

**MINAT SISWA KELAS XI TERHADAP PERMAINAN SEPAK TAKRAW
DI SMK PEPAJAKAN RIAU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Starta Satu (SI)
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Islam Riau*



Disusun Oleh :

Heri Yanto
166610064

Dosen Pembimbing :

MERLINA SARI, S.Pd., M.Pd.
NIDN.1021098603

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2021

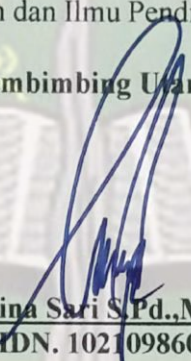
PENGESAHAN SKRIPSI

**Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK
Perpajakan Raiu**

Dipersiapkan Oleh


Nama : Heri Yanto
NPM : 166610064
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rohani
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing Utama


Merlina Sari S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1021098603

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi


Leni Apriani S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1005048901

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Wakil Dekan I



Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed.
NIDN. 1005068201

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Heri Yanto
NPM : 166610064
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rohani
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepak Takraw
di SMK Perpajakan Riau 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Merlina Sari S.Pd.,M.Pd.

NIDN. 1021098603

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau**

Leni Apriani S.Pd.,M.Pd

NIDN. 1005048901

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini:

Nama : Heri Yanto

NPM : 166610064

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rohani

Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Telah selesai menyusun skripsi dengan judul :

**“Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK
Perpajakan Raiu 2021”**

Dengan surat ketereangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagai mana perlunya.

Di Setujui Oleh:

Pembimbing


Merlina Sari S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1021098603

ABSTRAK

Heri Yanto, 2021. Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK Perpajakan Riau 2021.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas XI terhadap permainan sepak takraw di SMK Perpajakan Riau. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.A Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), XI.A Perbankan dan Keuangan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Perpajakan Riau yang berjumlah 117 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah menghitung kategori nilai minat siswa terhadap permainan sepak takraw. Berdasarkan analisis data penulis kepada siswa-siswa kelas XI.A Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), XI.A Perbankan dan Keuangan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Perpajakan Riau ialah 65,6% tergolong dalam kategori “cukup baik”.

Kata Kunci: minat, sepak takraw, pendidikan jasmani

ABSTRACT

Heri Yanto, 2021. Class XI Students' Interest in Sepak Takraw at Raiu Tax Vocational School 2021.

The purpose of this study was to find out how much interest in class XI students in the game sepak takraw at the Raiu Taxation Vocational School. This type of research is descriptive quantitative. The population and samples in this study were students of class XI.A Accounting and Institutional Finance (AIF), XI.A Computer and Network Engineering (CNE), XI.A Micro Banking and Finance (MBF) and XI.A Automated and Office Governance (AOG). at the Raiu Taxation Vocational School, which amounted to 117 students. The research instrument used in this study was a questionnaire. The data analysis technique used is to calculate the category of student interest in the game of sepak takraw. Based on the author's data analysis to the students of class XI.A Accounting and Institutional Finance (AIF), XI.A Computer and Network Engineering (CNE), XI.A Micro Banking and Finance (MBF) and XI.A Automated and Office Governance (AOG) in the Raiu Taxation Vocational School is 65.6% belonging to the "good enough" category.

Keywords: interest, sepak takraw, physical education

SURAST PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heri Yanto
NPM : 166610064
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rohani
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK Perpajakan Raiu 2021

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya sendiri dan di bombing oleh dosen yang telah di tunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika di temukan isi skripsi yang merupakan duplikat dari orang lai, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, September 2021



Heri Yanto
166610064



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GANJIL TA 2021/2022

NPM : 166610064
 Nama Mahasiswa : HERI YANTO
 Dosen Pembimbing : 1. MERLINA SARI S.Pd., M.Pd. 2.
 Program Studi : PENDIDIKAN OLAH RAGA (PENJASKESREK)
 Judul Tugas Akhir : MINAT SISWA KELAS XI TERHADAP PERMAINAN SEPAK TAKRAW DI SMK PERPAJAKAN RIAU
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : THE INTEREST OF CLASS XI STUDENTS IN THE GAME OF FOOTBALL AT TAKRAW VOCATIONAL SCHOOL OF RIAU
 Lembar Ke :

No	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	27 November 2019	Judul Penelitian	Acc Judul Penelitian	
2	28 Februari 2020	Penetapan nama pembimbing	Acc pembimbing	
3	10 April 2020	Bab I, Bab II dan Bab III	Perbaiki latar belakang dan tambah teori.	
4	25 April 2020	Bab I, Bab II dan Bab III	Perbaiki indikator kisi-kisi angket.	
5	28 April 2020	Acc di seminarkan	Membuat power poin	
6	8 Juli 2020	Ujian Proposal	Direvisi	
7	28 Juli 2020	Revisi	Perbaikan judul, ganti instansi sekolah, perbaiki instrumen penelitian, skala pengukuran penelitian ubah menjadi 4 skala, perbaiki daftar pustaka.	
8	20 Agustus 2021	Bab IV dan Bab V	Validasi angket dan uji uji coba instrumen penelitian	
9	14 September	Bab IV dan Bab V	Tambah grafik histogram dan power point	
10	14 September	Skripsi Lengkap	Acc skripsi untuk diuji	

Pekanbaru, September 2021
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



MTY2NJEWMDYO

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed.
 NIDN. 1005068201

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembalimelalui SIKAD

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul. **Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK Perpajakan Raiu.**

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi, yaitu :

1. Merlina Sari, M.Pd selaku Pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Leni Apriani, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Dosen penguji yang telah banyak memberi masukan-masukan terhadap penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan pengajaran berbagai disiplin ilmu kepada peneliti selama peneliti belajar di Universitas Islam Riau.

6. Kepada seluruh pihak SMK Perpajakan Riau yang sangat membantu penulis dalam proses pengambilan data skripsi ini.
7. Teristimewa buat keluarga tercinta yang telah banyak berkorban baik meteral maupun moril yang tak mungkin terbalas sehingga dapat menyelesaikan proposal ini. Khususnya untuk Ayahanda Tercinta Ramli dan tentunya Junaida serta kakak, abang dan adik yang telah memberikan semangat untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan khususnya Angkatan 16 Kelas A Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, sahabat, kerabat, teman dekat dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun, apabila masih terdapat kekurangan dan kelemahan baik dari segi penyusunan maupun dari segi isinya, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Pekanbaru, September 2021

Heri Yanto

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN SKRIPSI	i
SURAT PERSETUJUAN	ii
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Landasan Teori	5
1. Hakikat Minat	5
2. Hakikat Permainan Sepaktakraw	12
B. Kerangka berpikir	13
C. Pertanyaan Penelitian	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15

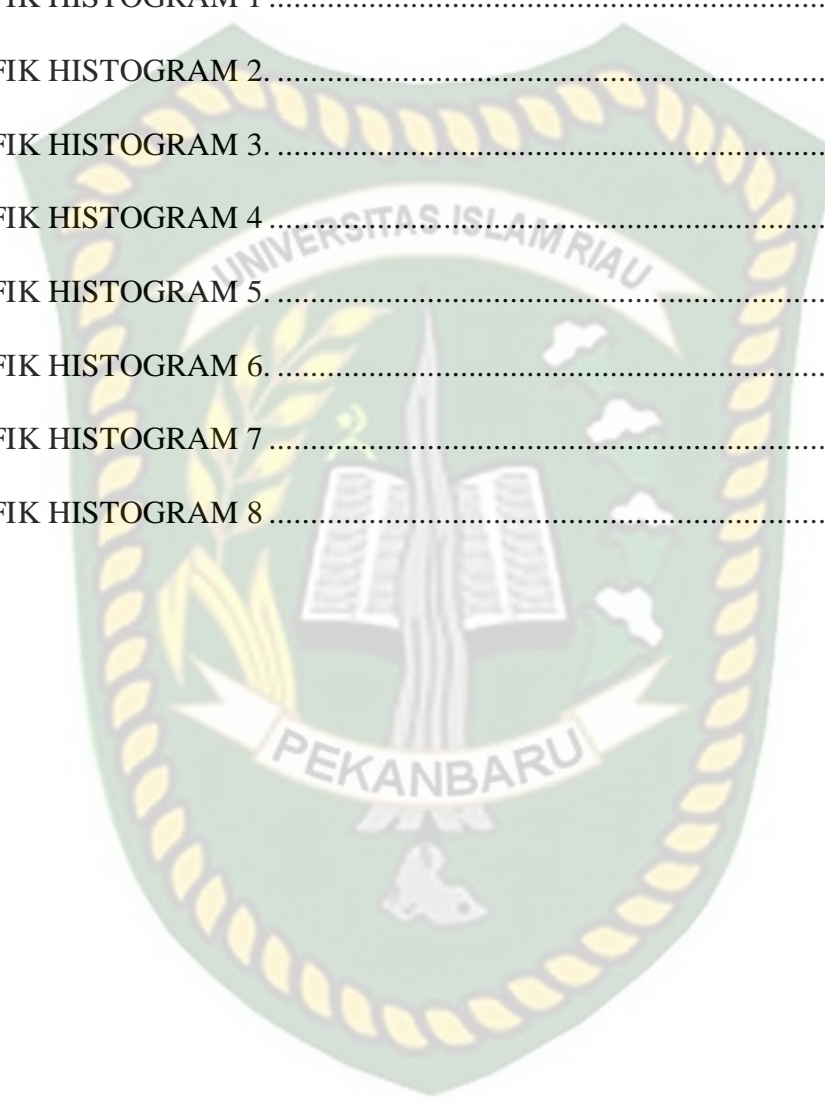
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Populasi dan Sampel.....	16
1. Populasi.....	16
2. Sample.....	16
C. Definisi Operasional.....	16
D. Uji Coba Validasi Instrumen Penelitian.....	17
1. Uji Validitas.....	17
2. Uji Reabilitas Instrumen Penelitian.....	17
E. Instrumen Penelitian.....	18
1. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	18
2. Tekni Pengumpulan Data.....	20
F. Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	22
A. Deskripsi Data.....	22
1. Hasil Penyebaran Instrumen.....	23
B. Analisis Data.....	31
1. Kemampuan.....	32
2. Perangai.....	33
3. Struktur Fisik.....	35
4. Guru.....	36
5. Fasilitas.....	37
6. Orang Tua.....	38
7. Teman Sebaya.....	40
8. Kebiasaanatau Adat.....	41
C. Pembahasan.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 1	16
TABEL 2	17
TABEL 3	18
TABEL 4	19
TABEL 5	21
TABEL 6	23
TABEL 7	24
TABEL 8	25
TABEL 9	26
TABEL 10	28
TABEL 11	28
TABEL 12	29
TABEL 13	30
TABEL 14	32
TABEL 15	33
TABEL 16	35
TABEL 17	36
TABEL 18	37
TABEL 19	38
TABEL 20	40
TABEL 21	41
TABEL 22	43

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
GRAFIK HISTOGRAM 1	33
GRAFIK HISTOGRAM 2.....	34
GRAFIK HISTOGRAM 3.....	36
GRAFIK HISTOGRAM 4.....	37
GRAFIK HISTOGRAM 5.....	38
GRAFIK HISTOGRAM 6.....	40
GRAFIK HISTOGRAM 7.....	41
GRAFIK HISTOGRAM 8.....	42



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional pasal 18 ayat 2 menyatakan bahwa: “Olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler”. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Seperti yang dikatakan Husdarta dalam Purwaningsih dan Wibowo, (2014:686) “Penjas adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan individu baik fisik, mental dan emosional”. Olahraga di sekolah dipandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan. Olahraga sebagai pendidikan atau dengan istilah pendidikan jasmani

merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tahun 2013 salah satu ruang lingkup yang ada di dalamnya adalah permainan dan olahraga, yang meliputi permainan besar dan permainan kecil. Sepaktakraw termasuk permainan besar yang sudah diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Namun sayangnya permainan sepaktakraw masih sedikit peminatnya hal ini dikarenakan permainan sepaktakraw mulai dari sepak mula atau servis untuk menguasainya seseorang harus belajar sejak dini karena pembelajaran sepak mula harus dilakukan secara bertahap mulai dari gerakan yang sederhana menuju gerakan yang sulit, begitu juga dengan passing, dan smas. Hal ini lah yang membuat sedikitnya siswa meminati permainan sepaktakraw ini.

