

**MOTIVASI PEMAIN FUTSAL DI SLEMAN FUTSAL CLUB PLANET
DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESIONAL FUTSAL
TAHUN 2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Asep Kurnianto
NIM. 11602241035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

MOTIVASI PEMAIN FUTSAL SFC PLANET SLEMAN YOGYAKARTA DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESIONAL FUTSAL TAHUN 2017

Disusun Oleh:

Asep Kurnianto
NIM. 11602241035

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

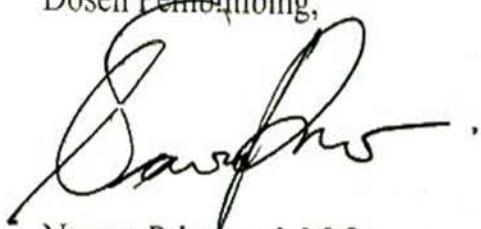
Yogyakarta, Oktober 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi



CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or.
NIP. 19711229 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Nawan Primasoni, M.Or.
NIP. 19840521 200812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asep Kurnianto

NIM : 11602241035

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan

Judul TAS : Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, November 2017
Yang Menyatakan,



Asep Kurnianto
NIM. 11602241035

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

MOTIVASI PEMAIN FUTSAL DI SLEMAN FUTSAL CLUB PLANET DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESIONAL FUTSAL TAHUN 2017

Disusun Oleh:

Asep Kurnianto
NIM. 11602241035

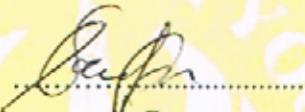
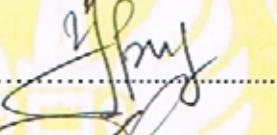
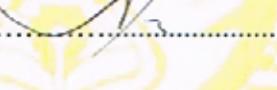
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri

Yogyakarta

Pada tanggal 9 November 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nawan Primasoni, M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		22/11/2017
CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or. Sekretaris		21/11/2017
Subagyo Irianto, M.Pd. Penguji		21/11/2017

Yogyakarta, November 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



MOTTO

Tidak ada kata terlambat untuk belajar, belajar sampai tutup usia

(Asep Kurnianto)

PERSEMBAHAN

Dari relung hati yang terdalam kuucapkan beribu syukur atas nikmat-Mu Ya Allah yang telah menuntunku di jalan yang benar untuk memilih menyelesaikan skripsi ini. Banyak hal yang sudah saya lalui sampai akhirnya saya dapat mempersesembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tua saya Urip Suwarto dan Wagiyah yang tak pernah lelah membimbing, menasehati, memotivasi, mendukung, menyayangi, mendo'akan saya selama ini dengan tulus hati. Terima kasih sudah bekerja keras untuk membiayai segala kebutuhan dan pendidikan saya hingga jenjang sarjana ini, sampai saat ini saya belum bisa membalas jasa serta membanggakan ibu dan bapak.
2. Kakak saya tersayang Ika Mahardiyanti yang selalu memberi semangat, mendukung, memotivasi dan mendo'akan saya.
3. Calon istri saya, Nurul Mustika Rahma yang selama ini membantu dan memotivasi saya hingga skripsi ini selesai.
4. Teman teman PKO 2011,yang selalu mendukung saya saat senang dan susah.
5. Team SFC PLANET FUTSAL yang telah mendukung dan membantu saya menyelesaikan tugas akhir saya.

**MOTIVASI PEMAIN FUTSAL SFC PLANET SLEMAN YOGYAKARTA
DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESIONAL FUTSAL
TAHUN 2017**

**Oleh:
Asep Kurnianto
NIM. 11602241035**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017.

Jenis penelitian adalah deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta yang berjumlah 22 pemain. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “rendah” sebesar 27,27% (6 pemain), “sedang” sebesar 31,82% (7 pemain), “tinggi” sebesar 27,27% (6 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 4,55% (1 pemain).

Kata kunci: motivasi, pemain futsal, menghadapi Liga Profesional

MOTIVATION OF SFC PLANET FUTSAL PLAYER SLEMAN YOGYAKARTA ON FACING FUTSAL PROFESSIONAL LEAGUE 2017

Oleh :
Asep Kurnianto
NIM : 11602241035

ABSTRACT

This research aims to determine the level of motivation of SFC Planet futsal players Sleman Yogyakarta on facing Futsal Professional League 2017.

The type of research was descriptive. The method used of this research was by survey method with data collection technique using closed questionnaire. The population of the research was SFC Planet futsal players Sleman Yogyakarta that were 22 players. The sampling technique employed total sampling. The data analysis used descriptive quantitative presented in percentage.

The results show that the motivation of SFC Planet futsal players Sleman Yogyakarta in facing the Futsal Professional League 2017 is in the category of "very low" 9.09% (2 players), "low" 27.27% (6 players), "medium" 31.82% (7 players), "high" 27.27% (6 players), and "very high" 4.55% (1 player).

Keywords: motivation, futsal player, facing Professional League

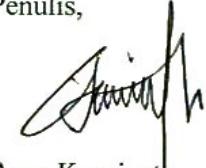
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Nawan Primasoni, M.Or., selaku Dosen Pembimbing TAS dan Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Nur Indah Pangastuti M.Or., selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Pengurus, pelatih, dan Tim SFC Planet Futsal Sleman, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, November 2017
Penulis,



Asep Kurnianto
NIM. 11602241035

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Futsal.....	9
2. Keterampilan Dasar Bermain Futsal	13
3. Hakikat Motivasi	21
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Definisi Operasional Variabel.....	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian	32
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
F. Validitas dan Reliabilitas	36
G. Teknik Analisis Data	37
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	39
1. Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan.....	41

2. Faktor Bertanggung Jawab	43
3. Faktor Evaluatif	45
4. Faktor Mengambil Resiko	47
5. Faktor Kreatif dan Inovatif	49
6. Faktor Menyukai Tantangan.....	51
B. Pembahasan	53
C. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Futsal	11
Gambar 2. Teknik Dasar Mengumpan.....	15
Gambar 3. Teknik Dasar Mengontrol Bola.....	16
Gambar 4. Teknik Dasar Mengumpan Lambung	17
Gambar 5. Teknik Dasar Menggiring Bola.....	18
Gambar 6. <i>Shooting</i> Menggunakan Punggung Kaki.....	19
Gambar 7. <i>Shooting</i> Menggunakan Ujung Kaki.....	19
Gambar 8. Teknik Dasar Menyundul.....	20
Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017	40
Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan.....	42
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Bertanggung Jawab	44
Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Evaluatif	46
Gambar 13. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Mengambil Resiko	48

Gambar 14. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Kreatif dan Inovatif.....	50
Gambar 15. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Menyukai Tantangan.....	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket	33
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen	35
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas	37
Tabel 4. Norma Penilaian	38
Tabel 5. Deskriptif Statistik Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017	39
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017	40
Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan	41
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan	42
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Bertanggung Jawab	43
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Bertanggung Jawab	44
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Evaluatif	45
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Evaluatif	46
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Mengambil Resiko	47
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Mengambil Resiko	48

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Kreatif.....	49
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Kreatif dan Inovatif.....	50
Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Menyukai Tantangan	51
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Menyukai Tantangan	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	63
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari SFC Planet Sleman Yogyakarta	64
Lampiran 3. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	65
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi	66
Lampiran 5. Angket.....	67
Lampiran 6. Data Uji Coba.....	71
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas	72
Lampiran 8. Tabel r	74
Lampiran 9. Data Penelitian	75
Lampiran 10. Deskriptif Statistik	76
Lampiran 11. Dokumentasi	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga Futsal, dewasa ini merupakan olahraga yang sedang digemari oleh semua kalangan dan tidak mengenal gender. Olahraga futsal pertama kali dipopulerkan oleh Juan Carlos Ceriani pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay. Olahraga futsal merupakan permainan bola yang dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan masing-masing 5 orang pemain di dalam lapangan. Tujuan dari olahraga futsal adalah mencetak gol atau memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan. Lapangan untuk olahraga futsal memiliki ukuran sekitar panjang 25 meter – 42 meter x lebar 15 meter–25 meter. Olahraga Futsal mempunyai karakteristik permainan yang sangat cepat dan dinamis yang menuntut pemain untuk bergerak cepat dan dinamis di lapangan.

Pada tahun 2002, futsal begitu popular di Indonesia dikarenakan lapangan terbuka yang berukuran luas semakin sedikit, terutama di kota-kota besar. Sebagai contoh banyak pencinta olah raga memainkan sepakbola di sebidang tanah kosong perumahan sempit, gang-gang berdebu, dan ruangan terbuka di bawah jembatan. Terbatasnya lapangan itulah yang mendorong futsal sebagai *alternative* untuk menyalurkan hobi berolahraga. Permainan futsal merupakan permainan olah raga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Permainan futsal selain membutuhkan keterlibatan kerja sama antar individu dalam sebuah tim, permainan ini merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang

kompleks. Dalam permainan futsal terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan diantaranya keterampilan teknik, pemahaman taktik, kebugaran jasmani, dan mental.

Beberapa tahun yang lalu futsal masih dipandang sebagai olah raga untuk hiburan semata. Masyarakat yang menyewa lapangan kemudian bermain futsal setelah itu pulang. Namun saat ini olahraga futsal menjadi sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Sudah banyak turnamen futsal yang di selenggarakan di DIY dari tingkat SMP hingga mahasiswa. Dari beberapa turnamen yang saya lihat terbukti turnamen futsal antar SMA yang cukup populer di DIY, karena even antar SMA sangat menarik perhatian *supporter* tim sekolah yang bertanding. Para *supporter* yang hadir berangkat bersama menuju GOR dan memadati bangku penonton serta meneriakan yel -yel dukungan kepada tim sekolah yang di dukung. Olahraga futsal mengalami perkembangan yang sangat pesat, tidak hanya di sekolah-sekolah namun sampai perguruan tinggi. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai tim-tim futsal yang dibentuk dan beranggotakan mahasiswa kampus setempat. Tim tersebut dibentuk mahasiswa dengan latar belakang yang sama, dan membentuk komunitas futsal tersebut untuk menyalurkan hobbi, memanfaatkan waktu luang, untuk sekedar mencari kesenangan tetapi ada yang ingin berprestasi.

PSSI (Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia) dan BFN (Badan Futsal Nasional) cukup serius membina futsal di Indonesia. Ini terlihat dari rutinnya IFL (*Indonesia Futsal League*) diputar setiap tahunnya. Di luar IFL pun, PSSI pengcap sebagai pengurus cabang juga mengadakan kejuaraan-kejuaraan resmi

yang dibawahi langsung oleh mereka. Hal ini tentu baik untuk perkembangan Futsal di Indonesia. Masuknya Futsal sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di *Olympic Games, Sea Games, PON* (Pekan Olahraga Nasional) atau *Porprov* (Pekan Olahraga Provinsi) membuat perkembangan futsal semakin baik di Indonesia.

Pada dasarnya seorang pemain futsal dilihat bukan sisi jasmani saja, melainkan juga faktor psikis pemain. Hal ini membuktikan adanya hubungan timbal balik psikis-fisik. Bila aspek psikis terganggu maka fungsi fisik juga ikut terganggu yang kemudian akan mengganggu keterampilan motorik. Faktor psikis banyak diremehkan oleh seorang atlet atau bahkan pelatih futsal. Menurut peneliti, faktor ini justru kunci dari keberhasilan tim. Pemain harus mempunyai psikis yang stabil. Maksudnya ialah dia harus dapat mengalahkan segala tekanan non-teknis yang datang kepada dirinya. Hal ini ditujukan untuk meraih prestasi yang setinggi-tingginya. Banyak ahli olahraga berpendapat bahwa tingkat pencapaian prestasi puncak sangat ditentukan oleh kematangan dan ketangguhan mental atlet dalam mengatasi berbagai kesulitan selama bertanding. Salah satu aspek kematangan mental ditentukan oleh tingkat kematangan emosi. Banyak atlet yang tidak sukses mewujudkan kemampuan optimalnya hanya karena rasa cemas dan takut gagal yang berlebihan.

Peak performance atau prestasi puncak dalam sebuah cabang olahraga tidak didapat dengan kebetulan, melainkan melalui usaha yang multi komplek. Banyak faktor dalam usaha pencapaian prestasi baik dalam latihan maupun bertanding. Menurut Irianto (2002: 8) kualitas latihan merupakan penopang utama

tercapainya prestasi maksimal, sedangkan kualitas latihan ditopang oleh faktor internal (kemampuan atlet yaitu bakat dan motivasi) dan eksternal (pengetahuan dan kepribadian pelatih, fasilitas, pemanfaatan hasil riset dan pertandingan). Selanjutnya Harsono (2015: 74) menambahkan bahwa tidaklah salah bahwa kalau ada ungkapan yang mengatakan bahwa pertandingan adalah 70% masalah mental dan hanya 30% yang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor kesiapan mental seorang pemain dalam menjalani latihan dan menjelang pertandingan sangat menentukan dalam usaha pencapaian prestasi maksimal. Salah satu faktor mental yang perlu diketahui dari dalam diri atlet salah satunya adalah faktor pendorong atlet.

