



Survei Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Lia Fitriani Azzahra^{1*} & Abdul Hakim Siregar²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Medan, Indonesia.

Email Korespondensi: missazzahra23@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan data yang sudah terkumpul. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Paramita, dkk, 2021: 76), bahwa penelitian deskriptif adalah suatu bentuk analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan data. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menggambarkan tentang minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024 secara deskriptif dan diperkuat dengan angka dan data yang diperoleh. Data yang telah terkumpul kemudian dideskripsikan dengan bantuan perhitungan hasil analisis kuesioner atau angket dalam bentuk persentase. Hasil penelitian yang peroleh peneliti mengenai Survei Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024. Minat keseluruhan mahasiswa adalah kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 89,96. Dengan indikator keseluruhan minat pada indikator emosi positif/ perasaan senang sebesar 29,71. Pada indikator ketertarikan sebesar 23,91. Pada indikator perhatian sebesar 17,17. Dan pada indikator keterlibatan sebesar 19,16. Data persentase indikator pada stambuk 2021 persentase tertinggi terlihat pada indikator emosi positif/ perasaan senang sebesar (74,74%), di ikuti oleh ketertarikan sebesar (69,28%), perhatian sebesar (64,68%) dan keterlibatan sebesar (63,19%).

Kata kunci: Minat Mahasiswa; Pengembangan Ekstrakurikuler; Permainan Cricket.

Survey of Student Interests of PJKR State University of Medan in the Extracurricular Development Course of Cricket Games

Abstract

The purpose of this study was to analyze the level of interest of PJKR students at Medan State University in the Cricket Extracurricular Development Course for the 2024 Academic Year. The type of research used in this study is descriptive with a quantitative method that aims to describe and illustrate the data that has been collected. This is in line with the statement (Paramita, et al., 2021: 76), that descriptive research is a form of analysis used to describe data. This study was conducted to determine and describe the interest of PJKR students at Medan State University in the Cricket Extracurricular Development Course for the 2024 Academic Year descriptively and reinforced by the numbers and data obtained. The data that has been collected is then described with the help of calculations of the results of the questionnaire analysis or questionnaire in the form of a percentage. The results of the study obtained by researchers regarding the Survey of Interest of PJKR Students at Medan State University in the Cricket Extracurricular Development Course for the 2024 Academic Year. The overall interest of students is in the high category with an average of 89.96. With an overall indicator of interest in the positive emotion indicator/happy feelings of 29.71. On the interest indicator of 23.91. On the attention indicator of 17.17. And on the involvement indicator of 19.16. The percentage data of indicators in the 2021 stambuk, the highest percentage is seen in the positive emotion/happy feeling indicator of (74.74%), followed by interest of (69.28%), attention of (64.68%) and involvement of (63.19%).

Keywords: Student Interest; Extracurricular Development; Cricket Game.

How to Cite: Azzahra, L. F., & Siregar, A. H. (2025). Survei Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket. *Empiricism Journal*, 6(2), 484–501. <https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2780>



<https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2780>

Copyright© 2025, Azzahra & Siregar

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



PENDAHULUAN

Cricket adalah sebuah olahraga tim yang dimainkan antara dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 11 orang pemain. Cricket merupakan permainan yang menggunakan pemukul (bat) dan bola. Cricket bukan merupakan permainan yang bersifat

perseorangan akan tetapi merupakan permainan yang bersifat beregu, sehingga harus ada kerjasama antar pemain untuk menghasilkan kemenangan. Tujuan permainan yaitu untuk mencetak angka run lebih banyak dibandingkan dengan tim lainnya. Permainan cricket sendiri dapat berlangsung selama maksimal lima hari (Basri et al., 2021).

Dalam Cricket terdapat banyak keterampilan teknik dasar antara lain: Batting (Memukul bola), Bowling (Melempar bola), Fielding (Menjaga), Cacthing (Menangkap), Wicket keeper (Penjaga stump) dan masih banyak teknik dasar yang ada dalam permainan Kriket, terkhususnya Batting/memukul bola (Sudarsono, 2020). Batting adalah memukul bola datang dari arah depan yang dilemparkan oleh Bowler (orang yang melempar bola) sedangkan orang yang memukul bola disebut Batsman (pemukul), dengan menggunakan Bat (kayu pemukul), Gloves (sarung tangan), Ped (pelindung kaki), pelindung kelamin, Helmet (pelindung kepala) (Ali & Yanto, 2022).

Olahraga cricket merupakan salah satu olahraga yang berasal dari Inggris dan olahraga ini sudah popular di negara-negara jajahan Inggris, seperti India, Pakistan, Australia dan sebagainya (Sudarsono, 2020). Dan kini olahraga cricket sudah cukup mendunia. Di Indonesia olahraga cricket sudah cukup populer. Berbeda dengan di Sumatera Utara. Olahraga Cricket termasuk cabang olahraga yang relatif baru di Provinsi Sumatera Utara. Meskipun cricket termasuk olahraga baru dan belum populer dikalangan masyarakat Sumatera Utara akan tetapi olahraga cricket termasuk kategori olahraga yang berprestasi, pada saat PON ke XXI Aceh-Sumut tahun 2024 olahraga ini memecahkan sejarah baru untuk Sumatera Utara dengan meraih medali. Medali yang diperoleh pada cabang olahraga cricket yaitu 2 medali emas dan 4 medali perunggu. Maka olahraga cricket masih akan dikembangkan lagi di Sumatera Utara baik di kalangan pelajar, mahasiswa, dan juga masyarakat. Baik dikabupaten maupun di kota. Salah satu upaya untuk memperkenalkan dan mengembangkan olahraga cricket adalah melalui pendidikan yang termasuk dalam lingkungan universitas. Di Universitas Negeri Medan cricket sendiri sudah dibentuk dan diresmikan pada 20 April 2023 dan diberi nama Unimed Cricket Club (UCC).

Di Universitas Negeri Medan (UNIMED) Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) memiliki berbagai mata kuliah pilihan yang dapat dipilih oleh mahasiswa PJKR yang bertujuan untuk memperkaya wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam bidang olahraga. Salah satu mata kuliah yang termasuk dalam kurikulum adalah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket dengan bobot 3 SKS (Satuan Kredit Semester). Meskipun cricket merupakan salah satu olahraga yang berkembang di dunia internasional, di Indonesia, akan tetapi dikalangan mahasiswa Universitas Negeri Medan (UNIMED) olahraga ini masih terbilang kurang populer di bandingkan dengan olahraga lainnya. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai seberapa minat mahasiswa terhadap mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket.