Menurut Slameto dalam Sutriadi, (2019:2) “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang”. Jadi berdasarkan teori tersebut minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas belajar Pendidikan Jasmani sehingga anak-anak mau melakukan aktivitas belajar Pendidikan Jasmani dengan kemauan sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMK Perpajakan Riau, pembelajaran permainan sepaktakraw dipandang kurang digemari oleh siswa

kelas XI hal ini terlihat dari kurangnya semangat dan keaktifan siswa dalam melakukan praktek pembelajaran sepak takraw, masih terbatasnya sarana dan prasarana terutama dalam permainan sepak takraw, dan kurangnya kreatifitas guru dalam strategi dan modifikasi bentuk permainan dalam mengajar.

Berdasarkan hal di atas maka timbul keinginan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul, “**Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dideskripsikan identifikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. kurangnya semangat dan keaktifan siswa dalam melakukan melakukan praktek permainan pembelajaran sepak takraw.
2. Masih terbatasnya sarana dan prasarana terutama dalam permainan sepak takraw.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam strategi dan modifikasi bentuk permainan dalam mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah, terbatasnya kemampuan, waktu dan dana yang tersedia maka peneliti membatasi masalah, yakni : Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian yang penulis lakukan ini adalah:

1. Sebagai motivasi siswa untuk meningkatkan minat dalam berolahraga.
2. Sebagai referensi guru untuk dijadikan pembelajaran terkait seberapa tingginya minat siswa dalam melakukan pembelajaran permainan sepaktaraw.
3. Sebagai gambaran kepada sekolah bagaimana sekolah memberikan kesempatan kepada guru khususnya guru pendidikan jasmani dan kesehatan untuk lebih meningkatkan keterampilan mengajarnya.
4. Untuk melengkapi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Universitas Islam Riau.
5. Memberikan masukan bagi program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Minat

1. Pengerian Minat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia / KBBI (Depdiknas, 2001:744), pengertian minat adalah kecenderungan hati yang tinggi, sesuatu gairah dan keinginan. Selain itu minat juga berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Jadi harus ada sesuatu yang ditimbulkan, baik dari dalam dirinya maupun dari luar untuk menyukai sesuatu. Hal ini menjadi sebuah landasan penting untuk mencapai keberhasilan sesuatu karena dengan adanya minat, seseorang menjadi termotivasi tertarik untuk melakukan sesuatu.

Menurut Slameto dalam Siagian (2012: 125) “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Jadi dapat dikatakan bahwa minat merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh didalam diri seseorang, karena dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu bagi diri seseorang tersebut.

Menurut Syah dalam Siagian(2012: 151) menyatakan “Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Berdasarkan teori tersebut minat dapat kita definisikan bahwasanya apabila seseorang telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka

apapun akan dilakukannya. Tentu hal ini sangat membantu dalam proses pembelajaran baik di ruangan maupun di lapangan.

a. Ciri-Ciri Minat

Ada tujuh ciri-ciri minat yang dikemukakan oleh Hurlock dalam Sutriadi (2019 : 4), ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
Minat juga berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, contohnya perubahan minat karena perubahan usia
2. Minat tergantung pada persiapan belajar
Kesiapan belajar merupakan salah satu faktor penyebab meningkatnya minat. Seseorang tidak akan mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik maupun mental.
3. Minat bergantung pada kesempatan belajar
Minat anak-anak maupun dewasa bergantung pada kesempatan belajar yang ada, sebagian anak kecil lingkungannya terbatas pada rumah, maka minat mereka tumbuh di rumah. Dengan pertumbuhan di lingkungan sosial mereka menjadi tertarik pada minat orang di luar rumah yang mereka kenal.
4. Perkembangan minat mungkin terbatas hal ini disebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Seseorang yang cacat fisik tidak memiliki minat yang sama pada olah raga seperti teman sebayanya yang normal. Perkembangan minat juga dibatasi oleh pengalaman sosial yang terbatas.
5. Minat dipengaruhi oleh pengaruh budaya
Kemungkinan minat akan lemah jika tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai oleh kelompok budaya mereka.
6. Minat berbobot emosional
Minat berhubungan dengan perasaan, bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul perasaan senang yang akhirnya diminatinya. Bobot emosional menentukan kekuatan minat tersebut, bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat dan sebaliknya, bobot emosional yang menyenangkan menguatkan minat.
7. Minat dan egosentris
Minat berbobot egosentris jika seseorang terhadap sesuatu baik manusia maupun barang mempunyai kecenderungan untuk memilikinya.

Tujuh poin diatas merupakan tanda jika seseorang mempunyai minat terhadap sesuatu baik itu orang, aktivitas maupun situasi dan lain-lain. Begitu juga dengan siswa yang memiliki minat terhadap sepakakraw maka siswa tersebut akan memiliki beberapa dari tujuh poin yang telah di jelaskan diatas.

b. Bentuk-Bentuk Minat

Menurut Buchori dalam Sutriadi (2019:3) minat dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

1. Minat Primitif
Minat primitif disebut minat yang bersifat biologis, seperti kebutuhan makan, minum, bebas bergaul dan sebagainya. Jadi pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme.
2. Minat Kultural
Minat kultural atau dapat disebut juga minat sosial yang berasal atau diperoleh dari proses belajar. Jadi minat kultural disini lebih tinggi nilainya dari pada minat primitive.

Jadi ada dua bentuk minat yang dimiliki oleh seseorang yang pertama minat primitif yaitu seperti kebutuhan sehari –hari contohnya makan, minum, teman dan sebagainya. Sedangkan minat kultural yaitu diperoleh dari proses belajar contohnya hobi, pekerjaan. Dan minat siswa terhadap permainan sepakakraw termasuk kedalam minat kultural.

c. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Menurut Ahmad Susanto dalam Prasetyo A. (2016: 15) timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: minat yang berasal pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh

dari luar.

1. Minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu atau timbul berasal dari dalam diri orang tersebut. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
2. Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Berikut ini penjelasan faktor yang mempengaruhi minat dari dalam/ pembawaan adalah faktor keturunan dengan sub indikator (kemampuan, perangai/ watak, struktur tubuh/ fisik), sedangkan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar adalah faktor lingkungan dengan sub indikator (guru, teman sebaya, fasilitas), faktor dorongan orang tua, dan faktor kebiasaan/ adat:

a) Faktor keturunan

Dalam faktor keturunan dijelaskan, menurut pendapat dari Lewis R. Aiken dan Gary Groth-Marnat dalam Prasetyo A. (2016: 15) “bahwa keturunan memengaruhi minat secara tidak langsung melalui kemampuan, perangai dan struktur fisik. Diyakini bahwa orang cenderung tertarik pada sesuatu yang dapat mereka kerjakan dengan baik”. Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa faktor keturunan mempunyai bagian- bagian lagi, yang meliputi: kemampuan, perangai, dan struktur fisik.

(1) Kemampuan

Menurut Conny Semiawan dalam Prasetyo A. (2016: 15) Kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Berbeda dengan bakat yang merupakan

kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih. Kemampuan menunjukkan bahwa suatu tindakan dapat dilaksanakan sekarang, sedangkan bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar suatu tindakan dapat dilakukan di masa yang akan datang. Sebagai proses dari latihan bakat akan semakin berkembang.

(2) Perangai/ watak

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Agus Sujanto dalam Prasetyo A. (2016: 15) “watak ialah pribadi jiwa yang menyatakan dirinya dalam segala tindakan dan pernyataan dalam hubungannya dengan bakat, pendidikan, pengalaman, dan alam sekitarnya”.

(3) Struktur fisik/ tubuh

Menurut Hudain dalam Prasetyo A. (2016: 15) Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode prenatal (dalam kandungan). Struktur fisik/ tubuh meliputi tinggi, berat, dan proporsi tubuh. Struktur tubuh yang dimiliki seseorang mempengaruhi setiap aktivitasnya dalam olahraga, karena struktur tubuh yang dimiliki biasanya dihubungkan dengan kemampuan atau kekuatan fisik yang dimilikinya”.

Misalnya seseorang yang memiliki kaki yang kuat akan lebih mudah melakukan teknik Passing dalam sepak takraw karena memiliki kuda-

kuda yang kuat.

b) Lingkungan

Prastyo A (2006: 16) Lingkungan yang dimaksudkan di sini adalah lingkungan yang ada di sekolah meliputi guru, teman sebaya, dan fasilitas/ sarana dan prasarana di sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran.

(1) Guru

Guru merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan minat siswa di sekolah. Misalnya saja apabila guru dalam mengajar menyajikan media ataupun metode mengajar yang menarik minat siswa untuk melakukan pembelajaran akan semakin tinggi. Guru juga harus bersikap tidak galak pada saat mengajar, karena apabila guru galak dalam mengajar bisa mempengaruhi siswa.

(2) Teman sebaya

Teman juga berperan penting dalam meningkatkan minat siswa. Misalnya apabila teman banyak yang berminat terhadap hal tersebut, maka siswa lain akan cenderung mengikuti teman yang lainnya. Semangat yang diberikan oleh teman juga mempunyai peran penting dalam menumbuhkan rasa saling peduli.

(3) Fasilitas

Fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di sekolah juga mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya di sekolah itu mempunyai lapangan basket dan bola basket yang bagus, tentu siswa akan menarik siswa untuk antusias dalam pembelajaran. Sebaliknya apabila fasilitas yang ada kurang baik, siswa akan cenderung malas mengikuti pembelajaran.