Menurut Gunarsa (2004: 47) motivasi dapat diartikan sebagai sebuah kekuatan atau tenaga pendorong untuk melaksanakan suatu hal atau menampilkan sesuatu perilaku tertentu. Motivasi yang kuat menunjukkan bahwa dalam diri orang tersebut tertanam dorongan kuat untuk dapat melakukan sesuatu. Ditinjau dari fungsi diri seseorang, motivasi dapat dibedakan antara motivasi yang berasal dari luar (*ekstrinsik*) dan motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri (*intrinsik*). Dengan pendekatan psikologis diharapkan atlet dalam setiap penampilannya dapat memperlihatkan motivasi yang kuat untuk bermain sebaik-baiknya, sehingga dapat memenangkan pertandingan.

Sebagian orang berpendapat bahwa atlet kurang termotivasi untuk berprestasi. Sehingga, berbagai upaya diarahkan untuk meningkatkan motivasi atlet termasuk di dalamnya memberdayakan motivator dengan harapan agar atlet lebih termotivasi untuk berprestasi. Hanya sayangnya sampai saat ini dampak

pemberdayaan motivator belum juga dirasakan. Dari berbagai kondisi yang ada yang memiliki dampak signifikan di dalam usaha seorang atlet mencapai prestasi puncak, jelaslah bahwa paradigma motivasi tidak bisa diterapkan secara sepihak, searah dan pada konteks yang sempit karenanya, paradigma ini harus diubah dengan cara pandang yang berbeda, dan melalui cara pandang yang berbeda inilah diharapkan akan lebih tampak aspek-aspek tertentu yang perlu mendapat perhatian dari pihak pembina olahraga dalam menerapkan program peningkatan motivasi atlet dalam upaya meningkatkan prestasi di arena kejuaraan nasional maupun internasional.

Penampilan seorang atlet tidak bisa dilepaskan dari daya dorong yang dia miliki. Sederhananya, semakin besar daya dorong yang dimiliki, maka penampilan akan semakin optimal, tentu saja jika ditunjang dengan kemampuan teknis dan kemampuan fisik yang memadai. Daya dorong itulah yang biasa disebut dengan motivasi. Menurut Slameto (2003: 21) adalah sesuatu yang berfungsi untuk meningkatkan dan mempertahankan serta menentukan arah dari perilaku seseorang. Sedang motivasi adalah motif yang tampak dalam perilaku. Motif lah yang memberi dorongan seseorang dalam melakukan suatu aktivitas. Hampir semua aktivitas manusia didorong oleh motif-motif tertentu yang bersifat sangat individualis.

Prestasi yang dimiliki sebuah klub tidak hanya dalam waktu singkat, namun diharapkan akan berjenjang ke level lebih tinggi. Seperti halnya SFC Planet yang merupakan klub profesional yang berasal dari yogyakarta. Berdiri dari tahun 2008 sampai sekarang, perjalanan klub diimulai dari bermain di liga

amatir se-DIY dan Jateng. Setelah 3 tahun berjuang keras, akhirnya pada tahun ini tim SFC Planet berhasil berlaga di PFL sebagai tim promosi setelah meraih kemenangan di babak 8 besar nasional Liga Futsal Nusantara 2017. Keberhasilan klub menuju level Profesional akan menjadi tantangan yang lebih kompleks diantaranya persaingan menghadapi klub-klub yang besar yang sudah mendominasi di level tersebut. Hal tersebut harus dibarengi tidak hanya latihan yang baik tetapi juga di dukung dengan kesiapan mental para pemain. Namun di klub SFC Planet Sleman selama ini belum diketahui bagaimana faktor mental salah satunya aspek motivasi pemain dalam mempersiapkan diri menuju ke kompetisi tingkat Nasional yang pastinya membutuhkan mental yang lebih kuat.

Atas dasar pertimbangan latar belakang masalah di atas, maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi merupakan faktor yang penting dalam menentukan prestasi pemain.
2. Semakin tinggi level kompetisi akan selaras dengan kebutuhan mental (motivasi).
3. Belum diketahui tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang di hadapi dan keterbatasan yang ada pada peneliti, serta agar penelitian ini mempunyai arah dan tujuan yang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah, dan permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah, yaitu: “Bagaimanakah tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, para pendidik, dan pembaca pada umumnya. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan penelitian yang selanjutnya.

b. Menambah wawasan mengenai keadaan tingkat motivasi pemain futsal SFC

Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017.

2. Secara Praktis

a. Bagi pelatih dapat mengetahui keadaan tingkat motivasi pemain futsal SFC

Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017. Sehingga lebih siap dalam menyusun program-program latihan mental untuk meningkatkan motivasi pemain.

b. Bagi pemain supaya mengetahui tingkat motivasi yang dimilikinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Futsal

Futsal diciptakan di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930, oleh Juan Carlos Ceriani saat Piala Dunia digelar di Uruguay, dalam bahasa Portugis permainan tersebut dikenal dengan nama *futebol de salao* dan dalam bahasa Spanyol lebih dikenal dengan nama *futbol sala*, yang memiliki arti yang sama sepakbola ruangan dan dari kedua bahasa tersebut muncullah singkatan yang mendunia yaitu Futsal (Jaya, 2008: 1). Futsal merupakan permainan olahraga yang hampir mirip dengan permainan sepakbola. Supaya tidak rancu antara permainan futsal dan sepakbola maka badan tertinggi FIFA membentuk suatu badan khusus untuk menangani masalah-masalah tentang futsal. Dengan demikian bahwa futsal sangat diperhatikan oleh FIFA untuk mendukung perkembangan dan kemajuan futsal.

Liga Futsal Indonesia (LFI) atau atau (PFL) Profesional Futsal League merupakan kompetisi utama futsal di tingkat nasionaldi Indonesia yang diselenggarakan oleh Badan Futsal Nasional PSSI. Kompetisi ini dimulai pada musim 2006 sampai saat ini masih berjalan. Prestasi yang dimiliki sebuah klub tidak hanya dalam waktu singkat, namun diharapkan akan berjenjang ke level lebih tinggi. Seperti halnya SFC Planet yang merupakan klub profesional yang berasal dari Yogyakarta. Berdiri dari tahun 2008 sampai sekarang, Dengan kepala pelatih Yori Vander Toren, perjalanan klub diimulai dari bermain di liga amatir

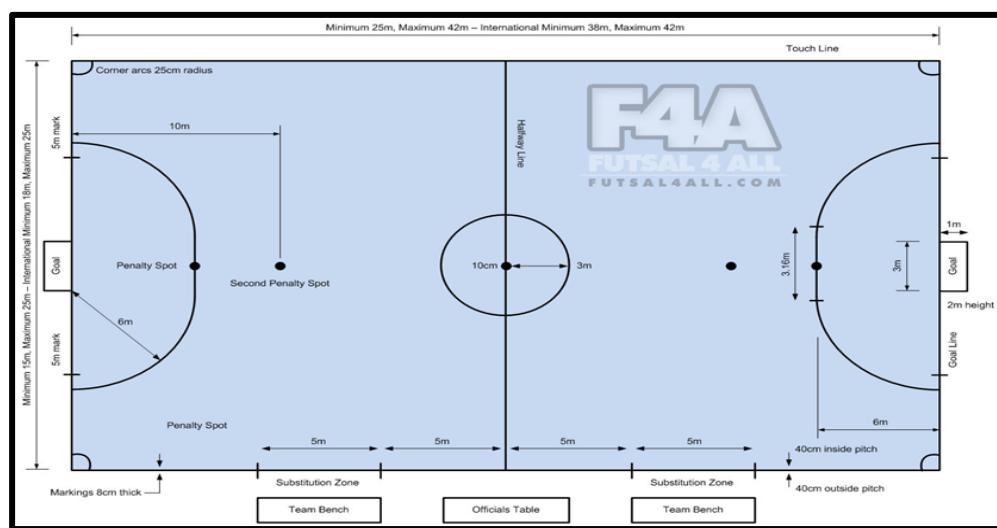
se-DIY dan Jateng. Setelah 3 tahun berjuang keras, akhirnya pada tahun ini tim SFC Planet berhasil berlaga di PFL sebagai tim promosi setelah meraih kemenangan di babak 8 besar nasional Liga Futsal Nusantara 2017. Keberhasilan klub menuju level Profesional akan menjadi tantangan yang lebih kompleks diantaranya persaingan menghadapi klub-klub yang besar yang sudah mendominasi di level tersebut. Hal tersebut harus dibarengi tidak hanya latihan yang baik tetapi juga di dukung dengan kesiapan mental para pemain. Namun di klub SFC Planet Sleman selama ini belum diketahui bagaimana faktor mental salah satunya aspek motivasi pemain dalam mempersiapkan diri menuju ke kompetisi tingkat Nasional yang pastinya membutuhkan mental yang lebih kuat.

Permainan futsal identik dengan sebutan olahraga sepakbola yang diminikan. Permainan futsal sudah terkenal dengan lapangan yang kecil dan dimainkan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit yaitu 5 pemain berbeda dengan jumlah pemain sepakbola yaitu 11 pemain. Perbedaan antara futsal dan sepakbola hanya terletak pada lamanya waktu bermain, sedangkan untuk teknik dasar tetap sama. Secara garis besar permainan futsal dan permainan sepakbola sama, yaitu permainan yang sama-sama menggunakan kaki dan kecuali kiper boleh menggunakan kaki dan tangan untuk menghindari terjadinya gol.

Luas lapangan yang digunakan untuk pertandingan futsal dengan standar internasional adalah panjang lapangan 38-42 m dan lebar lapangan adalah 18-25 m. Garis di dalam lapangan di kedua sisi terpanjang disebut *touch line* sedangkan sisi yang pendek disebut *goal line* dengan ketebalan untuk semua garis adalah 8 cm. Titik tengah ditandai pada garis setengah lapangan dan sebuah lingkaran

dibuat pada titik tengah dengan diameter 3 m. Titik penalti ada dua dalam lapangan futsal, yaitu 6 m dari titik tengah antara kedua tiang gawang dengan jarak yang sama, serta titik penalti kedua dengan jarak 10 m dari titik tengah antara kedua tiang gawang (Jaya, 2008: 9).

Lapangan berbentuk bujur sangkar. Panjang: 25-42 m dan Lebar: 15-25 m. Untuk pertandingan internasional, dimensi lapangan minimal 38 meter x 18 meter, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Lapangan Futsal
(Sumber: <https://sites.google.com/site/saryonosar/futsalcorner>)

Menurut Jaya (2008: 15) ukuran gawang pada olahraga futsal adalah lebar gawang 3 m serta tinggi gawang 2 m. Untuk permukaan lapangan yang disarankan adalah kayu atau lantai parkit. Dimensi bola yang digunakan dalam permainan yaitu yang memiliki diameter 62-64 cm dan berat 400-440 gram serta tekanan 0,4-0,6 atmosfer (400-600 gram/cm³).

Menurut Susworo dkk., (2012: 1), futsal merupakan penyeragaman permainan sepakbola mini di seluruh dunia oleh FIFA, dengan mengadopsi

permainan sepakbola dalam bentuk *law of the game* yang disesuaikan. Futsal adalah aktivitas permainan invasi beregu yang dimainkan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang relatif lebih kecil dari permainan sepakbola yang mensyaratkan kecepatan bergerak. Tim yang menang adalah tim yang banyak mencetak gol ke gawang lawan.

Dwiyanto (2011: 24) mengatakan bahwa futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Tidak seperti permainan sepakbola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Lebih lanjut dalam Dwiyanto (2011: 26), futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Sedangkan menurut Halim, (2009: 1), futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu dengan satu regu sebanyak 5 orang. Murhananto (2006: 1), berpendapat bahwa futsal adalah sangat mirip dengan sepakbola hanya saja dimainkan oleh lima lawan lima dalam lapangan yang lebih kecil, gawang yang lebih kecil dan bola yang relatif lebih kecil dan berat.

Lhaksana (2011: 7) mengatakan bahwa futsal merupakan olahraga beregu dengan permainan yang sangat cepat dan dinamis. Hal senada menurut Jaya (2008: 13-14), menyatakan bahwa futsal adalah olahraga yang dinamis dikarenakan bola bergulir secara cepat dari kaki ke kaki, dimana para pemainnya dituntut untuk selalu bergerak dan dibutuhkan keterampilan yang baik dan determinasi yang tinggi. Dilihat dari segi keterampilan, futsal hampir sama

dengan sepakbola lapangan rumput, perbedaanya hanya pada futsal banyak menggunakan telapak kaki pada saat menahan bola, karena permukaan lapangan rata dan keras dengan ukuran lapangan kecil, sehingga bola tidak boleh terpantul jauh dari kaki, karena jika bola terpantul jauh, maka lawan akan mudah merebut bola.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas peneliti dapat mendefinisikan futsal adalah permainan sepakbola mini yang dapat dimainkan di luar maupun di dalam ruangan. Permainan futsal dari 90%nya tersebut diisi oleh *passing*. Futsal dimainkan lima lawan lima orang membutuhkan keterampilan dan kondisi fisik yang prima, karena kedua tim bergantian serang dalam kondisi lapangan yang sempit dan waktu yang relatif singkat. Serta kemenangan tim ditentukan oleh jumlah terbanyaknya suatu tim untuk menciptakan gol ke gawang lawan.

