



Pengaruh Anime Haikyuu!! Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Voli Di SMA Negeri 1 Klari

Mochamad Ilham¹, Fahrudin², Ardawi Sumarno³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 10 September 2026

Revised: 15 September 2026

Accepted: 01 Oktober 2026

Abstract

This research aims to test the influence of the anime Haikyuu!! as a learning medium for students' interest in participating in extracurricular volleyball at SMA Negeri 1 Klari. The research method used was an experimental design with a one-group pretest-posttest approach. This research was conducted on 31 students of SMAN 1 Klari who took part in extracurricular volleyball. The data collection technique in this research is using a questionnaire instrument. Student interest data was collected through questionnaires before and after the intervention using the Haikyuu!! anime learning media. From the research results, data obtained before using learning media for the anime Haikyuu!!, the mean pre-test score was 106.29, with a median of 107.00, a standard deviation of 11.513, a minimum score of 83, and a maximum score of 128. After using learning media, the mean post-test score increased to 123.42, with a median of 125.00, a standard deviation of 12.326, a minimum score of 102, and a maximum score of 150. With this, it can be said that there was a significant change in students' interest after being influenced by the anime Haikyuu!! in extracurricular volleyball. This means that there is a difference between students' interests before and after being given treatment, so it can be concluded that there is an influence from the anime Haikyuu!! as a learning medium for residual interest in participating in volleyball extracurriculars at SMAN 1 Klari.

Keywords:

Haikyuu!! Anime, Learning Media, Student Interests, Volleyball Extracurricular

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Ilham, M., Fahrudin, F., & Sumarno, A. (2026). Pengaruh Anime Haikyuu!! Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Voli Di SMA Negeri 1 Klari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(10.D), 222-231. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14908>.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kesehatan dan keterampilan jasmani melalui kegiatan jasmani dan olah raga. Dalam konteks pendidikan, pendidikan jasmani seringkali diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah sebagai bagian dari mata pelajaran atau program ekstrakurikuler. Secara khusus pendidikan jasmani memiliki peran penting untuk membentuk serta meningkatkan kualitas hidup siswa melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Program pendidikan jasmani ekstrakurikuler seringkali mencakup berbagai jenis kegiatan seperti olahraga, senam, atletik dan berbagai jenis permainan. Partisipasi siswa dalam program ini membantu mereka mengembangkan dan

meningkatkan kemampuan fisik seperti kekuatan, kelenturan, koordinasi dan keseimbangan. Disisi lain program ini juga membantu mereka mengembangkan kebiasaan hidup sehat dan meningkatkan rasa percaya diri. Pendidikan jasmani tidak hanya memberikan kontribusi terhadap kualitas hidup siswa akan tetapi dapat membantu mereka menjadi individu yang aktif, sehat dan bertanggung jawab terhadap kesehatannya.

Program pendidikan jasmani setelah sekolah juga membantu siswa membangun jaringan sosial dan mengembangkan persahabatan dengan teman sekelas. Namun seiring kemajuan zaman dan teknologi serta perubahan gaya hidup masyarakat, banyak anak yang senang bermain video game dan menghabiskan waktu di depan layar. Oleh karena itu sangat penting bagi sekolah dan orang tua agar memastikan bahwa anak-anak mereka menerima pendidikan jasmani yang memadai dan menerapkan gaya hidup sehat.

Latar belakang skripsi ini bermula dari kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari. Hal ini terlihat dari masih sedikitnya siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli di sekolah. Padahal, ekstrakurikuler bola voli merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dapat mengembangkan fisik siswa dan membantu membentuk kepribadiannya. Siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari karena berbagai sebab seperti kurangnya informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler bola voli atau kurangnya kesempatan untuk menekuni minatnya dalam bermain bola voli. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli.

Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan tontonan anime sebagai media yang dapat mempengaruhi persepsi siswa. Anime olahraga memiliki potensi untuk menumbuhkan minat olahraga di kalangan Gen Z. Cerita-cerita dalam anime menghadirkan karakter yang gigih, disiplin, dan pantang menyerah, yang dapat menjadi sumber motivasi bagi penonton muda.

Saat ini, berbagai macam anime telah dapat dengan mudah diakses ataupun ditonton oleh masyarakat Indonesia dari semua kalangan. Anime bukan hanya menjadi hiburan semata, akan tetapi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Anime memiliki isi cerita yang menarik dan kompleks, ada beberapa genre di dalamnya seperti petualangan, fantasi, romansa, sains fiksi, dan sebagainya. Di samping itu, sebagian besar anime sudah memiliki terjemahan dalam bahasa Indonesia, sehingga masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan dapat memahami cerita dari anime yang ditonton.

