

MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 9 PONTIANAK

Lamiri, Mimi Haetami, Fitriana Puspa Hidasari.
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN
e-mail: lamirikalbar@yahoo.co.id

Abstract: The problem in this research is how Motivation learn dribble in game of soccer at student of class X High School State 9 Pontianak? This study aims to determine the motivation to learn to dribble in a soccer game on the students of class X High School State 9 Pontianak. Variables are the factors or symptoms observed in the research. The variables in this study is the motivation to learn in dribbling on the 9th grade students of State Senior High School 9 Pontianak. the method used in this research is descriptive method that aims to know the motivation to learn dribble in the game of football in the students of class X High School State 9 Pontianak. The form used is a survey of research that seeks to see the situation without giving treatment, and in this study. The population in this study were 318 sample students in this study using Cluster Sampling (Area Sampling) with a total of 64 students. Data collection techniques use measurement techniques. The data collection tool uses a questionnaire. Data analysis technique of data analysis technique used in this research is by questionnaire or questionnaire technique.

Based on the data analysis can be seen that the motivation to learn dribbling in the game of football students in the class X High School State 9 Pontianak achieve the actual score of 5517 from the ideal score of 8192 means reaching 67.35% than it should, thus belonging to the category "Good". This can be interpreted that the overall aspect of learning motivation to dribble in a student's soccer game in the 9th grade of State Senior High School 9 Pontianak is good.

Keywords: Learning Motivation, Soccer

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional, dengan fokus pengembangan aspek kebugaran jasmani, kemampuan gerak, kemampuan berfikir kritis, stabilitas emosional, kemampuan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Menengah. Pendidikan jasmani berperan penting dalam pembinaan dan pengembangan pribadi baik individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani. Siswa disekolah aktifitas bermain merupakan bagian dari sebagian besar kegiatan disekolah. Bahkan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain

dan bermain. Dengan demikian bagi siswa , gerak adalah kehidupan dan apabila gerak berhenti maka kehidupannya pun berakhir. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Tingkat Atas, yang dijelaskan dalam (KTSP) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2004) sebagai berikut:

Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

Mengembangkan kemampuan gerak dan kemampuan berbagai macam permainan dan olahraga.

Mengembangkan kemampuan pengelolaan diri dalam upaya mengembangkan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.

Seorang guru harus profesional dan harus Kekurangan para siswanya, sehingga guru dapat mengetahui apa yang nantinya akan diberikan atau diajarkan pada siswanya, dan bagian otot-otot mana yang perlu dilatih, sehingga otot-otot yang digunakan itu bisa kuat untuk bermain, ini tentunya harus sesuai dengan olahraga yang dilakukan. Sedangkan untuk meningkatkan ketahanan maupun kekuatan, kelentukan otot-otot diperlukan gerakan-gerakan latihan atau pola pembelajaran yang benar dan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa sehingga menjadikan seorang siswa menjadi kuat dan mampu menguasai kemampuan bermain sepak bola dengan baik. Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut ada beberapa macam, di antaranya adalah dengan lari zig-zag, yaitu latihan untuk meningkatkan kecepatan, kelincahan serta secara psikologis bisa memberikan dorongan atau motivasi bagi siswa dalam belajar dan berlatih, di samping itu pembelajaran harus bertahap pada permulaan tetapi lama-kelamaan menjadi khusus dan dari yang sederhana ke yang kompleks.

Pra survey yang peneliti melakukan pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak di peroleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam menggiring bola cukup bervariasi. Terdapat beberapa siswa yang memiliki kemampuan menggiring bola yang baik, namun ada pula beberapa siswa yang memiliki kemampuan menggiring bola kurang maksimal. Selain itu, diperoleh informasi dari guru olahraga dari evaluasi hasil belajar.

Kenyataan dilapangan secara psikologis motivasi belajar menggiring dalam permainan sepak bola siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak masih kurang begitu termotivasi, siswa hanya memiliki motivasi karena adanya paksaan, oleh sebab itu guru dalam membelajarkan siswa harus peduli dengan masalah motivasi belajar. Guru harus memotivasi siswa dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah. Adanya motivasi belajar siswa akan mencapai hasil yang memuaskan bagi siswa dan bagi guru. Guru diharapkan dapat membantu siswa dalam memotivasi belajar

dapat mengetahui kelebihan dan menggiring dalam permainan sepak bola dengan memberikan persepsi yang baik kepada siswa tentang belajar menggiring dalam permainan sepak bola.

Berhasil tidaknya proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah sesuai dengan tujuan yang diharapkan ditentukan oleh banyak faktor baik dari internal maupun dari eksternal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar diantaranya yaitu kondisi fisiologis, kondisi psikologis, kecerdasan (intelejensi) dan kematangan sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial yang meliputi keluarga, masyarakat dan sekolah.