2. Keterampilan Dasar Bermain Futsal

Keterampilan dasar yang digunakan dalam permainan futsal hampir mirip dengan permainan sepakbola, namun karena terbentur oleh faktor lapangan yang relatif kecil dan permukaan lantai lebih rata mengakibatkan terjadinya perbedaan-perbedaan dalam keterampilan dasar. Permainan futsal dan permainan sepakbola sama-sama memiliki dua pemain dengan beda teknik yang dimiliki setiap individu, yaitu penjaga gawang dan pemain penyerang, tengah dan bertahan.

Menurut Lhaksana (2011: 44), keterampilan dasar untuk penjaga gawang futsal mencakup latihan menangkap bola, *blocking*, melempar bola, dan *passing*. Keempat latihan keterampilan dasar itu harus benar-benar dikuasai oleh penjaga gawang futsal. Sedangkan untuk keterampilan dasar pemain depan, tengah dan

bertahan meliputi: (1) teknik dasar mengumpan (*passing*), (2) teknik dasar menahan bola (*control*), (3) teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*), (4) teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), (5) teknik dasar menembak (*shooting*) yang harus dikuasai oleh pemain (Lhaksana, 2011). Maka secara keseluruhan teknik individu yang harus dikuasai ialah keterampilan dasar pemain bukan teknik dasar penjaga gawang dengan tujuan untuk saling bekerjasama antar pemain dalam menyerang dan bertahan dalam setiap pertandingan futsal. Dengan demikian latihan keterampilan dasar setiap pemain futsal harus dikuasai setiap individu sebagai dasar bermain futsal yang meliputi: *passing*, *control*, *chipping*, *dribbling*, *shooting*.

a. Keterampilan Dasar Mengumpan (*Passing*)

Passing merupakan salah satu keterampilan dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat. Menurut Lhaksana (2011: 30), di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Untuk penguasaan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan mengumpan ditentukan oleh kualitasnya, tiga hal dalam kualitas mengumpan: (1) keras, (2) akurat, dan (3) mendatar. Menurut Lhaksana (2011: 30) dalam melakukan *passing*:

- 1) Pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu berada disamping bola, bukan kaki untuk mengumpan.
- 2) Gunakan kaki dalam untuk melakukan *passing*.
- 3) Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
- 4) Kaki dalam dari atas diarahkan ke tengah bola (jantung) dan ditekan ke bawah agar bola tidak melambung.

5) Diteruskan dengan gerakan lanjutan, di mana setelah melakukan *passing* ayunan kaki jangan dihentikan.



Gambar 2. Teknik Dasar Mengumpan
(Sumber: Wirawan, 2009: 25)

b. Keterampilan Dasar Menahan Bola (*Controlling*)

Menurut Lhaksana (2011: 31), keterampilan *control* (menahan bola) haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola. Menurut Susworo, dkk., (2009), *controlling* adalah kemampuan pemain saat menerima bola sampai pemain tersebut akan melakukan gerakan selanjutnya terhadap bola. Gerakan selanjutnya tersebut seperti mengumpan, menggiring ataupun menembak ke gawang. Sesuai dengan karakteristik permainan futsal, maka teknik *controlling* yang dominan digunakan adalah dengan kaki, meskipun dapat dilakukan dengan semua anggota badan selain tangan. Menurut Lhaksana (2011: 31) hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola: (1) Selalu melihat datangnya arah bola, (2) Jaga keseimbangan pada saat datangnya bola, (3) Sentuh atau tahan menggunakan telapak kaki, agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai.



Gambar 3. Teknik Dasar Mengontrol Bola
(Sumber: Wirawan, 2009: 31)

c. Keterampilan Dasar Mengumpan Lambung (*Chipping*)

Menurut Lhaksana (2011: 32), keterampilan *chipping* sering dilakukan dalam permainan futsal untuk mengumpan bola di belakang lawan atau dalam situasi lawan bertahan satu lawan satu. Teknik ini hampir sama dengan teknik *passing*. Perbedaannya terletak pada saat *chipping* menggunakan bagian atas ujung sepatu dan perkenaan tepat di bawah bola. Teknik *chipping* ini juga dapat dilakukan untuk memasukkan ke gawang lawan. Menurut Susworo, dkk., (2009), *chipping* adalah gerakan menendang bola yang lebih mengutamakan akurasi tendangan tanpa menggunakan kekuatan dan kecepatan tendangan. Gerakan menendang bola yang dimaksud lebih cenderung sebagai gerakan menyendok bola. Menurut Lhaksana (2011: 32) *chipping* dapat dilakukan untuk mengumpan maupun untuk memasukkan bola ke gawang lawan, gerakannya sebagai berikut:

- 1) Pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah yang akan dituju, bukan kaki yang akan melakukan.
- 2) Gunakan kaki bagian ujung kaki bagian atas untuk mengumpan lambung.
- 3) Konsentrasikan pandangan pada bola tepat di bawah bola menyentuhnya.
- 4) Kunci atau kuatkan tumit agar saat melakukan sentuhan dengan bola lebih kuat.

- 5) Diteruskan gerakan lanjutan, dimana setelah sentuhan dengan bola dalam mengumpan lambung ayunan kaki jangan dihentikan.
- 6) Setelah bola diangkat kaki mengayun mengikuti arah bola.



Gambar 4. Teknik Dasar Mengumpan Lambung
 (Sumber: Wirawan, 2009: 31)

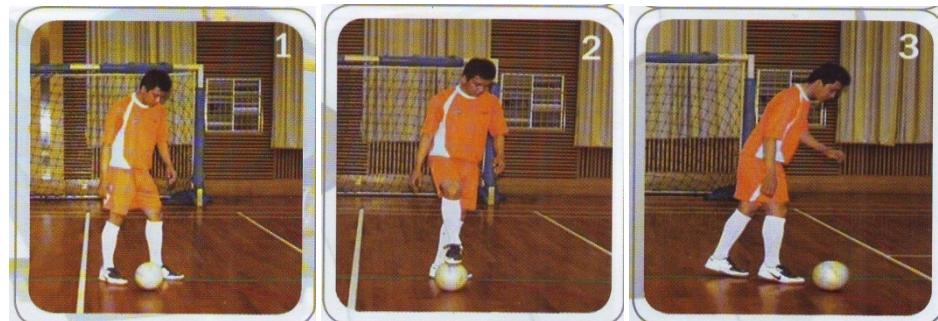
d. Keterampilan Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Dribbling adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki semua pemain karena semua pemain harus menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan Mielke, (2007: 1). Menurut Lhaksana (2011 :33), *dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Menurut Jaya (2008: 66) *dribbling* merupakan tendangan bola terputus-putus atau pelan-pelan.

Menurut Komarudin (2011: 50) “tujuan dari menggiring bola adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari lawan, membuka ruang untuk kawan serta menciptakan peluang untuk melakukan *shooting* ke gawang lawan. *Dribbling* bertujuan untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Menurut Susworo, dkk., (2009), *dribbling* adalah kemampuan pemain dalam menguasai bola dengan baik tanpa dapat direbut oleh lawan, baik dengan berjalan, berlari, berbelok maupun

berputar. Tujuan dari *dribbling* adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari kawalan lawan, membuka ruang untuk kawan, serta menciptakan peluang untuk melakukan *shooting* ke gawang. Menurut Lhaksana (2011 :33), teknik *dribbling* sebagai berikut:

- 1) Dalam melakukan *dribbling*, sentuhan bola harus menggunakan telapak kaki secara berkesinambungan.
- 2) Fokus pandangan setiap kali sentuhan dengan bola.
- 3) Bola digulirkan bola ke depan tubuh.
- 4) Jaga keseimbangan pada saat menggiring bola.
- 5) Atur jarak bola sedekat mungkin.



Gambar 5. Teknik Dasar Menggiring Bola
(Sumber: Wirawan, 2009: 33)

e. Keterampilan Dasar Menembak (*Shooting*)

Shooting merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Menurut Lhaksana (2011: 34), *shooting* merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Menurut Susworo, dkk., (2009), *shooting* adalah tendangan ke arah gawang untuk menciptakan gol. Menurut Lhaksana (2011: 34)

shooting memiliki ciri khas laju bola yang sangat cepat dan keras serta sulit diantisipasi oleh penjaga gawang, teknik *shooting* sebagai berikut:

- 1) Teknik *shooting* menggunakan punggung kaki
 - a) Pada saat melaukan *shooting*, kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap karah gawang.
 - b) Gunakan bagian punggung kaki untuk melakukan *shooting*.
 - c) Konsentrasi pandangan kearah bola tepat ditengah-tengah bola pada saat punggung kaki menyentuh bola.
 - d) Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
 - e) Posisi badan agak dicondongkan ke depan, apabila badan tidak dicondongkan kemungkinan besar perkenaan bola dibagian bawah dan bola akan melambung tinggi.
 - f) Diteruskan dengan gerakan lanjutan, di mana setelah melakukan *shooting* ayunan kaki jangan dihentikan.
- 2) *Shooting* menggunakan ujung sepatu
Teknik ini sama halnya dengan teknik *shooting* menggunakan punggung kaki, bedanya pada saat melakukan *shooting* perkenaan kaki tepat di ujung sepatu atau ujung kaki.



Gambar 6. *Shooting* Menggunakan Punggung Kaki
(Sumber: Wirawan, 2009: 35)



Gambar 7. *Shooting* Menggunakan Ujung Kaki
(Sumber: Wirawan, 2009: 36)

f. Keterampilan Dasar Menyundul Bola (*Heading*)

Menurut Komarudin (2011: 62) “salah satu keterampilan dasar yang dapat digunakan di semua posisi dan sudut lapangan yaitu menyundul bola yang umumnya dilakukan dengan kepala”. Menyundul bola ini dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol bola atau mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Ditinjau dari posisi tubuhnya menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat, dan sambil meloncat. Pentingnya menyundul bola dalam permainan futsal tidak seperti dalam permainan sepakbola konvensional, tetapi ada situasi ketika pemain perlu menggunakan teknik menyundul bola dari serangan lawan dan dalam menciptakan gol.

Menurut Komarudin (2011: 62) untuk menyundul bola, hendaknya memperhatikan berikut ini:

- 1) Untuk menyundul hal yang harus dilakukan adalah melihat datangnya bola
- 2) Melengkungkan tubuh.
- 3) Jaga keseimbangan dengan melebarkan badan.
- 4) Sentuh bola dengan dahi (bagian kepala yang keras)
- 5) Ada gerakan lanjutan setelah sentuhan dengan bola, sehingga jalannya bola lebih cepat kearah yang dituju.



Gambar 8. Teknik Dasar Menyundul
(Sumber: Wirawan, 2009: 36)

3. Hakikat Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Definisi motivasi menurut Krech, dkk,. (dalam Husdarta, 2011: 31-32) dapat dirumuskan sebuah definisi integratif bahwa motivasi adalah proses aktualisasi generator penggerak internal di dalam diri individu untuk menimbulkan aktivitas, menjamin kelangsungannya dan menentukan arah atau haluan aktivitas terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi adalah energi psikologis yang bersifat abstrak. Wujudnya hanya dapat diamati dalam bentuk tingkah laku yang ditampilkannya. Motivasi sebagai proses psikologis adalah refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman, dan kebutuhan.

Menurut Whittaker yang dikutip Darsono (2000: 61) motivasi adalah suatu istilah yang sifatnya luas yang digunakan dalam psikologi yang meliputi kondisi-kondisi atau keadaan internal yang mengaktifkan atau memberi kekuatan pada organisme dan mengarahkan tingkah laku organisme mencapai tujuan. Sedangkan menurut Winkel, (1991: 23) motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat melakukan percobaan, sedangkan motif sudah ada dalam diri seseorang jauh sebelum orang itu melakukan suatu perbuatan. Menurut Nasution (2003: 73) motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Dalam psikologi, motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan. Sedangkan menurut Ahmadi & Supriyono (2004: 83), motivasi sebagai faktor *inner* (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan

perbuatan belajar. "Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai" (Sardiman, 2006: 75).

Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman (2006: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Jadi dalam penelitian ini motivasi berlatih diartikan sebagai dorongan yang ada dan timbul dalam diri pemain untuk berlatih, khususnya futsal.

