

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Minat

Minat merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting dalam mengambil keputusan masa depan. Minat mengarahkan individu terhadap suatu obyek atas dasar rasa senang atau rasa tidak senang. Perasaan senang atau tidak senang merupakan dasar suatu minat. Minat seseorang dapat diketahui dari pernyataan senang atau tidak senang terhadap suatu obyek tertentu (Sukardi D.K, 2011).

Minat merupakan salah satu faktor yang sangat berperan penting dalam usaha seseorang untuk mencapai sukses. Layaknya motivasi, minat menjadi hal utama yang menyebabkan seseorang untuk bergerak atau bertindak. Berikut beberapa definisi tentang minat:

- a. Minat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kecenderungan hati yang tinggi pada suatu gairah ataupun keinginan.
- b. Menurut Hurlock , minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang dan minatpun berkurang
- c. Minat menurut Muhammad Iwan (2018) dalam penelitian Survey minat anak mengatakan bahwa minat adalah “Minat adalah kecenderungan yang berlangsung lama terhadap suatu objek atau dalam melakukan sesuatu kegiatan (perbuatan) yang didasari oleh perasaan tertarik, senang yang muncul dari dalam diri” (hlm.7).
- d. Menurut Crow and Crow, minat dapat menunjukkan kemampuan untuk memberi stimuli yang mendorong kita untuk memperhatikan seseorang, suatu

barang atau kegiatan, atau sesuatu yang dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman yang telah distimuli oleh kegiatan itu sendiri.

Minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari campuran-campuran perasaan, harapan, pendidikan, rasa takut atau kecenderungan-kecenderungan lain yang menggerakkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Dari pendapat di atas dijelaskan bahwa minat merupakan perangkat mental yang menggerakkan individu dalam memilih sesuatu. Selanjutnya Suryobroto mendefinisikan minat sebagai kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangkan suatu obyek. Timbulnya minat terhadap suatu obyek ini ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Jadi boleh dikatakan orang yang berminat terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan merasa senang atau tertarik terhadap obyek yang diminati tersebut.

Selain itu Suyanto juga mendefinisikan minat sebagai suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungan. Pemusatan perhatian menurut pendapat di atas merupakan tanda seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu yang muncul dengan tidak sengaja yang menyertai sesuatu aktivitas tertentu.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yaitu faktor rasa tertarik atau rasa senang, faktor perhatian dan aktivitas.

Kaitannya dengan penelitian minat mahasiswa jurusan pendidikan jasmani terhadap mata kuliah pembelajaran *petanque* di Universitas Siliwangi

A. Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Faktor minat mempunyai peranan penting, minat individu terhadap suatu objek, pekerjaan, orang, maupun benda, dan persoalan yang berkenaan dengan dirinya timbul karena ada faktor yang mempengaruhinya pada objek yang diamati.

Menurut Hartono dalam (Putri, Husen, and Nurhasanah 2021) minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :

- a. Faktor dari dalam diri (*intrinsik*) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam orang itu sendiri. Seseorang senang melakukan perbuatan

itu demi kesenangan itu tersendiri. Seperti rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, minat, emosi.

- b. Faktor dari luar (*ekstrinsik*) yaitu bahwa suatu perbuatan dilakukan atas dorongan atau paksaan dari luar. Orang melakukan kegiatan itu karena ia didorong atau dipaksa dari luar. Seperti: lingkungan, orang tua, guru (hlm.8).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa yaitu dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri mahasiswa itu sendiri (*intrinsik*) yang meliputi perhatian lebih, rasa senang, semangat, minat, dan emosi. Kemudian faktor dari luar (*eksterinsik*) yang meliputi peranan guru, fasilitas, orang tua, dan lingkungan. Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti faktor minat mahasiswa jurusan Pendidikan jasmani terhadap mata kuliah pembelajaran *petanque* Universitas Siliwangi.

B. Macam-Macam Minat

Menurut Dewa Ketut Sukardi yang mengutip pendapat Carl Safran, bahwa ada tiga cara yang dapat digunakan untuk menentukan minat, yaitu:

- a. Minat yang diekspresikan/ *Expressed Interest*

Seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu. Misalnya : seseorang mungkin mengatakan bahwa dirinya tertarik dalam mengumpulkan mata uang logam, perangko, dll.