Tema bola voli, *Anime Haikyuu!!* diharapkan dapat membantu meningkatkan kegairahan siswa saat mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari. Menggunakan bahan belajar berupa anime bola voli seperti *Haikyuu!!* dapat memberikan dampak positif terhadap minat siswa terhadap permainan bola voli, karena anime ini menampilkan kualitas penampilan tim bola voli yang baik serta menampilkan aspek motivasi yang mampu meningkatkan minat siswa ketika mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Namun perlu diketahui apakah efek tersebut benar-benar terjadi dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler bola voli SMA dan bagaimana anime dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan minat siswa pada ekstrakurikuler bola voli.

Hasil pada penelitian ini bisa memberikan jawaban menyeluruh dalam menganalisis *anime Haikyuu!!*. Sebagai sarana untuk mengetahui minat siswa pada kegiatan ekstrakurikuler bola voli di SMA, dan memberikan rekomendasi yang dapat digunakan oleh sekolah dan pelatih untuk meningkatkan keinginannya dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli siswa. Gambaran umum diatas, peneliti merasa tertantang untuk menganalisis penelitian “Pengaruh *Anime Haikyuu!!* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Voli di SMA Negeri 1 Klari”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:111) adalah metode penelitian yang dilakukan secara eksperimental untuk menguji pengaruh variabel bebas (tidak terikat) terhadap variabel terikat atau hasil penelitian dalam kondisi terkendali, mengurangi, atau mengesampingkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Dalam penelitian ini metode eksperimen akan menggunakan *group pre-post test design* atau menggunakan tes awal sebelum memberikan perlakuan dan menggunakan tes akhir (*posttest*).

Tes pertama (*pretest*) diberikan sebelum diberikan treatment untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Arikunto (2013:9) bahwa: Eksperimen adalah suatu cara untuk menemukan hubungan sebab akibat (*causal effect*) antara dua faktor yang sengaja dicari peneliti dengan cara menghilangkan

Dari penjelasan diatas maka penulis melakukan metode penelitian untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh *Anime Haikyuu!!* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Voli di SMAN 1 Klari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Minat Siswa

Berdasarkan output software spss 25 distribusi frekuensi hasil minat siswa dapat dilihat nilai mean dari pre test 106.29, median 107.00, standar deviasi 11.513, nilai minimum 83, nilai maximum 128. Sedangkan data untuk nilai post test mean 123.42, median 125.00, standar deviasi 12.326, nilai minimum 83, nilai maximum 150.

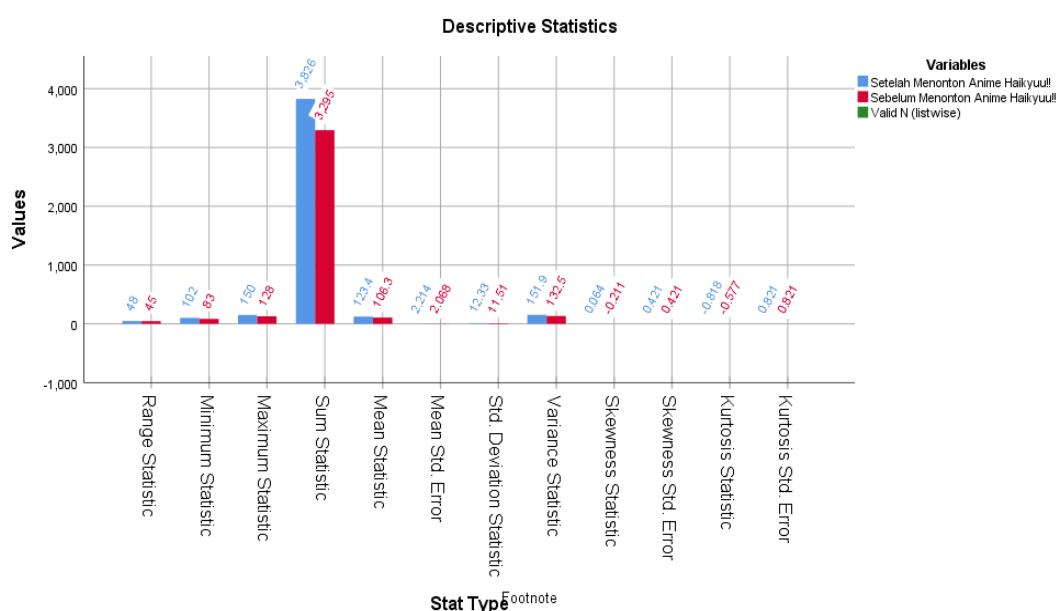
Tabel 4. 1 Uji Deskriptif Minat Siswa

Statistics			
		Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!	Setelah Menonton Anime Haikyuu!!
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		106.29	123.42
Std. Error of Mean		2.068	2.214

