review. *Sport Medicine*, 6(4), 1-15. doi : 10.1186/s40789-019-0232-x.
- Dziedzic, C. E., & Higham, D. G. (2014). Performance Nutrition Guidelines For International Rugby Sevens Tournaments. In *International Journal of Sport Nutrition and Exercise Metabolism*. doi : 10.1123/ijsnem.2013-0172.
- Ghalda, A., Gifari, N., Nadiyah, N. (2019). Pengetahuan, Status Hidrasi, Porsen Lemak Tubuh, Kadar Hemoglobin, dan Kebugaran Atlet Senam. *Gorontalo Journal of Public Health*, 2(2), 1-7.
- Hardiman, D., Subarjah, H., Susilawati, D. (2019). Pengaruh Modifikasi Bola Rugby Terhadap Motivasi dalam Permainan Olahraga Rugby. *Jurnal Sportive*, 4(1), 221-230.
- Hidayatullah, Z. Z. T. (2017). *Studi Komparasi Motivasi Atlet Mengikuti Olahraga Rugby Berdasarkan Gender*. [Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Kota Bandung].
- Hita, I.P.A.D., Kushartanti, B.M.W., Pranata, D., Widiyanto. (2021). Nutritional Status Of Bali Rugby Team Athletes Preparing For Pon Papua 2021. *Medikora*, 20(1), 65-72.
- Johnston, R. D., Gabbett, T. J., & Jenkins, D. G. (2014). Applied sport science of rugby league. *Sports Medicine*. doi : 10.1007/s40279 -014-0190-x.
- Junaidi & Apriyanto, T. (2018). Hubungan Kadar Hb dengan Kapasitas Aerobik Maksimal Pada Atlet Nasional Rugby Indonesia. *Prosiding Seminar FIK UNJ*, 3(1).
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.
- Maulana, G.F. dan Graha, A.S. (2019). Pengaruh Massase Dengan Terapi Panas Terhadap Pemulihan Gangguan Nyeri Otot Trapezius Pada Pemain Rugby. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Olahraga*, 18(1), 7-11. doi : 10.21831/medikora.v18i1.29190
- Meliana, N. (2020). *Motivasi Peserta Didik dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Rugby di SD Glompong Gunung Kidul Tahun Ajaran 2018/2019*. [Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta].
- Putri, F.E. & Wisnu, H. (2019). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Rugby Kelas X SMA Negeri Se-Kecamatan Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 381 – 385.
- Ross, A., Gill, N., & Cronin, J. (2015). The Match Demands Of International Rugby Sevens. *Journal of Sports Sciences*, 33(10), 1035-1041. doi : 10.1080/02640414.2014.979858
- Sanggap, A. Barat, I. & Apriyanto, T. (2019). Hubungan Antara Power Otot Lengan dan Koordinasi Mata Tangan dengan Akurasi Passing Rugby Universitas