

SURVEI MINAT SISWA TERHADAP PENDEKATAN PERMAINAN KUCING-KUCINGAN PADA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA DI KELAS VIII SMP NEGERI 30 SURABAYA

M. Alamul Huda*, Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan & Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

*m.alamul.19159@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan jasmani terdapat materi permainan sepakbola, Pendekatan permainan kucing-kucingan adalah upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sepakbola. Pendekatan permainan kucing-kucingan adalah permainan dengan skema pemain membentuk lingkaran atau bentuk lainnya dengan menempatkan satu atau dua pemain di tengahnya untuk bertugas merebut bola yang dimainkan oleh pemain yang membentuk lingkaran atau bentuk lainnya. Penelitian ini bertujuan memperoleh hasil besaran minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola. Penelitian ini memakai jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dengan menyebarkan angket langsung kepada responden dengan skala *likert*. Hasil penelitian menunjukkan minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya berkategori tinggi dengan nilai rata-rata 165,58 atau sebesar 77%. Besaran minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya dari jumlah yang mengisi angket sebanyak 277 siswa, yang tergolong minat sangat tinggi sebanyak 119 siswa atau sebesar 43%, yang tergolong minat tinggi berjumlah 135 siswa atau sebesar 48%, yang tergolong minat sedang berjumlah 22 siswa atau dengan persentase 7,9%, dan siswa yang tergolong minat rendah berjumlah 1 siswa atau sebesar 0,4%, sedangkan siswa yang tergolong minat sangat rendah tidak ada. Apabila diperinci sesuai dimensi yang mempengaruhinya adalah : 1) Dimensi dorongan dari dalam (internal) masuk dalam kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata 51,31 atau sebesar 79%. 2) Dimensi motif sosial masuk dalam kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata 46,08 atau sebesar 77%. 3) Dimensi emosional masuk dalam kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata 68,19 sebesar 76%.

Kata Kunci: pendidikan jasmani; minat belajar; permainan kucing-kucingan

Abstract

Physical education contains football game material, the cat-and-cat game approach is an effort to increase students' learning interest in football learning. The cat-and-cat game approach is a game with a scheme of players forming a circle or other shape by placing one or two players in the middle to be in charge of grabbing the ball played by players who form a circle or other shape. This study aims to obtain the results of the magnitude of student interest in the cat-and-cat game approach to football learning. This study used a type of quantitative descriptive research. Data collection by distributing questionnaires directly to respondents with *Likert* scale. The results showed students' interest in the cat-and-cat game approach to football learning in grade VIII SMP Negeri 30 Surabaya in the high category with an average score of 165.58 or 77%. The amount of student interest in the cat-and-cat game approach to football learning in grade VIII SMP Negeri 30 Surabaya from the number who filled out the questionnaire was 277 students, which was classified as very high interest as many as 119 students or 43%, which was classified as high interest amounted to 135 students or 48%, which was classified as medium interest amounted to 22 students or with a percentage of 7.9%, and students classified as low interest amounted to 1 student or 0.4%, while students classified as very low interest did not exist. When broken down according to the dimensions that affect it are: 1) The dimension of encouragement from within (internal) is included in the high category with an average value of 51.31 or 79%. 2) The social motive dimension is included in the high category with an average score of 46.08 or 77%. 3) The emotional dimension is included in the high category with an average score of 68.19 or 76%.