Median	107.00	125.00
Mode	103	106
Std. Deviation	11.513	12.326
Variance	132.546	151.918
Range	45	48
Minimum	83	102
Maximum	128	150
Sum	3295	3826

(Sumber, SPSS 25)

Pada diagram batang hasil minat siswa dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. 1 Uji Deskriptif Minat Siswa
(Sumber SPSS 25)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan formula Lilliefors untuk melihat data apakah berdistribusi normal atau tidak. Bisa digunakan sebagai syarat dalam uji independen sample t-test, paired sample t-test, dan uji Anova.

1) Dasar pengambilan keputusan (Guntur Edutek, 2020)

- Jika nilai/data signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2) Hasil uji normalitas Lilliefors

Tabel 4. 2 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!	.078	31	.200*	.976	31	.690
Setelah Menonton Anime Haikyuu!!	.097	31	.200*	.971	31	.545
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

(Sumber SPSS 25)

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji normalitas Lilliefors diperoleh Nilai p dari uji Kolmogorov-Smirnov $0.200 > 0.05$ dan nilai p dari uji Shapiro-Wilk $0.690 > 0.05$ lebih besar daripada alpha menunjukkan bahwa data pada variabel "Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!" dapat dianggap mengikuti distribusi normal. Sejalan dengan nilai post test yaitu diperoleh Nilai p dari uji Kolmogorov-Smirnov $0.200 > 0.05$ dan nilai p dari uji Shapiro-Wilk $0.545 > 0.05$ lebih besar juga daripada alpha menunjukkan bahwa data pada variabel "Setelah menonton Anime Haikyuu!!" yang dapat mendukung asumsi bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa asumsi distribusi normal terpenuhi untuk kedua variabel pre-test dan post-test dalam analisis ini. Hal ini memungkinkan kita untuk melanjutkan dengan analisis parametric lebih lanjut yang memerlukan asumsi distribusi normal.

Rasio Deviasi Standar = Std. Deviation Setelah Menonton / Std. Deviation Sebelum Menonton adalah $= 12.326 / 11.513 \approx 1.068$ Karena rasio deviasi standar kurang dari 2, ini menunjukkan bahwa deviasi standar dari kelompok "Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!" dan "Setelah Menonton Anime Haikyuu!!" tidak terlalu berbeda, dan dapat dianggap bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi.

a. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis Paired-Samples T Test, kita menemukan bahwa:

- 1) Nilai rata-rata perbedaan antara "Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!" dan "Setelah Menonton Anime Haikyuu!!" adalah -17.129.
- 2) Nilai t-statistik adalah -8.137 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 30.
- 3) Nilai p (Sig. 2-tailed) adalah 0.001, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

Tabel 4. 3 Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test

			Pair 1	
			Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!	
			Setelah Menonton Anime Haikyuu!!	
Paired Differences	Mean		-17.129	
	Std. Deviation		11.721	
	Std. Error Mean		2.105	
	95% Confidence Interval of the Difference	L	-21.428	
		U	-12.830	
			Lower	
			Upper	
T			-8.137	
Df			30	
Sig. (2-tailed)			.001	

(Sumber SPSS 25)

Karena nilai p lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$, kita memiliki bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai "Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!" dan "Setelah Menonton Anime Haikyuu!!". Dengan kata lain, peneliti dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh anime Haikyuu!! sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa dalam ekstrakurikuler bola voli di SMAN 1 Klari.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS 25 mengungkapkan dampak positif anime Haikyuu!! sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari. Data distribusi frekuensi pre-test dan post-test menunjukkan perubahan signifikan pada minat siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli, terdapat perubahan yang signifikan. Sebelum penerapan media pembelajaran anime Haikyuu!!, nilai mean pre-test adalah 106.29, dengan median 107.00, standar deviasi 11,513, nilai minimum 83, dan nilai maksimum 128. Setelah penerapan media pembelajaran, nilai mean post-test meningkat menjadi 123.42, dengan median 125.00, standar deviasi 12.326, nilai minimum 102, dan nilai maksimum 150. Peningkatan ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli mengalami perubahan positif setelah terpapar anime Haikyuu!!.

Analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data kelompok minat siswa berdistribusi normal ($0.200 > 0,05$) untuk kedua pre-test dan post-test. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan dengan uji statistik parametrik. Uji Paired Samples Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test ($0.000 < 0,05$) pada kelompok minat siswa. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian (Hipotesis Diterima), mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran anime Haikyuu!! terhadap minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari. Peneliti menyimpulkan bahwa hasil uji normalitas dari penggunaan media pembelajaran anime Haikyuu!! dapat

meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari.

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017:239). Periksa normalitas dengan menggambar grafik normal berikut Kurva probabilitas:

- 1) Jika data menyebar di sekitar diagonal dan searah diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa jawaban model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Apabila data melebar keluar diagonal dan tidak searah diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Setelah dilakukan perlakuan/treatment yaitu menonton anime Haikyuu!! sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli mendapatkan interpretasi output Sig (2-tailed) melalui uji Paired-Samples T Test bernilai 0,001 jauh lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima”. Diperoleh nilai rata-rata yang berbeda antara pre test dan post test, yaitu nilai rata-rata tes awal 106.29 dan nilai rata rata pada tes akhir 123.42. Dengan demikian dapat dikatakan penggunaan anime haikyuu!! dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli terdapat pengaruh yang signifikan.

Penelitian mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh peningkatan minat siswa setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran anime Haikyuu!!. Hal ini dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Pertama, anime Haikyuu!! secara visual menampilkan adegan-adegan yang inspiratif tentang perjuangan dan semangat dalam olahraga bola voli. Ini dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan minat dan keterampilan mereka dalam olahraga tersebut. Kedua, media pembelajaran yang menarik seperti anime dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terutama dalam konteks penggunaan media dalam pendidikan jasmani. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti anime Haikyuu!! dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Dalam konteks ini, hasil menunjukkan bahwa penggunaan anime Haikyuu!! sebagai media pembelajaran telah berhasil meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Media ini memberikan dorongan positif terhadap minat siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam olahraga tersebut.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Paired-Samples T Test, kita menemukan bahwa: Nilai rata-rata perbedaan antara "Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!" dan "Setelah Menonton Anime Haikyuu!!" adalah -17.129, nilai t-statistik adalah -8.137 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 30 dan nilai p (Sig. 2-tailed) adalah 0.001, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$. Karena nilai p lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$, kita memiliki bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai “Sebelum Menonton Anime Haikyuu!!” dan “Setelah Menonton Anime Haikyuu!!”. Dengan kata lain, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh anime Haikyuu!! sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa dalam ekstrakurikuler bola voli di SMAN 1 Klari.

Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017: 267), validitas adalah derajat kepastian antara data yang terjadi tentang subjek penelitian dengan data yang dapat

dilaporkan oleh penelitian. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan peneliti dengan data sebenarnya yang terjadi pada subjek penelitian.

Diperkuat hasil penelitian yang terdahulu yang diteliti oleh Khoiriyah, Siti Miftakhul (2018) dengan judul “Bentuk Motivasi Belajar dalam Anime Haikyuu!! Season 2 Karya Sutradara Susumu Mitsunaka”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bentuk motivasi belajar yang ditemukan pada tim bola voli Karasuno dalam Anime Haikyuu!! Season 2 karya sutradara Susumu Mitsunaka episode 1–10 berdasarkan teori motivasi belajar oleh Sardiman dan Fathurrohman & Sutikno, ada sepuluh bentuk motivasi dari teori sebelas macam bentuk motivasi belajar. Sepuluh bentuk motivasi tersebut adalah memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, harga diri, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui. Sepuluh motivasi tersebut terbentuk atas 2 jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Tujuh bentuk motivasi yang pertama menunjukkan jenis motivasi ekstrinsik, 2 bentuk motivasi selanjutnya menunjukkan jenis motivasi intrinsik, dan bentuk motivasi yang terakhir menunjukkan jenis motivasi campuran, yaitu intrinsik dan ekstrinsik.

Sedangkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli, terdapat perubahan yang signifikan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terutama dalam konteks penggunaan media dalam pendidikan jasmani. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti anime Haikyuu!! dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Dalam konteks ini, hasil menunjukkan bahwa penggunaan anime Haikyuu!! sebagai media pembelajaran telah berhasil meningkatkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Media ini memberikan dorongan positif terhadap minat siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam olahraga tersebut.

KESIMPULAN

Pembelajaran ekstrakurikuler bola voli di SMAN 1 Klari yang diikuti 31 siswa berjalan biasa-biasa saja, setelah perlakuan/*treatment* nonton *anime Haikyuu!!* sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli untuk memperoleh interpretasi hasil Sig (2-tailed) melalui uji *Paired Sample T test* nilai 0,001 jauh lebih kecil dari $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis diterima”. Diperoleh perbedaan rata-rata nilai antara pretest dan posttest, yaitu rata-rata nilai tes awal sebesar 106,29 dan rata-rata nilai tes akhir sebesar 123,42.