Faktor motivasi belajar siswa juga mempunyai adil yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Temuan awal ini sejalan dengan pendapat M. Sajoto (1995) yang menyatakan bahwa pencapaian prestasi olahraga terkait dengan faktor-faktor biologis, psikologis, lingkungan, dan penunjang.

Berdasarkan pemaparan di atas, diduga ada pengaruh motivasi belajar yang dimiliki seorang siswa terhadap kemampuan menggiring dalam bermain sepak bola. Kondisi ini mendukung siswa untuk memperoleh kemampuan menggiring bola yang maksimal dalam bermain sepak bola. Berkaitan dengan permasalahan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian khususnya cabang sepak bola di Sekolah Menengah Atas dan peneliti sebagai guru penjas kesrek di sekolah tersebut, dengan judul "Motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif, Hadari Nawawi (2006) mendefinisikan metode "deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya". metode deskriptif dalam

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak.

Dalam penelitian ini bentuk yang digunakan adalah *survei* yaitu penelitian yang berusaha melihat keadaan tanpa memberikan perlakuan, dan dalam penelitian ini motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak.

Populasi adalah kesuruhan sumber data atau totalitas kelompok subjek, baik manusia, gejala, nilai, benda-benda, atau peristiwa. Suharsimi Arikunto (2010: 173) mendefinisikan populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak. Untuk mengambil sampel peneliti menggunakan teknik acak atau sampel random. Karena di dalam pengambilan sampel, peneliti “mencampur” subjek – subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak yang berjumlah 64 siswa dan sampel dalam penelitian ini diambil 20% dari jumlah populasi dengan random atau acak.

Supaya data yang dihasilkan merupakan data yang valid serta reliabel, maka diperlukan teknik serta alat pengumpulan data yang baik. Menurut Hadari Nawawi, (2006) ada enam teknik pengumpulan data yaitu:

- Teknik observasi langsung.
- Teknik observasi tidak langsung.
- Teknik komunikasi langsung.
- Teknik komunikasi tidak langsung.
- Teknik pengukuran.
- Teknik dokumenter/bibliografi.

Berdasarkan teknik pengumpulan data tersebut di atas, dalam penelitian ini yang dianggap relevan adalah teknik komunikasi tidak langsung adalah cara pengumpulan data yang bersifat kualitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu serta untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pendapat atau respon dari seorang responden.

Data merupakan faktor yang penting dalam penelitian. Dengan adanya data, analisis dapat dilakukan dan dapat ditarik suatu kesimpulan.

Cara atau alat yang digunakan harus tepat agar kesimpulan yang diambil tidak menyesatkan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik kuesioner atau angket. Kuisisionar atau angket merupakan alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis Khomsin, (2008). Angket dapat dibagikan secara serentak kepada responden dan dapat langsung dijawab sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing responden dalam menjawab pertanyaan dan dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama. Angket yang digunakan adalah angket tipe pilihan ganda, artinya angket diberikan langsung kepada responden yang akan dimintai informasi tentang dirinya dengan cara memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia

Dipilih angket tipe ini karena menarik, sehingga responden terdorong untuk menjawab atau mengisi angket tersebut, lebih mudah untuk menjawab pertanyaan dan waktu yang diperlukan untuk menjawab relatif singkat. Agar pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen penelitian lebih sistematis dan dapat mengenai sasaran, terlebih dahulu disusun kisi-kisi instrument, Kisi-kisi instrument tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Instrument penelitian berkaitan dengan pengumpulan dan pengelolaan data, sebab instrument penelitian merupakan pengelolaan data tentang variabel yang akan diteliti. Metode angket atau kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket lansung tertutup dengan menggunakan empat pilihan yaitu sangat setuju, setuju, kadang-kadang, dan tidak pernah..

Teknik analisis data

Uji Validitas dan reliabelitas

Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi Suharsimi Arikunto, (2006). Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Tinggi rendahnya suatu validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud. Untuk memperoleh instrument yang valid, peneliti harus bertindak hati-hati sejak awal penyusunannya. sedangkan menurut Singarimbun, (2000). Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur atau instrument itu mengukur apa yang ingin diukur. Untuk menguji validitas alat ukur terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengkorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Untuk menghitung validitas alat ukur digunakan rumus *Person Product Moment* (Sugiyono, 2008) adalah:

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut.