- b. Minat yang diwujudkan/ *Manifest Interest*

Seseorang dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata-kata melainkan dengan tindakan atau perbuatan, yaitu ikut serta dan berperan aktif dalam suatu kegiatan.

- c. Minat yang diinvestasikan/ *Inventoral Interest*

Seseorang menilai minatnya agar dapat diukur dengan menjawab terhadap sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk kelompok aktivitas tertentu. Pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur minat seseorang disusun dengan menggunakan angket.

C. Unsur-Unsur Minat

Menurut Adityaromantika (2010: 12), Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

1) Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila seseorang disertai adanya perhatian, yaitu kreativitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek, jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu objek pasti perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu objek tersebut.

2) Kesenangan

Perasaan senang terhadap sesuatu objek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, seseorang merasa tertarik kemudian pada saatnya timbul keinginan yang dikehendaki agar objek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan objek tersebut.

3) Kemauan

Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu objek. Sehingga dengan demikian akan muncul minat seseorang yang bersangkutan.

2.1.2. Pembelajaran

Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Cronbach memberikan arti belajar: *“learning is shown by a change behavior as a result of experience”* Harold Spears memberikan batasan tentang belajar yaitu: *“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”* sedangkan Geoch, mengatakan: *“Learning is a change in performace as a result of practice”* (Sadirman, 2011:48).

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta

didik. Belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut psikologi klasik, hakikat belajar adalah *all learning is a proseses of developing or training of mind*. Belajar adalah melihat objek dengan menggunakan substansi dan sensasi. Menurut teori mental State, Belajar adalah memperoleh pengetahuan melalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar. Pengalaman-pengalaman berasosiasi dan bereproduksi. Oleh karena itu latihan memegang peranan penting.

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang terjadi bersamaan, tetapi memiliki makna yang berbeda, sebagaimana yang diungkapkan Suherman (2013) bahwa “Peristiwa mengajar selalu disertai dengan peristiwa belajar, ada guru yang mengajar maka ada pula siswa yang belajar. Namun, ada siswa yang belajar belum tentu ada guru yang mengajar, sebab belajar bisa dilakukan sendiri.”

A. Unsur-Unsur Pembelajaran

Adapun unsur-unsur pembelajaran adalah :

1. Lingkungan Fisik
2. Lingkungan Sosial
3. Penyajian oleh guru
4. Konten atau materi pembelajaran
5. Proses pembelajaran
6. Produk produk pembelajaran

B. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri dari kegiatan pembelajaran adalah :

- a) Merupakan upaya sadar dan disengaja
- b) Pembelajaran harus membuat siswa belajar
- c) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan

d) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

C. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Adapun prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne dan Atwi Suparman dipaparkan lebih rinci, Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1997) mengemukakan Sembilan prinsip yang dapat dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Menarik perhatian (*gaining attention*), hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*), memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- c) Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*), merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
- d) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*), menyampaikan materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- e) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*), memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing alur/proses berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang baik.
- f) Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*), siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- g) Memberikan balikan (*providing feedback*), memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
- h) Menilai hasil belajar (*assessing performance*), memberitahu tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- i) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*), merangsang kemampuan siswa dan mengingat-ingat serta mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau

mempraktikkan apa yang telah dipelajari. (Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd et al., 2018)

2.1.3. Permainan *Petanque*

Olahraga *petanque* adalah suatu bentuk permainan *boules* yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut *cochonnet/jack/boka* dan kaki harus berada di lingkaran kecil. Permainan ini biasa dimainkan di tanah keras, tapi juga dapat dimainkan di rerumputan, pasir atau permukaan tanah lain. Tetapi dalam kejuaraan nasional ataupun internasional menggunakan lapangan tanah keras (Pelana, 2016).

Bentuk asli permainan ini muncul tahun 1907 di La Ciotat, di Provence, di selatan Perancis. Namanya berasal dari *Les Ped Tanco* dalam dialek Provençal di bahasa Occitan, yang berarti "kaki rapat." Permainan *Pétanque* dimainkan oleh sekitar 17 juta orang di Perancis, kebanyakan selama liburan musim panas. Terdapat 375.000 pemain dengan lisensidari *Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal* (FFPJP) dan 3000 di Inggris.