Dalam menetapkan suatu kegiatan khususnya olahraga cricket, banyak sekali hal yang harus diperhatikan dan hal tersebut yang akan menjadi faktor yang mempengaruhi, salah satunya minat. Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang mereka sukai (Dayani et al., 2020). Minat menurut (Agustiana & Subarna, 2024) minat adalah rasa suka yang besar dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas suasana tanpa ada yang menyuruh. Biasanya minat akan muncul ketika seseorang merasa tertarik dengan sesuatu yang baru sehingga ia memiliki keinginan yang besar untuk melakukan atau memiliki objek tersebut. Minat menjadi poin penting saat menerapkan pembinaan seseorang. Jika minat atau keinginan seseorang sudah timbul pada salah satu cabang olahraga, maka akan membangkitkan motivasi dan keinginan untuk menekuni olahraga tersebut dengan menyenangkan tanpa merasa terbebani. Minat mahasiswa terhadap suatu olahraga atau kegiatan ekstrakurikuler berperan penting dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan mereka. Oleh karena itu pentingnya untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan berminat terhadap permainan cricket untuk pengembangan ekstrakurikuler.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah peneliti lakukan di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Medan melalui wawancara dengan Bapak Dr. Abdul Hakim Siregar, S.Si., M.Pd selaku dosen pengampuh mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler cricket serta melakukan pengamatan langsung di lapangan saat pembelajaran di kelas maupun di lapangan. Beliau

telah mengatakan bahwa salah satu masalah utama yaitu sebagian mahasiswa PJKR mungkin tidak memiliki pengetahuan dasar tentang Cricket atau pengalaman bermain olahraga ini. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat minat mereka untuk mempelajarinya lebih lanjut melalui mata kuliah yang ada. Penyebabnya masih rendahnya pengajaran atau kurangnya eksposur terhadap olahraga Cricket di lingkungan kampus dan masyarakat. Kurangnya promosi atau sosialisasi yang dilakukan oleh pihak universitas atau program studi PJKR tentang keberadaan dan pentingnya mata kuliah ini bisa menyebabkan mahasiswa tidak tahu tentang mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan Cricket. Tanpa pemahaman yang jelas mahasiswa mungkin tidak menyadari manfaat atau pentingnya mengikuti mata kuliah tersebut. Keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana untuk olahraga cricket di kampus atau di sekitar Universitas Negeri Medan juga bisa menjadi faktor penghambat minat mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket.

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) beralamat di jalan William Iskandar Ps V, Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara 20221.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada mahasiswa angkatan 2021 yang telah mengambil mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket dan mahasiswa angkatan 2022 yang akan mengambil mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket. Waktu Penelitian akan dilaksanakan selama 1 bulan pada bulan februari 2025.

Populasi dan Sampel

Populasi

Dalam penelitian ini populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala, benda, pola sikap, tingkah laku, dan sebagainya yang menjadi objek penelitian. Populasi adalah keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti (Muhammad, 2011:154). Suharsimi Arikunto (2006:130) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) angkatan 2021 yang telah mengambil mata kuliah dan mahasiswa PJKR angkatan 2022 yang nantinya akan mengambil mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket.

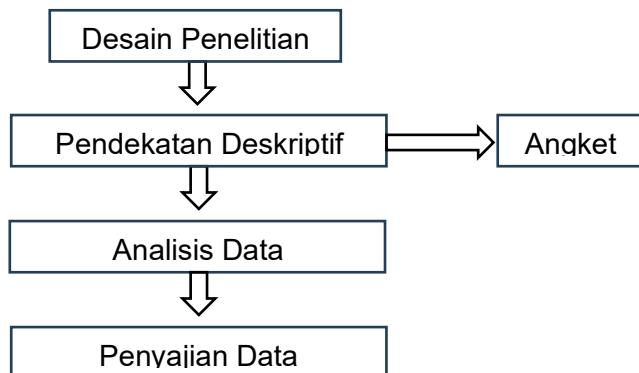
Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006:131). Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, selanjutnya jika jumlahnya besar, maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% (Suharsimi Arikunto, 2006:134). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling dengan jumlah sampel sebanyak 100 orang.

Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode berupa survei. Neuman W Laurence (2006) menyatakan bahwa penelitian survei adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian survei peneliti menanyakan ke beberapa orang atau responden tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu objek dan perilaku yang telah lalu atau sekarang. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan data yang sudah terkumpul. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Paramita, dkk, 2021: 76), bahwa penelitian deskriptif adalah suatu bentuk analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan data. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menggambarkan tentang minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024 secara deskriptif dan diperkuat dengan angka dan data yang diperoleh. Data yang telah terkumpul

kemudian dideskripsikan dengan bantuan perhitungan hasil analisis kuesioner atau angket dalam bentuk persentase. Adapun desain penelitian yang dilakukan menurut (Maidiana, 2021) melalui gambar skema berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto & Suharsimi, 2002). Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Adapun tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Langkah terakhir adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstrak. Butir-butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi indikator, berdasarkan indikator-indikator tersebut kemudian disusun butir-butir pernyataan yang tepat memberikan gambaran tentang faktor-faktor itu sendiri.

Butir-butir pernyataan disusun dengan menggunakan tolak ukur bagi setiap faktor, responden hanya memilih alternatif jawaban yang disediakan dengan memberi tanda *cheklist* (✓). Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu angket milik Wahyudi (2021) yang telah dimodifikasi oleh peneliti.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument penelitian

Variabel	Indikator	Nomor pada angket	Jmlh
Minat terhadap cricket	Emosi Positif/ Perasaan Senang Ketertarikan Perhatian Keterlibatan	1, 2, 3*, 4, 5, 6*, 7*, 8, 9, 10, 11 12, 13, 14, 15*, 16, 17, 18, 19*, 20 21, 22, 23*, 24, 25*, 26, 27 28, 29, 30, 31, 32*, 33, 34*, 35	11 9 7 8
Total			35

Angket dalam penelitian ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang isinya ingin mengetahui tentang survei minat mahasiswa PJKR universitas negeri medan dalam mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket tahun ajaran 2024. Angket ini disajikan dalam bentuk tertutup dengan empat pilihan yaitu "Sangat Setuju", "Setuju", "Tidak Setuju", dan "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 2. Ketentuan pemberian skor angket

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
a. Sangat Setuju (SS)	4	1
b. Setuju (S)	3	2
c. Tidak Setuju (TS)	2	3
d. Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Uji Coba Instrumen

Angket yang telah disusun diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas instrumen penelitian. Instrumen penelitian diuji-cobakan kepada responden yang bukan

sampel dan populasi peneliti. Instrumen ujicoba disebar secara *online* dengan menggunakan *google form*.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Menurut (Arikunto & Suharsimi, 2002) menyatakan bahwa kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Penelitian ini menggunakan angket yang bersifat tertutup, dimana responden hanya memilih jawaban yang telah tersedia. Angket yang digunakan pada penelitian ini karena, didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut : (a) keterbatasan tenaga, (b) keterbatasan waktu dan biaya, (c) lebih praktis karena dapat menjangkau responden cukup banyak. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian dapat dilakukan sesuai dengan data yang dikumpulkan yang melalui persiapan, pelaksanaan dan sumberdaya yang cukup.