Contonya, bola takraw yang sudah tidak bagus lagi akan membuat siswa malas untuk memakainya.

c) Dorongan orang tua

Dorongan adalah desakan yang alami untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan hidup, dan merupakan kecenderungan untuk mempertahankan hidup. Menurut Kartini Kartono dalam Prasetyo A. (2016: 17) “Dorongan sudah ada sejak kelahiran manusia sering tidak disadari dan terlepas dari kontrol rasio. Dorongan sangat erat berhubungan dengan perasaan- perasaan yang paling

dalam”. Dorongan orang tua merupakan desakan alami melalui perasaan-perasaan untuk memuaskan kebutuhan hidup, dan merupakan kecenderungan untuk mempertahankan hidup.

d) Kebiasaan/ adat

Menurut pendapat Kartini Kartono dalam Prasetyo A. (2016: 18) “kebiasaan adalah bentuk tingkah laku yang tetap dari usaha adaptasi terhadap lingkungan, yang mengandung unsur afektif/ perasaan. Kebiasaan adalah tingkah laku yang sudah distabilkan, dengan mana kebutuhan- kebutuhan telah terpuaskan karenanya. Kebiasaan ditentukan oleh lingkungan sosial, kebudayaan, dan dikembangkan manusia.

Jadi faktor yang mempengaruhi minat dari dalam/ internal adalah faktor keturunan dengan sub indikator (kemampuan, perangai/ watak, struktur tubuh/ fisik),sedangkan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar/eksternal adalah faktor lingkungan dengan sub indikator (guru, teman sebaya, fasilitas), faktor dorongan orang tua, dan faktor kebiasaan/ adat.

Jadi kedua faktor diatas baik internal maupun eksternal sama pentingnya untuk menimbulkan minat dalam diri seseorang, begitu juga dengan minat siswa dua faktor tersebut juga mempengaruhinya hal ini yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidikan agar disetiap proses pembelajaran yang dilakukan dapat menimbulkan minat bagi peserta didiknya agar dapat mewujudkan hasil pembelajaran baik. Begitu juga dalam pembelajaran penjas dua faktor diatas berperan penting terhap pelaksanaan pembelajaran.

2. Hakikat Permainan Sepak Takraw

Sepaktakraw berasal dari dua kata sepak dan takraw. Sepak berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki di depan atau kesisi, dan takraw berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan. Sepak takraw merupakan salah satu olahraga yang sangat di gemari oleh berbagai kalangan masyarakat.

Permainan Sepaktakraw merupakan warisan dari permainan tradisional yang mana dulunya dikenal dengan sepak raga. Permainan ini dimainkan oleh dua regu dan di batasi dengan net, ukuran lapangan sepaktakraw yaitu panjangnya 13,40m lebarnya 6,10m dan tinggi netnya untuk putra 1,55m sedangkan net putri 1,45m. Permainan ini dulunya dimainkan dengan bola yang terbuat dari rotan namun seiring dengan perkembangan zaman dan sulitnya rotan di temukan bola rotan sekarang dibuat dengan bahan fiber khusus yang telah ditentukan oleh Asosiasi Sepak Takraw.

Menurut Hanif dalam Rezky (2019: 6) “permainan sepaktakraw termaksud suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, baik, terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan”. Jadi permainan sepaktakraw ini dapat dimainkan ditempat terbuka maupun tertutup asal bebas dari rintangan yang dapat mengganggu jalannya permainan, contohnya seperti di tengah jalan.

Menurut Hanif dalam Martin, A. Nurudin dan Maulana (2018:118) Sepak takraw suatu permainan yang di dominasi oleh kaki yang memainkan bola takraw di atas lapangan seluas lapangan bulu tangkis dan di pertandingkan antara dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah pemain masing-masing 3 (tiga) orang. Pada awalnya olahraga

sepak takraw ini pada zaman dahulu dimainkan oleh para bangsawan di Sulawesi Selatan yang dimainkan oleh 6-9 orang secara melingkar di suatu tempat terbuka, sebagai hiburan sebagai pengisi waktu senggang.

Bedasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sepak takraw atau disebut juga sepak raga merupakan cabang olahraga yang berkembang, permainan ini adalah jenis olahraga campuran dari sepak bola dan bola voli, yang dimainkan di lapangan ganda badminton. Pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan, namun menggunakan kaki untuk memukul bola yang terbuat dari rotan dan di pertandingan antara dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah pemain masing-masing 3 (tiga) orang.

Meunurut Susanti dkkdalam Almunajat, Supriatna, dan Hidasari (2018:3)Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang , rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh net, bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik (*synthetic fiber*) yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan.

Jadi berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa sepak takraw adalah suatu permainan menyepak bola yang terbuat dari rotan atau plastik(*synthetic fiber*) yang dilakukan di atas lapangan persegi panjang dan permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan.

B. Kerangka Berpikir

Minat merupakan suatu aspek yang mendorong untuk bertindak, menerima sesuatu objek dan kreativitas. Minat dalam pembelajaran berfungsi sebagai energi penggerak, pengarah serta memperkuat tingkah laku dalam aktivitas siswa untuk mencapai tujuan belajar. Betapun baiknya potensi siswa yang meliputi

kemampuan intelektual, serta materi pembelajaran yang diajarkan, namun siswa tidak berminat dalam belajar, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Untuk menimbulkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sepaktakraw maka diperlukan guru yang aktif dan kreatif memberi semangat saat pembelajaran berlangsung. Supaya siswa tersebut bisa terdorong untuk melihat gurunya.

Dengan adanya minat maka akan banyak siswa di SMK Perpajakan Riau yang semangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran permainan sepaktakraw yang ada disekolah.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori diatas, maka dapat diajukan pertanyaan peneliti yaitu : Bagaimana Minat Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau 2021?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penggunaan metode yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai merupakan persyaratan mutlak yang diperlukan dalam suatu proses penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, Menurut Maksun (2012:68), penelitian deskriptif adalah “penelitian yang hanyadilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu”. Menurut Arikunto dalam Davilla (2019:2) “Penelitian Deskriptif merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengumpulkan informasi mengenai status atau suatu gejala yang dilakukan.” Menurut Margono (2010:105) Penelitian Kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis survey dengan menggunakan angket sebagai instrumentnya. Menurut Maksun (2012:130) Angket adalah “serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta atau pendapat.”.Penelitian bertujuan untuk meneliti dan mendapatkan informasi dari suatu gejala tertentu dan berusaha memberi gambaran minat siswa kelas XI terhadap permainan sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau 2021.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Margono (2010:118) “Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan”. Sedangkan menurut Maksum (2012:53) populasi adalah “keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI di SMK Perpajakan Riau yang berjumlah 117 orang siswa yang terdiri dari 4 kelas. Berikut selengkapnya:

Tabel.1 Daftar siswa kelas XI 1, 2, 3, dan 4

No	Kelas	Jumlah
1	XI.A AKL	35 orang
2	XI.A PKM	18 orang
3	XI.A AKL	35 orang
4	XI.A OTKP	35 orang
Jumlah Total		117 orang

2. Sample

Menurut Maksum (2012:53) Sample adalah “sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Sugiyono dalam Aminudin (2013 : 25) “*Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi”. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini 117 orang.

C. Definisi Operasional

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independent (variabel bebas) yaitu: Minat adalah suatu keinginan, perhatian, kesukaan atau kecenderungan hati kepada sesuatu

2. Variabel dependent (variabel terikat) yaitu: Permainan Sepaktakraw yaitu permainan yang dimainkan atas dua regu, masing-masing regu tiga orang cabang di atas lapangan dengan ukuran tertentu

D. Uji Coba Validasi Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalitan atau kesahhansuatu instrumen. Menurut Arikunto (2006:160) “Instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah, sedangkan instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi”. Jadi Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

2. Uji Reabilitas Instrumen Penelitian

Untuk mencari validitas item-item angket digunakan rumus tehnik kolerasi product moment yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:160). Dari hasil korelasi tersebut selanjutnya mengkonsultasikannya dengan koefisien korelasi pada tabel taraf kesalahan 5% setelah konsultasi inilah dapat diketahui valid atau tidaknya instrumen. Apabila hasil perhitungan lebih besardari pada nilai tabel, berarti butir soal dikatakan valid dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Instrument Penelitian ini terdiri dari 44 iten pernyataan. Penulis menyebarkan instrument ini kepada 116 responden di SMK Perpajakan Riau. Untuk mengetahui setiap butir valid atau tidak valid yaitu dengan syarat :

- a. Jikar hitung $\geq r$ tabel (0,195) dengan signifikasi 95%, maka instrumen tersebut dinyatakan valid.
- b. Jikar hitung $\leq r$ tabel (0,195) dengan signifikasi 95%, maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 5. Uji Rekapitulasi Validasi Angket

Variabel	Jumlah Item	Uji Validitas	
		Item Valid	Item tidak Valid
Minat siswa	44 item	37 item	7 item
Keterangan	Nomor Item yang tidak valid : 28, 29, 35, 36, 40, 47, 48		

Berdasarkan uji validasi angket diatas dari 44 soal item pernyataan, 7 item dinyatakan tidak valid. Peneliti kemudian menghapus 7 item pernyataan tidak valid dan 37 item valid itulah yang dijadikan sebagai bahan instrument angket dalam penelitian ini.

E. Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, yaitu berupa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan penelitian dan pertanyaan tersebut, tidak menyulitkan responden. Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Dalam Bujjadi (2013:129) skala likert adalah skala interval.

a. Metode Angket

Maksum (2012: 130) mengatakan “Angket adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta atau pendapat.”Metode angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data berupa minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMK Perpajakan Riau.

Cara penskoran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala penelitian ini, setiap pernyataan terdapat 4 alternatif respon yaitu: sangat baik, baik, tidak baik dan sangat tidak baik.