Keywords: physical education; interest in learning; cat-and-cat games

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas fisik di mana orang bermain dan berjuang, terkadang melawan alam, atau melawan orang lain. Olahraga di Indonesia telah dianggap sebagai cara untuk menumbuhkan rasa saling menghormati, pemahaman, dan solidaritas tanpa mengorbankan diri sendiri. Kegiatan olahraga wajib dimainkan dengan semangat dan jiwa sportif karena kegiatan ini meliputi gaya perlombaan dan pertandingan (Prima, 2021). Pada kegiatan olahraga mendorong manusia saling berinteraksi dalam kegembiraan (Danby et al., 2019). Maka dari itu olahraga dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dengan nama pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah komponen penting dari kurikulum pendidikan nasional karena mempromosikan gaya hidup sehat, aktivitas fisik, dan pertumbuhan dan perkembangan pikiran, tubuh, sosial, dan sistem emosional. Pendidikan jasmani adalah kegiatan belajar yang melibatkan gerakan dalam upaya meningkatkan perilaku siswa dalam kaitannya dengan kesejahteraan fisik, emosional, intelektual, sosial, dan moral (Buchanan, 2014). Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang mencakup informasi tentang cara bergerak secara fisik dalam olahraga dan aspek kesehatan yang mempengaruhinya, serta perilaku yang diperlukan untuk itu dan menjaga kesehatan secara keseluruhan (Ana, 2019). Seluruh tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA, dan beberapa perguruan tinggi diberikan pendidikan jasmani agar setiap individu dapat tumbuh dan berkembang secara baik. Menurut sudut pandang tersebut, pendidikan jasmani merupakan metode pendidikan yang menggunakan kegiatan fisik untuk memajukan tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan secara menyeluruh, bahwa pendidikan jasmani bertujuan meningkatkan kekuatan fisik, *control neuro-muscular, organic*, kekuatan intelektual, dan kecerdasan emosi. (Bastian, 2020). Selain itu dalam pendidikan jasmani mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Widyastuti et al., 2022). Tujuan pendidikan jasmani menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2020) dijelaskan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani ialah sebagai berikut : 1) Kemampuan meningkatkan manajemen diri dalam upaya mencapai dan mempertahankan kebugaran fisik dan gaya hidup sehat melalui aktivitas fisik dan olahraga yang dipilih dengan cermat. 2) Untuk meningkatkan pertumbuhan fisik dan penguasaan mental baik. 3) Meningkatkan kecakapan dan kemampuan gerak dasar. 4) Memiliki moralitas yang kuat melalui penghayatan prinsip-prinsip yang diajarkan

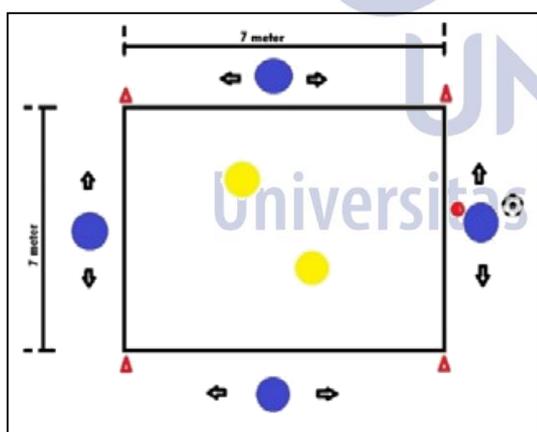
pendidikan olahraga, pendidikan kesehatan, serta pendidikan jasmani. 5) Mengembangkan sifat kejujuran, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, keyakinan diri, serta karakter demokratis. 6) Meningkatkan kemampuan diri dalam menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. 7) Paham terkait nilai dari kegiatan fisik dan olahraga di lingkungan yang sehat sebagai pengetahuan untuk mencapai perkembangan fisik yang ideal, gaya hidup yang bugar, pengembangan keterampilan, dan pandangan yang baik. Selain itu, pendidikan jasmani sering digambarkan sebagai proses mengajar siswa dengan tujuan mengembangkan kemampuan gerakan siswa melalui aktivitas fisik seperti olahraga dan permainan.

Permainan sepakbola merupakan olahraga tim yang dimainkan oleh dua tim dengan memakai bola kulit, setiap tim masing-masing memiliki sebelas pemain, salah satunya berperan sebagai kiper (Ribeiro et al., 2017). Permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan semua anggota tubuh kecuali lengan, yang boleh menggunakan lengan hanyalah penjaga gawang. Sepakbola adalah permainan beregu yang terdiri dari sebelas pemain (Nugroho et al., 2018). Permainan ini membutuhkan kerja sama tim untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Pendapat lain menjelaskan sepak bola adalah permainan tim yang mana setiap tim beranggotakan 11 pemain termasuk kiper (Susilawati, 2022). Sepakbola hampir semuanya dimainkan dengan memakai tungkai kecuali kiper yang diperbolehkan memakai lengannya di daerah kotak pinaltinya sendiri. Mencetak gol ke gawang lawan tentunya diperlukan strategi menyerang yang mana meliputi beberapa keterampilan dasar. Permainan sepakbola memiliki beberapa keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh pemain, antara lain menendang, menghentikan, menyundul, menggiring/merebut bola, lemparan ke dalam, dan menjaga gawang/kiper (Irawan et al., 2022).