Petanque termasuk olahraga baru di Indonesia, namun *petanque* sebenarnya termasuk olahraga yang sudah punya nama. Di dunia, negara-negara yang kuat dan konsisten mengembangkan *petanque* adalah negara-negara yang pernah dijajah oleh Prancis, negara yang memang melahirkan cabang olahraga tersebut. Pada pesta olahraga *SEA Games* Tahun 2011 di Indonesia, *Pétanque* sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Lazimnya cabang olahraga lainnya, *petanque* di *SEA Games* dimasukkan dalam kategori olahraga konsentrasi, mempunyai prasyarat tertentu. Permainan ini biasa dimainkan di tanah keras atau minyak, tapi juga dapat dimainkan di rerumputan, pasir atau permukaan tanah lain.

a. Sejarah *Petanque*

Pada awal abad ke-6 SM orang Yunani Kuno telah memainkan sebuah permainan lempar koin, batu datar, dan bola bantu, disebut dengan *spheristics*. Dimana permainan ini yang menggunakan batu dan tidak ada target (Haruna, 2011).

Bangsawan Romawi kuno telah memodifikasi dengan menambahkan target yang harus didekati sedekat mungkin dengan target yang menjadi tambahan

permainan ini. Di dalam perjalanan tantara Romawi kuno dan pelaut menuju sebuah pulau Florence dimana ada sebuah makam yang menunjukkan seseorang yang melakukan permainan ini, orang yang membungkuk yang sedang mengukur poin atau angka.

Dalam perkembangannya masyarakat Romawi awalnya menggunakan bola batu sebagai target, kemudian digantikan dengan bola kayu sebagai target yang telah dimodifikasi. Pada zaman Romawi permainan ini disebut sebagai *globurum*, tetapi masyarakat mengenalnya dengan sebutan *boule*.

Awal mula terbentuknya kepengurusan petanque di dunia menurut (Jakarta, 2015) adalah “Organisasi tertinggi *petanque* pun di bentuk yaitu *Federation Internasionale de Petanque et Jelu*. Organisasi ini didirikan pada tahun 1958 di Marseille dan memiliki sekitar 600.000 anggota dari 52 negara”(hlm 2). Sementara untuk kejuaraan pertama dunianya, pertama kali diselenggarakan padatahun 1959. Lalu yang paling terbaru diadakan di Faro (2000), Monako (2001), Grenoble (2002, 2004, dan 2006), Jenewa (2003),Brussels (2005) dan Pattaya (2007), yang ketika itu di ikuti 52 tim dari 50 negara anggota. Olahraga ini pun kemudian tumbuh berkembang dan di kenali ke seluruh duinia, hingga akhirnya masuk ke Indonesia.

Olahraga *petanque* merupakan olahraga baru di Indonesia yang masuk pada tahun 2011 dan mulai berkembang ke berbagai daerah-daerah. Jika dibandingkan dengan Negara tetangga Indonesia tergolong Negara yang terlambat mengenal olahraga yang satu ini. Sebab Thailand dan Malaysia telah memainkan olahraga ini lebih dari 40 tahun lalu. Sementara di Eropa, *petanque* telah dikenal sejak ratusan tahun silam. Menurut Komunitas *petanque* Indonesia (2012) adalah “Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia (FOPI) yang merupakan induk organisasi ini saja, baru didirikan pada 18 Maret 2011”.

Setelah cabang olahraga *petanque* dipertandingkan pada *SEA GAMES* 2011, ketua umum FOPI mensosialisasikan olahraga *petanque* ke seluruh provinsi yang ada di Indonesia, juga melakukan pelatihan-pelatihan seperti pelatihan pelatih tingkat daerah, nasional maupun internasional, pelatihan arbit (wasit) untuk menunjang berjalannya organisasi. Mengirimkan atlet-atlet Indonesia untuk mengikuti turnamen dalam negeri maupun luar negeri.

b. Lapangan *Petanque*

Lapangan *petanque* mempunyai ukuran dan tekstur yang berbeda-beda, lapangan *petanque* menurut Smith, (1999:20) dalam (Fitroh, 2019, hlm. 15) ”untuk kejuaraan Nasional dan Internasional lebar 4 meter panjang 15 meter, ukuran lapangan *petanque* tidak begitu besar tetapi memiliki permukaan dapat terbuat dari rumput, batu kerikil, tanah liat, atau permukaan buatan”(hlm 15). Pada kenyataan yang peneliti alami lapangan *petanque* ada juga yang berukuran lebar 3 meter panjang 12 meter menyesuaikan kondisi tempat yang tersedia untuk mengefektifkan babak penyisihan dan untuk babak semi final menggunakan lapangan berukuran lebar 4 meter panjang 15 meter.