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrument atau item-item

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_2 X_1 - \sum X_2 \sum X_1}{\sqrt{\{N \cdot \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\} \{N \cdot \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\}}}$$

Keterangan ;

r_{xy} =Koefisien korelasi antara skor tiap butir dengan skor total

$\sum XY$ = Jumlah skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah skor item yang diperoleh oleh seluruh subjek uji coba

$\sum Y$ = Jumlah skor seluruh item yang diperoleh oleh seluruh subjek uji coba

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor tiap item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total item

N = Jumlah responden

Harga r_{xy} menunjukkan indeks korelasi pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid)

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrument atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Tabel 1 Hasil Analisis Validitas Motivasi Belajar

Variable	Aspek	Indikator	No soal	r hitung	r tabel	V/D
Motivasi	Intrinsik	Keberhasilan Diri	1	0.449	0.361	Valid
			2	0.444	0.361	Valid
		Cita-cita	3	0.489	0.361	Valid
			4	0.448	0.361	Valid
			5	0.688	0.361	Valid
	Motorik/gerak	6	0.433	0.361	Valid	
		7	0.417	0.361	Valid	
		8	0.638	0.361	Valid	
		Kepuasan	9	0.483	0.361	Valid
	10		-0.185	0.361	Drop	
	11		0.540	0.361	Valid	
	Percaya diri	12	0.596	0.361	Valid	
		13	0.373	0.361	Valid	
		14	0.453	0.361	Valid	
Kebutuhan	15	0.441	0.361	Valid		
	16	0.015	0.361	Drop		
	17	0.674	0.361	Valid		
Rasa Senang	1	0.413	0.361	Valid		
	19	0.489	0.361	Valid		
	20	0.556	0.361	Valid		
Perhatian	21	0.496	0.361	Valid		
	22	-0.105	0.361	Drop		

Ekstrinsik	23	0.505	0.361	Valid
Sekolah	2	0.452	0.361	Valid
	25	0.477	0.361	Valid
Fasilitas	26	0.491	0.361	Valid
	27	0.427	0.361	Valid
	28	0.408	0.361	Valid
Guru	29	0.609	0.361	Valid
	30	0.431	0.361	Valid
	31	0.393	0.361	Valid
Teman	32	0.562	0.361	Valid
	33	0.473	0.361	Valid
Hadiah	34	0.386	0.361	Valid
	35	0.394	0.361	Valid

Uji reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas instrumen selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen, hal ini bertujuan agar data yang diperoleh dapat mencerminkan variabel penelitian, sehingga alat pengumpul data yang akan digunakan harus reliabel. Reliabilitas suatu instrumen sangat diperlukan dalam mengumpulkan data, karena setiap pengambilan data meskipun waktunya berbeda akan memberikan hasil yang sama.

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik, Suharsimi Arikunto (2006). Menurut S Nasution (2008) suatu alat pengukur dikatakan reliabel bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Untuk melakukan uji reliabilitas suatu instrumen dapat menggunakan rumus Alpha. Rumus yang digunakan adalah *Sprearman Brow* dalam Ismaryati (2006) sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2xr_{1/2|1/2}}{(1 + r_{1/2|1/2})}$$

Keterangan;

r_{11} = Reabilitas Instrumen

$r_{1/2|1/2}$ = r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument

Hasil perhitungan reliabilitas tersebut, selanjutnya akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan rata-rata signifikansi 5% atau internal kepercayaan 95%. Kaidah keputusannya, yaitu

bila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dikatakan reliabel.

Berdasarkan uji coba motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak memiliki indeks koefisien *Alpha* 0,74 yaitu terletak antara 0,70 – 0,90 sehingga reliabilitas indikator tes motivasi belajar menggiring bola termasuk dalam kategori tinggi.

Prosedur analisis data adalah cara yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik kuesioner atau angket pada siswa kelas X yang mengikuti kegiatan pembelajaran penjaskesrek khususnya dalam menggiring bola dalam permainan sepak bola. Data yang diperoleh dianalisis dengan langkah-langkah berikut.

Mencari Jumlah Skor Aktual

Cara mencari jumlah skor aktual yaitu jumlah skor sebenarnya peritem dijumlahkan lagi sehingga merupakan jumlah nilai sebenarnya secara total.

Mencari Jumlah Skor Ideal

Cara mencari jumlah skor ideal yaitu jumlah skor maksimal per item dikali banyaknya sampel dan item soal, karena skor maksimal, sampel dan jumlah itemnya sudah diketahui, yaitu skor maksimal 4, sampel 64 dan item soal 32 dengan jumlah keseluruhan skor ideal 3960. Untuk soal angket terdiri dari dua bagian yaitu : Untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan media foto sajarah jumlah skor idealnya 100

Untuk motivasi menggiring bola siswa jumlah skor idealnya yaitu $4 \times 33 \times 20 = 2640$

Mencari Skor Ideal

Cara mencari skor ideal untuk per item yaitu jumlah skor maksimal per item dikali banyaknya sampel, maka diperoleh: $4 \times 64 = 132$

Mencari Skor Aktual

Cara mencari skor aktual yaitu dengan menjumlahkan skor peritem.

Mencari Skor Maksimal Ideal

Cara mencari skor maksimal ideal yaitu bayaknya butir item setiap sub masalah dikali skor idealnya.

Mencari Persentase

Cara mencari persentase yaitu skor aktual dibagi skor ideal dikali 100%.