Pembelajaran sepakbola di sekolah-sekolah hampir mempunyai permasalahan yang hampir sama yaitu kurangnya antusias siswa dalam menerima materi, maksudnya ialah siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung ingin langsung bermain bebas dan beberapa juga ada siswa yang memberikan alasan tidak menyukai pendidikan jasmani. Inovasi dalam pembelajaran sepakbola sangat diperlukan karena inovasi merupakan proses perubahan yang disengaja, baru, khusus untuk meraih suatu tujuan. Inovasi yang dimaksud ialah sistem pembelajaran yang perlu diperbarui apalagi sudah tidak dapat digunakan lagi atau diperbaiki apabila dirasa tidak efektif lagi. Seperti halnya apabila proses pembelajaran sudah dirasa kurang efektif maka harus ada inovasi pembelajaran berupa model, metode, atau pendekatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi di sekolah tersebut bahwa siswa khususnya kelas VIII masih belum menunjukkan minat terhadap pembelajaran sepakbola. Kondisi tersebut dipengaruhi beberapa alasan seperti siswa yang takut dengan sinar matahari, tidak pernah bermain sepakbola sebelumnya, atau bahkan tidak ingin berkeringat. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi sepakbola kurang maksimal. Upaya dalam menangani masalah ini adalah dengan melaksanakan pendekatan permainan kucing-kucingan. Pendekatan permainan kucing-kucingan adalah bentuk permainan dengan skema pemain membentuk lingkaran atau bentuk lainnya dengan menempatkan satu atau dua pemain di tengahnya untuk bertugas merebut bola yang dimainkan oleh pemain yang membentuk lingkaran atau bentuk lainnya tersebut.

Permainan kucing-kucingan adalah bentuk pendekatan permainan dengan skema beberapa orang yang membentuk lingkaran atau bentuk lain dan memposisikan satu hingga dua orang di tengah lingkaran. Pendekatan permainan kucing-kucingan ini hampir memasukkan seluruh aspek permainan sepakbola kecuali *shooting* seperti aspek kompetitif, bagaimana cara saat *ball possession*, membuka ruang, saat menguasai bola, menjaga lawan dengan ketat, dan merebut bola (Sugiyanto *et al.*, 2019). Cara bermainnya ialah bagi pemain yang berposisi di sekitar keliling lingkaran wajib berupaya mempertahankan penguasaan bola dengan cara mengoper atau mengumpangkan bola ke sesama pemain yang ada di sekeliling lingkaran. Sedangkan, pemain yang berposisi di dalam lingkaran wajib berupaya menjangkau dan merebut bola (Istighfar, 2020).



Gambar 1. Skema Permainan Kucing-Kucingan (Istighfar, 2020)

Pendekatan permainan kucing-kucingan ini pernah diterapkan pada penelitian Benny Widya Priadana, dkk, pada tahun 2018 yang berjudul upaya peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* dalam

sepakbola menggunakan permainan kucing-kucingan. Berdasarkan temuan analisis yang dilakukan, telah ditetapkan bahwa pendekatan permainan ini mampu mempengaruhi hasil pembelajaran *passing* dan *control* siswa kelas V di SDN Mori 1, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Bojonegoro. Ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siklus pertama 71,59 meningkat menjadi 83,84 di siklus kedua. Sedangkan dari hasil belajar pada siklus pertama jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 35,5%. Siklus kedua jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 26 atau dengan persentase 83,9%.

Penjelasan uraian di atas menyimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan memakai pendekatan permainan kucing-kucingan mampu menaikkan hasil belajar *passing* pada pembelajaran materi sepakbola. Namun belum diketahui berapa besar minat belajar siswa terhadap permainan kucing-kucingan.

METODE

Penelitian ini memakai jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mencoba menjelaskan atau mendefinisikan suatu gejala peristiwa yang terjadi sekarang (Pietkiewicz *et al.*, 2014). Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan gejala, fakta, atau kejadian secara sistematis dan akurat (Afrianingsih *et al.*, 2019). Gejala atau fenomena di atas dimaksudkan menggambarkan minat para siswa terhadap permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola.