Siswa semakin tertarik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli setelah menonton *Anime Haikyuu!!* sebagai sarana belajar dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama-tama, anime Haikyuu!! secara visual mewakili adegan-adegan inspiratif perjuangan dan semangat dalam olahraga bola voli. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan minat dan keterampilannya terhadap olahraga. Kedua, media pembelajaran yang menarik seperti kartun dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa lebih terlibat dengan materi pelajaran.

Setelah dilakukan perlakuan/*treatment* yaitu menonton *anime Haikyuu!!* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti

ekstrakurikuler bola voli mendapatkan interpretasi output Sig (2-tailed) melalui uji Paired-Samples T Test bernilai 0,001 jauh lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima”. Diperoleh nilai rata-rata yang berbeda antara pre test dan post test, yaitu nilai rata-rata tes awal 106.29 dan nilai rata-rata pada tes akhir 123.42.

Peningkatan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli setelah paparan *anime Haikyuu!!* sebagai media pembelajaran dapat dijelaskan dengan beberapa faktor yaitu:

1. *Anime Haikyuu!!* secara visual menampilkan adegan-adegan yang inspiratif tentang perjuangan dan semangat dalam olahraga bola voli. Ini dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan minat dan keterampilan mereka dalam olahraga tersebut.
2. Media pembelajaran yang menarik seperti *anime* dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran.

Kesimpulannya, penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran *audiovisual* yang tepat untuk mendukung minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Menggunakan *anime Haikyuu!!* sebagai media pembelajaran, media audio visual terbukti efektif meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli di SMA Negeri 1 Klari sehingga menjadi landasan metode pembelajaran pendidikan jasmani yang kreatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, C. F. (2021). *Daya Tarik dan Pengaruh Menonton Anime Dikalangan Mahasiswa Universitas Brawijaya*.

Armanda, Ekky. (2012). *Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa SMA Negeri 2 Kebumen Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal* (Skripsi). Yogyakarta: PJKR.FIK.UNY.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bagus Hery Mahendrata, B. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Anime Hataraku Saibou (Cells At Work) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur dan Fungsi Sel Pada Sistem Pertahanan Tubuh Kelas Xi IPA di SMA Negeri 1 Wates Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral Dissertation, Uin Khas Jember).

Baihaqi, M. R. A., Wijaya, M. R. A., Putri, M. W., & Pangrait, G. N. (2025). *Analisis Anime Genre Sport Terhadap Minat Olahraga Pada Gen Z Di Jawa Tengah*. *Dharmas Journal of Sport*, 5(02), 103-110.

Candra, O., & Wahyudi. (2020). *Motivasi Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket di SMP Negeri 9 Pekanbaru*. *Journal of Sport Education*, 2(2), 70-78.

Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.

Gaol, D. L. (2024). *Pengaruh Perkembangan Anime Terhadap Minat Belajar Mahasiswa dan Solusi Islam*. *Jebesh: Journal of Economics Business Ethic and Science Histories*, 2(3), 1-10.

- Haliza, R. N., & Halim, A. (2023). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Anime Haikyuu!!* (Doctoral Dissertation, Uin Surakarta)
- Henandar, E., Rahayu, E. T., & Gustiawati, R. (2024). *Analisis Minat Belajar, Siswa dalam Pembelajaran Sepak Bola di SMPN 4 Karawang Barat melalui Video Animasi*. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 23(4), 295-306.
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). *Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar*. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 115-127..
- Salamoon, D. K. (2021). *Anime Sebagai Media Edukasi Digital Mengenai Fungsi Sel Darah Merah (Analisis Visualisasi Karakter Ae 3803 Pada Anime Hataraku Saibou)* (Doctoral Dissertation, Petra Christian University).
- Supriyani, H. (2015). *Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bola Basket di SMA Kolombo Sleman*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Khoiriyah, S. M. (2018). *Bentuk Motivasi Belajar dalam Anime Haikyuu!! Season 2 Karya Sutradara Susunu Mitsunata* (Doctoral Dissertation, Universitas Brawijaya)
- Nurachman, S. (2020). *Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar Negeri Kota Tangerang*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 43-48.
- Muttaqin, I., Winarno, M. E., & Kurniawan, A. (2016). *Pengembangan Model Latihan Smash Bolavoli Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMPN 12 Malang*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2).
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.