Menurut Husdarta (2011: 62) menyatakan secara umum ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan motivasi secara verbal adalah sebagai berikut:

- 1) Berilah pujian mengenai apa-apa yang telah dilakukan atlet atau siswa dan jelaskan peranannya dalam tim. Hal ini dapat mendorong atlet atau siswa agar merasa percaya dan mampu melaksanakan tugasnya.
- 2) Berikan koreksi dan sugesti. Koreksi yang diberikan sebaiknya yang bersifat membangun, termasuk evaluasi secara objektif terhadap kekurangan-kekurangannya dan bagaimana suatu keterampilan seharusnya dilakukan.
- 3) Berikan semacam petunjuk, misalnya dikatakan bahwa latihan yang lebih tekun lagi akan dapat mengatasi kelemahannya dan meningkatkan prestasinya.

Menurut Sardiman (2006: 73) motivasi adalah upaya yang mendorong seseorang untuk melaksanakan sesuatu. Masih menurut Sardiman motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berkaitan dengan pengertian motivasi, khususnya motivasi olahraga menurut Hengky Rogi

dalam Gunarsa (2004: 93), bahwa motivasi berolahraga adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan berolahraga, menjamin kelangsungan latihan, dan memberi arah pada kegiatan latihan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu faktor yang mendorong orang untuk berbuat sesuatu dengan tujuan tertentu. Motivasi digunakan sebagai pendorong untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam berlatih diartikan sebagai pendorong yang mampu membangkitkan semangat dalam mengikuti proses berlatih futsal.

b. Motivasi Berprestasi

Motivasi untuk berprestasi dalam bidang olahraga sangat penting dalam pencapaian *peak performance*. Komarudin (2016: 25) menyatakan bahwa motivasi berprestasi disebut dengan istilah *N.Ach (Need for Achievement)* atau dalam olahraga sama dengan istilah *competitiveness*. Motivasi berprestasi pada hakikatnya merupakan keinginan, hasrat, kemauan, dan pendorong untuk dapat unggul yaitu mengungguli prestasi yang pernah diraih sendiri atau prestasi orang lain. Motivasi berprestasi merupakan dorongan untuk berpacu dengan keunggulan, baik keunggulan diri sendiri, keunggulan orang lain, atau kesempurnaan dalam melaksanakan tugas tertentu. Weinberg & Gould (2003: 59) berpendapat bahwa: “*Achievement motivation as a person’s orientations to strive for task success, persist in the face of failure, and experience pride in accomplishments*”. Motivasi berprestasi memberikan kesempatan atlet untuk

mencapai sesuatu yang sempurna, meningkatkan kebugaran tertinggi, dan berlatih secara maksimal.

Hal ini dikarenakan salah satu peranan psikologis yang menunjang suatu prestasi para atlet adalah motivasi berprestasi. Prestasi atlet dapat berkaitan dengan motivasi berprestasi karena motifmerupakan penggerak dan dorongan manusia bertindak dalam berbuat sesuatu. Menurut beberapa studi kepribadian, salah satu karakteristik yang menentukan kesuksesan atlet adalah tingginya kebutuhan untuk berprestasi. Pernyataan tersebut didukung oleh Santrock (2007: 501) bahwa motivasi berprestasi merupakan keinginan untuk menyelesaikan sesuatu untuk mencapai suatu yang standar kesuksesan dan untuk melakukan suatu usaha dengan tujuan untuk mencapai kesuksesan. Kebutuhan inilah yang dikenal sebagai *achievement motivation*. David McClelland dalam Sobur, (2003: 284) kebutuhan akan berprestasi adalah suatu daya dalam mental manusia untuk melakukan suatu kegiatan yang lebih baik, lebih cepat, lebih efektif, dan lebih efisien daripada kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Lebih lanjut McClelland (1971; dalam Sobur, 2003: 285); menyatakan bahwa kebutuhan berprestasi dapat ditumbuhkembangkan melalui interaksi lingkungan keluarga, sekolah serta lingkungan pergaulan dan masyarakat.

Motivasi berprestasi dalam olahraga dapat didefinisikan sebagai dorongan untuk berbuat baik berdasarkan standar yang paling baik. Menurut Straub (dalam Husdarta, 2011: 38) menyatakan prestasi adalah sama dengan keterampilan ditambah dengan motivasi. Meskipun atlet mempunyai keterampilan yang baik, akan tetapi tidak ada dorongan untuk bermain baik, biasanya atlet akan

mengalami suatu kegagalan. Sebaliknya, jika atlet atau tim yang mempunyai dorongan yang tinggi, tetapi tidak memiliki keterampilan yang baik, maka prestasi tetap buruk.

Berdasarkan teori beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berprestasi merupakan seperangkat dorongan, keinginan, daya yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu atau kecenderungan sikap atau perilaku yang dipengaruhi oleh kebutuhan yang mengarah pada tujuan mencapai kesuksesan dan keberhasilan yaitu prestasi puncak.

c. Jenis-jenis Motivasi

Motivasi untuk menampilkan suatu perilaku tertentu, dilandasi oleh adanya keinginan untuk mencapai atau memuaskan suatu kebutuhan. Menurut Gunarsa (2004: 50) motivasi untuk melakukan sesuatu dapat datang dari diri sendiri, dikenal sebagai motivasi intrinsik, serta dapat pula datang dari lingkungan, atau disebut motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan untuk memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan (Gunarsa, 2004: 50). Motivasi intrinsik dapat muncul sebagai suatu karakter atau ciri khas yang telah ada sejak seseorang dilahirkan. Selain itu, motivasi intrinsik juga dapat diperoleh melalui suatu proses belajar. Seseorang meniru terhadap tingkah laku orang lain yang menghasilkan sesuatu yang menyenangkan secara bertahap. “Saya ingin menang dan menjadi juara seperti atlet itu.”, “Alangkah hebatnya kalau saya bisa menjadi juara seperti atlet

itu”. Demikian yang mungkin ada dalam benak seorang calon atlet, dan dapat terjadi apabila seorang atlet atau siswa telah berlatih diri dengan mantap dan merasa sudah sangat kompeten dengan determinasi yang kuat, maka akan tumbuh motivasi intrinsik.

Menurut Gunarsa (2004: 51) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain. Faktor eksternal dapat mempengaruhi penampilan atau tingkah laku seseorang, yaitu menentukan apakah seseorang akan menampilkan sikap gigih dan tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuannya. Salah satu penerapan dari motivasi ekstrinsik yang dinyatakan oleh Gunarsa (2004: 51) adalah adanya iming-iming pemberian bonus atau hadiah jika seorang atlet dapat mencapai target yang telah ditentukannya. Iming-iming tersebut merupakan insentif untuk memancing dan mendorong atlet dalam memperlihatkan penampilan yang luar biasa ulet, gigih, dan pantang menyerah.

Telah dijelaskan dimuka bahwa motivasi seseorang dapat timbul dari dalam dan dari luar individu, maka menurut Sardiman (2006: 106), motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Motivasi ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsangan dari luar.
- 2) Motivasi intrinsik, adalah motif-motif yang menjadi aktif/fungsinya bila perlu dirangsang dari luar karena dalam individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Motivasi dibagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri

individu. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar individu.

d. Karakter Motivasi Berprestasi

Motivasi dalam hal ini atlet untuk berprestasi terdapat banyak sisi dari atlet itu sendiri. Menurut Murray (dalam Alwisol, 2009: 193) dari banyak penelitian yang sudah dilakukan tentang *achievement need (nachiedment)*, menemukan pengaruh *need* ini pada banyak sisi kehidupan manusia. Ciri-ciri orang yang memiliki *need achiedment* antara lain:

- 1) Bangga dengan pencapaian dan mampu menunda untuk memperoleh kepuasan yang lebih besar, *self concep positif* dan perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan dengan tingkat kesulitan yang cakupan.
- 2) Bertanggung jawab
- 3) Lebih tergantung terhadap keberhasilannya sendiri.
- 4) Senang dengan kerja intreprenor yang beresiko tetapi cocok dengan kemampuannya dan cenderung mengambil resiko sedang.
- 5) Menolak kerja rutin dan lebih kreatif dan inovatif.
- 6) Senang menetapkan tujuan yang menantang tetapi tetap realistik atau menyukai tantangan yang kompetitif.

McClelland (1987: 77) mengemukakan bahwa ada 6 karakteristik individu yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi, yaitu:

- 1) Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, yaitu keinginan untuk menyelesaikan tugas dengan hasil yang sebaik-baiknya. Tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan, tidak mudah menyerah dan cenderung utnuk terus mencoba menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 2) Bertanggungjawab, yaitu mampu bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan menentukan masa depannya, sehingga apa yang dicitacitakan berhasil tercapai. Atau lebih bertanggung jawab dan disiplin secara pribadi pada hasil kinerjanya karena, hanya dengan begitu mereka dapat merasa puas saat dapat menyelesaikan suatu tugas dengan baik.
- 3) Evaluatif, yaitu menggunakan umpan balik untuk menentukan tindakan yang lebih efektif guna mencapai prestasi, kegagalan yang dialami tidak membuatnya putus asa, melainkan sebagai pelajaran untuk berhasil. Selalu melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan kegagalan yang dialaminya. Meminta umpan balik terhadap pelatih

merupakan suatu upaya atlet dalam melakukan evaluasi kemampuannya.

- 4) Mengambil resiko “sedang”, dalam arti tindakan-tindakannya sesuai dengan batas kemampuan yang dimilikinya.
- 5) Kreatif dan inovatif, yaitu mampu mencari peluang-peluang dan menggunakan kesempatan untuk dapat menunjukkan potensinya. Inovatif dalam gerakan serta penampilan yang dikeluarkan dan mencari cara baru (inovatif dan kreatif) untuk menyelesaikan tugasnya
- 6) Menyukai tantangan, yaitu senang akan kegiatan-kegiatan yang bersifat prestatif dan kompetitif. Cenderung memilih aktivitas yang menantang, namun tidak berada di atas taraf kemampuan dan cenderung memilih aktivitas dengan derajat kesulitan yang sedang yang memungkinkan mereka berhasil. Mereka menghindari tugas yang terlalu mudah karena sedikitnya tantangan atau kepuasan yang didapat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor motivasi berprestasi yaitu (1) perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, (2) bertanggungjawab, (3) evaluatif, (4) mengambil resiko, (5) kreatif dan inovatif, (6) menyukai tantangan

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritik yang dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan untuk membuat kerangka berpikir. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya:

1. Penelitian oleh Maryati (2011) yang berjudul “Tingkat *Self Confidence* dan *Self Esteem* pada Atlet Junior Tenis Lapangan dalam Pertandingan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atlet junior dalam pertandingan Remaja Tenis 20,0% mempunyai tingkat *self confidence* rendah, 60,0% mempunyai tingkat *self confidence* sedang, dan 20% mempunyai tingkat *self confidence* tinggi. Sedang *self esteem* pada atlet junior menunjukkan 10,0% mempunyai tingkat

self esteem rendah, 33,3% mempunyai tingkat *self esteem* sedang, dan 56,7% mempunyai tingkat *self esteem* tinggi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pamelang (2008) yang berjudul “Perbedaan Motivasi antara Atlet Remaja dan Atlet Taruna dalam Mengikuti Latihan Bulutangkis di Pengcab Kota Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan motivasi berlatih pada atlet kelompok remaja dan atlet kelompok taruna pada klub bulutangkis di Pengkot Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai t hitung sebesar 2.127 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2.000 dengan signifikansi 0.037. Motivasi atlet kelompok remaja dalam berlatih lebih tinggi daripada motivasi pada atlet kelompok taruna dengan rerata ($113.90 > 109.70$).

C. Kerangka Berpikir

Motivasi berprestasi dalam olahraga dapat didefinisikan sebagai dorongan untuk berbuat baik berdasarkan standar yang paling baik. Prestasi adalah sama dengan keterampilan ditambah dengan motivasi. Meskipun atlet mempunyai keterampilan yang baik, akan tetapi tidak ada dorongan untuk bermain baik, biasanya atlet akan mengalami suatu kegagalan. Sebaliknya, jika atlet atau tim yang mempunyai dorongan yang tinggi, tetapi tidak memiliki keterampilan yang baik, maka prestasi tetap buruk. Motivasi yang kuat menunjukkan bahwa dalam diri orang tersebut tertanam dorongan kuat untuk dapat melakukan sesuatu. Ditinjau dari fungsi diri seseorang, motivasi dapat dibedakan antara motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) dan motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri (intrinsik). Penampilan seorang atlet tidak bisa dilepaskan dari daya dorong yang

dia miliki. Sederhananya, semakin besar daya dorong yang dimiliki, maka penampilan akan semakin optimal, tentu saja jika ditunjang dengan kemampuan teknis dan kemampuan fisik yang memadai. Daya dorong itulah yang biasa disebut dengan motivasi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka pertanyaan penelitian yang dapat diajukan yaitu: “Bagaimanakah tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017?”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Sugiyono (2009: 147), penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Menurut Arikunto (2006: 152), studi survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa angket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20-21 September 2017.