Menentukan Tolok Ukur

Karena jumlah item berbeda pada setiap sub masalahnya, maka untuk menentukan kategori "Baik Sekali", "baik", "Cukup" dan "Kurang" diseragamkan hanya dengan melihat persentase saja, sebagai berikut:

Tabel 2 Tolok Ukur Kategori

No	Kategori	Rentangan skor	Persentase
1	aik sekali	76-100	76% - 100%
2	aik	51-75	51% - 75%
3	ukup	26-50	26% - 50%
4	urang	00-25	00% - 25%

Sumber: Sudjana (1998)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Data

Letak geografi Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak ini berada di Jalan Tanjung raya II, Kelurahan Saigon, Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak. Sekolah ini memiliki letak geografis yang strategis, karena terletak dekat dengan jalan raya, yang banyak dilalui oleh angkutan kota atau desa, sehingga anak-anak yang berada agak jauh dari sekolah ini dapat menempuh perjalanan ke sekolah ini dengan naik angkutan umum. Dengan adanya kondisi geografis yang cukup strategis ini menyebabkan para peminat semakin meningkat.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak dimulai pada pukul 07.00 s.d. 15.00 WIB dan kegiatan pendukung yaitu ekstrakurikuler pada pukul 16.00 Wib s.d. 17.30 Wib. diantaranya: 1) Pramuka, 2) PKS, 3) Kesenian (Seni Tari, Dence, Seni Teater dan Seni Musik) , 4) LKIR Beladiri, 5) Pencak Silat, 6) Bola Voli, 7) Futsal, 8) Sepak bola.

Suatu kegiatan penelitian hendaknya dibuat dan disajikan dengan memperhatikan tata cara penyusunan karya ilmiah. Dengan demikian penelitian tersebut dapat memberikan

Menurut Sugiyono (2011) teknik sampling daerah (*area sampling*) digunakan untuk

informasi dan gambaran yang jelas terhadap aspek variabel yang diteliti, dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan, serta bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Setelah perbaikan hasil seminar selesai dan disetujui oleh Pembimbing Utama dan Pembimbing Pembantu, penulis kemudian mendapatkan surat permohonan izin penelitian dari FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak. dan ditujukan kepada Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak.

Setelah selesai mengurus ijin penelitian dan menyusun instrument penelitian maka dilakukan penelitian Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak. Untuk memulai pelaksanaan Tes motivasi menggiring bola untuk mengetahui kondisi atau keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survei awal sebagai berikut: siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 8 kelas yang tiap kelas terdapat siswa kurang lebih 39 sampai 40 orang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik sampling daerah.

menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Menurut Suharsimi Arikunto (2006) Sampel adalah apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sekedar ancer-ancer, apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10% sampai 15%, atau 20% sampai 25%, atau lebih.

Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak yang diambil dari 20% jumlah populasi dengan menggunakan cara pengambilan sampel secara acak atau diambil sebagian dari tiap tiap kelas dari populasi. Disini peneliti mengambil 20% dari tiap-tiap kelas dan diperoleh sampel sebanyak 64 siswa.

Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara melakukan pengisian angket motivasi belajar menggiring bola. Tes tersebut dilakukan oleh siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak berlangsung tanggal 2 November 2017 dengan menggunakan jam khusus yaitu pagi hari sesuai waktu yang dialokasikan oleh Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak.

Setelah pelaksanaan pengambilan data selesai maka pihak sekolah kemudian mengeluarkan Surat Keterangan telah melaksanakan penelitian Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak. Data hasil tes Kesegaran jasmani pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak yang diperoleh dalam penelitian, akan dianalisis dengan teknik statistik, Data hasil penelitian yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk selanjutnya dapat diambil simpulan.

Temuan Penelitian

Hasil pengukuran motivasi belajar menggiring bola pada 64 siswa putra Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak dilakukan

dengan tes motivasi belajar menggiring bola menggunakan angket, Setelah dilakukan pengukuran variable penelitian selanjutnya maka dilakukan penghitungan statistik deskriptif persentase. Penghitungan deskriptif persentase tersebut dimaksudkan untuk mengetahui gambaran nyata tentang kondisi seluruh responden, terkait dengan aspek-aspek variabel yang diteliti. Setelah mendapatkan data langkah selanjutnya melakukan analisis data, langkah analisis data siswa dimulai dari memasukan data kualitatif menjadi nilai kuantitatif sebagai berikut:

Mencari Jumlah Skor Aktual

Cara mencari jumlah skor aktual yaitu jumlah skor sebenarnya peritem dijumlahkan lagi sehingga merupakan jumlah nilai sebenarnya secara total.

Mencari Jumlah Skor Ideal

Cara mencari jumlah skor ideal yaitu jumlah skor maksimal per item dikali banyaknya sampel dan item soal, karena skor maksimal, sampel dan jumlah itemnya sudah diketahui, yaitu skor maksimal 4, sampel 64 dan item soal 32 dengan jumlah keseluruhan skor ideal 8192.