Tabel 2. Jawaban Alternatif Angket

ALTERNATIF JAWABAN	SKOR	
	Positif	Negatif
SangatSetuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
TidakSetuju (TS)	2	3
SangatTidakSetuju (STS)	1	4

Sumber: Dalam Candra Oki, Wahyudi (2020:76)

b. Kisi-Kisi Instrumen

Untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian, maka di sajikan kisi-kisi angket. Kisi-kisi instrument uji coba sebagai berikut:

Tabel 3. kisi-Kisi Angket Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
				Positif	Negatif	
Minat siswa kelas XI terhadap pembelajaran sepaktakraw di SMK Perpajakan Pekanbaru 2021	Faktor dari dalam (internal)	Keturunan	Kemampuan	1, 2, 3,	4, 5, 6	6
			Perangai	7, 8, 9	10	4
			Strukturfisik	13, 14, 15	16, 17	5
			Guru	19, 20, 21	22, 23, 24	6
	Faktor dari luar (eksternal)	Lingkungan	Fasilitas	25, 26, 27	30	4
			Teman sebaya	31, 32, 33	34	4
		Orang tua	Orang tua	37, 38, 39	42	4
		Kebiasaan/adat	Kebiasaan/adat	43, 44, 45	46,	4
Jumlah						37

Sumber : Modifikasi Angket Prseaty, A.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian dengan menggunakan google form. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas XI di SMK Perpajakan Riau 2021.
- b. Peneliti menyebarkan *link* pengisian angket kepada siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP di SMK Perpajakan Riau 2021 melalui grup whatsapp.
- c. Peneliti memberi arahan cara mengisi pernyataan yang ada di dalam angket grup whatsapp.
- d. Selanjutnya peneliti mendeskripsikan hasil pengisian angket.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Menurut Sugiyono dalam Mailani (2016:5) “Statistik ini ditujukan untuk mengumpulkan data, menyajikan statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Menurut Sudijono dalam Mailani (2016:5) untuk memperoleh angka persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi

N : jumlah responden

Selanjutnya setelah di dapat persentase kemudian di konvermasikan dengan standar kualitatif atau dengan mengemukakan kriteria persentase yang dikemukakan. Adapun kriteria masing-masing persentasi yang di peroleh:

Tabel 4. Rentang Penilaian

<u>Persentase</u>	<u>Kriteria</u>
86% - 100%	SangatBaik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	CukupBaik
74% <	KurangBaik

Arikunto dalam Syarbaini (2016:22)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini adalah hasil dari penyebaran angket tentang Minat Siswa Kelas XI.A Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan, XI.A Perbankan dan Keunagan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK Perpajakan Raiu. Berdasarkan data yang dikumpulkan, maka dapat diperoleh gambaran tentang minat siswa terhadap permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang meliputi dari kemampuan, perangai, strukturfisik, guru, fasilitas, teman sebaya, orang tua dan kebiasaan atau adat.

Sebelum penyebaran angket dilakukan disekolah, penulis melakukan validasi angket penenliti 48 item yang masing-masing terbagi dalam 8 sub indikator yaitu kemampuan 6 item pernyataan, perangai 6 item pernyataan, strukturfisik 6 item pernyataan , guru 6 item pernyataan, fasilitas 6 item pernyataan, teman sebaya 6 item pernyataan, orang tua 6 item pernyataan dan kebiasaan atau adat 6 item pernyataan. Validasi angket yang dilakukan ialah validasi kontrak, isi dan validasi bahasa. Dalam validasi ini terdapat 4 soal yang gagal yaitu nomor 11, 12, 18, dan 41. Setelah melakukan validasi penulis melakukan uji coba instrument pada siswa SMK Perpajakn Riau kelas XI.B Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 35 responden, XI.B Perbankan dan Keunagan Mikro (PKM) 18 responden, XI.B Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) 29 responden dan XI.B Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 34

responden di SMK Perpajakan Riau. Jadi jumlah responden keseluruhan 116 responden.

1. Hasil Penyebaran Instrumen

Setelah angket di sebar, peneliti membagi setiap sub indikator yang dilihat dari kemampuan, perangai, struktur fisik, guru, fasilitas, teman sebaya, orang tua dan kebiasaan atau adat. Dan terdapat masing-masing memiliki kolom yang berbeda, angket diberikan kepada 117 responden di SMK Perpajakan Riau. Data-data hasil penyebaran angket masing-masing sub indikator dapat di jelaskan sebagai berikut :

Tabel 6. Jawaban Responden Pada Kemampuan

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
1.	Ketika pembelajaran sepak takraw saya mampu melakukan servis dengan baik ke arah lawan	-	48 (41%)	69 (59%)	-	117 (100%)
2.	Ketika guru memperagakan teknik dasar sepak takraw saya mampu menirukannya dengan baik	2 (1,7%)	45 (38%)	70 (59,8%)	-	117 (100%)
3.	Saya mampu melakukan berbagai macam passing pada saat pembelajaran sepaktakraw	1 (0,9%)	26 (22,2%)	89 (76,1%)	1 (0,9%)	117 (100%)
4.	saya kurang bagus melakukan servise takraw ke arah lawan	-	75 (64,1%)	42 (35%)	-	117 (100%)
5.	Saya kurang sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran sepak takraw karena kemampuan fisik saya kurang baik	-	68 (58,1%)	48 (41%)	1 (0,9%)	117 (100%)
6.	Saya tidak bisa melakukan passing dalam permainan sepak takraw	1 (0,9%)	69 (59%)	46 (39,3%)	1 (0,9%)	117 (100%)

Kemampuan dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas terdiri dari 6 item pernyataan, Ketika pembelajaran sepak takraw siswa mampu melakukan servis dengan baik ke arah lawan, responden menjawab S 48 (41%), menjawab TS 69 (59%) dan tidak terdapat responden menjawab SS dan STS.

Ketika guru memperagakan teknik dasar sepak takraw siswa mampu menirukannya dengan baik, responden menjawab SS 2 (1,7%), menjawab S 45 (38%), menjawab TS 70 (59,8%) dan tidak terdapat menjawab STS. Siswa mampu melakukan berbagai macam passing pada saat pembelajaran sepaktakraw, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab S 26 (22,2%), menjawab TS 89 (76,1%) dan menjawab STS 1 (0,9%). Saya kurang bagus melakukan servise takraw ke arah lawan, responden menjawab S 75 (64,1%), menjawab S 42 (35%) dan tidak terdapat siswa menjawab SS dan STS. Saya kurang sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran sepak takraw karena kemampuan fisik saya kurang baik, responden menjawab S 68 (58,1%), menjawab TS 48 (41%), menjawab STS 1 (0,9%), dan tidak terdapat menjawab SS. Siswa tidak bisa melakukan passing dalam permainan sepak takraw, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab S 69 (59%), menjawab TS (39,3%) dan menjawab STS 1 (0,9%).

Tabel 7. Jawaban Responden Pada Perangai

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
7.	Saya memiliki kemampuan bergerak cepat pada saat mengikuti pembelajaran sepak takraw	-	40 (34,2)	76 (65%)	1 (0,9%)	117 (100%)
8.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena mengajarkan sportifitas	7 (6%)	107 (91,5%)	3 (2,6%)	-	117 (100%)
9.	Saya selalu percaya diri setiap mengikuti pembelajaran sepak takraw	13 (11,1%)	92 (78,6%)	12 (10,3%)	-	117 (100%)
10.	Ketika pembelajaran sepak takraw saya malas melakukannya karena tumpuan kaki saya tidak kuat	1 (0,9%)	66 (56,4%)	49 (41,9%)	1 (0,9%)	117 (100%)

Dalam perangai terdiri 4 item pernyataan, Siswa memiliki kemampuan bergerak cepat pada saat mengikuti pembelajaran sepak takraw, responden menjawab S 40 (34,2%), menjawab TS 76 (65%), menjawab STS 1 (0,9%) dan

tidak terdapat menjawab SS. Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena mengajarkan sportifitas, responden menjawab SS 7 (6,5%), menjawab S 107 (91,5%), menjawab TS 3 (2,6%), dan tidak terdapat menjawab STS. Siswa selalu percaya diri setiap mengikuti pembelajaran sepak takraw, responden menjawab SS 13 (11,1%), menjawab S 92 (78,6%), menjawab TS 49 (41,9%) dan tidak terdapat menjawab STS.

Tabel 8. Jawaban Responden Pada Struktur Fisik

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
13.	Saya mempunyai kaki tangan yang kuat serta tubuh yang ringan untuk melakukan <i>roll spike (smash)</i> pada saat pembelajaran sepak takraw	-	30 (25,6%)	83 (70,9%)	4 (3,4%)	117 (100%)
14.	Saya memiliki kaki yang kuat dan tinggi badan yang bagus untuk melakukan servis yang baik pada pembelajaran sepak takraw	1 (0,9%)	37 (31,6%)	74 (63,2%)	5 (4,3%)	117 (100%)
15.	Saya memiliki kelenturan dan tumpuan yang kuat untuk melakukan passing yang baik		42 (35,9%)	72 (61,5%)	3 (2,6%)	117 (100%)
16.	Saya tidak memiliki kelenturan dan tubuh yang ringan untuk melakukan <i>roll spike (smash)</i> pada pembelajaran sepak takraw	3 (2,6%)	83 (70,9%)	30 (25,6%)	1 (0,9%)	117 (100%)
17	Saya tidak memiliki tinggi badan yang bagus dan jangkauan kaki yang tinggi untuk melakukan servis yang baik pada pembelajaran sepak takraw	7 (6%)	75 (64,1%)	34 (29,1%)	1 (0,9%)	117 (100%)

Selanjutnya struktur fisik dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas terdiri dari 5 item pernyataan. Siswa mempunyai kaki tangan yang kuat serta tubuh yang ringan untuk melakukan *roll spike (smash)* pada saat pembelajaran sepak takraw menjawab, S 30 (25,6%), menjawab TS 83 (70,9%), menjawab STS 4 (3,4%) dan tidak terdapat menjawab SS. Siswa memiliki kaki yang kuat dan tinggi badan yang bagus untuk melakukan servis

yang baik pada pembelajaran sepak takraw, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab S 37 (31,6%), menjawab, TS 74 (63,2%), menjawab STS 5 (4,3%). Siswa memiliki kelenturan dan tumpuan yang kuat untuk melakukan pasing yang baik, responden menjawab S 42 (35,9%), menjawab TS 72 (61,5%), menjawab STS 3 (2,6%) dan tidak terdapat menjawab SS. Siswa tidak memiliki kelenturan dan tubuh yang ringan untuk melakukan *roll spike (smash)* pada pembelajaran sepak takraw, responden menjawab SS 3 (2,6%), menjawab S 83 (70,9%), menjawab TS 30 (25,6%), menjawab STS 1 (0,9%). Siswa selalu mengabaikan pembelajaran pendidikan jasmani, responden menjawab SS 7 (6,9%), menjawab S 2 (2%), menjawab TS 51 (50,5%), menjawab STS 41 (40,6%). Siswa saat pembelajaran pendidikan jasmani malas untuk bergerak, responden menjawab SS 4 (4%), menjawab S 10 (9,9%), menjawab TS 42 (41,6%), menjawab STS 45 (44,6%). Siswa tidak memiliki tinggi badan yang bagus dan jangkauan kaki yang tinggi untuk melakukan servis yang baik pada pembelajaran sepak takraw, responden menjawab SS 7 (6,%), menjawab S 75 (64,1%), menjawab TS 34 (29,1%) dan menjawab STS 1 (0,9%).:

Tabel 9. Jawaban Responden Pada Guru

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
19.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena guru sangat disiplin pada saat mengajar	5 (4,3%)	112 (95,7%)	-	-	117 (100%)
20.	Saya senang mengikuti pembelajaran sepak takraw karena guru selalu memberi motivasi saat saya mulai bosan	18 (15,4%)	98 (83,8%)	1 (0,9%)	-	117 (100%)
21.	Guru selalu memberi contoh gerakan dasar yang mau diajarkan pada saat mengajar dan mudah dipahami	19 (16,2%)	95 (81,2%)	3 (2,6%)	-	117 (100%)
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran sepak	-	-	117	-	117

	takraw karena gurunya tidak disiplin pada saat mengajar			(100%)		(100%)
23.	Saya kurang semangat dalam melakukan pembelajaran sepak takraw karena gurunya galak	-	1 (0,9%)	111 (94,9%)	5 (4,3%)	117 (100%)
24.	Guru kurang jelas dalam memberi arahan kepada siswa pada saat pembelajaran sepak takraw	-	-	110 (94%)	7 (6%)	117 (100%)