Gambar 2. 17 Lapangan *Petanque*

Sumber : (Syahri,2018)

c. Perlengkapan *Petanque*

Dalam permainan *petanque* terdapat beberapa perlengkapan untuk bermain *petanque* saat pertandingan yang terdiri dari yaitu:

1) Bosi (bola besi)

Bola besi yang berbentuk bulat dan berongga terbuat dari logam, mempunyai garis pusat antara 70,5 mm hingga 80 mm, beratnya antara 650 gram hingga 800 gram.



Gambar 2. 18 Bola Besi

Sumber : FOPI (2012)

2) Boka (bola kayu)

Bola kayu berbentuk bulat dibuat dari kayu, mempunyai garis pusat antara 25 mm hingga 35 mm. Boka boleh di warnai agar mudah untuk dilihat oleh pemain

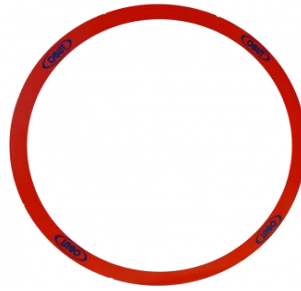


Gambar 2. 19 Bola Kayu

Sumber : FOPI (2012)

3) Lingkaran untuk melempar (*circle*)

Lingkaran adalah alat yang digunakan dalam permainan *petanque*, saat permainan berlangsung dan pemain harus berada di dalam lingkaran saat melakukan lemparan, lingkaran ini mempunyai diameter 50 cm yang sudah diresmikan oleh (*F.I.P.J.P*).



Gambar 2. 20 *Circle*

Sumber : FOPI (2012)

4) Alat ukur

Pengukuran dalam permainan *petanque* sangat dibutuhkan untuk memastikan perbedaan antara bosi satu dengan yang lain, memastikan jarak main dengan melakukan pengukuran boka terhadap batas garis tepi. Pengukuran dalam permainan menjadi tanggung jawab pelempar terakhir atau arbit. Ada beberapa alat ukur yang di gunakan dalam permainan petanque yaitu:

a) Meteran Kecil

Meteran ini di gunakan untuk mengukur jarak pendek antara satu dengan yang lain.



Gambar 2. 21 Meteran Kecil

Sumber : FOPI (2012)

b) Meteran Besar

Meteran ini di gunakan untuk mengukur jarak antara boka dengan lingkaran, karena sampai 10 meter.



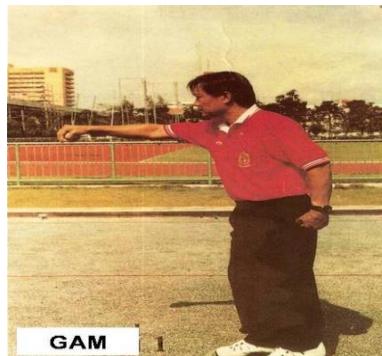
Gambar 2. 22 Meteran Besar

Sumber : FOPI (2012)

d. Posisi Melempar

Dalam permainan petanque posisi melempar ada dua yaitu : posisi berdiri dan posisi jongkok, keduanya sangat sama pentingnya karena sebagian besar pemain nya suka melakukan kedua posisi tersebut. Posisi berdiri sering dilakukan oleh seorang shooter karena dalam melakukan *shooting* lebih efisien dengan berdiri sedangkan posisi jongkok sering dilakukan oleh seorang pointer supaya lebih stabil saat melakukan lemparannya.