Metode kuesioner (angket) ini dapat digunakan untuk mencari data untuk mengetahui minat mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan dalam mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket. Dalam penelitian ini angket dibuat menggunakan *Google Formulir* dan disebarluaskan melalui pesan *WhatsApp*.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam sebuah penelitian, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan persentase (Arikunto, 2010 : 282-283). Untuk mendapatkan data banyak teknik-teknik dan cara yang dapat ditempuh. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melaksanakan pengolahan data penelitian ini dibantu oleh aplikasi uji statistik yaitu menggunakan bantuan *Software Statistic Package for Social Science* (SPSS). Langkah analisis data dimulai dengan merapikan dan menggolongkan data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Setelah data sudah berbentuk angka atau bilangan, penulis melakukan pengolahan data dengan menghitung *mean* atau rata-rata, mencari standar deviasi atau penyimpangan nilai dari mean, mencari nilai varian atau ukuran variabilitas yang dihitung dengan standar deviasi dan tahap akhir menghitung nilai persentase.

Persentase untuk setiap kemungkinan jawaban bisa didapatkan dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah sampel lalu dilakukan pengkalian dengan 100%. Rumus mencari persentase minat mahasiswa PJKR universitas negeri medan dalam mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Jumlah frekuensi

N = Jumlah responden (*Sumber : Rosmala dewi. 2010*)

Setelah didapat data persentase setiap kategori jawaban dari responden, dapat dibuat skala untuk membagi distribusi data tentang minat menjadi lima kategori yaitu Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Sangat Rendah. Oleh karena itu, peneliti harus menemukan lima titik persentil dengan jalan pembagian $100: 5 = 20$. Menurut Maksum (2009: 23) kategori ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Kategori

No	Persentase	Kategori
1	81%- 100%	Sangat Tinggi
2	61%- 80%	Tinggi
3	41%- 60%	Sedang
4	21%- 40%	Rendah
5	0%- 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hail Penelitian

Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows Evaluation Version* menunjukkan bahwa skor terendah (*minimum*) 72, skor tertinggi (*maximum*) 117, rerata (*mean*) 89,96, standar deviasi (*Std. Deviation*) 5,993. Seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	115
	Missing	0
Mean		89,96
Std. Error of Mean		,559
Median		89,00
Mode		87
Std. Deviation		5,993
Variance		35,919
Range		45
Minimum		72
Maximum		117
Sum		10345

Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Hasil analisis data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 23 for Windows Evaluation Version dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Statistics		
	SCORE	STAMBUK21
N	Valid	18
	Missing	97
Mean	96,17	2021,00
Std. Error of Mean	1,870	,000
Median	94,50	2021,00
Mode	93 ^a	2021
Std. Deviation	7,935	,000
Variance	62,971	,000
Range	34	0
Minimum	83	2021
Maximum	117	2021
Sum	1731	36378

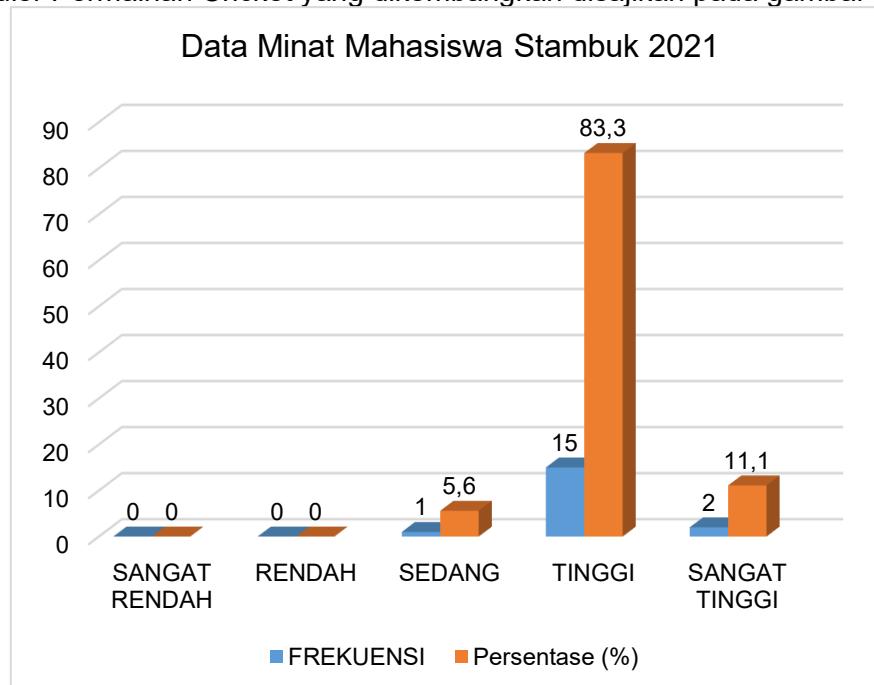
Tabel diatas menunjukkan bahwa skor terendah (*minimum*) 83, skor tertinggi (*maximum*) 117, rerata (*mean*) 96,17, standar deviasi (*Std. Deviation*) 7,935. Hasil analisis data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket. Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang dikembangkan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Kriteria	Interval	Frekuensi	%
Sangat rendah	0 - 28	0	0
Rendah	29 - 56	0	0
Sedang	57 - 84	1	5,6
Tinggi	85 - 112	15	83,3
Sangat tinggi	113 - 140	2	11,1
	Total	18	100%

Berdasarkan Tabel 6 mengenai distribusi frekuensi minat mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap mata kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa berada pada kategori minat tinggi, yaitu sebanyak 15 orang atau 83,3% dari total responden. Sementara itu, hanya 2 orang atau 11,1% yang memiliki minat pada kategori sangat tinggi, dan 1 orang atau 5,6% berada pada kategori sedang. Tidak terdapat mahasiswa yang memiliki minat pada kategori rendah maupun sangat rendah, masing-masing dengan frekuensi 0. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, mahasiswa Stambuk 2021 memiliki minat yang positif terhadap mata kuliah ini.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang dikembangkan disajikan pada gambar berikut ini:

**Gambar 2.** Diagram Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2021 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang berada pada kategori Sangat Tinggi sebesar 11,1%, Tinggi sebesar 83,3%, Sedang sebesar 5,6%, Rendah sebesar 0%, dan Sangat Rendah sebesar 0%.

Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Hasil analisis data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows Evaluation Version* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

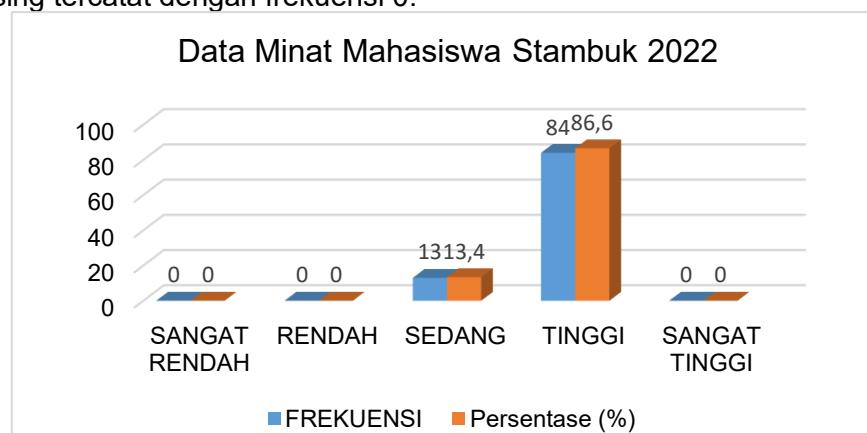
		Statistics	
		SCOREE	STAMBUK22
N	Valid	97	97
	Missing	18	18
Mean		88,80	2022,00
Std. Error of Mean		,486	,000
Median		88,00	2022,00
Mode		87	2022
Std. Deviation		4,789	,000
Variance		22,930	,000
Range		28	0
Minimum		72	2022
Maximum		100	2022
Sum		8614	196134

Tabel diatas menunjukkan bahwa skor terendah (*minimum*) 72, skor tertinggi (*maximum*) 100, rerata (*mean*) 88,80, standar deviasi (*Std. Deviation*) 4,789. Hasil analisis data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket selengkapnyaApabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Kriteria	Interval	Frekuensi	%
Sangat rendah	0 - 28	0	0
Rendah	29 - 56	0	0
Sedang	57 - 84	13	13,4
Tinggi	85 - 112	84	86,6
Sangat tinggi	113 - 140	0	0
Total		97	100%

Berdasarkan Tabel 8 memperlihatkan distribusi frekuensi minat mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap mata kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket. Dari total 97 responden, mayoritas mahasiswa, yaitu sebanyak 84 orang (86,6%), menunjukkan minat pada kategori tinggi. Sementara itu, sebanyak 13 orang (13,4%) berada dalam kategori minat sedang. Tidak terdapat mahasiswa yang menunjukkan minat pada kategori sangat rendah, rendah, maupun sangat tinggi, masing-masing tercatat dengan frekuensi 0.

**Gambar 3.** Diagram Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Stambuk 2022 terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang beraada pada kategori Sangat Tinggi sebesar 0%, Tinggi sebesar 86,6%, Sedang sebesar 13,4%, Rendah sebesar 0%, dan Sangat Rendah sebesar 0%.

Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan terhadap Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

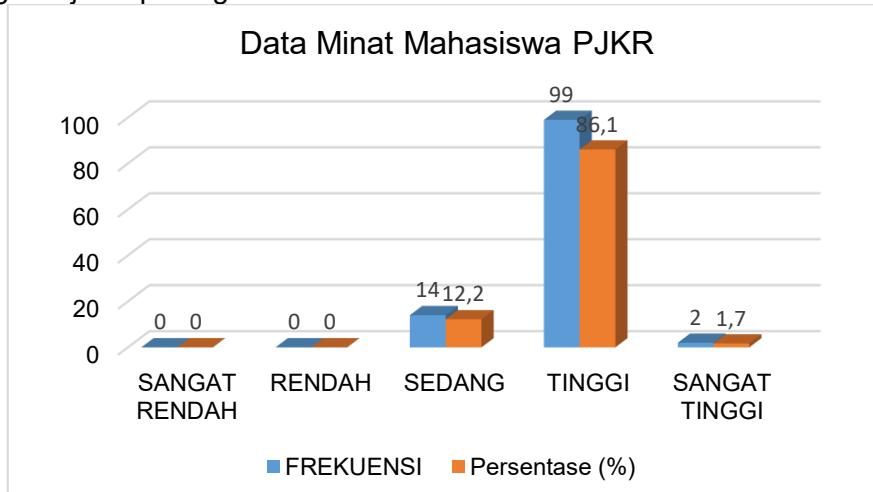
Hasil analisis data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows Evaluation Version*.

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan bahwa skor terendah (*minimum*) 72, skor tertinggi (*maximum*) 117, rerata (*mean*) 89,96, standar deviasi (*Std. Deviation*) 5,993. Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Penilaian Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Kriteria	Interval	Frekuensi	%
Sangat Rendah	0 - 28	0	0
Rendah	29 - 56	0	0
Sedang	57 - 84	14	12,2
Tinggi	85 - 112	99	86,1
Sangat tinggi	113 - 140	2	1,7
Total		115	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang disajikan pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Diagram Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yang berada pada kategori Sangat Tinggi sebesar 1,7%, Tinggi sebesar 86,1%, Sedang sebesar 12,2%, Rendah sebesar 0%, Sangat Rendah sebesar 0%.

Kecenderungan Minat

Pada penelitian ini indiator terbagi menjadi 4 indikator yang terdiri dari emosi positif/perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Penjabaran hasil penelitian mengenai ke empat indikator adalah sebagai berikut.

Emosi Positif/ Perasaan Senang**Tabel 10.** Data Emosi Positif/ Perasaan Senang Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket**Statistics****PERASAANSENANG**

N	Valid	115
	Missing	0
Mean	29,71	
Std. Error of Mean	,212	
Median	29,00	
Mode	29	
Std. Deviation	2,274	
Variance	5,171	
Range	16	
Minimum	25	
Maximum	41	
Sum	3417	

Tabel di atas menunjukkan hasil statistik deskriptif untuk variabel Perasaan Senang. Data diambil dari 115 responden tanpa ada data yang hilang. Rata-rata skor perasaan senang yang diperoleh adalah 29,71, dengan nilai median sebesar 29,00 dan modus sebesar 29, menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat perasaan senang yang relatif seragam.