Mencari Skor Ideal

Cara mencari skor ideal untuk peritem yaitu jumlah skor maksimal per item dikali banyaknya sampel, maka diperoleh: $4 \times 32 = 256$

Mencari Skor Aktual

Cara mencari skor aktual yaitu dengan menjumlahkan skor peritem.

Mencari Skor Maksimal Ideal

Cara mencari skor maksimal ideal yaitu bayaknya butir item setiap sub masalah dikali skor idealnya.

Mencari Persentase

Cara mencari persentase yaitu skor aktual dibagi skor ideal dikali 100%.

Menentukan Tolok Ukur

Karena jumlah item berbeda pada setiap sub masalahnya, maka untuk menentukan kategori "Baik Sekali" ,"baik "Cukup" dan "Kurang" diseragamkan hanya dengan melihat persentase saja, sebagai berikut:

Tabel 3 Tolok Ukur Kategori

No	Kategori	Rentangan skor	Persentase
1	aik sekali	76-100	76% - 100%
2	aik	51-75	51% - 75%
3	ukup	26-50	26% - 50%
4	urang	00-25	00% - 25%

Sumber: Sudjana (1998)

Hasil Penelitian

Uraian hasil penelitian dirinci dengan sub masalah yang telah dirumuskan sebagai berikut: dengan menggunakan tolok ukur yang tersedia pada tabel 4 maka Motivasi belajar menggiring

bola dalam permainan sepak bola siswa di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak diperoleh hasil penelitian seperti tertera pada tabel 4 yaitu:

Tabel 4 Persentase Motivasi Belajar Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola

Variabel dan Sub Variabel / Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	%	Kategori
Motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola	8192	5517	67.35	Baik
Motivasi intrinsik	4608	3115	67.69	Baik
Keberhasilan diri	512	379	74.02	Baik
Cita-cita	768	509	66.28	Baik
Motorik/ gerak	768	450	58.59	Baik
Kepuasan	512	373	72.85	Baik
Percaya diri	768	238	57.03	Baik
Kebutuhan	512	397	77.54	Baik Sekali
Rasa Senang	768	569	74.09	Baik
Motivasi ekstrinsik	3584	2402	67.02	Baik
Perhatian	512	388	85.61	Baik Sekali
Sekolah	512	310	44.70	Cukup
Fasilitas	768	488	59.85	Baik
Guru	768	597	86.62	Baik Sekali
Temannya	512	335	82.95	Baik Sekali
Hadiah	512	284	72.35	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4 tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola siswa di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak mencapai skor aktual 5517 dari skor ideal 8192 berarti mencapai 67,35% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori "Baik". Ini dapat ditafsirkan bahwa pada keseluruhan aspek motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola siswa di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak termasuk baik. Hasil penelitian untuk persub-masalahnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Motivasi intrinsik

Dengan menggunakan tolok ukur yang tersedia pada tabel 4.1, maka motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui aspek motivasi intrinsik pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak diperoleh hasil penelitian dengan skor aktual 3115 dari skor maksimal ideal 4608, berarti mencapai 67,60% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori "Baik". Untuk dapat melihat motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui aspek "Motivasi intrinsik pada siswa

kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak” secara lebih rinci dapat dilihat dari penjelasan sebagai berikut:

Keberhasilan diri siswa dalam belajar mencapai skor aktual 379 dari skor maksimal ideal 512 berarti mencapai skor 74,02% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”.

Cita-cita siswa dalam belajar mencapai skor aktual 509 dari skor maksimal ideal 768 berarti mencapai skor 66,28% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”.

Motorik/ gerak siswa dalam belajar mencapai skor aktual 450 dari skor maksimal ideal 768 berarti mencapai skor 58,59% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”.

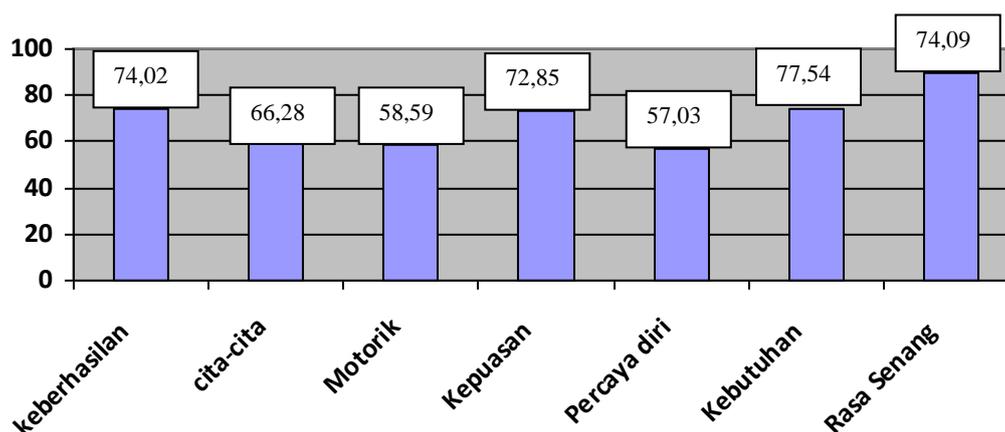
Kepuasan siswa dalam belajar mencapai skor aktual 373 dari skor maksimal ideal

512 berarti mencapai skor 72,85% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”.