Kemudian pada sub indikator guru dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas terdiri dari 6 item pernyataan. mengikuti pembelajaran sepak takraw karena guru sangat disiplin pada saat mengajar, responden menjawab SS 5 (4,3%), menjawab S 112 (95,7%), dan tidak terdapat responden menjawab TS dan STS 49. Siswa senang mengikuti pembelajaran sepak takraw karena guru selalu memberi motivasi saat saya mulai bosan, responden menjawab SS 18 (15,4%), menjawab S 98 (83,8%), menjawab TS 1 (0,9%) dan tidak terdapat siswa menjawab STS. Guru selalu memberi contoh gerakan dasar yang mau diajarkan pada saat mengajar dan mudah dipahami, responden menjawab SS 19 (16,2%), menjawab S 95 (81,2%), menjawab TS 3 (2,6%), dan tidak terdapat responden menjawab STS. Siswa malas mengikuti pembelajaran sepak takraw karena gurunya tidak disiplin pada saat mengajar, responden menjawab TS 117 (100%) dan tidak terdapat responden menjawab SS, menjawab S dan menjawab STS. Siswa kurang semangat dalam melakukan pembelajaran sepak takraw karena gurunya galak, responden menjawab S 1 (0,9%), menjawab TS 111 (94,9%), STS 5 (4,3%) dan tidak terdapat responden menjawab SS. Guru kurang jelas dalam memberi arahan kepada siswa pada saat pembelajaran sepak takraw, responden menjawab TS 110 (94%), menjawab STS 7 (6%), dan tidak terdapat responden menjawab SS dan S.

Tabel 10. Jawaban Responden Pada Sub Indikator Fasilitas

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
25.	Saya semangat melakukan pembelajaran sepak takraw karena kondisi bola takraw yang ada di sekolah bagus-bagus	1 (0,95)	106 (90,6%)	10 (8,5%)	-	117 (100%)
26.	Saya semangat saat pembelajaran sepak takraw karena lapangannya bagus	2 (1,7%)	85 (72,6%)	30 (25,6%)	-	117 (100%)
27.	Saya semangat saat pembelajaran sepak takraw karena net dan garis lapangannya bagus	1 (0,9%)	83 (70,9%)	31 (26,5)	2 (1,7%)	117 (100%)
30.	Saya kurang suka mengikuti pembelajaran sepak takraw karena lapangan takraw yang ada di sekolah kurang bagus	1 (0,9%)	6 (5,1%)	105 (89,7%)	5 (4,3%)	117 (100%)

Selanjutnya fasilitas dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas terdiri dari 4 item pernyataan. Siswa semangat melakukan pembelajaran sepak takraw karena kondisi bola takraw yang ada di sekolah bagus-bagus, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab S 106 (90,6%), menjawab TS 10 (8,5%) dan tidak terdapat responden menjawab STS. Siswa semangat saat pembelajaran sepak takraw karena lapangannya bagus, responden menjawab 2 (1,7%), menjawab S 85 (72,6%), menjawab TS 30 (25,6%) dan tidak terdapat menjawab STS. Siswa semangat saat pembelajaran sepak takraw karena net dan garis lapangannya bagus, responden menjawab SS 1 (00,9%), menjawab S 83 (70,9%), menjawab TS 31 (26,5) dan menjawab STS 2 (1,7%). Siswa kurang suka mengikuti pembelajaran sepak takraw karena lapangan takraw yang ada di sekolah kurang bagus, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab S 6 (5,1%), menjawab TS 105 (89,7%), dan menjawab STS 5 (4,3%).

Tabel 11. Jawaban Responden Pada Sub Indikator Teman sebaya

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
31.	Saya selalu diberi semangat oleh teman	8	90	19	-	117

	pada saat pembelajaran sepak takraw	(6,8%)	(76,9%)	(16,2%)		(100%)
32.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena bisa bekerjasama dengan teman saat pembelajaran	13 (11,1%)	89 (76,1%)	15 (12,8%)	-	117 (100%)
33.	Saya selalu diberi motivasi oleh teman pada saat pembelajaran sepak takraw	10 (8,5%)	100 (85,5%)	7 (6%)	-	117 (100%)
34.	Saya malas mengikuti pembelajaran sepak takraw karena selalu diejek oleh teman sekelas saya	1 (0,9%)	-	97 (82,9%)	19 (16,2%)	117 (100%)

Teman sebaya dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas terdiri dari 4 item pernyataan. Siswa selalu diberi semangat oleh teman pada saat pembelajaran sepak takraw, responden menjawab SS 8 (6,8%), menjawab S 90 (76,9%), menjawab TS 19 (16,2%) dan tidak terdapat responden menjawab STS. Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena bisa bekerjasama dengan teman saat pembelajaran, responden menjawab SS 13 (11,1%), menjawab S 89 (76,1%), menjawab TS 15 (12,8%) dan tidak terdapat responden menjawab STS. Siswa selalu diberi motivasi oleh teman pada saat pembelajaran sepak takraw, responden menjawab SS 10 (8,2%), menjawab S 100 (85,5%), menjawab TS 7 (6%) dan tidak terdapat responden menjawab STS. Siswa malas mengikuti pembelajaran sepak takraw karena selalu diejek oleh teman sekelas saya, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab TS 97 (82,9%), menjawab STS 19 (16,2%) dan tidak terdapat responden menjawab S.

Tabel 12. Jawaban Responden Pada Sub Indikator Orang Tua

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
37	Saya selalu diberisemangat oleh orang tua saya untuk belajar bermain sepak takraw	-	19 (16,2%)	94 (80,3%)	4 (3,4%)	117 (100%)
38.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena dorongan dari orang tua	-	10 (8,5%)	105 (89,7%)	2 (1,7%)	117 (100%)
39.	Saya selalu diberi arahan orang tua untuk belajar bermain sepak takraw lebih giat lagi	-	10 (8,5%)	106 (90,6%)	1 (0,9%)	117 (100%)

42.	Saya tidak pernah diberi semangat orang tua saya untuk belajar bermain sepak takraw	2 (1,7%)	24 (20,5%)	88 (75,2%)	3 (2,6%)	117 (100%)
-----	---	-------------	---------------	---------------	-------------	---------------

Pada sub indikator orang tua dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas terdiri dari 4 item pernyataan. Siswa selalu diberisemangat oleh orang tua saya untuk belajar bermain sepak takraw, responden menjawab S responden menjawab S 19 (16,2%), menjawab TS 94 (80,3%), menjawab STS 4 (3,4%) dan tidak terdapat responden menjawab SS. Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena dorongan dari orang tua, responden menjawab S 10 (8,5%), menjawab TS 105 (89,7%), menjawab STS 2 (1,7%) dan tidak terdapat responden menjawab SS. Siswa selalu diberi arahan orang tua untuk belajar bermain sepak takraw lebih giat lagi, responden menjawab S 10 (8,5%), menjawab TS 106 (90,6%), menjawab STS 1 (0,9%) dan tidak terdapat responden menjawab SS. Siswa tidak pernah diberi semangat orang tua saya untuk belajar bermain sepak takraw, responden menjawab SS 2 (1,7%), menjawab S 24 (20,5%), menjawab TS 88 (75,2%) dan menjawab STS 3 (2,6%).

Tabel 13. Jawaban Responden Pada Kebiasaan atau Adat

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Jumlah
43.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena ada lapangan sepak takraw didekat rumah saya	1 (0,9%)	28 (23,9%)	78 (66,7%)	10 (8,55)	117 (100%)
44.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena terbiasa menonton pertandingan sepak takraw	-	17 (14,5%)	100 (85,5%)	-	117 (100%)
45.	Saya mengikuti pembelajaran sepak takraw karena merupakan olahraga tradisional	23 (19,7%)	92 (78,6%)	2 (1,7%)	-	117 (100%)
46.	Saya kurang terbiasa bermain sepak takraw ketika berada di luar sekolah	10 (8,5%)	59 (50,4%)	36 (30,8%)	12 (10,3%)	117 (100%)

Terakhir sub indikator kebiasaan atau adat dalam permaiana sepak takraw pada pembelajaran penjas yang terdiri dari 4 item pernyataan. Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena ada lapangan sepak takraw didekat rumah siswa, responden menjawab SS 1 (0,9%), menjawab S 28 (23,9%), menjawab TS 78 (66,7%) dan menjawab STS 10 (8,5%). Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena terbiasa menonton pertandingan sepak takraw, responden menjawab. Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena merupakan olahraga tradisional, responden menjawab S 17 (14,5%), menjawab TS 100 (85,5%) dan tidak terdapat menjawab SS dan STS. Siswa mengikuti pembelajaran sepak takraw karena merupakan olahraga tradisional, responden menjawab SS 23 (19,7%), menjawab S 92 (78,6%), menjawab TS 2 (1,7%), dan tidak terdapat menjawab STS. Siswa kurang terbiasa bermain sepak takraw ketika berada di luar sekolah, responden menjawab SS 10 (8,5%), menjawab S 59 (50,4%), menjawab TS 36 (30,8%) dan menjawab STS 12 (10,3%).

B. Analisis Data

Setelah dijabarkan secara baik satu persatu jawaban dari responden maka akan diuraikan dalam bentuk tabel prespek dan analisis dari semua indikator yang diteliti tentang Minat Siswa Kelas XI.A Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), XI.A Perbankan dan Keunagan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Perpajakan Riau. Berikut rata – rata skor setiap jawaban responden di setiap sub Indikator.

1. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Kemampuan

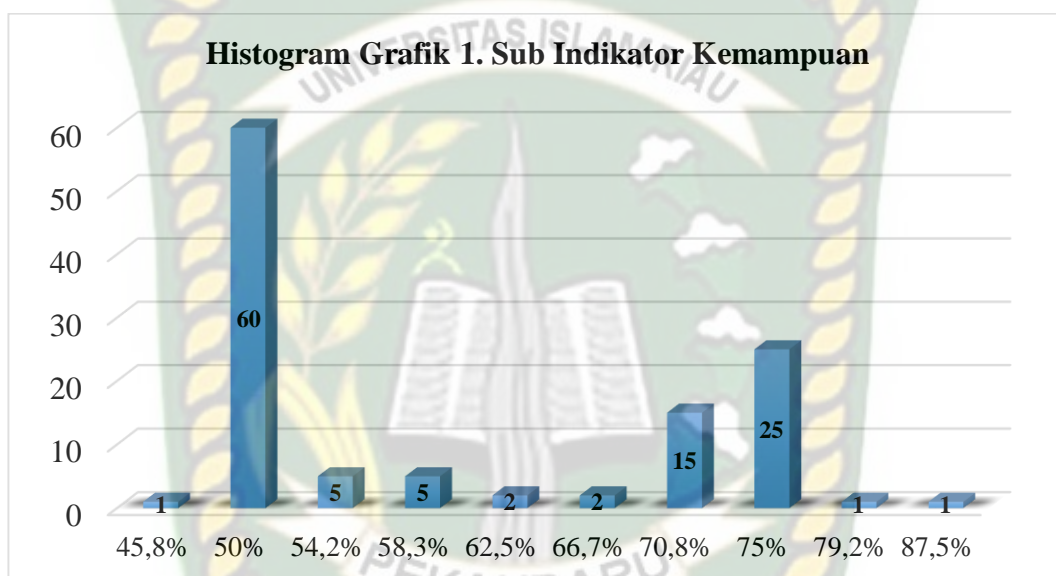
Tabel 14. Sub Indikator Kemampuan

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	1	11	24	45,8%
2	60	12	24	50%
3	5	13	24	54,2%
4	5	14	24	58,3%
5	2	15	24	62,5%
6	2	16	24	66,7%
7	15	17	24	70,8%
8	25	18	24	75%
9	1	19	24	79,2%
10	1	21	24	87,5%
Jumlah	117	1667		
Mean		14,2		59,3%
Median		12		50%
Modus		12		50%

Kemampuan merupakan salah satu sub indikator dari minat siswa terhadap permainan sepak takraw dalam pembelajar penjas. Peneliti memasukan 5 item pernyataan untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran sepak takraw. Dari 117 responden, 1 responden memperoleh sebesar (45,8%). 60 responden memperoleh sebesar (50%). 5 responden memperoleh sebesar (54,3%). 5 responden memperoleh sebesar (58,3%). 2 responden memperoleh sebesar (62,7%). 2 responden memperoleh sebesar (66,7%). 15 Responden memperoleh sebesar (70,8%). 25 responden memperoleh sebesar (75%). 1 responden memperoleh sebesar (79,2%). Dan 1 responden memperoleh sebesar (87,5%).

Dari uraian diatas dapat di intrepretasikan pada sub indikator kemampuan nilai tengah dari jawaban responden adalah 12 (50%), kemudian data atau nilai

yang sering muncul adalah 12 (50%) dan rata-ratanya (mean) adalah (59,3%), persentase tersebut terletak pada interval antara 74 % < yaitu kurang baik. Yang artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam sub indikator kemampuan dalam pembelajaran sepak takraw SMK Perpajakan Riau kurang baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram berikut :



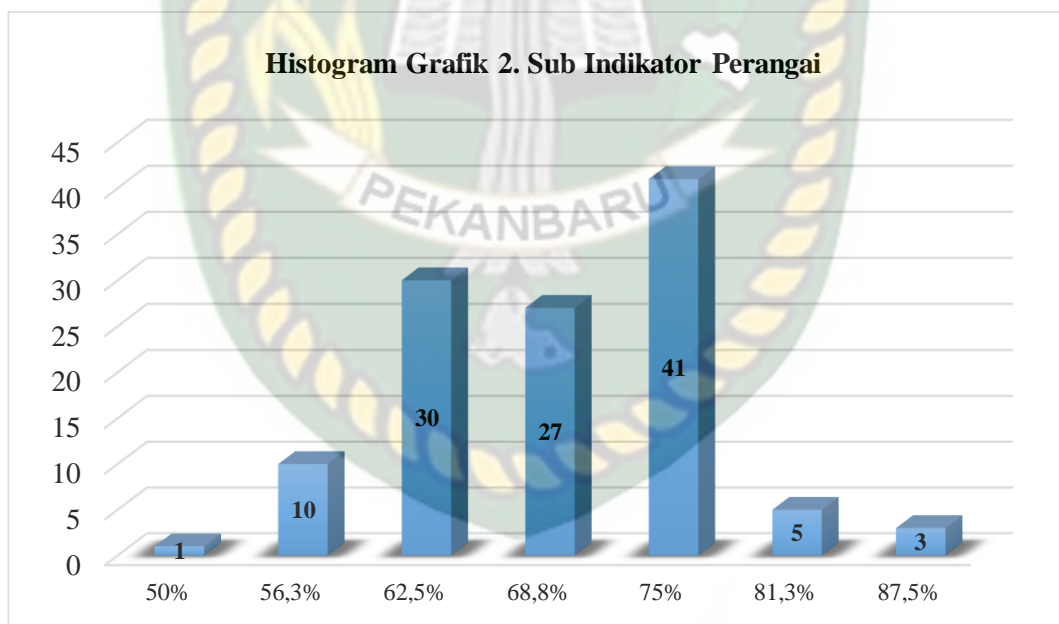
2. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Perangai

Tabel 15. Sub Indikator Perangai

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	1	8	16	50%
2	10	9	16	56,3%
3	30	10	16	62,5%
4	27	11	16	68,8%
5	41	12	16	75%
6	5	13	16	81,3%
7	3	14	16	87,5%
Jumlah	117	1264		
Mean		10		62,5%
Median		10		62,5%
Modus		10.8		67,5%

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117, 1 responden memperoleh (50%). 10 responden memperoleh (56,3%). 30 responden memperoleh (62,5%). 27 responden memperoleh (68,8%). 41 responden memperoleh (75%). 5 responden memperoleh (81,3%). 3 responden memperoleh (87,5%).

Dari uraian diatas dapat di intepretasikan pada sub indikator perangai nilai tengah (Median) dari jawaban responden adalah 10 (62,5%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 10,8 (62,5%) dan rata-ratanya (mean) adalah (62,5%), persentase tersebut terletak pada interval antara 60%-75% yaitu cukup baik. Yang artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam sub indikator kemampuan dalam pembelajaran sepak takraw SMK Perpajakan Riau cukup baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram berikut:



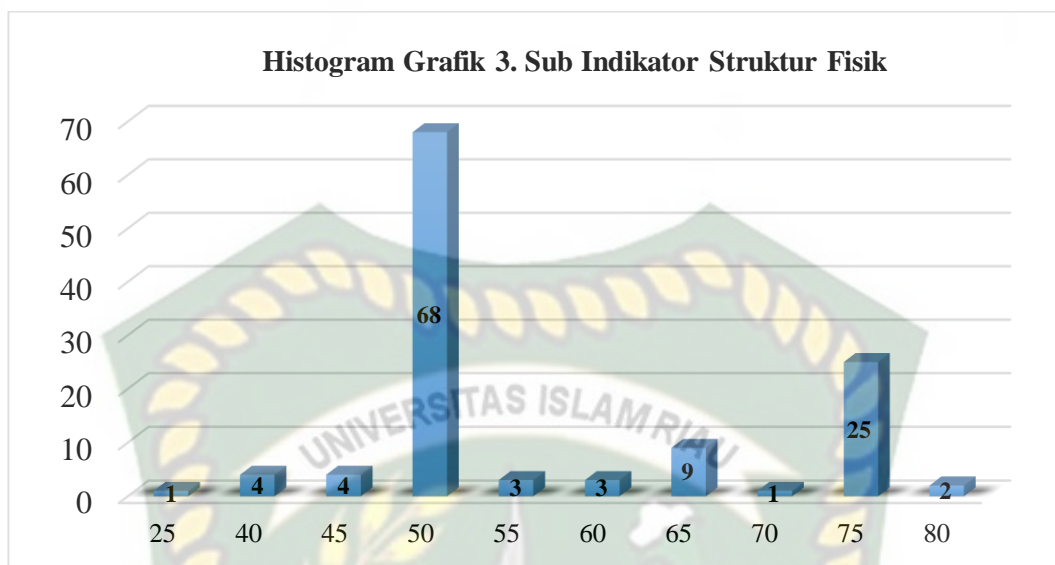
3. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Struktur Fisik

Tabel 16. Sub Indikator Struktur Fisik

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	1	5	20	25
2	4	8	20	40
3	4	9	20	45
4	68	10	20	50
5	3	11	20	55
6	3	12	20	60
7	9	13	20	65
8	1	14	20	70
9	25	15	20	75
10	2	16	20	80
Jumlah	117	1327		
Mean		11,34		56,7
Median		10		50
Modus		10		50

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117 responden. 1 responden memperoleh sebesar (25%). 4 responden (40%). 4 responden (45%). 68 responden memperoleh (50%). 3 responden (55%). 3 responden (60%). 9 responden (65%). 1 responden (70%). 25 responden (75%). 2 responden (80%). Dari uraian diatas dapat di intepretasikan pada sub indikator struktur fisik nilai tengah (Median) dari jawaban responden adalah 10 (50%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 10 (50%) dan rata-ratanya (mean) adalah (56,7%), persentase tersebut terletak pada interval antara 74 % < yaitu kurang baik. Yang artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam sub indikator kemampuan dalam pembelajaran sepak takraw SMK Perpajakan Riau kurang baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram berikut :

Histogram Grafik 3. Sub Indikator Struktur Fisik



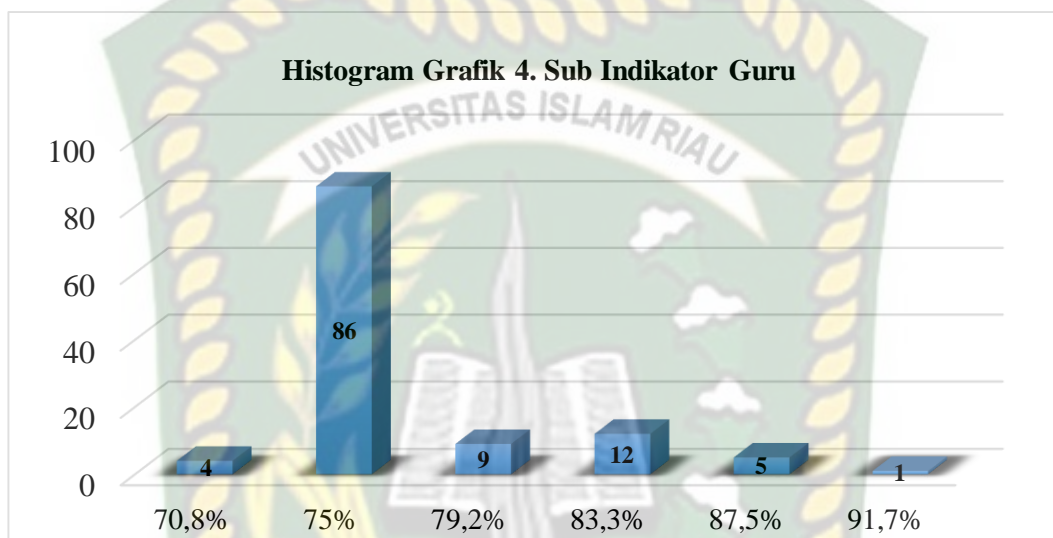
4. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Guru

Tabel 17. Sub Indikator Guru

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	4	17	24	70,8
2	86	18	24	75
3	9	19	24	79,2
4	12	20	24	83,3
5	5	21	24	87,5
6	1	22	24	91,7
Jumlah	117	2155		
Mean		18,42		76,7
Median		18		75
Modus		18		75