Tingkat sebaran data digambarkan melalui standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 2,274, serta varian sebesar 5,171. Ini menandakan bahwa variasi skor antar individu relatif kecil. Nilai rentang adalah 16, dengan skor minimum 25 dan maksimum 41, menunjukkan adanya penyebaran yang cukup moderat dalam perasaan senang antar individu. Maka total keseluruhan skor dari semua responden adalah 3417. Dengan Standard Error of Mean sebesar 0,212, ini memperlihatkan bahwa rata-rata sampel cukup akurat mewakili populasi.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Emosi Positif/ Perasaan Senang Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket**PERASAANSENANG**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	3	2,6	2,6
	26	2	1,7	4,3
	27	7	6,1	10,4
	28	12	10,4	20,9
	29	42	36,5	57,4
	30	20	17,4	74,8
	31	12	10,4	85,2
	32	5	4,3	89,6
	33	4	3,5	93,0
	34	4	3,5	96,5
	35	2	1,7	98,3
	36	1	,9	99,1
	41	1	,9	100,0
Total	115	100,0	100,0	

Tabel di atas menggambarkan distribusi frekuensi skor Perasaan Senang dari 115 responden. Skor 29 merupakan skor yang paling banyak muncul dengan frekuensi 42 responden (atau 36,5% dari total responden). Skor ini juga mendominasi kategori perasaan senang secara keseluruhan. Skor berikutnya yang cukup sering muncul adalah 30 dengan 20 responden (17,4%), diikuti oleh skor 28 dan 31 yang masing-masing dicapai oleh 12 responden (10,4%). Sebagian kecil responden mencatat skor ekstrem, seperti skor 36 dan 41, yang masing-masing hanya diperoleh oleh 1 responden (0,9%). Skor paling rendah yang tercatat adalah 25 dengan 3 responden (2,6%).

Dari kolom Cumulative Percent, diketahui bahwa 57,4% responden memiliki skor perasaan senang hingga 29, dan 74,8% responden memiliki skor hingga 30. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki skor perasaan senang di antara 28 hingga 30. Secara keseluruhan, distribusi skor menunjukkan kecenderungan sentral di sekitar nilai 29 hingga 30, dengan penyebaran data yang relatif moderat ke arah skor yang lebih tinggi maupun lebih rendah.

Ketertarikan

Tabel 12. Data Ketertarikan Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Statistics		
KETERTARIKAN		
N	Valid	115
	Missing	0
Mean		23,91
Std. Error of Mean		,165
Median		24,00
Mode		24
Std. Deviation		1,765
Variance		3,115
Range		13
Minimum		18
Maximum		31
Sum		2750

Tabel di atas menyajikan statistik deskriptif untuk variabel Ketertarikan yang diukur dari 115 responden tanpa data yang hilang. Rata-rata skor ketertarikan adalah 23,91, dengan median sebesar 24,00 dan modus juga sebesar 24, yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang cukup simetris. Tingkat keragaman data ditunjukkan oleh standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 1,765 dan varian sebesar 3,115, yang menunjukkan bahwa perbedaan skor antar responden relatif kecil. Rentang nilai ketertarikan adalah 13, dengan skor minimum 18 dan skor maksimum 31. Total keseluruhan skor yang dikumpulkan dari seluruh responden adalah 2750. Dengan Standard Error of Mean sebesar 0,165, hal ini menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh cukup stabil dan dapat dipercaya untuk merepresentasikan populasi.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Ketertarikan Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

KETERTARIKAN					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	18	1	,9	,9	,9
	19	1	,9	,9	1,7
	20	4	3,5	3,5	5,2
	21	1	,9	,9	6,1
	22	12	10,4	10,4	16,5
	23	13	11,3	11,3	27,8
	24	49	42,6	42,6	70,4
	25	24	20,9	20,9	91,3
	26	4	3,5	3,5	94,8
	27	4	3,5	3,5	98,3
	30	1	,9	,9	99,1
	31	1	,9	,9	100,0
Total	115	100,0	100,0		

Tabel di atas menunjukkan distribusi skor Ketertarikan dari 115 responden. Skor yang paling sering muncul adalah 24, dengan 49 responden (42,6%) memilih skor ini. Skor 24 menjadi pusat distribusi data, memperkuat informasi sebelumnya bahwa rata-rata dan median skor berada di angka yang sama.

Skor lain yang cukup sering muncul adalah 25, yang dicapai oleh 24 responden (20,9%), serta skor 23 dengan 13 responden (11,3%). Ini menunjukkan bahwa lebih dari 70% responden memiliki skor ketertarikan berkisar antara 23 hingga 25. Pada sisi lain, skor ekstrim seperti 18, 19, 30, dan 31 masing-masing hanya dicapai oleh 1 responden (0,9%), menunjukkan bahwa nilai-nilai ketertarikan yang sangat rendah atau sangat tinggi relatif jarang terjadi. Berdasarkan Cumulative Percent, terlihat bahwa sekitar 91,3% responden memiliki skor ketertarikan maksimal 25.

Perhatian

Tabel 14. Data Perhatian Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Statistics

PERHATIAN		
N	Valid	115
	Missing	0
Mean		17,17
Std. Error of Mean		,172
Median		17,00
Mode		16
Std. Deviation		1,846
Variance		3,408
Range		12
Minimum		13
Maximum		25
Sum		1975

Tabel di atas menunjukkan statistik deskriptif untuk variabel Perhatian yang diukur dari 115 responden, tanpa data yang hilang. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 17,17, sedangkan median sebesar 17,00, dan modus sebesar 16. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data relatif simetris, meskipun ada sedikit kecenderungan ke arah skor yang lebih rendah. Standar deviasi sebesar 1,846 dan varian sebesar 3,408 mengindikasikan bahwa penyebaran data tidak terlalu besar, menunjukkan konsistensi tingkat perhatian antar responden. Range atau rentang data adalah 12, dengan nilai minimum sebesar 13 dan nilai maksimum sebesar 25.

Total keseluruhan skor perhatian yang diperoleh dari seluruh responden adalah 1975. Standard Error of Mean sebesar 0,172 menunjukkan bahwa rata-rata tersebut cukup stabil dan dapat dipercaya sebagai representasi dari populasi.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Perhatian Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

PERHATIAN				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	2	1,7	1,7
	14	4	3,5	3,5
	15	10	8,7	8,7
	16	32	27,8	27,8
	17	20	17,4	17,4
	18	17	14,8	14,8
	19	24	20,9	20,9
	20	2	1,7	1,7
	21	2	1,7	1,7
	22	1	,9	,9
	25	1	,9	,9
Total	115	100,0	100,0	100,0

Tabel di atas menunjukkan distribusi frekuensi skor Perhatian dari 115 responden. Skor yang paling sering muncul adalah 16, dipilih oleh 32 responden (27,8%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat perhatian pada level ini. Selain itu, skor 19 juga cukup dominan, dipilih oleh 24 responden (20,9%), disusul oleh skor 17 yang dipilih oleh 20 responden (17,4%) dan skor 18 oleh 17 responden (14,8%). Secara kumulatif, sebanyak 73,9% responden memiliki skor perhatian antara 16 hingga 18,

menunjukkan konsentrasi skor pada rentang tersebut. Skor-skor ekstrem seperti 13, 20, 21, 22, dan 25 hanya muncul pada 1-2 responden masing-masing, masing-masing kurang dari 2% dari total populasi, menunjukkan bahwa skor-skor ini kurang umum. Cumulative Percent juga memperlihatkan bahwa 94,8% dari responden memiliki skor maksimal 19, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki perhatian yang berkisar antara skor 16 hingga 19.