C. Definisi Operasional Variabel

Menurut Arikunto, (2006: 118) “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017. Definisinya adalah suatu kekuatan pendorong (*motivating force*) dari dalam diri (instrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 yang diukur menggunakan angket.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (2006: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sugiyono (2009: 215). “populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya”. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta yang berjumlah 22 pemain.

2. Sampel

Arikunto (2006: 174) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sugiyono (2009: 215) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, maka sampel dapat diambil dari sebuah populasi”, Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta yang berjumlah 22 pemain.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Menurut Arikunto (2006: 192), “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Suharsimi sejumlah

pertanyaan atau peryataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Menurut Sugiyono (2009: 142), “angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau peryataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.”

Selanjutnya, Arikunto (2006: 102-103), membagi angket menjadi dua jenis, yaitu angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan empat pilihan jawaban yaitu, disajikan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama yaitu mendefinisikan konstrak. Konstrak dalam penelitian ini adalah motivasi. Definisinya adalah suatu kekuatan pendorong (*motivating force*) dari dalam diri (instrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) pemain

futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017.

b. Menyidik Faktor

Langkah kedua yaitu menyidik faktor. Berdasarkan kajian teori, didapat faktor-faktor motivasi, yaitu faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, bertangungjawab, evaluatif, mengambil resiko, kreatif dan inovatif, menyukai tantangan.

c. Menyusun butir-butir

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atakusioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut. Setelah mendapatkan kisi-kisi instrumen, kemudian peneliti melakukan validasi ahli/*expert judgement*. Dosen validasi dalam penelitian ini yaitu Ibu Nur Indah Pangastuti, M.Or.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh *professional judgment*, menurut Purwanto (2007: 126) “*Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen”. Profesional *judgement* dalam penelitian ini yaitu. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Item	
			+	-
Motivasi Pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017	1. Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan	a. Tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan b. Cenderung untuk terus mencoba menyelesaikan tugas dengan hasil sebaik-baiknya	1, 2, 3, 4 6, 7, 8, 11	5 9, 10
	2. Bertanggung jawab	a. Disiplin b. bertanggung jawab atas kinerjanya	12, 13, 14, 17, 19, 20	15,1 6 18
	3. Evaluatif	a. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan kegagalan b. Meminta umpan balik kepada pelatih kinerjanya	21, 22, 23, 25 26, 27, 28	24 29, 30, 31
	4. Mengambil resiko	Bertindak sesuai dengan kemampuan	32, 35, 37, 38	33, 34, 36
	5. Kreatif dan inovatif	a. Mencari Peluang Menunjukkan potensinya. b. Mencari cara baru untuk menyelesaikan tugasnya	39, 40, 41, 42, 43 46, 47, 48, 49	44 45, 50
	6. Menyukai tantangan	a. Memiliki aktivitas yang bersifat prestatif dan kompetitif b. Menghindari tugas yang terlalu mudah	51, 52, 53, 54 57, 58, 59, 60	55, 56 61
Jumlah			42	19

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada pemain yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta.

- b. Peneliti menentukan jumlah pemain yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

Bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006: 92), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Uji coba dilaksanakan di Akademi Futsal Planet dengan jumlah responden sebanyak 15 orang. Langkah-langkah uji coba sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006: 96) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2006: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 61 butir semua butir valid, sehingga dari 61 butir tersebut digunakan untuk penelitian. (Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 47). Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,854	61

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2009: 112). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2010: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD > X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

(Sumber: Azwar, 2010: 163)

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (*Mean*)

X : Skor

SD : *Standar Deviasi*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 61 butir, dan terbagi dalam enam faktor, yaitu (1) perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, (2) bertangungjawab, (3) evaluatif, (4) mengambil resiko, (5) kreatif dan inovatif, (6) menyukai tantangan. Hasil analisis data penelitian tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dipaparkan sebagai berikut:

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 didapat skor terendah (*minimum*) 195,00, skor tertinggi (*maksimum*) 226,00, rerata (*mean*) 211,41, nilai tengah (*median*) 213,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 207,00, *standar deviasi* (SD) 8,52. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017

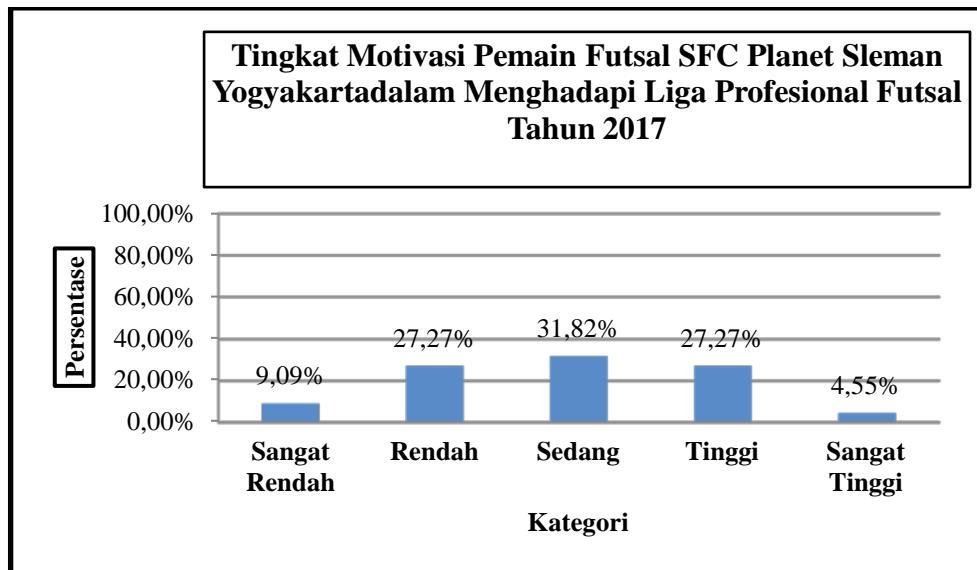
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	211.4091
<i>Median</i>	213.0000
<i>Mode</i>	207.00
<i>Std, Deviation</i>	8.52257
<i>Minimum</i>	195.00
<i>Maximum</i>	226.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$224,19 < X$	Sangat Tinggi	1	4,55%
2	$215,67 < X \leq 224,19$	Tinggi	6	27,27%
3	$207,15 < X \leq 215,67$	Sedang	7	31,82%
4	$198,63 < X \leq 207,15$	Rendah	6	27,27%
5	$X \leq 198,63$	Sangat Rendah	2	9,09%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “rendah” sebesar 27,27% (6 pemain), “sedang” sebesar 31,82% (7 pemain), “tinggi” sebesar 27,27% (6 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 4,55% (1 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 211,41, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”.

Rincian tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor, dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan

Deskriptif statistik hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan didapat skor terendah (*minimum*) 33,00, skor tertinggi (*maksimum*) 41,00, rerata (*mean*) 37,23, nilai tengah (*median*) 37,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 39,00, *standar deviasi* (SD) 2,41. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan

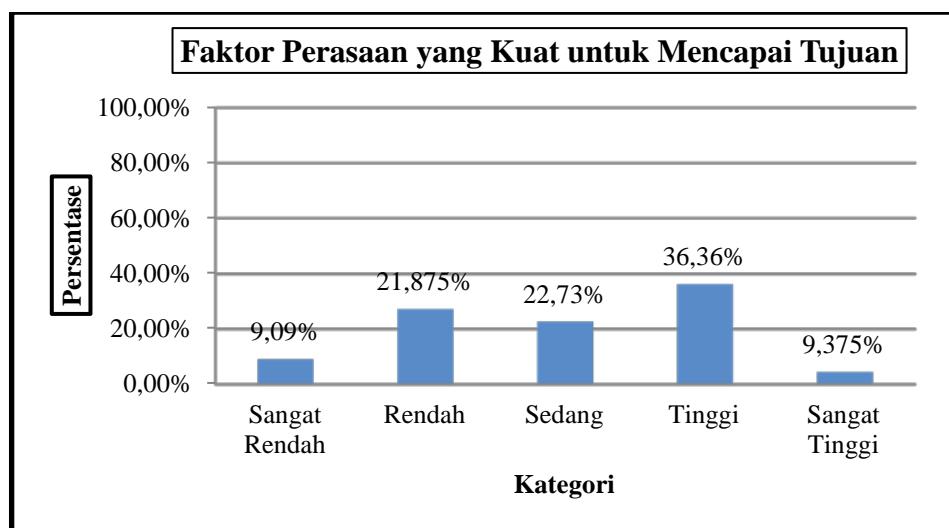
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	37.2273
<i>Median</i>	37.5000
<i>Mode</i>	39.00
<i>Std. Deviation</i>	2.40895
<i>Minimum</i>	33.00
<i>Maximum</i>	41.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$40,84 < X$	Sangat Tinggi	1	4,55%
2	$38,43 < X \leq 40,84$	Tinggi	8	36,36%
3	$36,02 < X \leq 38,43$	Sedang	5	22,73%
4	$33,61 < X \leq 36,02$	Rendah	6	27,27%
5	$X \leq 33,61$	Sangat Rendah	2	9,09%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Perasaan yang Kuat untuk Mencapai Tujuan

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “rendah” sebesar 27,27% (6 pemain), “sedang” sebesar 22,73% (5 pemain), “tinggi” sebesar 36,36% (8 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 4,55% (1 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 37,23 tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Bertanggung Jawab

Deskriptif statistik hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor bertanggung jawab didapat skor terendah (*minimum*) 28,00, skor tertinggi (*maksimum*) 36,00, rerata (*mean*) 32,05, nilai tengah (*median*) 32,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 32,00, *standar deviasi* (SD) 2,38. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Bertanggung Jawab

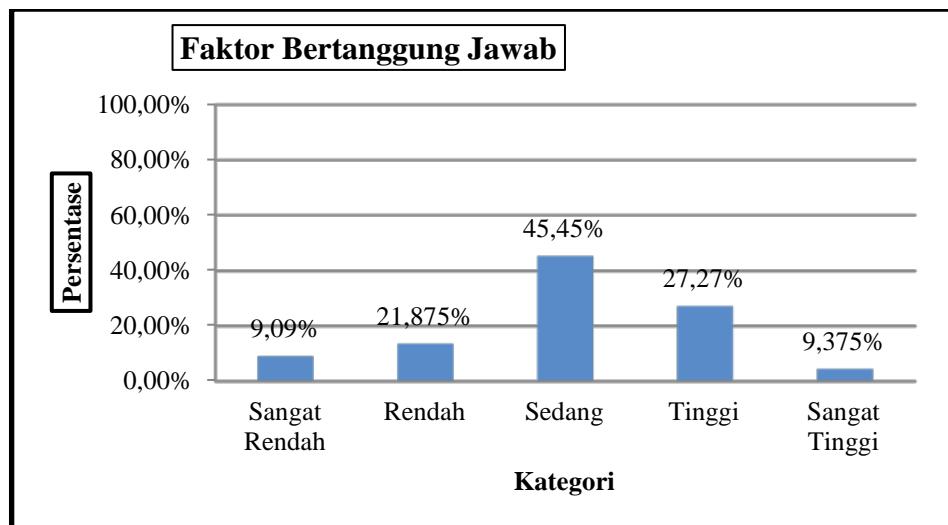
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	32.0455
<i>Median</i>	32.0000
<i>Mode</i>	32.00
<i>Std, Deviation</i>	2.38002
<i>Minimum</i>	28.00
<i>Maximum</i>	36.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor bertanggung jawab disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Bertanggung Jawab

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$35,62 < X$	Sangat Tinggi	1	4,55%
2	$33,24 < X \leq 35,62$	Tinggi	6	27,27%
3	$30,86 < X \leq 33,24$	Sedang	10	45,45%
4	$28,48 < X \leq 30,86$	Rendah	3	13,64%
5	$X \leq 28,48$	Sangat Rendah	2	9,09%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor bertanggung jawab dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Bertanggung Jawab

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor bertanggung jawab berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “rendah” sebesar 13,64% (3 pemain), “sedang” sebesar 45,45% (10 pemain), “tinggi” sebesar 27,27% (6 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 4,55% (1 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 32,05 tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor bertanggung jawab dalam kategori “sedang”.