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117 responden, 4 responden memperoleh sebesar (70,8%). 86 responden (75%). 9 responden (79,2%). 12 responden (83,3%). 5 Responden (87,5%). 1 responden (91,7%). Dari uraian tersebut dapat diinterpretasikan pada sub indikator guru nilai tengah (Median) dari jawaban responden adalah 18 (75%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 18 (75%) dan rata-rata jawaban responden 76,7%

persentase tersebut terletak pada interval antara 76%-85% dengan kategori baik. Ini artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam ketekunan pada pembelajaran penjas di SMK Perpajakan Riau yang baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram histogram berikut :



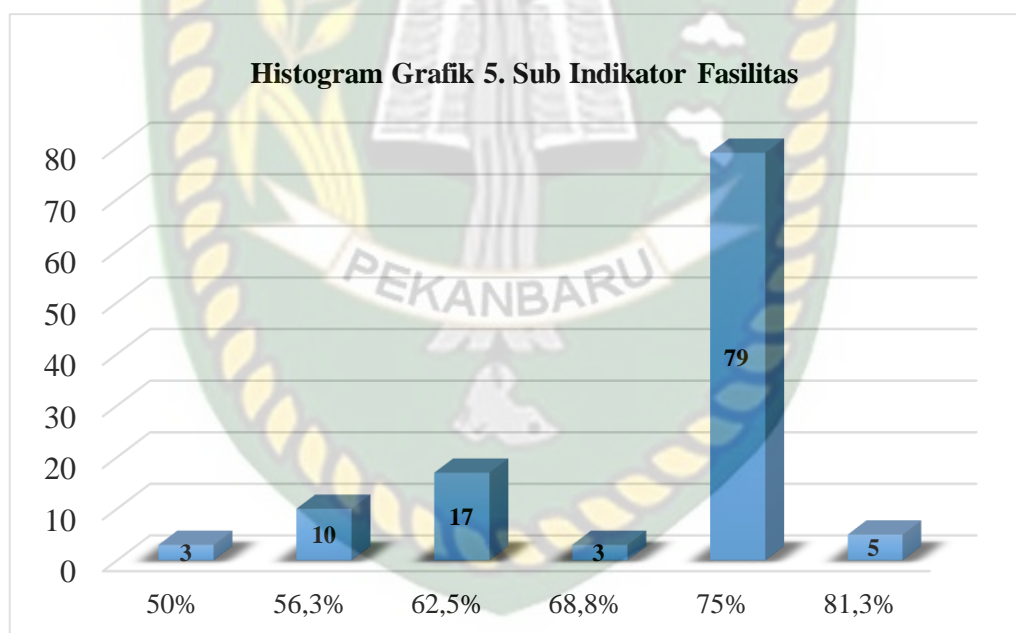
5. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Fasilitas

Tabel 18. Sub Indikator Fasilitas

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	3	8	24	50
2	10	9	24	56,3
3	17	10	24	62,5
4	3	11	24	68,8
5	79	12	24	75
6	5	13	24	81,3
Jumlah	117	14		
Mean		11,4		71,5
Median		12		75
Modus		12		75

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117 responden, 3 responden memperoleh sebesar (50%). 10 responden (56,3%). 17 responden

(62,5%). 3 responden (68,8%). 79 Responden (75%). 5 responden (81,3%). Dari uraian tersebut dapat diinterpretasikan pada sub indikator fasilitas nilai tengah (Median) dari jawaban responden adalah 12 (75%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 12 (75%) dan rata-rata jawaban responden 71,5% persentase tersebut terletak pada interval antara 60%-75% dengan kategori cukup baik. Ini artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP terhadap permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas di SMK Perpajakan Riau terkategori cukup baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram grafik berikut :



6. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Teman Sebaya

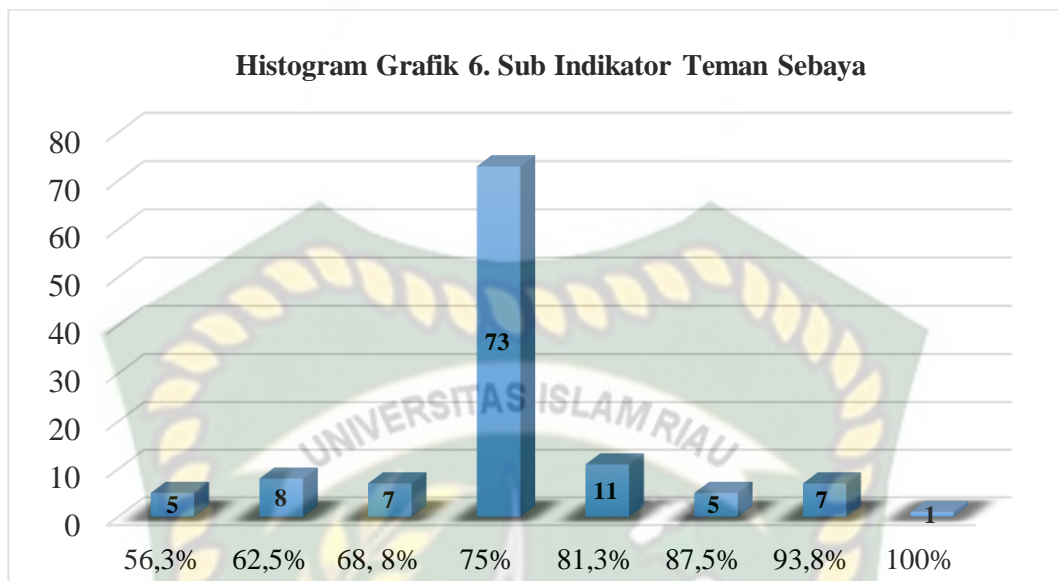
Tabel 19. Sub Indikator Teman Sebaya

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	5	9	16	56,3
2	8	10	16	62,5
3	7	11	16	68,8
4	73	12	16	75

5	11	13	16	81,3
6	5	14	16	87,5
7	7	15	16	93,8
8	1	16	16	100
Jumlah	117	1412		
Mean		12,07		75,4
Median		12		75
Modus		12		75

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117 responden. 5 responden memperoleh (56,3%). 8 responden memperoleh (62,5%). 7 responden memperoleh (68, 8%). 73 responden memperoleh (75%). 11 responden memperoleh (81,3%). 5 responden memperoleh (87,5%). 7 responden memperoleh (93,8%). 1 responden memperoleh (100%). Dari uraian diatas dapat di intepretasikan pada sub indikator teman sebaya nilai tengah (Median) dari jawaban responden adalah 12 (75%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 12 (75%) dan rata-ratanya (mean) adalah (75,4%), persentase tersebut terletak pada interval antara 60%-75% dengan kategori cukup baik. Yang artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam sub indikator kemampuan dalam pembelajaran sepak takraw SMK Perpajakan Riau cukup baik baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram berikut :

Histogram Grafik 6. Sub Indikator Teman Sebaya



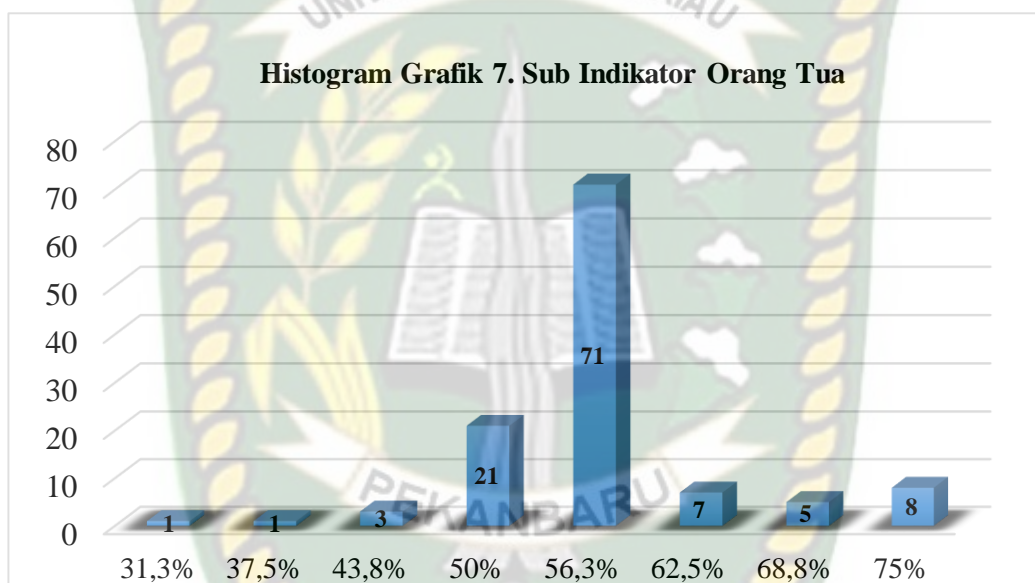
7. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Orang Tua

Tabel 20. Sub Indikator Orang Tua

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	1	5	16	31,3
2	1	6	16	37,5
3	3	7	16	43,8
4	21	8	16	50
5	71	9	16	56,3
6	7	10	16	62,5
7	5	11	16	68,8
8	8	12	16	75
Jumlah	117	1060		
Mean		9,06		56,6
Median		9		56
Modus		9		56

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117 responden, 1 responden memperoleh sebesar (31,3%). 1 responden (37,5%). 3 responden (43,8%). 21 responden (50%). 71 responden (56,3%). 7 responden (62,5%). 5 responden (68,8%). 8 responden (75%). Dari uraian diatas dapat di intrepresiasi pada sub indikator orang tua nilai tengah (Median) dari jawaban

responden adalah 9 (56%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 9 (56%) dan rata-ratanya (mean) adalah (56,6%) persentase tersebut terletak pada interval antara $74% <$ dengan kategori kurang baik. Yang artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam sub indikator kemampuan dalam pembelajaran sepak takraw SMK Perpajakan Riau kurang baik baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram berikut:



8. Analisis Data Berdasarkan Sub Indikator Kebiasaan atau Adat

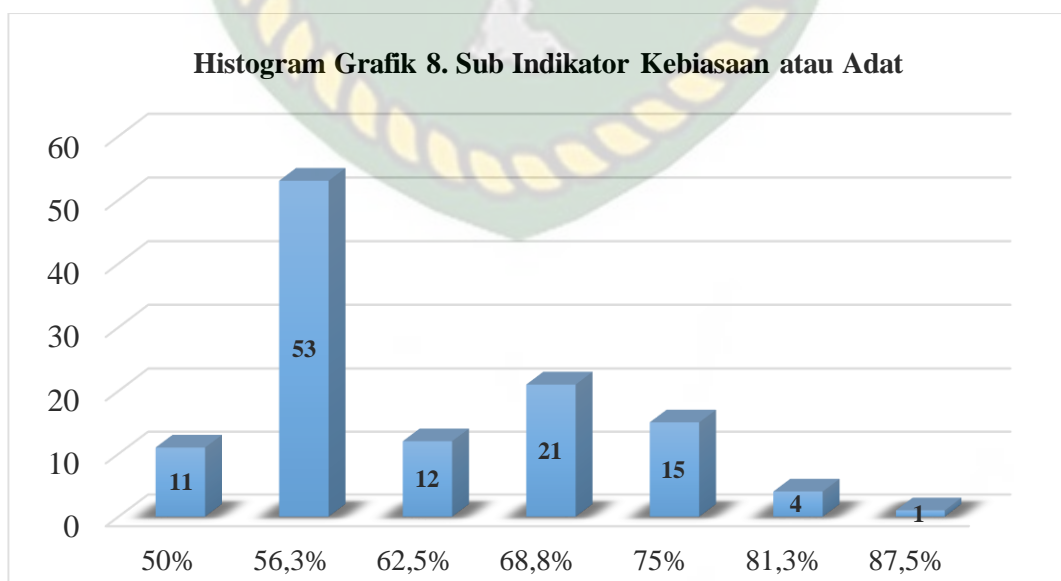
Tabel 21. Sub Indikator Kebiasaan atau Adat

No	Jumlah Responden	Frekuensi	Frekuensi Maksimal	Persentase (%)
1	11	8	16	50
2	53	9	16	56,3
3	12	10	16	62,5
4	21	11	16	68,8
5	15	12	16	75
6	4	13	16	81,3
7	1	14	16	87,5
Jumlah	117	1161		
Mean		9,9		62,01
Median		9		56

Modus		9		56
--------------	--	---	--	----

Dapat dilihat dari pernyataan yang dijawab dari 117 responden, 11 responden memperoleh sebesar (50%). 53 responden memperoleh (56,3%). 12 responden memperoleh (62,5%). 21 responden memperoleh (68,8%). 15 responden memperoleh (75%). 4 responden (81,3%). 1 responden memperoleh (87,5%).

Dari uraian diatas dapat di intrepretasikan pada sub indikator orang tua nilai tengah (Median) dari jawaban responden adalah 9 (56%), kemudian nilai yang sering muncul (Modus) adalah 9 (56%) dan rata-ratanya (mean) adalah (62,01,%) persentase tersebut terletak pada interval antara 60%-75% dengan kategori cukup baik. Yang artinya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP dalam sub indikator kemampuan dalam pembelajaran sepak takraw SMK Perpajakan Riau cukup baik baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik histogram berikut:



Tabel 22. Rekapitulasi Rata-rata (Mean) Responden Tantang Minat Siswa Kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK Perpajakan Riau di Tinjau dari Keseluruhan Sub Indikator

Sub Indikator	Rata-rata % (Mean)	Kategori
Kemampuan	59,3	Kurang Baik
Perangai	67,5	Cukup Baik
Strukturfisik	56,7	Kurang Baik
Guru	76,7	Baik
Fasilitas	71,5	Cukup Baik
Teman sebaya	75,4	Cukup Baik
Orang tua	56,6	Kurang Baik
Kebiasaan/adat	62,01	Cukup Baik
Rata-rata % (Mean)	65,6	Cukup Baik

Uraian diatas memperlihatkan pada peneliti bahwa 7 dari 8 indikator belum sepenuhnya minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP terhadap permainan sepak takraw di SMK Perpajakan Riau belum berjalan dengan lancar. Dalam hal ini pola pikir yang positif dan kreatif serta metode pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam permainan sepak takraw pada pembelajaran penjas yang tetap berkualitas.

C. Pembahasan

Minat siswa kelas siswa kelas XI.A Akuntansi dan Keungan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), XI.A Perbankan dan Keunagan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) terhadap permainan sepak takraw di SMK Perpajakan Riau sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran penjas yang dirancang oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa sebagai pelaku pembelajaran menjadi bagian terpenting dalam mewujudkan keberhasilan pembelajaran. Sehingga pembelajaran harus dirancang

sedemikian rupa dan berusaha menumbuhkan minat siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan sepak takraw meliputi 8 sub indikator pada penelitian ini : kemampuan, perangai, struktur fisik, guru, fasilitas, teman sebaya, orang tua dan kebiasaan atau adat. Jika kedelapan sub indicator tersebut tidak berjalan dengan baik maka akan mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada permainan sepak takraw.

Berdasarkan hasil yang diperoleh , maka dapat di ketahui bahwa minat siswa terhadap permainan sepak takraw dalam pembelajaran jasmani yang telah diuji melalui kemampuan, perangai, struktur fisik, guru, fasilitas, teman sebaya, orang tua dan kebiasaan atau adat yang dikembangkan menjadi angket tingkat minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP terhadap permainan sepak takraw di SMK Perpajakan Riau termasuk kategori “cukup” dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan jumlah nilai 65,6% yang terletak pada interval 60%-75%. Artinya secara keseluruhan minat siswa kelas XI.A AKL, TKJ, PKM dan OTKP terhadap permainan sepak takraw di SMK Perpajakan Riau dalam pembelajaran pendidikan jasmani belum memiliki minat yang baik

Penelitian ini didukung dari beberapa penelitian yang relevan, diantaranya: Almunajat, Supriatna, dan Hidasari (2018) melakukan penelitian “Minat Peserta Didik Terhadap Ekstrakurikuler Sepak Takraw di Man 2 Pontianak”, dengan jumlah sampel 551 siswa/siswi dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa/siswi Man 2 Pontianak memiliki minat terhadap ekstrakurikuler sepak

takraw dengan kategori “Tinggi (Kuat)”. Selanjutnya penelitian terdahulu yang relevan yaitu Sutriadi, T. (2019) melakukan penelitian “Survei Minat Siswa Terhadap Permainan Sepaktakraw Di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap”, dengan jumlah sampel 30 siswa dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap terhadap permainan sepaktakraw berada pada kategori 42,90% yaitu “sedang”. Kemudian penelitian terdahulu yang relevan yaitu Rezky, N. (2019) melakukan penelitian “Survei Minat Olahraga Sepaktakraw Pada Siswa SMA Negeri 1 Kabupaten Pinrang”, dengan jumlah sampel 40 siswa/siswi dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa/siswi SMA Negeri 1 Kabupaten Pinrang yang memiliki minat olahraga sepaktakraw dengan kategori “sedang”. Selanjutnya penelitian terdahulu yang relevan yaitu Prasetyo, A. (2016:38-52) melakukan penelitian “Minat Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri 2 Lendah Kabupaten Kulon” , dengan jumlah sampel 48 siswa/siswi dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa/siswi kelas VIII di SMP Negeri 2 Lendah Kabupaten Kulon terhadap pembelajaran bola basket 39,58% dengan kategori “sedang”

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat membantu guru di sekolah agar mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak takraw baik saat pembelajaran di kelas maupun saat pembelajaran di lapangan. Kemudian sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas olahraga yang lengkap agar memudahkan proses pembelajaran permainan sepak takraw di sekolah

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penulis kepada siswa-siswa kelas XI.A Akuntansi dan Keungan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan, XI.A Perbankan dan Keunagan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Perpajakan Riau dapat disimpulkan sebagai berikut: kemampuan (59,3%), perangai (67,5%), struktur fisik (56,7%), guru (76,7%), fasilitas (71,5%), teman sebaya(75,4%), orang tua (56,6%) dan kebiasaan atau adat (62,02%). Dari semu sub indikator yang telah diperoleh tentang Minat Siswa Kelas XI.A Akuntansi dan Keungan Lembaga (AKL), XI.A Teknik Komputer dan Jaringan, XI.A Perbankan dan Keunagan Mikro (PKM) dan XI.A Otomatis dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) XI Terhadap Permainan Sepak Takraw di SMK Perpajakan Riau (65,6%) dengan kategori “cukup baik”.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah di kemukakan diatas maka beberapa saran yang dapat peneliti berikan :

1. Kepada siswa : diharapkan kepada siswa agar selalu bersungguh-sungguh dalam mengikuti permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar memperoleh manfaat dari pembelajaran tersebut.
2. Kepada guru : diharapkan kepada guru agar memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa agar minat siswa terhadap permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani semakin membaik dan meningkat.

3. Kepada pihak sekolah : sekolah diharapkan mampu memfasilitasi permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
4. Kepada peneliti selanjutnya : diharapkan agar dapat meneliti lebih dalam lagi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar agar penelitian ini dapat berguna untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar di masa yang akan datang.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Almunajat, Supriatna, dan Hidasari. (2018). Minat Peserta Didik Terhadap Ekstrakurikuler Sepak Takraw Di Man 2 Pontianak. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(12).
- Aminudin, A. (2013) Gambaran Pengetahuan Remaja Tantang Pornografi Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Lembang. (*Docktor dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia.)
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127-133.
- Candra Oki, Wahyudi. (2020) Motivasi siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket di smp negeri 9 pekanbaru. (Universitas Islam Riau). *Journal Of Sport Education*, 2(2): 70-78.
- Davilla, A. (2019). Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Patriot*, 1(01), 109-115.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Khusaini, A. (2015). Analisis Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Di Spa Club Arena Yogyakarta.
- Mailani, A. (2016). Tingkat Keterampilan Bermain Futsal Peserta Didik Putera Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Di Sma Negeri 1 Imogiri Bantul. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 5(4).
- Maksum, A. 2012. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martin, A. Nurudin dan Maulana. (2018). Hubungan Antara Fleksibilitas Otot Tungkai Dan Kekuatan Otot Tungkai Terhadap Hasil Sepak Sila Pada Siswa Ekstrakurikuler Permainan Sepak Takraw Di Smp Negeri 5 Kota Sukabumi Tahun 2017/2018. *Journal Repostory UMMI*.
- Mushawir. (2019). Survei Minat Siswa Negeri Ma'arang Kabupaten Pangkep Terhadap Permainan Sepaktakraw. (Univesitas Negri Makassar). *Journal eprint*.
- Prasetyo, A. (2016). Minat Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri 2 Lendah Kabupaten Kulon Progo: Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Purwaningsih, D. Wibowo. (2014). Perbandingan Media Video Compact Disk (VCD) Dengan Bola Gantung Terhadap Hasil Belajar Sepak Mula Bawah (Servis) Sepak Takraw (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gedeg, Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* , 2(3).
- Rezky, N. (2019). Survei Minat Olahraga Sepaktakraw Pada Siswa SMA Negeri 1 Kabupaten Pinrang.(Universita Negeri Makassar). *Journal eprint*.
- Siagian, R. (2012). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. (Universitas Indraprasta PGRI). *Jurnal Formatif*, 2(2): 122-13.
- Sutriadi, T. (2019). Survei Minat Siswa Terhadap Permainan Sepaktakraw Di Smp Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap. *Journl eprint*. Univesitas Negri Makassar.
- Syarbaini. 2016. Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 18 Pekanbaru: Skripsi. Universitas Islam Riau.
- UU RI No.3(2005). *Tentang Sistim Keolahragaan Nasional*, Bandung : Citra Umbara