Keterlibatan

Tabel 16. Data Keterlibatan Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

Statistics		
KETERLIBATAN		
N	Valid	115
	Missing	0
Mean		19,16
Std. Error of Mean		,172
Median		19,00
Mode		18
Std. Deviation		1,848
Variance		3,414
Range		12
Minimum		14
Maximum		26
Sum		2203

Tabel tersebut menunjukkan hasil statistik deskriptif untuk variabel Keterlibatan yang diukur dari 115 responden, tanpa data yang hilang. Nilai rata-rata (mean) keterlibatan responden adalah sebesar 19,16, dengan median sebesar 19,00, dan modus sebesar 18. Ini menunjukkan bahwa data cenderung tersebar simetris di sekitar nilai tengah. Nilai standar deviasi sebesar 1,848 dan varian sebesar 3,414 menandakan bahwa variasi skor keterlibatan antar responden tergolong sedang, tidak terlalu menyebar jauh dari rata-rata. Range atau selisih antara nilai tertinggi dan terendah adalah 12, dengan nilai minimum sebesar 14 dan nilai maksimum sebesar 26. Total keseluruhan skor keterlibatan dari seluruh responden adalah 2203. Sedangkan Standard Error of Mean yang kecil, yaitu sebesar 0,172, menunjukkan bahwa rata-rata ini dapat diandalkan untuk mewakili populasi.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Keterlibatan Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket

KETERLIBATAN				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	1	,9	,9
	16	2	1,7	1,7
	17	5	4,3	4,3
	18	49	42,6	42,6
	19	20	17,4	17,4
	20	13	11,3	11,3
	21	9	7,8	7,8
	22	13	11,3	11,3
	23	1	,9	,9
	26	2	1,7	1,7
Total	115	100,0	100,0	100,0

Tabel di atas menunjukkan distribusi frekuensi skor keterlibatan dari 115 responden. Skor keterlibatan yang paling banyak diperoleh responden adalah 18, dengan jumlah 49 responden atau sebesar 42,6% dari total, menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat keterlibatan yang sama pada skor ini. Skor keterlibatan 19 juga cukup dominan dengan 20 responden (17,4%), diikuti oleh skor 20 dan 22, masing-masing dengan 13 responden (11,3%). Skor 21 diperoleh oleh 9 responden (7,8%). Sebaliknya, skor

keterlibatan yang paling sedikit diperoleh adalah skor 14, 23, dan 26, masing-masing hanya oleh 1 responden (0,9%). Skor 16 juga relatif rendah dengan 2 responden (1,7%). Secara kumulatif, 49,6% responden memiliki skor keterlibatan hingga skor 18, dan lebih dari 67% responden memiliki skor hingga 19. Hingga skor 22, sebanyak 97,4% responden telah tercakup, menandakan distribusi yang cenderung terpusat di skor 18–22.

Persentase Indikator Keseluruhan

Tabel 18. Indikator Keseluruhan

Indikator	Stambuk 2021	Stambuk 2022
Emosi Positif	74,74%	66,19%
Ketertarikan	69,28%	65,89%
Perhatian	64,68%	60,71%
Keterlibatan	63,19%	59,24%

Tabel ini menunjukkan persentase masing-masing indikator emosi positif, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan untuk mahasiswa Stambuk 2021 dan Stambuk 2022. Pada indikator Emosi Positif, Stambuk 2021 mencatatkan persentase tertinggi sebesar 74,74%, sedangkan Stambuk 2022 sebesar 66,19%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Stambuk 2021 memiliki tingkat emosi positif yang lebih tinggi dibandingkan dengan Stambuk 2022. Pada indikator Ketertarikan, Stambuk 2021 juga lebih tinggi dengan persentase 69,28%, dibandingkan Stambuk 2022 yang mencapai 65,89%. Indikator Perhatian menunjukkan persentase 64,68% pada Stambuk 2021 dan 60,71% pada Stambuk 2022, yang berarti perhatian mahasiswa Stambuk 2021 sedikit lebih tinggi dibandingkan Stambuk 2022. Terakhir, pada indikator Keterlibatan, Stambuk 2021 kembali lebih unggul dengan persentase 63,19%, sedangkan Stambuk 2022 sebesar 59,24%.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket dengan tujuan agar mahasiswa mengetahui lebih dalam apa itu olahraga cricket, bagaimana cara bermain, aturan permainan, dan jika mahasiswa lebih paham maka bisa di bilang mahasiswa akan menekuni cabang olahraga cricket, menembangkan prestasi nya. Berdasarkan hasil analisis data bahwa di kalangan mahasiswa yang sudah peneliti teliti bahwa mahasiswa berminat mengikuti mata kuliah pengembangan ekstrakurikuler permainan cricket.

Berdasarkan hasil analisis data keseluruhan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pada Stambuk 2021 dengan 83,3% mahasiswa menunjukkan minat pada kategori "Tinggi". Namun, terdapat perbedaan pada kategori lainnya. 11,1% mahasiswa menunjukkan minat pada kategori "Sangat Tinggi", dan 5,6% pada kategori "Sedang". Sama seperti stambuk 2022, tidak ada mahasiswa yang menunjukkan minat pada kategori Rendah atau Sangat Rendah. Dan pada Stambuk 2022 pola yang serupa terlihat mayoritas mahasiswa (86,6%) menunjukkan minat pada kategori "Tinggi", diikuti oleh 13,4% pada kategori "Sedang". Tidak ada mahasiswa yang menunjukkan minat pada kategori Sangat Tinggi, Rendah, atau Sangat Rendah.

Sedangkan Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket berada dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 1,7%, Tinggi sebesar 86,1%, Sedang sebesar 12,2%, Rendah sebesar 0%, Sangat Rendah sebesar 0%. Hasil penelitian meunjukan bahwa pada kategori tinggi menjadi nilai tertinggi pada Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket yaitu sebesar 86,1% dikatakan tinggi di karenakan penelitian ini hanya membagikan angket yang berisi tentang 4 indikator minat.

Faktor yang mempengaruhi Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket terdiri dari Emosi Positif/ Perasaan Senang, Ketertarikan, Perhatian, dan Keterlibatan. Maka akan dijabarkan hasil penelitian secara rinci indikator minat:

- 1) Pada indikator Emosi Positif/ Perasaan Senang, Stambuk 2021 mencatatkan persentase tertinggi sebesar 74,74%, sedangkan Stambuk 2022 sebesar 66,19%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Stambuk 2021 memiliki tingkat emosi positif yang lebih tinggi dibandingkan dengan Stambuk 2022.