3. Faktor Evaluatif

Deskriptif statistik hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor evaluatif didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maksimum*) 43,00, rerata (*mean*) 38,77, nilai tengah (*median*) 39,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 39,00, *standar deviasi* (SD) 2,51. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Evaluatif

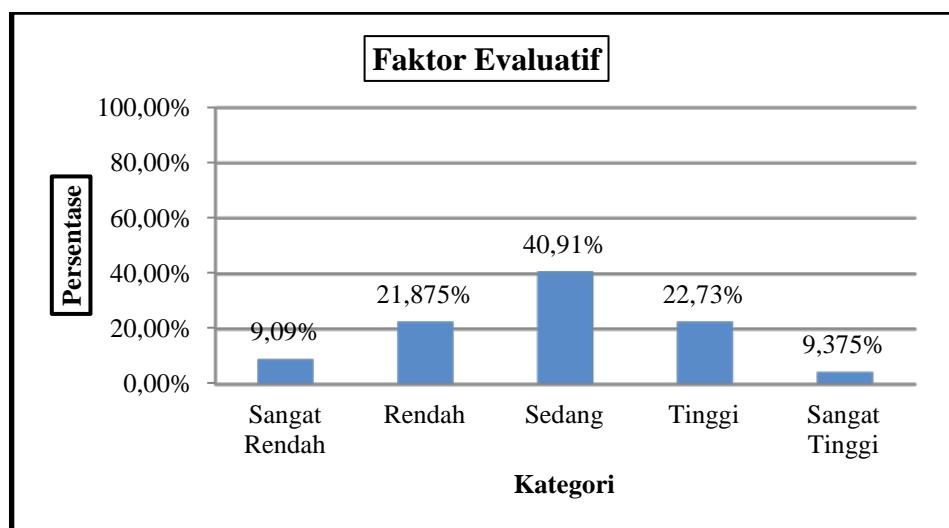
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	38.7727
<i>Median</i>	39.0000
<i>Mode</i>	39.00
<i>Std, Deviation</i>	2.50584
<i>Minimum</i>	34.00
<i>Maximum</i>	43.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor evaluatif disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Evaluatif

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$42,53 < X$	Sangat Tinggi	1	4,55%
2	$40,03 < X \leq 42,53$	Tinggi	5	22,73%
3	$37,52 < X \leq 40,03$	Sedang	9	40,91%
4	$35,01 < X \leq 37,52$	Rendah	5	22,73%
5	$X \leq 35,01$	Sangat Rendah	2	9,09%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor evaluatif dapat disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Evaluatif

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor evaluatif berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “rendah” sebesar 22,73% (5 pemain), “sedang” sebesar 40,91% (9 pemain), “tinggi” sebesar 22,73% (5 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 4,55% (1 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 38,77 tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor evaluatif dalam kategori “sedang”.

4. Faktor Mengambil Resiko

Deskriptif statistik hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor mengambil resiko didapat skor terendah (*minimum*) 18,00, skor tertinggi (*maksimum*) 28,00, rerata (*mean*) 23,64, nilai tengah (*median*) 23,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 23,00, *standar deviasi* (SD) 2,56. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Mengambil Resiko

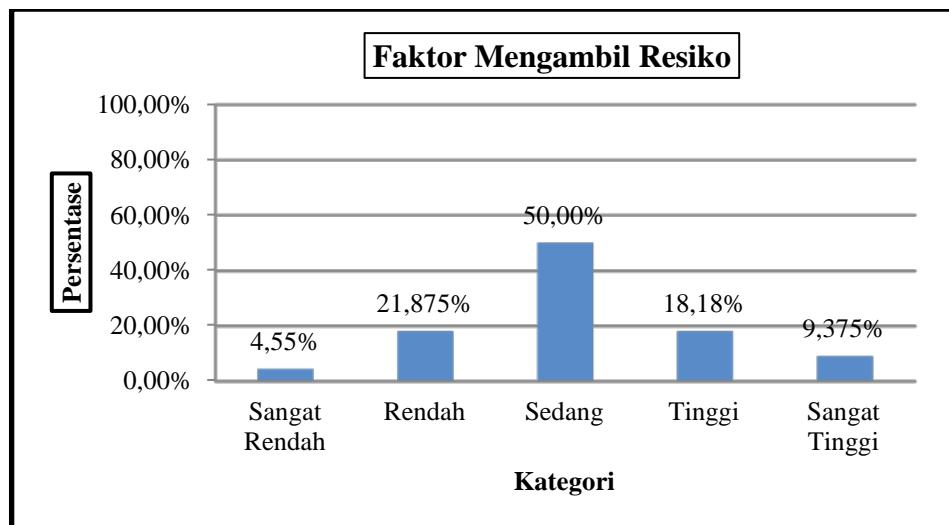
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	23.6364
<i>Median</i>	23.5000
<i>Mode</i>	23.00
<i>Std, Deviation</i>	2.25822
<i>Minimum</i>	18.00
<i>Maximum</i>	28.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor mengambil resiko disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Mengambil Resiko

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$27,02 < X$	Sangat Tinggi	2	9,09%
2	$24,77 < X \leq 27,02$	Tinggi	4	18,18%
3	$22,51 < X \leq 24,77$	Sedang	11	50,00%
4	$20,25 < X \leq 22,51$	Rendah	4	18,18%
5	$X \leq 20,25$	Sangat Rendah	1	4,55%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor mengambil resiko dapat disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Mengambil Resiko

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 13 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor mengambil resiko berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,55% (1 pemain), “rendah” sebesar 18,18% (4 pemain), “sedang” sebesar 50,00% (11 pemain), “tinggi” sebesar 18,18% (4 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 9,09% (2 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 23,64 tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor mengambil resiko dalam kategori “sedang”.

5. Faktor Kreatif dan Inovatif

Deskriptif statistik hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor kreatif dan inovatif didapat skor terendah (*minimum*) 37,00, skor tertinggi (*maksimum*) 47,00, rerata (*mean*) 43,00, nilai tengah (*median*) 43,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 43,00, *standar deviasi* (SD) 2,62. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Kreatif dan Inovatif

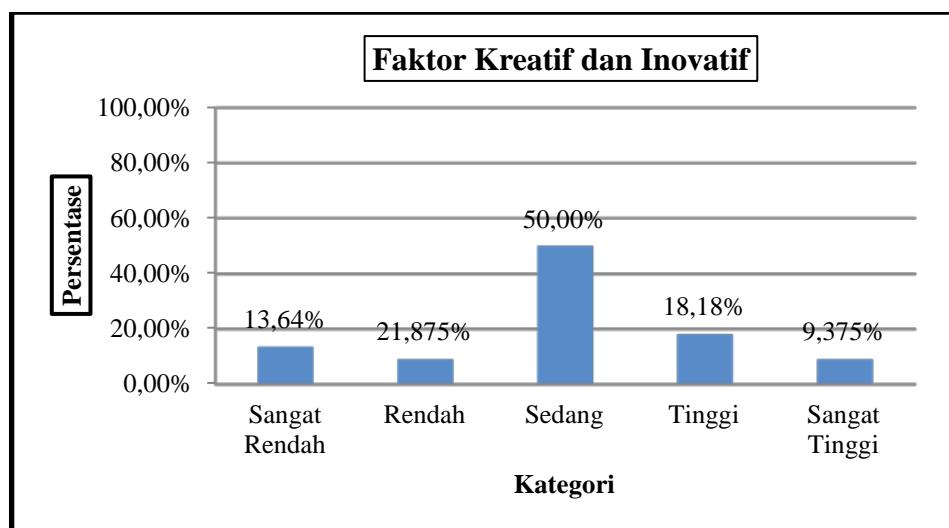
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	43.0000
<i>Median</i>	43.0000
<i>Mode</i>	43.00
<i>Std, Deviation</i>	2.61861
<i>Minimum</i>	37.00
<i>Maximum</i>	47.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor kreatif dan inovatif disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Kreatif dan Inovatif

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$46,93 < X$	Sangat Tinggi	2	9,09%
2	$44,31 < X \leq 46,93$	Tinggi	4	18,18%
3	$41,69 < X \leq 44,31$	Sedang	11	50,00%
4	$39,07 < X \leq 41,69$	Rendah	2	9,09%
5	$X \leq 39,07$	Sangat Rendah	3	13,64%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 16 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor kreatif dan inovatif dapat disajikan pada gambar 14 sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Kreatif dan Inovatif

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor kreatif dan inovatif berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,64% (3 pemain), “rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “sedang” sebesar 50,00% (11 pemain), “tinggi” sebesar 18,18% (4 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 9,09% (2 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 43,00 tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor kreatif dan inovatif dalam kategori “sedang”.

6. Faktor Menyukai Tantangan

Deskriptif statistik hasil penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor menyukai tantangan didapat skor terendah (*minimum*) 22,00, skor tertinggi (*maksimum*) 43,00, rerata (*mean*) 43,00, nilai tengah (*median*) 37,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 42,00, *standar deviasi* (SD) 5,38. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Menyukai Tantangan

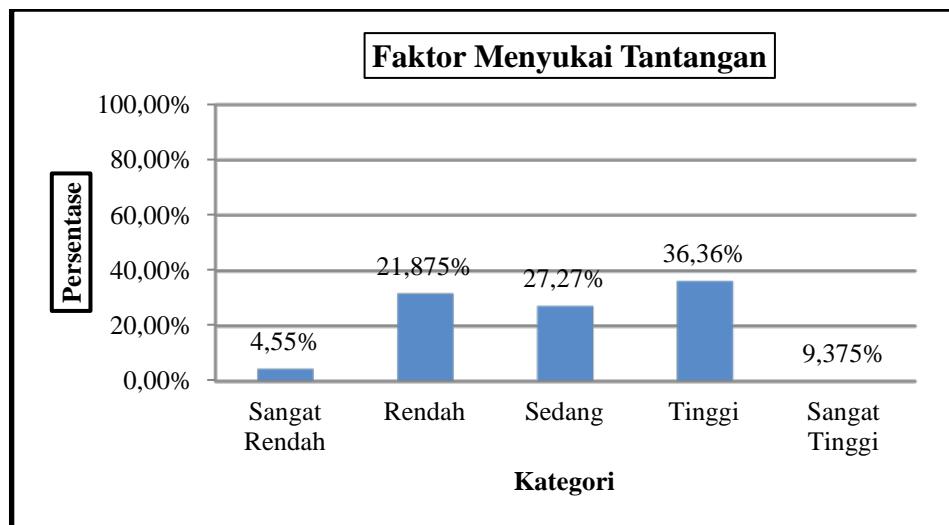
Statistik	
<i>N</i>	22
<i>Mean</i>	36.7273
<i>Median</i>	37.0000
<i>Mode</i>	42.00
<i>Std, Deviation</i>	5.38235
<i>Minimum</i>	22.00
<i>Maximum</i>	43.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor menyukai tantangan disajikan pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Menyukai Tantangan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$44,80 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$39,42 < X \leq 44,80$	Tinggi	8	36,36%
3	$34,04 < X \leq 39,42$	Sedang	6	27,27%
4	$28,65 < X \leq 34,04$	Rendah	7	31,82%
5	$X \leq 28,65$	Sangat Rendah	1	4,55%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 18 tersebut di atas, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor menyukai tantangan dapat disajikan pada gambar 15 sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Batang Tingkat Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017 Berdasarkan Faktor Menyukai Tantangan

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 15 di atas menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor menyukai tantangan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,55% (1 pemain), “rendah” sebesar 31,82% (7 pemain), “sedang” sebesar 27,27% (6 pemain), “tinggi” sebesar 36,36% (8 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 pemain). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 36,73 tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor menyukai tantangan dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berdasarkan faktor (1) perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, (2) bertangungjawab, (3) evaluatif, (4) mengambil resiko, (5) kreatif dan inovatif, (6) menyukai tantangan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”. Paling tinggi motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 pada kategori sedang dengan persentase sebesar 31,82%, diikuti kategori rendah dan tinggi sebesar 27,27%. Hal ini dikarenakan motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 ada yang baik tetapi ada pemain yang motivasinya masih kurang. Motivasi tersebut dipengaruhi oleh faktor (1) perasaan yang kuat

untuk mencapai tujuan, (2) bertangungjawab, (3) evaluatif, (4) mengambil resiko, (5) kreatif dan inovatif, (6) menyukai tantangan. Berikut dijelaskan masing-masing faktor motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017, yaitu:

Berdasarkan faktor perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”. Paling tinggi pada kategori “tinggi” dengan persentase 36,36% atau sebanyak 8 pemain mempunyai perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan. Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan, yaitu keinginan untuk menyelesaikan tugas dengan hasil yang sebaik-baiknya. Tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan, tidak mudah menyerah dan cenderung untuk terus mencoba menyelesaikan tugas yang diberikan. Tujuan dalam hal ini misalnya pemain selalu berusaha agar tidak gagal ikut dalam tim yang berangkat ke Liga Profesional Futsal tahun 2017, pemain mudah menyerah untuk masuk tim inti ketika saya harus dicadangkan, pemain senantiasa berusaha berlatih dengan tekun agar dapat masuk ke dalam tim inti, dan pemain berlatih dengan giat untuk mempelajari teknik yang masih kurang dikuasai.

Berdasarkan faktor bertanggung jawab, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”. Paling tinggi pada kategori “sedang” dengan persentase 45,45% atau sebanyak 10 pemain mempunyai sikap bertanggung jawab yang cukup. Rasa tanggung jawab tersebut misalnya pemain mengikuti program latihan yang diberikan oleh pelatih dengan baik, pemain datang latihan tepat

waktu, dan pemain berusaha mengikuti arahan pelatih dalam latihan dan pertandingan dengan sebaik-baiknya. Bertanggungjawab, yaitu mampu bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan menentukan masa depannya, sehingga apa yang dicita-citakan berhasil tercapai. Atau lebih bertanggung jawab dan disiplin secara pribadi pada hasil kinerjanya karena, hanya dengan begitu mereka dapat merasa puas saat dapat menyelesaikan suatu tugas dengan baik.