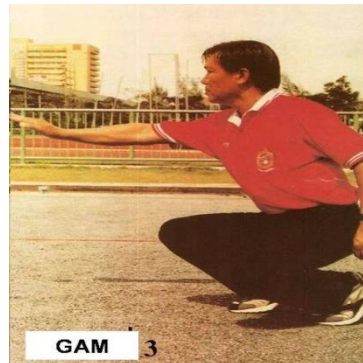
A. Posisi Berdiri



Gambar 2. 23 Posisi Berdiri

Sumber : <https://andhelorfing.blogspot.com/>

B. Posisi Jongkok



Gambar 2. 24 Posisi Jongkok

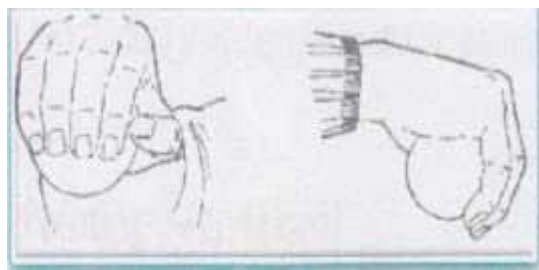
Sumber : <https://andhelorfing.blogspot.com/>

e. Teknik Dasar *Petanque*

Dalam permainan *petanque* memiliki teknik dasar melempar yang dilakukan di dalam lingkaran, di lambungkan, di belokkan, dan dapat juga menjauhkan bosi lawan, mengeluarkan boka dari lapangan. Cara memegang bosi dan cara melempar bosi sebagai berikut:

1) Memegang Bola Besi

Menurut Guthrie (2002:2) dalam (Fitroh, 2019) pada saat memegang bosi adalah “Telapak tangan diatas, jari-jari saling berdekatan dan ibu jari jarang di gunakan”(hlm 2). Artinya saat memegang bosi semua jari-jari dirapatkan dengan rilek, tidak mencengkram dengan erat, bola hanya menempel pada ruas jari, sehingga bosi yang di lemparkan dapat keluar dengan kelurusan bosi yang baik dan akan dengan mudah diarahkan sesuai harapan pelempar.

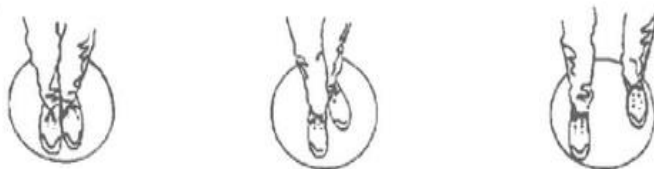


Gambar 2. 25 Memegang Bola

Sumber : FOPI (2012)

2) Posisi Kaki

Menurut (Souef, 2015) posisi kaki dalam lingkaran pada saat melempar adalah “Berarti kaki menempel pada tanah, sehingga apabila terdapat ganjalan pada tapakan kaki maka harus membersihkan atau merapihkan permukaan tanah sampai benar-benar tapakan kaki nyaman”(hlm 37). Ada beberapa posisi kaki pada saat melakukan teknik melempar, tetapi salah satu posisi kaki yang paling efisien yaitu kaki yang sama dengan tangan yang melempar dijadikan sebagai tumpuan, jika tangan kanan yang melempar maka kaki yang menjadi tumpuan ialah kaki kanan, begitu juga sebaliknya.



Gambar 2. 26 Posisi Kaki

Sumber : FOPI (2012)

3) Teknik Dasar Melempar

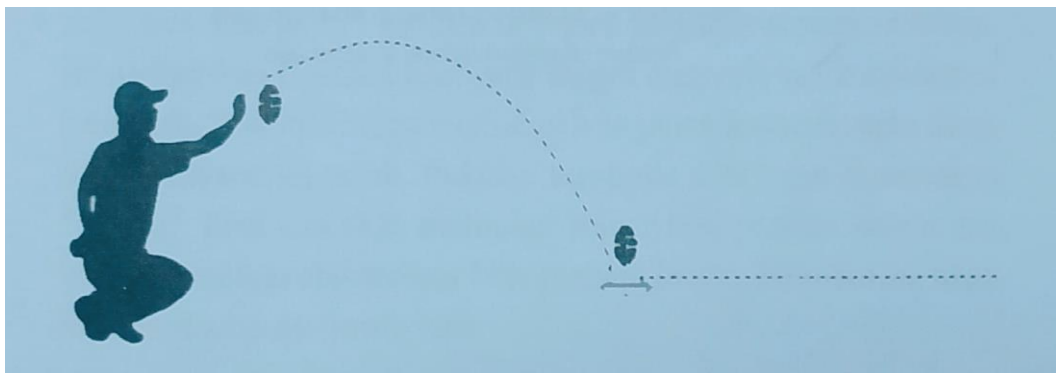
Olahraga *petanque* adalah olahraga ketangkasan dalam melempar bola besi dengan mendekatkan bosi dengan target yang disebut *pointing* dan menjauhkan bola lawan dari target atau biasa disebut *shooting*, dengan kedua kaki berada di dalam lingkaran. Keterampilan dasar olahraga *petanque* adalah melempar, ada dua jenis lemparan dalam olahraga *petanque*: *pointing* dan *shooting*. Dalam melakukan keterampilan melempar yang benar, bosi dipegang dengan rilek dan terkepal tanpa ada ruang pada ruas jari-jari, sehingga dapat menghasilkan lemparan yang sesuai dengan yang diinginkan. Menurut (Putmwan, 2015) *pointing* adalah “jenis lemparan untuk mendekati boka target lebih dekat dari bosi lawan. *Shooting* adalah jenis lemparan untuk mengusir bosi lawan dari boka target”(hlm 43).

a) *Pointing* dalam Permainan *Petanque*

Pointing dalam olahraga *petanque* merupakan lemparan untuk mendekatkan bola besi ke target. Sedangkan menurut Ramadan, Syamsul (2017) dalam (Fitroh, 2019) “Lemparan untuk menuju titik sasaran yaitu a) *Roll*, b) *soft-lob*, c) *high-lob*”. Teknik ini digunakan tidak hanya satu karakter posisi jongkok telapak kaki tidak menempel semua di tanah, tumit kaki diangkat. Ada juga dengan posisi berdiri saat melakukan *pointing* kaki harus senyaman mungkin di dalam lingkaran.

(1) *Roll*

Roll adalah melempar bosi kurang dari 3 meter dari lingkaran dimana bosi tersebut menggelinding sepanjang arena mendekati bola target.



Gambar 2. 27 *Roll*

Sumber : <http://georgeaiman.blogspot.com>

(2) *Soft lob*

Soft lob adalah melempar bosi sedikit lebih tinggi membentuk kurva dan bosi jatuh menggelinding ke boka target.

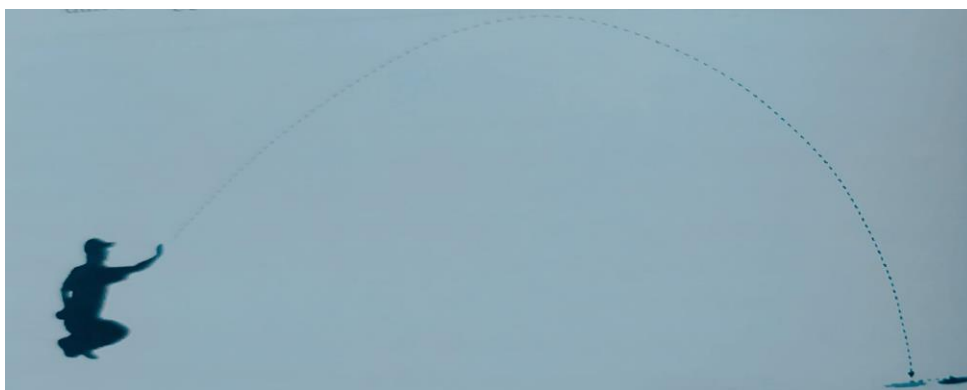


Gambar 2. 28 *Soft Lob*

Sumber : <http://georgeaiman.blogspot.com>

(3) *High lob*

High lob adalah melempar bosi lebih tinggi vertikal dan bosi jatuh dan mengelinding ke boka target.



Gambar 2. 29 *High lob*

Sumber : <http://georgeaiman.blogspot.com>

b) *Shooting* dalam Permainan *Petanque*

Shooting dalam olahraga *petanque* merupakan lemparan untuk menembak bola target. Keterampilan ini diperlukan ketika bosi lawan lebih dekat dengan boka. Ada beberapa cara melakukan keterampilan *shooting* menurut (Pelana, Ramdan , Hanif, 2020).

(1) *Shot On The Iron* (Pukulan pada Bosi)

Ini adalah jenis pukulan yang boleh digunakan pada lapangan yang rata. Kita perlu memukul di bagian tengah bosi pemain lawan. Ini melibatkan pukulan

kuat yang sangat memerlukan konsentrasi yang baik. Pukulan sempurna atau tepat dinamakan “*carreau*”.