- 2) Pada indikator Ketertarikan, Stambuk 2021 juga lebih tinggi dengan persentase 69,28%, dibandingkan Stambuk 2022 yang mencapai 65,89%.
- 3) Indikator Perhatian menunjukkan persentase 64,68% pada Stambuk 2021 dan 60,71% pada Stambuk 2022, yang berarti perhatian mahasiswa Stambuk 2021 sedikit lebih tinggi dibandingkan Stambuk 2022.
- 4) Terakhir, pada indikator Keterlibatan, Stambuk 2021 kembali lebih unggul dengan persentase 63,19%, sedangkan Stambuk 2022 sebesar 59,24%.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa untuk keempat indikator tersebut, mahasiswa Stambuk 2021 menunjukkan skor yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa Stambuk 2022, meskipun selisihnya tidak terlalu besar. Maka dapat disimpulkan secara keseluruhan, mahasiswa dari kedua stambuk menunjukkan minat yang tinggi pada kategori "Tinggi". Namun, terdapat penurunan persentase pada semua indikator keseluruhan pada stambuk 2022 dibandingkan dengan stambuk 2021. Hal ini menunjukkan adanya potensi penurunan dalam emosi positif, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan mahasiswa pada stambuk 2022.

Berdasarkan hasil analisis data mengapa penelitian di atas di kategorikan "Tinggi", di karenakan cabang olahraga Cricket di Universitas Negeri Medan baru dibentuk dan diresmikan pada 20 April 2023. Dan Unimed Cricket Club atau yang disebut dengan UCC telah melakukan sosialisasi dan diiringin dengan latihan rutin secara terus menerus. Kemudian sekitar bulan Desember 2024, mahasiswa Unimed Cricket Club (UCC) mulai mengadakan turnamen yang diikuti oleh mahasiswa, dan mulai diperkenalkan olahraga cricket disana. Cukup banyak mahasiswa yang tertarik untuk bergabung untuk mengikuti latihan. Seiring berjalananya waktu, peminat terus bertambah dan latihan pun sudah rutin dilakukan tiga kali seminggu. Setelah dilakukan analisis data yang menyatakan kategori "Tinggi" menemukan bahwa cara meningkatkan Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket dengan cara melakukan sosialisasi yang berisi tentang pengetahuan cricket dan dilanjutkan dengan praktek secara langsung dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai cabang olahraga cricket seperti apa itu cricket, bagaimana cara bermain, aturan bermain, menguasai teknik-teknik dasar yang ada dalam cabang olahraga cricket agar minat mahasiswa terhadap olahraga cricket semakin tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh mengenai Survei Minat Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan Dalam Mata Kuliah Pengembangan Ekstrakurikuler Permainan Cricket Tahun Ajaran 2024. Minat keseluruhan mahasiswa adalah kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 89,96. Dengan indikator keseluruhan minat pada indikator emosi positif/ perasaan senang sebesar 29,71. Pada indikator ketertarikan sebesar 23,91. Pada indikator perhatian sebesar 17,17. Dan pada indikator keterlibatan sebesar 19,16. Data persentase indikator pada stambuk 2021 persentase tertinggi terlihat pada indikator emosi positif/ perasaan senang sebesar (74,74%), di ikuti oleh ketertarikan sebesar (69,28%), perhatian sebesar (64,68%) dan keterlibatan sebesar (63,19%).

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu dari keterlibatan dan perhatian mahasiswa yang rendah sehingga masih dibutuhkannya sosialisasi untuk pengenalan olahraga cricket, dan diadakannya turnamen antar mahasiswa sehingga mahasiswa bisa ikut berpartisipasi dalam acara tersebut atau dilakukannya open recruitment untuk latihan bersama sehingga minat mahasiswa menjadi tinggi dalam permainan cricket.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Afandi, M. M. (2021). Analisis Batting Timnas Indonesia Melawan Thailand Dalam Pertandingan Cricket T20I (Twenty 20 International) Di Sea Games Malaysia 2017. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(9), 95–104.

- Agustiana, D., & Subarna. (2024). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP 1 Conggeang Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal PJOK Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Ali, M., & Yanto, A. H. (2022). Analisis Teknik Dasar Bowling Olahraga Kriket. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 2(2), 117–124. <https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.594>
- Andika, I. P. H. W. (2022). Pengaruh Metode Pelatihan Beban Medicine Ball Throw dan Panjang Lengan terhadap Power Otot Lengan Atlet Cricket Buleleng. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 1–15.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, & Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris, D. (2012). Minat Siswa Kelas IV DAN V SD Negeri I Batur Banjarnegara Terhadap Ekstrakurikuler Bolavoli Mini Tahun Ajaran 2011/2012 T. Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, 8–25.
- Aritonang, keke t. (2018). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(10), 11–21.
- Basri, H., Azhari, A., & Putra, F. A. (2021). Sosialisasi Pengenalan Olahraga Cricket Di Kecamatan Lemahabang Karawang. *Devosi*, 2(1), 15–18. <https://doi.org/10.33558/devosi.v2i1.2846>
- Dayani, H., Yenes, R., Masrun, & Setiawan, Y. (2020). Studi Minat Mahasiswa Terhadap Olahraga Tenis Lapangan. *Jurnal Patriot*, 2(3), 796–811.
- Delor.R. (2010). Cricket steps to succes. United States of America: Human Kinetics.INC
- Dewi, A. A. A. T., & Rustika, I. M. (2014). Peran Keharmonisan Keluarga Dan Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Konsep Diri Remaja Smp Di Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 290–299. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p17>
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djalil, Meliani. 2020. "Analisis Minat Ekstrakurikuler Permainan Bola Voli Pada Siswa Sma Negeri 1 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar *Analysis of Volleybaal Extracurricular Interest in State High School 1 Campalagian Students District Polewali Mandar Analisis Minat Ekstrakuri*." Skripsi: 14.
- Hengki Vargana, V., Arief Wibowo, N., & Alfindana, D. (2022). Analisis Minat Berlatih Bola Voli Anggota Karang Taruna Harapan Desa Ngreco Kecamatan Tegalombo. *Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, P., & PGRI Pacitan, S. (n.D.). <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/981>
- Hidayah Era. (2012). *Students With the Academic Achievement Students of Fkip Mahasiswa Fkip Unila Tahun Akademik 2011 / 2012*. 3.
- Ibrahim, N. S. (2004). Pengertian Populasidan Sampel. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 85
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.691>
- IKRAM, M. (2020). Survei Minat Berolahraga Bola Volli Siswa Smp Negeri 8 Kota Makassar Survey of the Interests in Volleyball Student in Junior High School 8 Makassar Muh .
- Indricha, M., Arfanda, P. E., & Juhani, J. (2019). Survei Minat Olahraga Pengunjung Car Free Day Boulevard Makassar. *UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*.
- Juniarto, M., & Tangkudung, A. W. (2022). Analisis Latihan Bowling Olahraga Cricket Pada Atlit Pemula U-17 DKI Jakarta. *Riyadhhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 32. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i1.5685>
- Kemenpora,(2009). Cricket Indonesia. Jakarta: Yayasan Cricket Indonesia Kumala. Ratna. (2021). Sosialisasi cabang olahraga Cricket Se-Kabupaten Sragen Tahun 2020. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.Volume.2 Nomor 1
- Maidiana, M. (2021). Penelitian survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 20–29.
- Mardela, R. (2017). Validitas dan Reliabilitas Tes Batting Cabang Olahraga Kriket" Drive Shot Cricket Batting Test". *Jurnal Performa Olahraga*, 2(02), 152-166.
- Mardela, Romi (2017), "Drive Shot Cricket Batting Test" Tes Kemampuan Batting Atlet Kriket, Penelitian Dosen Pemula
- Muhsin. (2019). Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas. *Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas Olahraga Dan Kesehatan Di SMK AMTI*