Subjek penelitian ini menggunakan seluruh populasi. Populasi yang dipakai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya yang berjumlah 299 siswa dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 1. Jumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya

No	Kelas	Jumlah
1.	8A	31
2.	8B	32
3.	8C	30
4.	8D	28
5.	8E	29
6.	8F	28
7.	8G	30
8.	8H	30
9.	8I	30
10.	8J	31
Total		299

Pada penelitian ini memakai kriteria Inklusi dan eksklusi agar penelitian ini memiliki batasan. Kriteria Inklusi, adalah subjek penelitian dari suatu populasi yang memiliki karakteristik umum dapat terjangkau untuk

diteliti (Pratama, 2013). Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah : 1) Bersedia untuk menjadi responden, 2) Siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya, 3) Sehat jasmani dan rohani, 4) Hadir saat jam pelajaran pendidikan jasmani. Kriteria eksklusi, adalah subjek penelitian yang tidak dapat dimasukkan atau tidak layak untuk diteliti (Pratama, 2013). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah : 1) Tidak hadir mengikuti jam pelajaran pendidikan jasmani, 2) Tidak dalam keadaan sehat jasmani dan rohani.

Pengumpulan data dalam penelitian ini memakai teknik dengan menyebarkan angket secara langsung kepada responden dengan skala *likert*. Jika skor atau nilai yang didapatkan semakin tinggi maka akan semakin tinggi juga minat siswa terhadap permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola. *Check list* dan *rating scale* digunakan dalam angket ini. *Check list* merupakan tanda centang (✓) yang digunakan responden dalam memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan. Sedangkan *rating scale* merupakan suatu indikator pertanyaan yang menyertakan kolom-kolom untuk menunjukkan tingkatan-tingkatan. Dari setiap jawaban akan diberikan nilai.

Teknik analisis pada penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan menggunakan atau bantuan aplikasi SPSS 25. Adapun yang dicari adalah nilai mean, standar deviasi, dan pengkategorian persentase besaran minat.

Tabel 2. Kategori Minat Siswa

No	Persentase	Kategori
1.	$80 < NA \leq 100$	Sangat Tinggi
2.	$60 < NA \leq 80$	Tinggi
3.	$40 < NA \leq 60$	Sedang
4.	$20 < NA \leq 40$	Rendah
5.	$0 \leq NA \leq 20$	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini berfokus pada pengungkapan atau pendeskripsian hasil penelitian dengan menganalisis hasil minat siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya terhadap permainan kucing-kucingan. Data penelitian ini didapatkan dari angket yang telah dibagi ke 277 responden. Pembahasan hasil analisis ini menggunakan SPSS tipe 25. Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa pernyataan minat siswa kelas VIII menunjukkan skor 45867 dengan skor terendah (*minimum*) 66, skor tertinggi (*maximum*) 215, skor *mean* atau nilai rata-rata 165,58 dan *standard deviation* dengan 26,820. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 3. Minat Siswa Terhadap Permainan Pendekatan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya

Statistik	Nilai	Persentase	Kategori
N	277	-	-
Mean	165,58	77%	Tinggi
Std. Deviation	26,820	-	-
Minimum	66	30%	Rendah
Maximum	215	100%	Sangat Tinggi

Selanjutnya untuk pengkategorian minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya dengan kategori siswa yang memiliki minat sangat tinggi berjumlah 119 siswa dengan persentase 43%, siswa dengan kategori minat tinggi berjumlah 135 siswa dengan persentase 48,7%, siswa dengan kategori minat sedang berjumlah 22 siswa dengan persentase 7,9%, dan siswa dengan kategori minat rendah berjumlah 1 dengan persentase 0,4%. Sedangkan siswa dengan kategori sangat rendah tidak ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Persentase Minat Terhadap Pendekatan Permainan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya

Kelas	Interval	Kategori	F	Persentase
VIII	$80 < NA \leq 100$	Sangat Tinggi	119	43%
	$60 < NA \leq 80$	Tinggi	135	48%
	$40 < NA \leq 60$	Sedang	22	7,9%
	$20 < NA \leq 40$	Rendah	1	0,4%
	$0 \leq NA \leq 20$	Sangat rendah	0	0%

Apabila dalam bentuk gambar histogram, maka minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Minat Siswa

Survei Minat Siswa terhadap Pendekatan Permainan Kucing-Kucingan Pada Pembelajaran Sepakbola Di Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya

Lebih terperinci lagi untuk hasil minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya dilihat dari dimensi atau faktor yang mempengaruhinya ialah dorongan dari dalam (internal), hasil penelitian mengemukakan bahwa pernyataan minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi dorongan dari dalam (internal) menunjukkan skor terendah (*minimum*) 21, skor tertinggi (*maximum*) 65, skor *mean* atau nilai rata-rata 51,31 dan *standard deviation* dengan 8,573. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Minat Siswa Terhadap Pendekatan Pendekatan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk Dimensi Internal

Statistik	Nilai	Persentase	kategori
N	277	-	-
Mean	51,31	79%	Tinggi
Std. Deviation	8,573	-	-
Minimum	21	32	Rendah
Maximum	65	100%	Sangat Tinggi

Pengkategorian minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi dorongan dari dalam (internal) dengan kategori siswa yang memiliki minat sangat tinggi berjumlah 134 siswa dengan persentase 48,4%, siswa dengan kategori minat tinggi berjumlah 122 siswa dengan persentase 44%, siswa dengan kategori minat sedang berjumlah 20 siswa dengan persentase 7,2%, dan siswa dengan kategori minat rendah berjumlah 1 dengan persentase 0,4%. Sedangkan siswa dengan kategori sangat rendah tidak ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Persentase Minat Terhadap Pendekatan Permainan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya Dimensi Internal

Kelas	Interval	Kategori	F	Persentase
VIII	$80 < NA \leq 100$	Sangat Tinggi	134	48,4%
	$60 < NA \leq 80$	Tinggi	122	44%
	$40 < NA \leq 60$	Sedang	20	7,2%
	$20 < NA \leq 40$	Rendah	1	0,4%
	$0 \leq NA \leq 20$	Sangat rendah	0	0%

Apabila dalam bentuk gambar histogram, maka minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi dorongan dari dalam (internal) adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Minat Siswa Terhadap Pendekatan Permainan Kucing-Kucingan untuk Dimensi Internal

Selanjutnya yang kedua ialah motif sosial, hasil penelitian mengemukakan bahwa pernyataan minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi motif sosial menunjukkan skor terendah (*minimum*) 22, skor tertinggi (*maximum*) 60, skor *mean* atau nilai rata-rata 46,08 dan *standard deviation* dengan 7,624. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Minat Siswa Terhadap Pendekatan Pendekatan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk Dimensi Motif Sosial

Statistik	Nilai	Persentase	Kategori
N	277	-	-
Mean	46,08	77%	Tinggi
Std. Deviation	7,624	-	-
Minimum	22	37%	Rendah
Maximum	60	100%	Sangat Tinggi

Pengkategorian minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi motif sosial dengan kategori siswa yang memiliki minat sangat tinggi berjumlah 104 siswa dengan persentase 37,5%, siswa dengan kategori minat tinggi berjumlah 137 siswa dengan persentase 49,5%, siswa dengan kategori minat sedang berjumlah 36 siswa dengan persentase 13%, dan siswa dengan kategori minat rendah dan kategori sangat rendah tidak ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di 8 bawah ini.

Tabel 8. Persentase Minat Terhadap Pendekatan Permainan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya Dimensi Motif Sosial

Kelas	Interval	Kategori	F	Persentase
VIII	80 < NA ≤ 100	Sangat Tinggi	104	37,5%
	60 < NA ≤ 80	Tinggi	137	49,5%
	40 < NA ≤ 60	Sedang	13	13%
	20 < NA ≤ 40	Rendah	0	0%
	0 ≤ NA ≤ 20	Sangat rendah	0	0%

Apabila dalam bentuk gambar histogram, maka minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi motif sosial adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Minat Siswa Terhadap Permainan Kucing-Kucingan untuk Dimensi Motif Sosial

Selanjutnya yang ketiga ialah emosional, hasil penelitian mengemukakan bahwa pernyataan minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi emosional menunjukkan skor terendah (minimum) 23, skor tertinggi (maximum) 90, skor mean atau nilai rata-rata 68,19 dan standar deviasi dengan 11,953. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Minat Siswa Terhadap Permainan Pendekatan Kucing-Kucingan untuk Dimensi Emosional

Statistik	Nilai	Persentase	Kategori
N	277	-	-
Mean	68,19	76%	Tinggi
Std. Deviation	11,953	-	-

Statistik	Nilai	Persentase	Kategori
Minimum	23	25%	Rendah
Maximum	90	100%	Sangat Tinggi

Pengkategorian minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi emosional dengan kategori siswa yang memiliki minat sangat tinggi berjumlah 110 siswa dengan persentase 39,7%, siswa dengan kategori minat tinggi berjumlah 130 siswa dengan persentase 46,9%, siswa dengan kategori minat sedang berjumlah 36 siswa dengan persentase 13%, dan siswa dengan kategori minat rendah berjumlah 1 dengan persentase 0,4%. Sedangkan siswa dengan kategori sangat rendah tidak ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini.