Berdasarkan faktor evaluatif, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”. Paling tinggi pada kategori “sedang” dengan persentase 40,91% atau sebanyak 9 pemain selalu mengevaluasi setiap kegiatan yang sudah dilakukan. Evaluatif, yaitu menggunakan umpan balik untuk menentukan tindakan yang lebih efektif guna mencapai prestasi, kegagalan yang dialami tidak membuatnya putus asa, melainkan sebagai pelajaran untuk berhasil. Selalu melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan kegagalan yang dialaminya. Meminta umpan balik terhadap pelatih merupakan suatu upaya atlet dalam melakukan evaluasi kemampuannya.

Berdasarkan faktor mengambil resiko, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”. Paling tinggi pada kategori “sedang” dengan persentase 50,00% atau sebanyak 11 pemain berani mengambil resiko. Mengambil resiko “sedang”, dalam arti tindakan-tindakannya sesuai dengan batas kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan faktor kreatif dan inovatif, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “sedang”. Paling tinggi pada kategori “sedang” dengan persentase 50,00% atau sebanyak 11 pemain cukup mempunyai kreativitas dan inovatif. Kreatif dan inovatif, yaitu mampu mencari peluang-peluang dan menggunakan kesempatan untuk dapat menunjukkan potensinya. Inovatif dalam gerakan serta penampilan yang dikeluarkan dan mencari cara baru (inovatif dan kreatif) untuk menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan faktor menyukai tantangan, tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dalam kategori “tinggi”. Paling tinggi pada kategori “sedang” dengan persentase 36,36% atau sebanyak 8 pemain mempunyai tantangan yang tinggi. Menyukai tantangan, yaitu senang akan kegiatan-kegiatan yang bersifat prestatif dan kompetitif. Cenderung memilih aktivitas yang menantang, namun tidak berada di atas taraf kemampuan dan cenderung memilih aktivitas dengan derajat kesulitan yang sedang yang memungkinkan mereka berhasil. Mereka menghindari tugas yang terlalu mudah karena sedikitnya tantangan atau kepuasan yang didapat

Dalam psikologi, motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan. Sedangkan menurut Ahmadi & Supriyono (2004: 83), motivasi sebagai faktor *inner* (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi berprestasi dalam olahraga dapat didefinisikan sebagai dorongan untuk berbuat baik berdasarkan standar yang paling baik. Menurut

Straub (dalam Husdarta, 2011: 38) menyatakan prestasi adalah sama dengan keterampilan ditambah dengan motivasi. Meskipun atlet mempunyai keterampilan yang baik, akan tetapi tidak ada dorongan untuk bermain baik, biasanya atlet akan mengalami suatu kegagalan. Sebaliknya, jika atlet atau tim yang mempunyai dorongan yang tinggi, tetapi tidak memiliki keterampilan yang baik, maka prestasi tetap buruk.

C. Keterbatasan Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (2 pemain), “rendah” sebesar 27,27% (6 pemain), “sedang” sebesar 31,82% (7 pemain), “tinggi” sebesar 27,27% (6 pemain), dan “sangat tinggi” sebesar 4,55% (1 pemain).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dapat digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi di klub lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan tingkat motivasi tim.
3. Pelatih dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan motivasi terutama dari faktor-faktor yang masih dirasa kurang baik.

D. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Klub

Bagi pihak klub untuk dapat lebih meningkatkan tingkat motivasi pemain agar lebih baik untuk ke depannya, sehingga prestasi dapat lebih baik.

2. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya penelitian di bidang olahraga, selain itu menambah pengetahuan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat motivasi pemain.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017.
- b. Agar melakukan penelitian tentang tingkat motivasi pemain futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam menghadapi Liga Profesional Futsal tahun 2017 dengan menggunakan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A & Supriyono, W. (2004). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rineka. Cipta.

Alwisol. (2009). *Psikologi kepribadian*. Malang: UMM Press.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Darsono. (2000). *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.

Dwiyanto, A. (2011). *Tingkat keterampilan teknik dasar futsal siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Klaten*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta, UNY.

Gunarsa, S.D. (2004). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrumen angket, tes dan skala nilai*. Yogyakarta. Andi Offset.

Halim, S. (2009). *1 hari pintar main futsal*. Yogyakarta: Media Presindo.

Harsono. (2015). *Kepelatihan olahraga. (teori dan metodologi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Husdarta. (2011). *Manajemen pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Irianto, D.P. (2002). *Dasar kepelatihan*. Diktat Mata Kuliah PPL. FIK UNY.

Jaya, A. (2008). *Futsal: gaya hidup, peraturan, dan tips-tips permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.

Komarudin. (2011). *Dasar gerak sepakbola. diktat pembelajaran*. Yogyakarta: FIK UNY.

Komarudin. (2016). *Psikologi olahraga latihan mental dalam olahraga kompetitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lhaksana, J. (2011). *Taktik & strategi futsal modern*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.

Maryati, N.N.S. (2011). Tingkat *self confidence* dan *self esteem* pada atlet junior tenis lapangan dalam pertandingan. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta, UNY.

McClelland, D. (1987). *Memacu masyarakat berprestasi: mempercepat laju pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan motif Berprestasi*. (Terjemahan). Jakarta: Intermedia.

Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar sepakbola*. Human Kinetics: PT. Intan Sejati.

Murhananto. (2006). *Dasar-dasar permainan futsal (sesuai dengan peraturan FIFA)*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.

Nasution, S. (2003). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pamelang. (2008). Perbedaan *motivasi antara atlet remaja dan atlet taruna dalam mengikuti latihan bulutangkis di Pengcab Kota Yogyakarta*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta, UNY.

Purwanto, N. (2007). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak. jilid 1 edisi kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga.

Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sobur, A. (2003). *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Frafibdo Persada.

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susworo D.M, Saryono, & Yudanto. (2009). Tes futsal FIK Jogja. *Jurnal Iptek dan Olahraga*. VOL. 11, No. 2.

Weinberg, R.S. & Gould, D. (2003). *Third edition: foundations of sport and exercise psychology*. United States: Human Kinetics.

Winkel, W.S. (1991). *Psikologi pengajaran*. Jakarta : Gramedia

LAMPIRAN



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Email : humas_fku@uny.ac.id

Website : fku.uny.ac.id

Nomor : 880.e/UN.34.16/PP/2017.

28 September 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ketua Pengelola Planet Futsal Yogyakarta

Jln. Ringroad Utara No. 108 Condong Catur Depok.

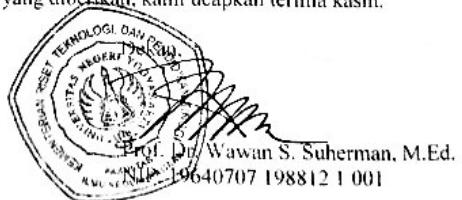
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Asep Kurnianto
NIM : 11602241035
Program Studi : PKO.
Dosen Pembimbing : Nawan Primasoni, M.Or.
NIP : 198405212008121001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Agustus s/d September 2017
Tempat/Objek : **Planet Futsal Yogyakarta**
Judul Skripsi : " Motivasi Pemain Futsal SEC Planet Sleman Yogyakarta Dalam Menghadapi Liga Profesional Tahun 2017 "

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.



PLANET FUTSAL GROUP

Jalan Ring Road Utara 168, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55283.
Telp (+62274) 4477788 / +628562862255,
Email : planetfutsaljogja@yahoo.com , frhnysf@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 20/SEK-PLANETFUTSAL/IV/2017

MENUNJUKAN SURAT DARI : FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGRI YOGYAKARTA
PERIHAL IZIN PENELITIAN

DIIZINKAN KEPADA

NAMA	: ASEP KURNIANTO
PT	: UNIVERSITAS NEGRI YOGYAKARTA
NIM	: 11602241035
NOMER TELP	: 088216454297
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA (PKO)
WAKTU	: AGUSTUS 2017 S/D SEPTEMBER 2017
TEMPAT/OBJEK	: PLANET FUTSAL JALAN RING ROAD UTARA 168, CONDONG CATUR, DEPOK, SLEMAN, YK
JUDUL SKRIPSI	: MOTIVASI PEMAIN SFC PLANET SLEMAN YOGYAKARTA DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESSIONAL TAHUN 2017

Yogyakarta, 27 September 2017

Hormat kami

Farhan Yusuf, S
Sekertaris Umum

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bandel Angket
1 Bandel Proposal
Kepada : Yth. Nawan Primasoni, M.Or
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Asep Kurnianto

NIM : 11602241035

Prodi : PKL

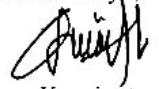
Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* angket untuk penelitian tugas akhir skripsi saya dengan judul "**MOTIVASI PEMAIN FUTSAL SFC PLANET SLEMAN YOGYAKARTA DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESIONAL FUTSAL TAHUN 2017**".

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak/Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Nawan Primasoni, M.Or
NIP. 19840521200812 1 001

Hormat saya,

Asep Kurnianto
NIM. 11602241035

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Indah Pangastuti, M.Or
NIP : 198304222009122008

Menerangkan bahwa angket saudara:

Nama : Asep Kurnianto
NIM : 11602241035
Jurusan : PKO
Judul : "Motivasi Pemain Futsal SFC Planet Sleman Yogyakarta dalam Menghadapi Liga Profesional Futsal Tahun 2017".

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. gunakan bahasa baku
-
-
2.
-
-

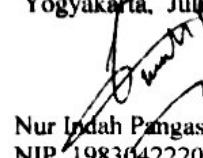
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya



Asep Kurnianto
NIM11602241035

Yogyakarta, July 2017



Nur Indah Pangastuti, M.Or
NIP 198304222009122008

Lampiran 5. Angket

Salam Olahraga,

Di sela-sela kesibukan saudara saat ini, perkenankan dengan hormat saya mohon waktu sejenak untuk mengisi angket ini. Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui **“MOTIVASI PEMAIN FUTSAL SFC PLANET SLEMAN YOGYAKARTA DALAM MENGHADAPI LIGA PROFESIONAL FUTSAL TAHUN 2017”**.

Jawablah angket ini sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya. Atas bantuan yang saudara berikan saya ucapkan terima kasih.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Tempat & Tgl Lahir :

B. PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama

Pilih salah satu jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan memberi tanda (✓) pada tempat yang telah disediakan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh :

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Pelatih memberikan materi latihan yang menarik sehingga saya bersemangat latihan		✓		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu berusaha jangan sampai gagal ikut dalam tim yang berangkat ke Liga Profesional Futsal tahun 2017.				
2	Saya tidak akan menyerah untuk masuk tim inti ketika saya harus dicadangkan.				
3	Saya akan berusaha berlatih dengan tekun agar dapat masuk ke dalam tim inti.				
4	Ketika saya mengalami cidera, saya bertekad untuk segera sembuh dan berlatih kembali.				
5	Saya merasa pesimis dengan tim SFC Planet dapat mengalahkan tim unggulan.				
6	Saya tidak akan putus asa jika pada saat pertandingan tim saya ketinggalan				
7	Saya selalu berlatih dengan tekun agar dapat tampil secara maksimal pada Liga Profesional Futsal tahun 2017				
8	Saya akan mengeluarkan seluruh kemampuan saya pada saat pertandingan				
9	Saya tidak mampu mengembangkan tugas sebagai pemain inti				
10	Saya bermain dengan kemauan saya sendiri tanpa berusaha mempelajari dan melaksanakan strategi yang diterapkan oleh pelatih				
11	Saya akan mempelajari teknik yang masih kurang dikuasai.				
12	Saya akan mengikuti program latihan yang diberikan oleh pelatih dengan baik				
13	Saya akan datang latihan dengan tepat waktu				
14	Saya akan bermain sesuai dengan arahan pelatih				
15	Saya akan bermain dengan santai.				
16	Saya bersantai ketika tidak menjadi pemain inti				
17	Saya akan selalu mengikuti arahan pelatih dalam latihan dan pertandingan dengan sebaik-baiknya				
18	Saya akan berlatih dan bermain dengan sesuka saya				
19	Saya akan bermain dengan mengerahkan segala kemampuan dalam pertandingan				
20	Saya akan tetap latihan walaupun pelatih tidak bisa hadir di lapangan pada saat latihan.				
21	Saya akan meminta pendapat rekan tim atas penampilan saya dalam pertandingan.				
22	Saya akan selalu menganalisis kelemahan saya ketika bermain bagus.				