Percaya diri siswa dalam belajar mencapai skor aktual 438 dari skor maksimal ideal 768 berarti mencapai skor 57,03% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”

Kebutuhan siswa dalam belajar mencapai skor aktual 397 dari skor maksimal ideal 512 berarti mencapai skor 77,54% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik Sekali”

Rasa Senang siswa dalam belajar mencapai skor aktual 569 dari skor maksimal ideal 768 berarti mencapai skor 74,09% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang di bawah ini:



Grafik 1 Skor Motivasi Intrinsik Belajar Menggiring Bola

Motivasi Ekstrinsik

Dengan menggunakan tolok ukur yang tersedia pada tabel 4.1, maka motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui aspek motivasi ekstrinsik pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak diperoleh hasil penelitian dengan skor aktual 2402 dari skor maksimal ideal 3584, berarti mencapai 67,02% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”. Untuk dapat melihat motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui aspek “Motivasi ekstrinsik pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9

Pontianak” secara lebih rinci dapat dilihat dari penjelasan sebagai berikut:

Pemberian perhatian siswa dalam belajar mencapai skor aktual 388 dari skor maksimal ideal 512 berarti mencapai skor 75,78% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”.

Faktor sekolah dalam belajar mencapai skor aktual 310 dari skor maksimal ideal 512 berarti mencapai skor 60,55% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”.

Faktor Fasilitas dalam belajar mencapai skor aktual 488 dari skor maksimal ideal

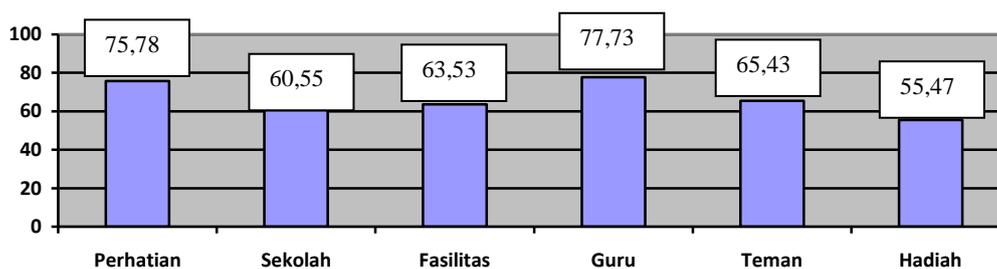
768 berarti mencapai skor 63,53% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “Baik”.

Faktor Guru dalam belajar mencapai skor aktual 597 dari skor maksimal ideal 768 berarti mencapai skor 77,73% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “Baik Sekali”.

Faktor teman dalam belajar mencapai skor aktual 335 dari skor maksimal ideal 512

berarti mencapai skor 65,43% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “Baik”

Faktor pemberian hadiah dalam belajar mencapai skor aktual 284 dari skor maksimal ideal 512 berarti mencapai skor 55,47% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori “Baik”.



Grafik 2 Skor Motivasi Ekstrinsik Belajar Menggiring Bola

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil analisis data tentang motivasi siswa dalam pembelajaran menggiring bola di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak adalah sebagai berikut:

Sub Fokus Faktor Intrinsik

Berdasarkan hasil analisis faktor intrinsik maka motivasi siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak mencapai 67,60% dan hasil mereka didasari atas : 1) Keberhasilan diri siswa dalam belajar menggiring bola, 2) Cita-cita siswa dalam belajar menggiring bola, 3) Kemampuan motorik/ gerak siswa dalam belajar menggiring bola. 4) Faktor kepuasan siswa dalam belajar menggiring bola, 5) Faktor percaya diri siswa dalam belajar menggiring bola. 6) Faktor kebutuhan siswa dalam belajar menggiring bola, dan 7) Faktor rasa senang siswa dalam belajar menggiring bola.