Tabel 10 Persentase Minat Terhadap Pendekatan Permainan Kucing-Kucingan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya Dimensi Emosional

Kelas	Interval	Kategori	F	Persentase
VIII	80 < NA ≤ 100	Sangat Tinggi	110	39,7%
	60 < NA ≤ 80	Tinggi	130	46,9%
	40 < NA ≤ 60	Sedang	13	13%
	20 < NA ≤ 40	Rendah	1	0,4%
	0 ≤ NA ≤ 20	Sangat rendah	0	0%

Apabila dalam bentuk gambar histogram, maka minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk dimensi emosional adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Minat Siswa Terhadap Permainan Kucing-Kucingan untuk Dimensi Emosional

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya. Dorongan dari dalam, motif sosial, dan emosional adalah semua faktor yang mempengaruhi minat siswa. Besaran minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya ditunjukkan ke dalam 4 kategori :

Pertama minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk kategori sangat tinggi berjumlah 119 siswa atau dengan persentase 43%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti : 1) Siswa sangat senang dan antusias dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis permainan. 2) Pendekatan permainan kucing-kucingan mudah untuk dilakukan.

Kedua Minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk kategori tinggi sebanyak 135 siswa atau sebesar 48%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti : 1) Siswa sangat tertarik dan antusias untuk melakukan permainan kucing-kucingan karena menurut mereka permainan kucing-kucingan adalah permainan yang menyenangkan. 2) Siswa dalam melakukan permainan kucing-kucingan memahami cara bermain yang benar. 3) Siswa sering melakukan permainan kucing-kucingan. 4) Siswa sangat tertarik dan antusias untuk melakukan permainan kucing-kucingan karena merasa tertantang untuk mencoba hal baru. 5) Siswa memiliki rasa keinginan untuk mendapatkan nilai yang bagus.

Ketiga Minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk kategori sedang sebanyak 22 siswa atau sebesar 7,9%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti : 1) Masih adanya beberapa siswa yang belum pernah melakukan permainan kucing-kucingan. 2) Siswa menganggap sulit karena siswa kurang begitu memahami cara bermain dan aturan permainan kucing-kucingan. 3) Siswa yang kurang tertarik dengan permainan kucing-kucingan karena menurut mereka permainan kucing-kucingan adalah permainan yang melelahkan dan membuat berkeringat.

Keempat Minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya untuk kategori rendah sebanyak 1 siswa atau sebesar 0,4%. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti : 1) Siswa tidak tertarik untuk memainkan pendekatan permainan kucing-kucingan karena menganggap

permainan kucing-kucingan tidak menyenangkan. 2) Siswa lebih memilih permainan yang lain dari pada permainan kucing-kucingan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat diketahui minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya tergolong dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendekatan permainan kucing-kucingan cocok diberikan pada pembelajaran sepakbola karena pendekatan permainan kucing-kucingan ini hampir memasukkan seluruh aspek permainan sepakbola kecuali *shooting* seperti aspek kompetitif, bagaimana cara saat *ball possession*, membuka ruang, saat menguasai bola, menjaga lawan dengan ketat, dan merebut bola (Sugiyanto *et al.*, 2019). Pendekatan permainan kucing-kucingan juga membuat siswa lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sepakbola karena pembelajaran tidak lagi monoton setelah diberikan pendekatan permainan.

PENUTUP

Simpulan

Minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya masuk dalam kategori tinggi saat melakukan permainan kucing-kucingan dengan nilai rata-rata 165,58 atau sebesar 77%. Besaran minat siswa terhadap pendekatan permainan kucing-kucingan pada pembelajaran sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya dari jumlah yang mengisi angket sebanyak 277 siswa, yang tergolong minat sangat tinggi sebanyak 119 siswa atau sebesar 43%, yang tergolong minat tinggi berjumlah 135 siswa atau sebesar 48%, yang tergolong minat sedang berjumlah 22 siswa atau dengan persentase 7,9%, dan siswa yang tergolong minat rendah berjumlah 1 siswa atau sebesar 0,4%, sedangkan siswa yang tergolong minat sangat rendah tidak ada.