Gambar 2. 30 *Shot On The Iron*

Sumber : FOPI (2012)

(2) *Short Shot* (Pukulan Pendek)

Ini adalah jenis pukulan pendek dimana bosi kita mendarat 20 atau 30 cm dari bosi lawan, sehingga memukul bosi lawan lurus ke depan.



Gambar 2. 31 . *Short Shot*

Sumber : FOPI (2012)

(3) *Ground Shot* (Pukulan Mendatar)

Ini adalah jenis pukulan mendatar dimana atlet melempar bosi dengan sangat kuat dan menjatuh bola pada 3-4 meter dari bosi lawan, sehingga bosi lawan terpukul dengan bosi kita ke depan dan menjauh dari boka. Pukulan ini harus dilakukan di lapangan yang keras dan tidak berkerikil kecil. Pelepasan bosi adalah teknik yang paling penting dimana bosi dilemparkan di bawah telapak tangan menghadap target, sejajar dengan permukaan lapangan pada saat rilis.



Gambar 2. 32 *Ground Shot*

Sumber : FOPI (2012)

f. Cara Bermain *Petanque*

Petanque dimainkan oleh dua, empat atau enam orang dalam dua tim, dan pemain dapat bersaing sebagai individu dan bermain regu. Pada kategori tunggal dan ganda, setiap pemain memiliki tiga *boule*, sedangkan di nomor *triple* setiap pemain hanya memiliki 2 *boule*. Sebuah koin dilempar untuk menentukan pemain yang bermain terlebih dahulu. Tim mulai menarik *circle* di tanah yang berdiameter 35-50 cm. Semua pemain harus melempar *boule* mereka dari dalam lingkaran ini, dengan kedua kaki yang berpijak di tanah. Pemain pertama melempar *jack* dengan jarak 6-10 meter, setidaknya satu meter dari perbatasan (Prasetyo, 2012).

Pemain yang melemparkan *jack* kemudian melemparkan *boule* pertama mereka. Seorang pemain dari tim lawan kemudian menyusul melakukan lemparan. Permainan terus dilanjutkan dengan tim yang terjauh dari *jack* harus terus melempar sampai *boule* mereka lebih dekat ke *jack* dari lawan atau kehabisan *boule* (Prasetyo, 2012: 3-4).

Permainan berakhir dan titik dapat mencetak skor adalah ketika kedua tim tidak memiliki *boule* lagi, atau ketika *jack* tersingkir dari arena permainan. Tim yang menang menerima satu poin untuk setiap *boule* yang telah lebih dekat ke *jack* dari *boule* lawan yang juga dekat dengan *jack*. Jika *jack* terlempar dari arena permainan, tidak ada skor tim kecuali ada satu tim yang masih memiliki *boule*. Dalam hal ini tim setiap *boule* yang tersisa menerima satu poin. Tim pemenang adalah yang pertama yang mencapai 13 poin kemenangan (Prasetyo, 2012: 3).

2.1.4. Pembelajaran Petanque

Pembelajaran *petanque* merupakan mata kuliah yang berbobot 2 SKS yang meliputi 0 SKS teori dan 2 SKS praktik. Pembelajaran *petanque* juga merupakan mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Siliwangi selain itu dalam pembelajaran *petanque* dirancang untuk membekali mahasiswa untuk memiliki kemampuan dalam mempraktikkan teknik dasar olahraga *petanque*, meliputi teknik memegang bosi (bola besi), posisi berdiri, posisi melempar bola, teknik dasar *pointing*, teknik dasar *shooting*, macam-macam *pointing*, macam-macam *shooting* dan mengetahui sejarah dan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran *petanque* serta mengetahui peraturan pertandingan *petanque* dan perwasitan *petanque*.