Untuk kemajuan yang maksimal dan bisa melakukan gerakan menggiring bola pada dasarnya didasari atas faktor yang mereka miliki terhadap pembelajaran menggiring bola, dengan keikutsertaan mereka dalam melaksanakan pembelajaran menggiring bola maka hobi mereka akan tersalurkan, dan adanya motivasi yang besar dari teman-teman dalam mengikuti pembelajaran menggiring bola sehingga mereka tertarik terhadap pembelajaran menggiring bola

karena banyak teman, dan seringnya mereka menonton berita olahraga khususnya pembelajaran menggiring bola maka akan menambah motivasi mereka terhadap pembelajaran menggiring bola. Alasan lain mengapa mereka tertarik terhadap pembelajaran menggiring bola yaitu dengan diberikannya informasi secara terbuka oleh guru mereka jika mereka ingin memperoleh informasi tentang pembelajaran menggiring bola jadi mereka menjadi tertarik akan pembelajaran menggiring bola.

Dari hasil penelitian di atas bahwa faktor kebutuhan yaitu sebesar 42% dalam kategori sedang. Hal ini disebabkan karena siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak berlatih sepak bola atas kesadaran sendiri tanpa ada paksaan orang lain dan mereka tetap melakukan latihan walaupun pelatih tidak datang dan sarana dan prasarana yang kurang memadai, selain itu mereka membutuhkan kegiatan ekstrakurikuler sepak bola guna menyalurkan bakat dan hobi mereka, walaupun besarnya presentase tidak begitu mencolok dibandingkan dengan faktor yang lain.

Kebutuhan pokok siswa yang pertama adalah keadaan fisiologis, yang dimaksud di sini adalah dalam berlatih sepak bola tentunya menuntut tenaga yang besar untuk selalu

bergerak kesana-kemari dalam latihan sepak bola, karena itu dampak yang akan timbul pada anak adalah adanya rasa capek dan haus, karena itu siswa membutuhkan istirahat yang cukup untuk memulihkan kondisi. Dan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggiring bola mereka juga memerlukan pemanasan dan setiap akhir melakukan pembelajaran menggiring bola mereka juga membutuhkan penenangan.

Kebutuhan siswa yang terakhir adalah keinginan mereka mengerjakan sesuatu. Bagi mereka keinginan mengerjakan sesuatu didasari atas kesenangan atau untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya alasan kesenangan disebabkan anak dalam mengikuti kegiatan olahraga sepak bola hanya sekedar untuk menyalurkan hobi dan untuk mencari keenangan, tetapi bila kebutuhan siswa mengerjakan sesuatu tersebut untuk mencapai tujuan tertentu artinya mereka bertujuan untuk berprestasi di bidang tersebut. Sebab pada masa mereka saat ini masih memiliki tenaga yang sangat besar, jadi dari pada bermain tanpa aturan dan manfaatnya tidak begitu jelas lebih baik disalurkan pada kegiatan yang lebih bermanfaat, siapa tahu mereka bisa mendapatkan prestasi di kegiatan yang mereka ikuti khususnya kegiatan olahraga sepak bola dengan jalan yang rutin dan bisa menguasai teknik-teknik yang dibutuhkan pada cabang pembelajaran menggiring bola. Tetapi sayangnya mereka kurang bersedia menambah jam latihan sendiri dengan tujuan untuk mencapai prestasi yang lebih baik karena sebagai seorang pelajar mereka masih membutuhkan waktu untuk belajar dan beristirahat dengan cukup.

Sub Fokus Faktor Ekstrinsik

Berdasarkan hasil analisis maka wujud dari faktor ekstrinsik siswa dalam pembelajaran menggiring bola mencapai 67,02%, dengan demikian tergolong kategori “ Baik”. hasil mereka didasari atas : 1) Faktor pemberian perhatian siswa dalam belajar pembelajaran menggiring bola. 2) Faktor sekolah dalam belajar pembelajaran menggiring bola. 3) Faktor Fasilitas dalam belajar pembelajaran menggiring bola. 4) Faktor Guru dalam belajar pembelajaran menggiring bola. 5) Faktor teman

dalam belajar pembelajaran menggiring bola. 6) Faktor pemberian hadiah dalam belajar pembelajaran menggiring bola.

Selain itu juga karena mereka ingin mengikuti kejuaraan sepak bola antar sekolah yang bisa membawa nama baik sekolah mereka dan akan menjadi kebanggaan tersendiri untuk mereka. Seperti kita ketahui juga kesukaan atau perhatian dan keikutsertaan anak kadang-kadang tidak selalu sama walaupun mereka satu kelas, jadi ada juga anak yang memanfaatkan teman sekelasnya yang sudah duluan ikut untuk tempat bertanya tentang pembelajaran menggiring bola.

Selain bukti lainnya motivasi siswa terhadap pembelajaran menggiring bola yaitu kesenangan mereka memperhatikan perkembangan cabang pembelajaran menggiring bola karena menyadari perlunya memperhatikan perkembangan pembelajaran menggiring bola yang mereka tekuni dan siswa perlu informasi yang berkaitan dengan sepak bola misalnya tim Indonesia terbaik, pemain terbaik, idola mereka, gaya dan teknik yang mereka sukai yang berguna bagi mereka kelak bila terjun kepertandingan. Sebagai seorang siswa tentu harus selalu mengetahui cara penilaian, perwasitan dan peraturan baru setiap saat yang bisa berubah. Walaupun mereka tidak terpilih untuk mewakili sekolah tetapi mereka tetap mendukung teman yang bertanding, karena mereka berfikir bila tim sekolahnya menang mereka juga merasakan kemenangan tersebut, dan siswa yang terpilih tentu lebih senang dan bangga serta mempunyai beban tersendiri dibandingkan siswa yang terpilih.