23	Saya akan selalu menganalisis penampilan saya ketika bermain jelek.				
24	Saya akan menyalahkan rekan tim ketika mengalami kekalahan.				
25	Saya yakin dengan latihan penampilan saya akan terus meningkat setiap pertandingan				
26	Saya akan meminta pelatih menganalisis penampilan saya dalam pertandingan				
27	Saya akan meminta masukan pelatih kelemahan teknik yang saya miliki.				
28	Saya akan meminta pendapat pelatih tentang potensi yang saya miliki.				
29	Saya protes kepada pelatih jika saya menjadi pemain cadangan				
30	Saya jarang melalukan komunikasi secara pribadi dengan pelatih				
31	Saya tidak suka ketika saya di beri masukan oleh pelatih tentang penampilan saya.				
32	Saya berlatih ketika ada pelatih di lapangan				
33	Sekedar meramaikan latihan sudah cukup bagi saya.				
34	Saya merasa puas masuk menjadi pemain tim SFC Planet				
35	Saya akan bermain dengan kemampuan yang saya miliki.				
36	Saya tidak berambisi menjadi pemain terbaik dalam Liga Profesional Futsal tahun 2017.				
37	Saya akan berusaha bekerja secara tim.				
38	Saya memiliki target untuk menjadi pemain inti dalam tim.				
39	Saya akan selalu bermain 100% pada saat bertanding.				
40	Saya akan menjadi pemain terbaik pada Liga Profesional Futsal tahun 2017.				
41	Saya ingin menjadi top score pada Liga Profesional Futsal Tahun 2017				
42	Saya ingin selalu bermain sebaik mungkin diatas teman yang lain				
43	Saya akan memperlihatkan bahwa saya dapat contoh tekan yang lain di dalam lapangan ataupun di luar lapangan.				
44	Saya kurang percaya diri saat menghadapi lawan yang lebih baik dari tim saya.				
45	Saya ingin bermain curang saat menghadapi lawan yang tidak saya sukai				

46	Saya menambah latihan secara mandiri untuk menguasai teknik yang kurang saya kuasai.				
47	Saya menjaga pola makan dan pola istirahat saya agar dapat menjaga penampilan.				
48	Saya mempunyai cara khusus untuk menghilangkan ketegangan di lapangan.				
49	Keluarga menjadi cara ampuh menambah motivasi saya dalam bertanding.				
50	Saya merasa kehilangan akal ketika tidak bisa menjebol pertahanan lawan dan bermain terburu-buru.				
51	Saya ingin bersaing dengan teman sesama tim secara sportif agar dapat dijadikan pemain inti				
52	Saya menganggap latihan sama dengan pertandingan sesungguhnya				
53	Saya akan menambah porsi latihan secara mandiri dibandingkan dengan dengan pemain yang lain.				
54	Saya akan selalu menganggap semua pertandingan pada Liga Profesional Futsal Tahun 2017 adalah laga final.				
55	Saya menganggap kemampuan tim lawan di bawah kemampuan tim SFC Planet.				
56	Saya bersemangat karena hadiah pada Liga Profesional Futsal Tahun 2017 sangat besar				
57	Saya ingin tim saya juara pada Liga Profesional Futsal Tahun 2017				
58	Saya lebih suka berbeda tim pada saat latihan dengan pemain senior tim SFC Planet				
59	Saya bersemangat dengan berbagai tantangan yang diberikan oleh pelatih.				
60	Saya mengulangi secara mandiri mempelajari dan mengembangkan strategi yang diberikan oleh pelatih.				
61	Saya merasa cukup dengan latihan yang sudah dijadwalkan oleh pelatih.				

Lampiran 6. Data Uji Coba

Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	335.5333	3810.695	.508	.753
BUTIR 02	335.9333	3783.638	.540	.751
BUTIR 03	335.9333	3760.781	.793	.749
BUTIR 04	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 05	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 06	335.5333	3782.410	.696	.751
BUTIR 07	335.5333	3810.695	.508	.753
BUTIR 08	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 09	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 10	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 11	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 12	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 13	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 14	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 15	335.5333	3810.695	.508	.753
BUTIR 16	335.5333	3810.695	.608	.753
BUTIR 17	335.5333	3782.410	.696	.751
BUTIR 18	335.5333	3810.695	.608	.753
BUTIR 19	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 20	336.2000	3762.457	.694	.750
BUTIR 21	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 22	335.5333	3782.410	.696	.751
BUTIR 23	335.5333	3810.695	.608	.753
BUTIR 24	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 25	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 26	335.5333	3782.410	.696	.751
BUTIR 27	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 28	335.5333	3782.410	.696	.751
BUTIR 29	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 30	335.6000	3797.114	.524	.752
BUTIR 31	335.5333	3810.695	.608	.753
BUTIR 32	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 33	335.8000	3796.600	.553	.752
BUTIR 34	335.5333	3810.695	.508	.753
BUTIR 35	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 36	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 37	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 38	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 39	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 40	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 41	336.2000	3741.886	.899	.748

BUTIR 42	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 43	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 44	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 45	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 46	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 47	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 48	336.2000	3762.457	.694	.750
BUTIR 49	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 50	336.2000	3762.457	.694	.750
BUTIR 51	336.6667	3720.952	.862	.747
BUTIR 52	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 53	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 54	336.6000	3790.114	.850	.751
BUTIR 55	336.2000	3741.886	.899	.748
BUTIR 56	336.2667	3752.210	.888	.749
BUTIR 57	335.8000	3796.600	.553	.752
BUTIR 58	335.9333	3760.781	.793	.749
BUTIR 59	336.4667	3721.410	.817	.747
BUTIR 60	336.2000	3740.171	.767	.748
BUTIR 61	336.4667	3721.410	.817	.747
Total	169.4000	958.400	1.000	.984

Keterangan: r hitung > r tabel ($df = 15$ = 0,482) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	61

Lampiran 8. Tabel r

Tabel r <i>Product Moment</i> Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 9. Data Penelitian

No	Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan										Bertanggung jawab						Evaluatif						Mengambil resiko						Kreatif dan inovatif						Menyukai tantangan						Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	224				
2	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	214					
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	214					
4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	1	3	1	3	2	3	3	3	199	
5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	196				
6	4	3	4	3	2	4	3	2	2	4	4	4	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	215					
7	3	4	3	4	3	3	4	1	2	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	207					
8	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	3	3	3	220				
9	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	217					
10	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	213					
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	203					
12	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	2	2	3	4	2	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	213					
13	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	195					
14	4	4	3	3	3	4	4	1	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	216				
15	4	3	4	4	4	3	2	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	211					
16	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	210				
17	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	221					
18	4	3	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	219					
19	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	207					
20	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	207					
21	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	226					
22	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	4	2	2	2	2	2	204				

Lampiran 10. Deskriptif Statistik

Statistics

		Motivasi Pemain futsal SFC Planet	Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan	Bertanggung jawab	Evaluatif	Mengambil resiko	Kreatif dan inovatif	Menyukai tantangan
N	Valid	22	22	22	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		211.4091	37.2273	32.0455	38.7727	23.6364	43.0000	36.7273
Median		213.0000	37.5000	32.0000	39.0000	23.5000	43.0000	37.0000
Mode		207.00	39.00	32.00	39.00	23.00	43.00	42.00
Std. Deviation		8.52257	2.40895	2.38002	2.50584	2.25822	2.61861	5.38235
Minimum		195.00	33.00	28.00	34.00	18.00	37.00	22.00
Maximum		226.00	41.00	36.00	43.00	28.00	47.00	43.00
Sum		4651.00	819.00	705.00	853.00	520.00	946.00	808.00

Motivasi Pemain futsal SFC Planet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	195	1	4.5	4.5	4.5
	196	1	4.5	4.5	9.1
	199	1	4.5	4.5	13.6
	203	1	4.5	4.5	18.2
	204	1	4.5	4.5	22.7
	207	3	13.6	13.6	36.4
	210	1	4.5	4.5	40.9
	211	1	4.5	4.5	45.5
	213	2	9.1	9.1	54.5
	214	2	9.1	9.1	63.6
	215	1	4.5	4.5	68.2
	216	1	4.5	4.5	72.7
	217	1	4.5	4.5	77.3
	219	1	4.5	4.5	81.8
	220	1	4.5	4.5	86.4
	221	1	4.5	4.5	90.9
	224	1	4.5	4.5	95.5
	226	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Perasaan yang kuat untuk mencapai tujuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	2	9.1	9.1	9.1
	34	1	4.5	4.5	13.6
	35	4	18.2	18.2	31.8
	36	1	4.5	4.5	36.4
	37	3	13.6	13.6	50.0
	38	2	9.1	9.1	59.1
	39	5	22.7	22.7	81.8
	40	3	13.6	13.6	95.5
	41	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Bertanggung jawab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	2	9.1	9.1	9.1
	29	2	9.1	9.1	18.2
	30	1	4.5	4.5	22.7
	31	4	18.2	18.2	40.9
	32	5	22.7	22.7	63.6
	33	1	4.5	4.5	68.2
	34	2	9.1	9.1	77.3
	35	4	18.2	18.2	95.5
	36	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Evaluatif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	34	2	9.1	9.1	9.1
	36	3	13.6	13.6	22.7
	37	2	9.1	9.1	31.8
	39	7	31.8	31.8	63.6
	40	2	9.1	9.1	72.7
	41	3	13.6	13.6	86.4
	42	2	9.1	9.1	95.5
	43	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Mengambil resiko

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	1	4.5	4.5
	21	2	9.1	9.1
	22	2	9.1	9.1
	23	6	27.3	27.3
	24	5	22.7	22.7
	25	2	9.1	9.1
	26	2	9.1	9.1
	28	2	9.1	9.1
Total	22	100.0	100.0	100.0

Kreatif dan inovatif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37	1	4.5	4.5
	39	2	9.1	9.1
	40	1	4.5	4.5
	41	1	4.5	4.5
	42	2	9.1	9.1
	43	6	27.3	27.3
	44	3	13.6	13.6
	45	2	9.1	9.1
	46	2	9.1	9.1
	47	2	9.1	9.1
Total	22	100.0	100.0	100.0

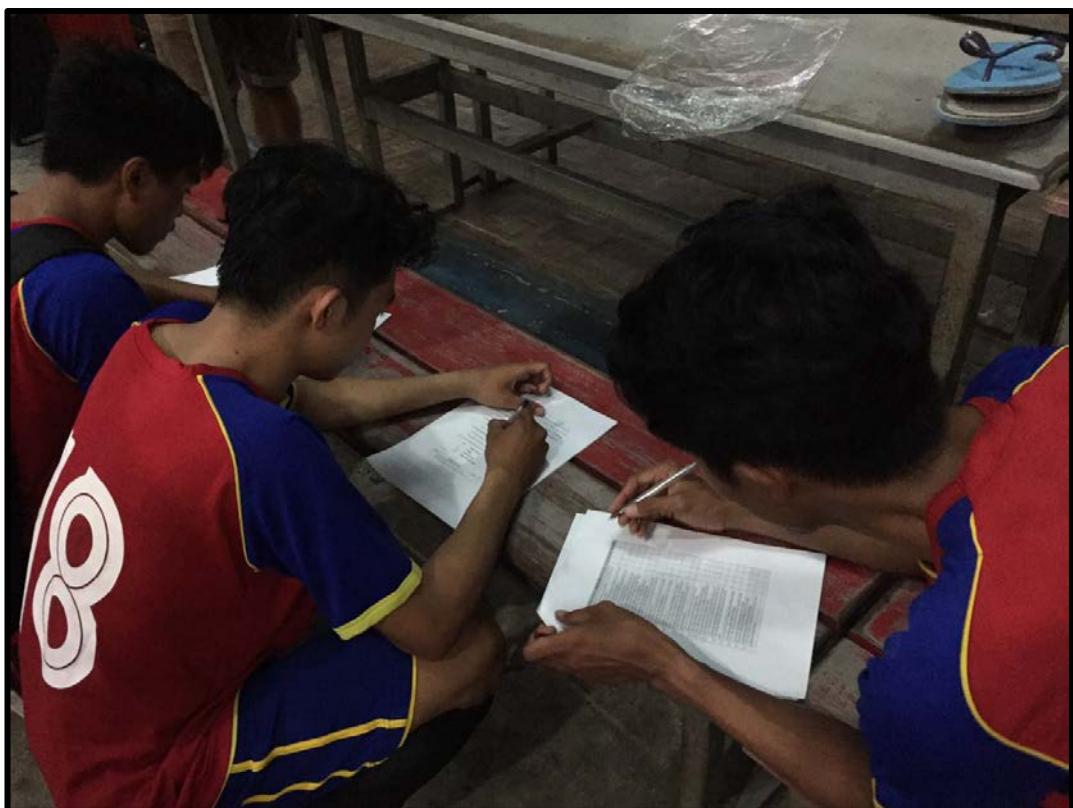
Menyukai tantangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	1	4.5	4.5
	29	1	4.5	4.5
	32	2	9.1	9.1
	33	2	9.1	9.1
	34	2	9.1	9.1
	35	1	4.5	4.5
	36	2	9.1	9.1
	38	1	4.5	4.5
	39	2	9.1	9.1
	40	1	4.5	4.5
	42	5	22.7	22.7
	43	2	9.1	9.1
Total	22	100.0	100.0	100.0

Lampiran 11. Dokumentasi



Gambar Peneliti membagikan Angket



Gambar Responden sedang Mengisi Angket