Diharapkan dengan adanya pembelajaran *petanque* ini mahasiswa khususnya jurusan pendidikan jasmani bisa mengembangkan minat terhadap pembelajaran *petanque*, sehingga bisa lebih memperkenalkan lebih luas lagi tentang pembelajaran *petanque* kepada masyarakat umum.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

(Ramadhan, 2018) meneliti tentang:minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP NEGERI 2 Berbah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 2 Berbah cenderung masuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perincian sebagai berikut. Kategori sangat tinggi sebesar 10,7 %, diikuti pada kategori tinggi sebesar 37,9 %, kemudian kategori rendah sebesar 47,1 %, dan kategori sangat rendah 4,3 %. Hasil penelitian yang dilakukan berdasar indikator dari faktor intern dan ekstern sebagai acuan untuk mengidentifikasi besar minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga sehingga memperoleh hasil tersebut.

(Musthofa et al., 2019) meneliti tentang “Minat Siswa dalam Ekstrakurikuler Olahraga Futsal di SMA N 1 Pamotan Kabupaten Rembang”. Hasil penelitiannya menunjukkan minat siswa kelas X dan XI SMAN 1 Pamotan terhadap ekstrakurikuler olahraga futsal memperoleh persentase skor sebesar 73,9% dengan

rata-rata skor 155,2. Siswa dengan kriteria sangat tinggi sebanyak 21 anak, siswa dengan kriteria tinggi sebanyak 57 anak dan kriteria cukup sebanyak 6 anak. Adapun ditinjau dari masing-masing indikator minat siswa, indikator yang mendapat persentase tertinggi adalah indikator perhatian dengan persentase skor sebesar 80%.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan argumentasi logis untuk sampai pada penemuan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Menurut (Sugiyono, 2021) dalam bukunya menjelaskan “Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti” (hlm 95).

Olahraga *petanque* adalah suatu bentuk permainan *boules* yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut *cochonnet/jack/boka* dan kaki harus berada dilingkaran kecil. Permainan ini biasa diamankan ditanah keras, tapi juga dapat dimaninkan direrumputan, pasir atau permukaan tanah lain. Tetapi dalam kejuaraan nasional ataupun internasional menggunakan lapangan tanah keras.

Adapun dalam praktiknya olahraga *petanque* termasuk kedalam mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa jurusan pendidikan jasmani Universitas Siliwangi. Selain itu dalam mata kuliah pembelajaran *petanque* dirancang untuk membekali mahasiswa untuk memiliki kemampuan dalam mempraktikkan teknik dasar olahraga *petanque*, meliputi teknik memegang bosi (bola besi), posisi berdiri, posisi melempar bola, teknik dasar *pointing*, teknik dasar *shooting*, macam-macam *pointing*, macam-macam *shooting* serta mengetahui sejarah dan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran *petanque*.

Sementara itu, permasalahan dari fenomena di latar belakang bahwa pada pembelajaran mata kuliah *petanque* tidak semua mahasiswa mempunyai *basic* olahraga *petanque*. Oleh karena itu, sebagian mahasiswa memiliki respon aktif dan pasif atau kurang ikut berpartisipasi dan tidak terlalu antusias, bentuk antusias itu sendiri seperti pada saat melakukan gerakan teknik *pointing* mahasiswa tidak bersungguh-sungguh dalam melakukannya. Mahasiswa yang kurang antusias

dalam pembelajaran *petanque* tetapi memiliki motif untuk ikut serta terhadap mata kuliah tersebut. Dengan media dan metode yang sudah bagus dari dosen, tetapi tetap ketidak adanya ketertarikan bagi mahasiswa untuk berantusias seolah-olah tidak berminat dalam pembelajaran *petanque*. Oleh karena belum diketahuinya minat yang mendorong mahasiswa untuk aktif belajar dalam pembelajaran *petanque*, maka peneliti merasa tertarik untuk mencari tahu kebenarannya. Hal ini berkaitan dengan minat dari mahasiswa. Minat sendiri merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting dalam mengambil keputusan untuk masa depan.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran tentang minat mahasiswa jurusan pendidikan jasmani terhadap mata kuliah pembelajaran *petanque* di Universitas Siliwangi dimana yang menjadi obyek penelitian adalah mahasiswa angkatan 2021 yang berjumlah 210 orang. Minat layaknya motivasi, sesuatu yang mampu membuat orang untuk bergerak dan berpartisipasi. Minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, situasi, persoalan dan situasi ada hubungan dengan dirinya

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara berdasarkan kajian teori yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Menurut Sugiyono (2017) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”(hlm 64). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa minat mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani terhadap mata kuliah pembelajaran *petanque* Universitas Siliwangi berkategori rendah.