Saran

Hasil temuan berdasarkan penelitian di atas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi pembaca diharapkan bisa sebagai referensi dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi guru diharapkan faham berbagai faktor yang mempengaruhi minat siswa, menjadi bahan masukan untuk bisa lebih baik lagi dalam mengelolah kelas saat pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Bagi peneliti yang mau melaksanakan penelitian dengan topik yang sama hendaknya melakukan penelitian dengan populasi yang lebih banyak dan sampel yang berbeda, sehingga minat siswa dalam permainan kucing-kucingan bisa teridentifikasi lebih luas dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriangsih, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini. *Online*, 5(2), 2581–0413.
- Bastian. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Materi Senam Lantai Melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw pada Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 67 Model Parepare. *Jurnal Pendidikan Bum* (2020), 5(3), 248–253.
- Danby, P., Dashper, K., & Finkel, R. (2019). Multispecies Leisure: Human-Animal Interactions In Leisure Landscapes. *Leisure Studies*, 38(3), 291–302.
<https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1628802>
- Irawan, Y. F., Setiaji, I., & Azman, W. K. (2022). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Pada Ekstrakurikuler Sepakbola Di Mts Ma'arif Sempor. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 15694–15700.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4872%0ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4872/4147>
- Istighfar, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Passing Bola Melalui Latihan Kucing – Kucingan Pada Ekstrakurikuler Futsal Di Madrasah *Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020 | 56 Journal Stand : Sports And Development Diharapan. 1*, 56–62.
- Lu, C., & Buchanan, A. (2014). Developing Students' Emotional Well-Being In Physical Education. *Journal Of Physical Education, Recreation & Dance*, 85(4), 28–33.
<https://doi.org/10.1080/07303084.2014.884433>
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 47.
- Nugroho, A., Aditya, R., & Utara, S. (2018). *Melalui Pendekatan Taktis Pada Peserta Didik Kelas X. 6*, 21–28.
- Pietkiewicz, I., Smith, J. A., Pietkiewicz, I., & Smith, J. A. (2014). A Practical Guide To Using Interpretative Phenomenological Analysis In Qualitative Research Psychology. *Czasopismo Psychologiczne Psychological Journal*, 20(1), 7–14. <https://doi.org/10.14691/Cppj.20.1.7>
- Pratama, V. N. D. (2013). Perilaku Remaja Pengguna Minuman Keras Di Desa Jatigono Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang. *Jurnal Promkes, Departemen Promosi Kesehatan Dan Ilmu, Fkm Universitas Airlangga*, 1(2), 145–152. <https://www.e-jurnal.com/2014/11/perilaku-remaja-pengguna-minuman-keras.html>
- Prima, P., & Kartiko, D. C. (2021). Survei Kondisi Fisik Atlet Pada Berbagai Cabang Olahraga. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 161–170.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Ribeiro, J., Silva, P., Duarte, R., Davids, K., & Garganta, J. (2017). Team Sports Performance Analysed Through The Lens Of Social Network Theory: Implications For Research And Practice. *Sports Medicine*, 47(9), 1689–1696. <https://doi.org/10.1007/s40279-017-0695-1>
- S, N., & Ana. (2019). Pengaruh Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Budi Pekerti. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sugiyanto, S., Ilahi, B. R., & Defliyanto, D. (2019). Implementasi Metode Rondo Untuk Meningkatkan Teknik Passing Mahasiswa Pada Mata Kuliah Futsal Penjas Prodi Penjas Fkip Unib. *Kinestetik*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.33369/jk.v3i1.8767>
- Susilawati, I. (2022). Pengaruh Latihan Passing And Support In Square Terhadap Keterampilan Melakukan Passing Pada Permainan Sepak Bola Di Club Mesanggok Fc Lombok Barat. *Scientific Of Mandalika*, 3(1), 142–149.
- Widyastuti, W., ... H. P.-J. Of P., & 2022, Undefined. (2022). The Traditional Game Of Kuntulan Review From The Cognitive, Affective And Psychomotor Aspects In The Physical Education Learning. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 11(1), 36–42. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/55986>