- Makasar*, 53(9), 1689–1699.
- Nazirun, N., Gazali, N., & Fikri, M. (2019). Minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Penjakora Fakultas Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2), 119–126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.20898>
- Nyata, A., Pengabdian, J., Tahun, N., Delviana, B., Mitan, M., Hereng, R., Ji, A., Sudirman, J., Maumere, W., & Tenggara, N. (2025). *Peran Ekstrakurikuler dalam Membangun Keterampilan dan Karakter Siswa Kegiatan SMA Katolik Sint Gabriel Maumere The Role of Extracurricular Activities in Building Students' Skills and Character Activities of Sint Gabriel Catholic High School Maumere Univ.*
- Norma Anggara, A. P. (2019). Peningkatan Keterampilan Keterampilan Batting Melalui Metode Pembebasan Pada Atlet Baseball. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15–20.
- Pangestu, Bagus, I Gusti Lanang Agung Parwata, and Made Agus Wijaya. 2021. "Minat Dan Motivasi Berprestasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolavoli." *Indonesian Journal of Sport & Tourism* 3(2): 63.
- Pradeep., I., & Wickramasinghe. (2014). Predicting the performance of batsmen in test Cricket". Eastern New Mexico University, United States. *Journal of Human Sport & Exercise*. 2, 16–27.
- Prof.Dr.Sugiono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Putut Adyanto, S., & Fajriyah, K. (2018). Karakteristik siswa anggota ekstrakurikuler pencak silat ditinjau dari nilai karakter (Vol. 1, Issue 1).
- Rahadi, S. (2013). Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Bolavoli Mini (survei Pada Siswa Kelas V Se-Kota Blitar). Artikel, 1–7
- Rasyono. (2016). Ekstrakurikuler Sebagai Dasar Pembinaan Olahraga Pelajar. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(1), 44–49.
- Rauf, A. (2019). Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di MAN 1 Makassar. Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar, 1(2), 29–41. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/15072>
- Ridwansyah, Huda MS., Fauzi MS. (2021). "Survei Minat Dan Motivasi Siswa-Siswi Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMP Negeri Kota Samarinda." *Borneo Physical Education Journal*, 2(1).
- Rizal, A., & Saleh, S. (2024). *Analisis Minat Dalam Bermain Sepakbola Siswa SD Inpres Sarroanging Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa Analysis Of Interest In Playing Football Students Of Inpres Sarroanging Primary School Students Bungaya District , Gowa Regency*. 5(November), 95–112.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- Sairul, A. (2023). Minat Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Tata Busana Tari Di Prodi Pendidikan Tari Universitas Lampung. *Skripsi*.
- Samsul Huda & M. Sukron Fauzi. (2021). *Survei Minat Dan Motivasi Siswa-Siswi Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMP Negeri Kota Samarinda. Borneo Physical Education Journal*, 2(1).
- Saputra, A., & Komaini, A. (2019). *Study Minat Mahasiswa Angkatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang Terhadap Olahraga Cricket*. *JURNAL STAMINA*, 2(3), 460–470.
- Setyawan, A. (2021). *Analisis Keterampilan Teknik Dasar Batting Mahasiswa UKM Cricket (Doctoral dissertation, Universitas Jambi)..*
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slamento. 2013. "Minat Belajar Siswa Model Problem Based Learning." Pengertian Minat belajar 7(2): 4–9.
- Soraya Iin. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City. *Jurnal Komunikasi*, 6(1), 10–23. <https://doi.org/10.31294/jkom.v6i1.2458>
- Sudarsono, S. (2020). Perbandingan pengaruh antara latihan bowling jarak sesungguhnya dengan latihan bowling jarak dekat ke jarak sesungguhnya terhadap ketepatan dan

- kecepatan bowling cricket pada siswa putra ekstrakurikuler cricket. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 16(1), 35–44. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v16i1.29990>
- Sudadik. 2020. "Indonesian Journal For." *Journal.Unnes* 1(1): 188–96.
- Suhesti, Herin, and Maidarman. "Studi Minat Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga terhadap Senam Aerobik". *Jurnal Patriot*, vol. 2, no. 1, 2020, pp.278-290
- Setyawan, D. A. (2013). Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. Metodologi Penelitian, 9–17.
- Sosilawati. (2011). Minat Belajar Minat. 13–60.
- Sumadi, & Suryabrata. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sutriawan, A., Makassar, U. N., Studi, P., Kesehatan, A., & Makassar, U. N. (2025). *Sosialisasi Olahraga Criket Kepada Mahasiswa FIKK UNM*. 6, 366–371.
- Trishandra, J. (2018). *Pengaruh Metode Pembelajaran Global Dan Elementer Terhadap Keterampilan Teknik Batting (Memukul Bola) Atlet Cricket Universitas Negeri Padang*. 1(2), 16–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/csp.v7i2.6219>
- Yanti, N., Adawiah, R., & Matnuh, H. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Rangka Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Siswa Untuk Menjadi Warga. 6, 963–970.
- Wahyudi, I., Kinanti, R. G., Andiana, O., & Abdullah, A. (2019). Survei kadar leukosit pada atlet karate di koni Kota Malang. *Jurnal Sport Science*, 9(1), 79–83
- Yuliawan, E., Sofyan, A., & Ilham. (2023). Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Cerdas Sifa*, 12(02), 122–132. [10.22437/csp.v12i2.26925](https://doi.org/10.22437/csp.v12i2.26925)