Selain ekstrinsik di atas keinginan akan sesuatu juga merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi selagi masih dalam batas toleransi atau kegiatan yang berdampak positif bagi anak, seperti halnya mereka untuk selalu berprestasi dalam kegiatan yang mereka ikuti, dalam hal ini pembelajaran menggiring bola. Seperti kita ketahui anak-anak seusia mereka egoisme dirinya masih tinggi dan selalu ingin menang sendiri dan ingin merasa lebih dari teman yang lain. Sebab dengan berprestasi mereka akan dikatakan hebat oleh orang-orang di sekitar mereka, selain itu juga ada fikiran jika dengan berprestasi maka itu merupakan titik awal bagi mereka untuk menjadi seorang siswa

dalam cabang pembelajaran menggiring bola.

Motivasi merupakan kondisi atau energy yang menggerakkan diri siswa yang terarah atau tertuju untuk mencapai tujuan guru atau pengelola sekolah. Sikap mental guru yang pro dan positif terhadap situasi belajar itulah yang memperkuat motivasi belajarnya untuk mencapai motivasi belajar maksimal. Motivasi timbul dalam diri seseorang apabila terdapat dorongan dan ketegangan dalam dirinya. Motivasi dalam diri seseorang dapat terbentuk melalui beberapa tahap, maka untuk mengetahui secara jelas proses dari terbentuknya sebuah motivasi secara umum. Motivasi adalah proses yang ikut menentukan intensitas, arah, dan ketekunan individu dalam usaha mencapai sasaran. Motivasi adalah "suatu proses dimana kebutuhan-kebutuhan mendorong seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan yang mengarah ke tercapainya tujuan tertentu. Bila kebutuhan telah terpenuhi maka akan dicapai suatu kepuasan. Sekelompok kebutuhan yang belum terpuaskan akan menimbulkan ketegangan, sehingga perlu dilakukan serangkaian kegiatan untuk mencari pencapaian tujuan khusus yang dapat memuaskan kelompok kebutuhan tadi, agar ketegangan menjadi berkurang".

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran menggiring bola khususnya kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak sebesar 67,35% dalam kategori Baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang motivasi siswa dalam belajar menggiring bola, dapat diketahui bahwa motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola siswa di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak mencapai skor aktual 5517 dari skor ideal 8192 berarti mencapai 67,35% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori "Baik". dan kesimpulan khusus dalam penelitian ini adalah : Motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui aspek motivasi intrinsik pada siswa kelas X Sekolah Menengah

Atas Negeri 9 Pontianak diperoleh hasil penelitian dengan skor aktual 3115 dari skor maksimal ideal 4608, bearti mencapai 67,60% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori "Baik".

Motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui aspek motivasi ekstrinsik pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak diperoleh hasil penelitian dengan skor aktual 2402 dari skor maksimal ideal 3584, bearti mencapai 67,02% dari yang seharusnya, dengan demikian tergolong kategori "Baik".

Dengan demikian motivasi belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola dikategorikan "baik" dengan porsetase 67,35%.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan maka dikemukakan saran sebagai berikut: Mengingat olahraga sepak bola cukup diminati oleh siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak perlu kiranya ditingkatkan lagi kegiatan pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya dalam kompetensi dasar sepak bola.

Guru pendidikan jasmani memperhatikan faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam menggiring sepak bola karena faktor tersebut memberi sumbangan yang besar mengenai motivasi siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak terhadap olahraga sepak bola agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang akan diadakan mendatang.

Hendaknya pihak sekolah meningkatkan sarana dan prasarana terutama untuk peralatan olah raga sepak bola sehingga bisa menumbukan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya menggiring dalam sepak bola.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :
- Hadari Nawawi. (2006). *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Gajah Mada Press, Yogyakarta

- Ismaryati. (2006) Tes dan Pengukuran olah raga ,Surakarta, UNS Pers.
- Isjoni, (2009). *Pembelajaran kooperatif*. Yogyakarta : Pustska Belajar
- Khomsim. (2008) *Buku Ajar Metodologi Penelitian Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Pers
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2004)
- M. Sajoto. (1995). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang: IKIP Semarang.
- S. Nasution (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Singarimbun, (2000). *Metode Penelitian Survey*. LP3ES, Jakarta
- Sudjana, Nana. (1998). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Agresindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta