

**MOTIVASI SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN
BOLA VOLI DENGAN MODEL TGfU DI SMP NEGERI 3 GODEAN
TAHUN AJARAN 2019/2020**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Jihad Dwi Wardani
NIM 14601244035

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**MOTIVASI SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGfU DI SMP NEGERI 3
GODEAN TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh
Jihad Dwi Wardani
Nim 14601244035

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih banyaknya siswa di SMP Negeri 3 Godean yang mengalami kesulitan saat pembelajaran permainan bola voli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP Negeri 3 Godean.

Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *survei*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 dengan jumlah 175 peserta didik. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *total sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Sebagai berikut, apabila dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa skor yang didapat yaitu 86,4 yang berarti dalam kategori “sedang”. Adapun hasil penelitian secara umum adalah sebagai berikut berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 34 orang atau 19,43%, sedang 94 orang atau 53,71%, rendah 31 orang atau 17,71% dan sangat rendah 7 orang atau 4,00%.

Kata Kunci : *pengetahuan, permainan, bola voli*

**MOTIVATION OF CLASS VIII STUDENTS IN LEARNING
VOLLEYBALL GAME WITH THE TGfU MODEL AT SMP NEGERI 3
GODEAN 2019/2020 ACADEMIC YEAR**

By
Jihad Dwi Wardani
Nim 14601244035

ABSTRACT

This research is inspired by the large number of students at SMP Negeri 3 Godean (Godean 3 Junior High School) who find it hard in the volleyball games learning. The objective of this research is to determine the level of motivation of the eighth grade students in participating in the volleyball games learning with the TGfU (Teaching Games for Understanding) model at SMP Negeri 3 Godean.

This research was a descriptive quantitative study. The methods used survey methods. The research subjects were all eighth grade students of SMP N 3 Godean in 2019/2020 School Year with a total of 175 students. The research sampling technique used total sampling technique. The research instrument used questionnaire. The techniques of analysis that were carried out were to elaborate the frequency into percentages.

The results of this research indicate that the level of motivation of the eighth grade students in the volleyball games learning with the TGfU model at SMP Negeri 3 Godean in 2019/2020 School Year as it is viewed from the average score obtained from the research results, it can be seen that the score obtained is at 86.4 which means in the "medium" level. The results of the study in general are as follows: 9 students or at 5.14% are classified in the "very high" level, 34 students or at 19.43% are classified in the "high" level, 94 students or at 53.71% are classified in the "medium" level, 31 students or at 17.71% are classified in the "low" level, 7 students or at 4.00% are classified in the "very low" level.

Keywords: knowledge, games, volleyball

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jiihad Dwi Wardani

NIM : 14601244035

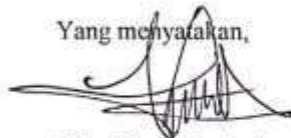
Program Studi: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran
Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMP
Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dibawah tema penelitian payung dosen atas nama Ahmad Rithaudin, M.Or, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Tahun 2020. Sepanjang pegetahuan 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, 15 Oktober 2020

Yang menyatakan,



Jiihad Dwi Wardani
NIM. 14601244030

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli
dengan Model TGFU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020**

Disusun Oleh:

Jihad Dwi Wardani
NIM. 14601244035

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 20 Oktober 2020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Ahmad Rithaudin, M. Or.
NIP. 198101252006041001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model
TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020

Disusun Oleh:

Jihad Dwi Wardani

NIM. 14601244035

Telah dipertahankan didepan TIM penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Ahmad Rithaudin, M.Or.



25 / 1 2021

Ketua Penguji/Pembimbing

Riky Dwihandaka, M.Or.



24 / 1 2021

Sekretaris

Dra. Sri Marwati, M.Pd.



24 / 1 2021

Penguji

Yogyakarta, 26 Januari 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sumaryanto, M. Kes.

NIP. 19650301 199001 1 1001

MOTTO

1. Sesuatu yang di landasi dengan rasa sabar dan ikhlas akan menjadikan kebaikan untuk diri sendiri dan orang lain (Jihad Dwi Wardani)
2. Kegagalan adalah perasaan malas pada diri sendiri dan pantang menyerah untuk terus berusaha (Jihad Dwi Wardani)
3. Musuh terbesar adalah diri kita sendiri (Stella Azasya)

PERSEMBAHAN

Seiring doa dan rasa syukur Kehadirat Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Poniman dan Ibu Dalinem yang selalu, memberi nasehat, motivasi, semangat, serta doa disetiap saat untuk melangkah dalam kebaikan.
2. Adik saya Tri Lestari wulandari dan suami nya yang selalu memberi motivasi, dan doanya.
3. Saudara dan teman-teman dekat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang juga memberikan doa, motivasi, untuk terus berjuang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020” 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 terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ahmad Rithaudin, M.Or selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan bimbingan, dorongan, dan semangat dari awal sampai penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. TIM Penguji selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.,AIFO selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi beserta dosen dan staff Fakultas FIK yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses pra proposal sampai selesainya TAS ini.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaa, yang telah memberika persetujuan pelaksanaan TAS ini.
5. Catur Haryadi, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 3 Godean yang telah memberi ijin untuk melaksanakan pengambilan data siswanya kelas VIII.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, segala bantuan yang telah diberikan semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi bahan informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 Oktober 2020

Penulis,

A handwritten signature in dark ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, representing the name Jihad Dwi Wardani.

Jihad Dwi Wardani

NIM. 14601244035

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 43
1.. Deskripsi Teori	43
1. Hakikat Motivasi	43
2. Pengertian Motivasi	43
3. Teori Piramida Motivasi	45
4. Macam-macam Motivasi	49
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi	54
6. Strategi Meningkatkan Motivasi	59
2. Hakikat Permainan Bola Voli	61
1. Pengertian Permainan Bola Voli	61
2. Teknik Dasar Permainan Bola Voli	62
3. Hakikat Model TGfU	63
1. Pengertian Model TGfU	63
2. Tujuan Model Pendekatan TGfU	67
4. Pembelajaran Bola Voli di SMP dengan Metode TGfU	68
1. Pengertian Pembelajaran	68
2. Materi Pembelajaran Bola Voli di SMP	72

5. Karakteristik Siswa SMP.....	74
B. Penelitian yang Relevan	78
C. Kerangka Berpikir	80
BAB III METODE PENELITIAN.....	82
A. Jenis Penelitian	82
B. Tempat dan Waktu Penelitian	82
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	82
D. Definisi Operasional Variabel	83
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	83
1. Instrumen Penelitian	83
2. Teknik Pengumpulan Data	86
F. Teknik Analisis Data	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
A. Hasil Penelitian.....	89
1. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020.....	89
3. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik.....	94
4. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Minat	97
5. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Perhatian.....	100
6. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Kesehatan	103
7. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Metode	106
8. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020	

Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran.....	109
9. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Lingkungan	112
B. Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Implikasi	119
C. Saran	119
D. Keterbatasan Penelitian	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian.....	42
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	43
Tabel 3. Kisi kisi Instrumen Uji Coba.....	45
Tabel 4. Norma Penilaian.....	47
Tabel 5. Deskripsi Motivasi Siswa SMP N 3 Godean.....	48
Tabel 6. Katagori Motivasi SMP N 3 Godean.....	50
Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Intrinsik.....	51
Tabel 8. Kategori Motivasi Faktor Intrinsik.....	52
Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Ekstrinsik.....	54
Tabel 10. Kategori Motivasi Faktor Ekstrinsik.....	55
Tabel 11. Deskripsi Statistik berdasarkan indikator Minat.....	57
Tabel 12. Kategori Motivasi Berdasarkan Indikator Minat.....	58
Tabel 13. Deskripsi Statistik berdasarkan indikator Perhatian.....	60
Tabel 14. Kategori Motivasi Berdasarkan Indikator Perhatian.....	62
Tabel 15. Deskripsi Statistik berdasarkan indikator Kesehatan.....	63
Tabel 16. Kategori Motivasi Berdasarkan Indikator Kesehatan.....	64
Tabel 17. Deskripsi Statistik berdasarkan indikator Metode.....	66
Tabel 18. Kategori Motivasi Berdasarkan Indikator Metode.....	67
Tabel 19. Deskripsi Statistik berdasarkan indikator Alat Pelajaran.....	69
Tabel 20. Kategori Motivasi Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran.....	70
Tabel 21. Deskripsi Statistik berdasarkan indikator Lingkungan.....	72
Tabel 22. Kategori Motivasi Berdasarkan Indikator Lingkungan.....	70

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Piramida Kebutuhan.....	11
Gambar 2. Konsep TGfU.....	27
Gambar 3. Diagram Motivasi SMP N 3 Godean.....	50
Gambar 4. Diagram Motivasi Berdasarkan Faktor Instrisik.....	50
Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan faktor Ekstrinsik.....	56
Gambar 6. Diagram Batang Berdasarkan Indikator Minat.....	59
Gambar 7. Diagram Batang Berdasarkan Indikator Kesehatan.....	65
Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Indikator Metode.....	68
Gambar 9. Diagram Batang Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran.....	71
Gambar 10. Diagram Batang Berdasarkan Indikator Lingkungan.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Fakultas.....	87
Lampiran 2. Surat Ijin dari Kesbangpol.....	88
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	92
Lampiran 4. Pengambilan Data	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui penerapan pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”, agar bisa menurun keorang lain atau peserta didik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Pendidikan Jasmani Olahraga adalah salah satu proses pembelajaran melalui aktivitas gerak fisik untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif untuk kebugaran jasmani disetiap peserta didik, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. PJOK adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, serta kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan pembelajaran (Depdiknas, 2003: 1).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah diantara mata pelajaran yang diberikan di sekolah baik sekolah negeri maupun swasta mulai

SD, SMP, dan SMA yang di rancang oleh program pemerintah. Oleh karena itu pendidikan jasmani di sekolah merupakan sebuah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidikan yang lain yang telah disusun oleh sekolah tersebut. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, Pendidikan jasmani mempunyai pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang distandarkan secara internasional oleh *ICHPER-SD UNESCO* dalam Nopembri & Saryono (2012: 1) bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin, pengetahuan, keterampilan, serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif dan afektif. Pembelajaran inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan semua aspek pendidikan.

Mata pelajaran pendidikan jasmani ini meliputi aspek-aspek diantaranya permainan, olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas. Pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan jasmani di sekolah salah satunya adalah permainan bola besar yaitu permainan bola voli. Permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani, yang telah berkembang di tanah air dan permainan bola voli merupakan olahraga untuk semua orang, permainan bola voli dapat dimainkan pria maupun wanita dari anak-anak hingga dewasa. Hal ini terbukti dengan banyaknya kegiatan olahraga bola voli yang dilakukan oleh masyarakat baik di kota sampai di pedesaan. Permainan bola voli merupakan salah satu permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu, setiap regu bola voli terdiri atas enam

pemain, dalam permainan bola voli, setiap regu berusaha memantulkan bola yang melewati atas net atau jaring dan setiap regu berusaha mematikan ke permainan lawan. Teknik dasar permainan bola voli, yaitu: servis, passing, smash, dan block.

Pembelajaran permainan bola voli dijadikan sebagai alat untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan oleh guru atau pengajar yaitu yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor dan pembelajaran bola voli seharusnya dilakukan melalui suatu hubungan kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan tujuan untuk tumbuhnya kerjasama, kreativitas, berpikir kritis, dan percaya diri. Pembelajaran permainan bola voli mengajarkan siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya. Secara nyata di lapangan pembelajaran bola voli masih menjadi suatu mata pelajaran yang sangat diminati siswa khususnya di SMP Negeri 3 Godean. Berdasarkan pengamatan siswa dalam mengikuti pembelajaran bola voli terutama siswa putri dan putra.

Faktor motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain pembelajaran di sekolah, hobi dan minat siswa itu sendiri, ada yang ingin menjaga kesehatan badannya, dan ada juga yang ingin meluapkan kejenuhannya di lapangan dan mengembangkan ketrampilan dengan cara bermain bersama teman sebayanya. Seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, insting, dan unsur-unsur kejiwaan yang lain sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia (Sardiman, 2006: 77).

Motivasi siswa dapat terlihat dari kesungguhan dalam mengerjakan

aktivitas yang guru berikan di sekolah saat pembelajaran berlangsung. Apabila seseorang siswa dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh atau dilakukan dengan penuh keseriusan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan. Apabila sebaliknya, seseorang siswa dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan siswa merasa malas, acuh, dan tidak sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan siswa tersebut tidak memiliki motivasi dalam melakukan aktivitas yang guru berikan. Hal ini terkait dengan rasa cinta, yang merupakan kebutuhan afeksi dan hubungan dengan orang lain. Maksudnya apabila siswa memiliki rasa cinta diantara materi atau mata pelajaran maka siswa akan berusaha mencapai hasil dengan maksimal untuk mendapatkan perhatian orang lain dan keinginan siswa untuk membuktikan jika siswa tersebut dapat mengalahkan teman-teman sekelasnya (Slameto, 2003: 173).

Berdasarkan pendapat di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Hal ini menjadikan fakta-fakta di lapangan bahwa masih banyak ditemukan adanya siswa yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Keadaan ini bisa dilihat dengan adanya siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran permainan bola voli yang disampaikan oleh guru. Siswa yang menganggap pendidikan jasmani tidak terlalu penting ini lebih memilih untuk duduk, berteduh, tidak peduli dengan guru dan mengobrol pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asyik bergurau dan bermain sendiri.

Pada masa SMP ini, materi pembelajaran bola voli diajarkan oleh guru

mulai kelas VII sampai IX. Berdasarkan kurikulum 2013 pendidikan jasmani termasuk di dalamnya permainan bola voli merupakan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Oleh karena itu agar mencapai tujuan tersebut, pendidikan jasmani di sekolah termasuk bola voli dalam pembelajaran harus dirancang secara seksama dan teliti agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik pada anak (Depdiknas, 2003: 2). Secara teori permainan bola voli itu mudah dilakukan namun dalam praktik di lapangan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan.

Kesulitan tersebut di antaranya ialah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dan metode yang digunakan masih menggunakan metode tradisional berupa *drill* atau latihan secara terus-menerus dan dalam menyampaikan pembelajaran melalui permainan bola voli masih menerapkan pada teknik dasar. Jadi waktu yang digunakan oleh Peserta didik untuk melakukan permainan sangat sedikit. Sehingga, Peserta didik merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli di sekolah. Selain itu, peserta didik kurang mendapatkan banyak pengalaman dalam bermain sehingga peserta didik sering kali mengalami hambatan untuk melakukan penampilan yang terarah pada kerjasama dan kompetisi permainan bola voli yang di ajarkan.

Kondisi seperti ini dapat diantisipasi dan meminimalisir dengan inovasi guru pendidikan jasmani sehingga tercapai rasa ketertarikan dan memotivasi siswa terhadap pembelajaran permainan bola voli. Hal ini dapat dilakukan

dengan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan situasi lingkungan sekolah itu sendiri, penerapan model pembelajaran TGfU di pembelajaran permainan bola voli yaitu sebagai motivasi siswa untuk meningkatkan kebugaran dan kreatif siswa agar tidak merasa bosan dan merasa menikmati pembelajaran bola voli.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa di SMP Negeri 3 Godean, ternyata pembelajaran pendidikan jasmani permainan bola voli di sekolah tersebut masih mengutamakan pendekatan teknik dan menggunakan metode *drill*, yaitu siswa latihan secara terus menerus dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru, tidak hanya itu bahwa perilaku peserta didik saat mengikuti pembelajaran permainan bola voli kurang antusias dan kurang sungguh-sungguh. Guru hanya sebatas memberikan materi dan siswa menerapkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa mengembangkan apa yang disampaikan oleh guru. Permasalahan yang lain seperti guru kurang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan memahami materi yang diberikan. Kondisi ini harusnya tidak boleh terjadi, karena tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani, sehingga kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani bisa menjadi daya tarik maka dibutuhkan kreativitas, inovasi dan kreasi oleh guru pendidikan jasmani pada peserta didik dengan pendekatan dan metode yang tepat yaitu menggunakan model TGfU sehingga dapat menambahkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bola voli di SMP 3 Godean akan mencapai secara maksimal dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani sesuai harapan yaitu lebih baik dan berkembang sesuai ketrampilan peserta didik.

Berdasarkan dengan hal tersebut maka penelitian ini tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul "Motivasi Siswa kelas VIII terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Metode TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun 2019/2020".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diperoleh antara lain:

1. Masih banyak peserta didik di SMP Negeri 3 Godean yang kesulitan saat pembelajaran permainan bola voli terutama kelas VIII.
2. Keterbatasan alat media di sekolah sehingga guru jarang menggunakan bantuan alat bantu saat pembelajaran.
3. Saat pembelajaran terutama permainan bola voli guru masih menggunakan pendekatan teknik sehingga penguatan hanya pada ranah fisik sehingga motivasi siswa kurang menekuni permainan penjasorkes.
4. Kesulitan dalam mengetahui siswa dalam mengetahui motivasi siswa siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Godean saat mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan TGfU.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan waktu penelitian ini di masa pandemi Covid-19, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pembelajaran, sebelum masa pandemi berlangsung untuk itu kami mengambil data dari siswa melalui angket yang kami bagi melalui *googel form* untuk diisi sebagai pengambilan data penelitian di SMP 3 Godean.

D. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, dan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa tinggi motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP 3 Godean?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP Negeri 3 Godean.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai tujuan penelitian yang ingin kami capai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- a. Bagi guru pendidikan jasmani, untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat pembelajaran bola voli sehingga guru bisa menjadikan refrensi peningkatan pembelajaran.
- b. Bagi siswa, memberi masukan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor penting yang bisa meningkatkan prestasi belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru penjas, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar terutama motivasi siswa terhadap pembelajaran bola voli.
- b. Bagi peserta didik, motivasi peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Godean

dalam pembelajaran permainan bola voli dengan metode TGfU di SMP Negeri 3 Godean dengan pendekatan TGfU, akan dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan perkembangan bola voli di SMP 3 Godean.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Latin "*movere*", yang berarti menggerakkan. Menurut Weiner (1990) motivasi didefinisikan sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu. Menurut Uno (2007), motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. Sedangkan Imron (1966) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari bahasa Inggris "*motivation*" yang berarti dorongan atau pengalasan untuk melakukan suatu aktivitas hingga mencapai tujuan.

Dari serangkain pengertian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan; menyelesaikan; menghentikan; dsb, suatu aktivitas guna mencapai tujuan tertentu yang diinginkan dari motivasi tersebut.

Motivasi adalah proses yang menjelaskan antara lain intensitas, arah, dan ketekunan seseorang individu untuk mencapai tujuannya. Tiga elemen utama dalam definisi ini di antaranya adalah intensitas, arah, dan ketekunan.

Berdasarkan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, teori X dan teori Y Douglas McGregor maupun teori motivasi kontemporer, arti motivasi adalah 'alasan' yang mendasari sebuah perbuatan yang dilakukan oleh seorang individu. Seseorang dikatakan memiliki motivasi tinggi dapat diartikan orang tersebut memiliki alasan yang sangat kuat untuk mencapai apa yang diinginkannya dengan mengerjakan pekerjaannya yang sekarang. Berbeda dengan motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat yang sering kali disamakan dengan 'semangat', seperti contoh dalam percakapan "saya ingin anak saya memiliki motivasi yang tinggi". Statemen ini bisa diartikan orang tua tersebut menginginkan anaknya memiliki semangat belajar yang tinggi. Untuk itu perlu dipahami bahwa ada perbedaan antara penggunaan istilah motivasi di masyarakat dengan di sekolahan. Ada yang mengartikan motivasi sebagai sebuah alasan dan ada juga yang mengartikan motivasi dengan semangat.

Menurut Mulyasa (2003; 112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

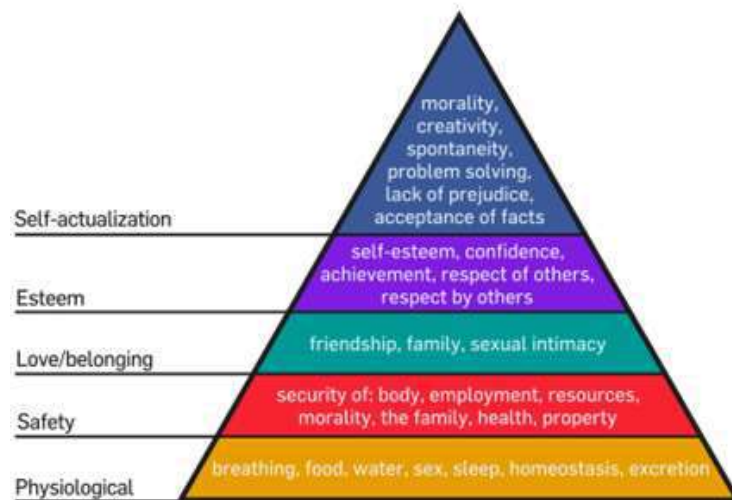
Menurut Mc. Donald (2007: 73) menyebutkan bahwa motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting

yaitu: Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia, Motivasi di tandai dengan munculnya, rasa/"feeling" yang relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi serta dapat menentukan tingkah-laku manusia, Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan dan tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah mendorong untuk bertindak terhadap serangkaian proses perilaku manusia dengan mempertimbangkan arah untuk mencapai tujuannya. Selain itu, ada beberapa proses yang dapat menimbulkan motivasi seseorang yaitu diawali dengan kebutuhan yang belum dipengaruhi adanya pencapaian cara-cara untuk memuaskan kebutuhan, kemudahan perilaku yang mengarah pada tujuan, evaluasi prestasi, imbalan, kepuasan, dan kembali kebutuhan yang belum dipenuhi.

2. Teori Piramida Motivasi

Maslow, mengilustrasikan teori ini dalam bentuk piramida kebutuhan dengan melakukan penelitian terhadap orang-orang yang dianggapnya mencapai tahapan tingkat tertinggi, yaitu aktualisasi diri. Memang tidak semua orang dapat mencapai tahap tertinggi dari piramida tersebut, karena kemungkinan ada kebutuhan dalam piramida Maslow yang tidak tercapai. Untuk lebih jelasnya, berikut saya bahas piramida kebutuhan tersebut secara singkat



Gambar 1. Piramida Kebutuhan Maslow

Teori yang diungkapkan oleh Maslow (A Theory of Human Motivation)

Level 1 – Kebutuhan akan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Kebutuhan ini mencakup hal-hal untuk memenuhi kebutuhan fisik seperti bernafas, makan, minum, tidur, seks dan sebagainya. Orang yang masih berada di level ini, kecenderungannya hanya berfokus mengenai kebutuhan dasar.

Level 2 – Kebutuhan Akan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman mencakup banyak hal seperti rasa aman terhadap diri sendiri dan keluarganya dari serangan kejahatan, kondisi keamanan finansial dari pekerjaan/krisis ekonomi dan sebagainya. Orang yang masih berada pada level ini akan dipenuhi rasa khawatir hidupnya terancam.

Level 3 – Kebutuhan Akan Rasa Cinta dan memiliki

Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki menjadi kebutuhan seseorang untuk memuaskan batin melalui kasih sayang dari orang lain, seperti keluarga, pasangan maupun keinginan untuk diterima oleh kelompok. Orang yang ada pada level kebutuhan ini sangat berkeinginan untuk eksis dan bersosialisasi.

Level 4 – Kebutuhan Akan Penghargaan

Kebutuhan akan penghargaan ada karena seseorang sangat ingin dianggap penting, kebutuhan ini mencakup kriteria kebutuhan akan pengakuan, kepercayaan diri, prestasi, penghargaan dan penghormatan terhadap diri sendiri dan orang lain. Dengan adanya kebutuhan ini akan membuat seseorang lebih terdorong untuk mencapai hal-hal yang lebih tinggi lagi dalam hidup yang belum dapat dicapainya hingga saat ini.

Level 5 – Kebutuhan Akan Aktualisasi diri

Kebutuhan akan aktualisasi diri adalah mengenai kebutuhan mendapatkan kepuasan diri yang mencakup pemenuhan akan moralitas, kreativitas, spontanitas, penyelesaian masalah, dan penerimaan kenyataan yang terjadi. Di tahap aktualisasi diri seseorang akan lebih terfokus pada mendorong dirinya mencapai prestasi-prestasi tertinggi, bukan dengan tujuan utama hanya semata-mata untuk mendapatkan penghargaan saja tapi

lebih kepada untuk upaya memaksimalkan agar hidupnya lebih bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

Dalam teori motivasi *Herzberg* disebutkan ada 2 faktor yang bisa digunakan untuk menjaga motivasi dari seseorang dalam sebuah tim. Two-factor Theory Herzberb terdiri dari :

1. Faktor Motivator (Motivator Factors)

Faktor pertama yang mempengaruhi motivasi seseorang dalam teori Herzberg adalah motivator. Ketika seseorang bekerja, maka orang tersebut akan membutuhkan dorongan agar mereka bisa terus termotivasi dan bekerja dengan lebih keras. Beberapa faktor dari yang memotivasi seseorang di antaranya adalah pencapaian, pengakuan, pekerjaan, tanggung jawab, percepatan, promosi, pertumbuhan ilmu atau pengembangan diri dll.

2. Faktor *Hygiene* (Hygiene Factors)

Faktor Hygiene adalah faktor yang membuat karyawan puas namun tidak menimbulkan efek motivasi. Akan tetapi jika faktor *hygiene* ini tidak terpenuhi, maka hal ini dapat membuat tim kecewa dan menurunkan motivasi. Contoh dari faktor *hygiene* diantaranya adalah kenyamanan ruangan kerja, peraturan perusahaan, supervisi, hubungan harmonis antar karyawan, kondisi pekerjaan, remunerasi, gaji, dan keamanan. Kedua hal tersebut harus berjalan beriringan agar tim menjadi solid dan termotivasi. Contoh dari faktor *hygiene* misalnya dengan membuat ruangan kerja ber-Ac, kursi kerja nyaman dsb. Sedangkan contoh Motivator *Factors* diantaranya adalah Pengakuan atau pujian atas suatu pencapaian, reward, kenaikan

jabatan, pelatihan-pelatihan agar karyawan merasakan pengembangan dalam diri masing-masing dsb.

3. Teori Motivasi McClelland

Teori Motivasi McClelland memiliki 3 poin kunci. Menurut McClelland seseorang bisa mencapai motivasi dengan 3 hal yaitu motivasi untuk mendapatkan pencapaian (*achievement*), koneksi (*affiliation*) dan kekuasaan (*power*). Tiga motivasi ini tidak bisa diturunkan, akan tetapi dibangun. Lalu bagaimana cara membangunnya? Cara membangun motivasi ini sudah pasti dilakukan dengan budaya dan juga pengalaman hidup. Seorang yang memiliki motivasi dari pencapaian akan menyukai tantangan dan penyelesaian masalah. Mereka yang membangun motivasi dengan cara membuat goal berupa pencapaian ini memiliki rasa yang kuat agar mereka mampu menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

3. Macam-macam Motivasi

Motivasi secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-

nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi atau hadiah dan sebagainya.

Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar motivasi intrinsik sangat diperlukan terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang.

Menurut Gunarsa (2008: 50) motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan.

Menurut Mylsidayu (2015: 27-28) motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri individu itu sendiri untuk melakukan aktivitas olahraga. Motivasi intrinsik bersifat permanen, mandiri, dan stabil karena dorongan berasal dari dalam, kondisi kejiwaan orang tersebut, yang akan menentukan kuat atau tidaknya motivasi dan berlangsung lama atau tidaknya motivasi

tersebut. Motivasi intrinsik terbagi menjadi dua, yaitu

- (1) motivasi intrinsik positif keinginan untuk tumbuh dan berkembang, mengekspresikan diri, seperti ingin karier dalam berolahraga lebih baik.
- (2) motivasi intrinsik negatif, karena tekanan, ancaman, ketakutan, dan kekhawatiran seperti takut tertinggal dengan teman-teman yang lain dalam tim. Ketika anak didik/atlet merasa senang dan puas atas keterlibatan dalam aktivitas olahraga maka anak didik/atlet tersebut termotivasi secara intrinsik.

Ciri-ciri atlet yang memiliki motivasi intrinsik, antara lain:

- (1) berorientasi pada kepuasan dalam dirinya
- (2) biasanya tekun, rajin, kerja keras, teratur, disiplin dalam latihan
- (3) tidak suka bergantung pada orang lain
- (4) aktivitas lebih permanen; dan
- (5) memiliki karakteristik kepribadian yang positif, matang, jujur, dan lain-lain.

Menurut Suyono & Hariyanto (2015: 185) disebut sebagai motivasi intrinsik jika yang mendorong untuk bertindak atau berbuat sesuatu adalah nilai-nilai yang terkandung di dalam individu itu sendiri. Contohnya adalah bakat, hobi, sikap hidup, kepercayaan hidup, keyakinan diri, rasa ingin tahu/kuriositas, dan sebagainya. Menurut Hanafiah & Suhana (2012: 26) motivasi intrinsik adalah motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self awareness*) dari lubuk hati yang paling dalam.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan dan sebagainya.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak didik malas belajar. Karena itu, guru harus bisa dan pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.

Motivasi tidak selalu buruk akibatnya. Motivasi ekstrinsik sering digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian anak didik atau karena

sikap tertentu pada guru atau orang tua. Baik motivasi ekstrinsik yang positif maupun motivasi ekstrinsik yang negatif, sama-sama mempengaruhi sikap dan perilaku anak didik. Diakui, angka, ijazah, pujian, hadiah dan sebagainya berpengaruh positif dengan merangsang anak didik untuk giat belajar. Sedangkan ejekan, celaan, hukuman yang menghina, sindiran kasar, dan sebagainya berpengaruh negatif dengan renggangnya hubungan guru dengan anak didik. Jadilah guru sebagai orang yang dibenci oleh anak didik. Efek pengiringnya, mata pelajaran yang dipegang guru itu tak disukai oleh anak didik.

Berdasarkan kesimpulan di atas, bahwa dapat disimpulkan motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam pribadi diri sendiri sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari dorongan luar individu. Motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat berhubungan agar tindakan pribadi seseorang lebih berarti dan bermakna. Motivasi ada yang bisa dipelajari serta ada juga yang tidak bisa dipelajari, masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan dalam menjalankan di setiap kepribadian manusia. Oleh karena itu bagi para guru pendidikan jasmani hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan suatu pembelajaran.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Pengertian Motivasi adalah berasal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam pribadi manusia, yang menyebabkan pribadi tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati langsung, tetapi dapat diterapkan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dan dorongan. munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motivasi salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan anak di dalam belajar. Sangat banyaknya peran motivasi tersebut, banyak para ahli yang membahas bagaimana motivasi tersebut muncul, bagaimana mengembangkan motivasi tersebut, apakah macam-macam motivasi tersebut berpengaruh dengan prestasi yang di capai anak dan bagaimana guru dalam memberikan penghargaan hingga dapat meningkatkan motivasi tersebut. Berikut ini beberapa alasan mengenai arti motivasi:

A. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991)

- 1). Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar sehingga melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.
- 2). Peran yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan kegiatan karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dari perbuatannya.

B. Wlodkowski (1985).

Menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan (persistence pada tingkah laku tersebut).

A. Ames (1984)

Mendefinisikan motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Sebagai contoh, seorang siswa yang percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas, akan termotivasi untuk melakukan tugas tersebut. Konsep diri yang positif ini menjadi motor penggerak bagi kemauannya.

B. Menurut Tabrani Rusyam

Pada hakekatnya motivasi adalah perbuatan energi dalam diri seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dari reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam pengertian tersebut menggambarkan bahwa motivasi mengandung suatu kekuatan yang timbul dalam diri seseorang sebagai dukungan untuk memenuhi keinginannya. Dalam pengembangan suatu organisasi atau lembaga, motivasi dipandang sebagai suatu karakteristik dan suatu keadaan. Pandangan tentang hal ini dikemukakan oleh Soejono Trimo (1986 : 174) sebagai berikut:

1. Motivasi itu pada hakikatnya merupakan suatu karakteristik atau suatu kepribadian yang cukup stabil sehingga setiap individu dipandang berbeda dari individu yang lain, termasuk orientasinya terhadap pekerjaan/tugasnya.
2. Motivasi itu sebenarnya merupakan suatu keadaan psikologis yang dapat diubah/dibentuk. Motivasi tidak hanya penting untuk membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar, melainkan juga menentukan berapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka hadapi. Peserta didik yang termotivasi menunjukkan

proses kognitif apa yang telah di pelajari. Tugas utama pendidik adalah merencanakan cara-cara mendukung motivasi peserta didik. Motivasi untuk melakukan sesuatu berasal dari berbagai faktor seperti karakteristik kepribadian. Individu mungkin memiliki minat yang cukup dan mantap dalam berpartisipasi pada berbagai kegiatan seperti akademik, olahraga, dan aktivitas sosial. Motivasi dapat berasal dari karakteristik intrinsik dan ekstrinsik suatu tugas.

Menurut Slameto (2003: 54-68) Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, antara lain:

1) Faktor Intrinsik

a) Minat

Minat ialah kecenderungan yang selalu memperhatikan dan mengenang sejumlah kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus, yang disertai dengan rasa senang. Minat bisa di artikan dengan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang lebih baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran itu sesuai dengan *hoby* dan bakatnya.

c) Kesehatan

Kesehatan adalah Sehat dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan juga di artikan dalam keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang sangat berpengaruh dengan pembelajarnya agar seseorang dapat belajar dengan baik hendaklah selalu mengunahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah. Hubungan yang erat dengan penelitian Motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola voli di SMP Negeri 3 Godean, maka yang akan dijadikan indikator tentang motivasi intrinsik antara lain yaitu (1) Minat, (2) Perhatian, (3) kesehatan.

2) Faktor Ekstrinsik

a) Metode Mengajar

Metode mengajar ialah suatu cara atau jalan yang harus dilalui oleh guru pendidik untuk mengajar. Metode mengajar guru yang tidak baik akan mempengaruhi belajar peserta didik yang tidak baik. Akibatnya siswa terpengauhi untuk malas belajar. Cara mendidik yang progesifnya berani mencoba metode-metode yang baru, akan dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih baik, harusnya metode mengajar guru diusahakan yang tepat, efesien dan efektif.

b) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran sangat dihubungkan dengan cara belajar mengajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai untuk mengajar pada waktu pembelajaran dipakai pula oleh peserta didik untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang sesuai dan tepat akan mempermudah penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

c) Teman Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul atau peserta didik lebih cepat masuk dalam jiwanya bagi para peserta didik. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh kepada para peserta didik ataupun sebaliknya, teman bergaul yang kurang baik pasti terpengaruh hal yang bersifat kurang baik.

Dari uraian tentang faktor motivasi ekstrinsik di atas, peneliti mengambil kesimpulan yang erat hubungannya dengan motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola voli dengan pendekatan Metode TGfU di sekolah yang akan dijadikan indikator tentang motivasi ekstrinsik adalah: (1) Metode mengajar, (2) Alat pembelajaran, (3) Teman bergaul.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor internsik dan ekstrinsik. Faktor interinsik yaitu Minat, Perhatia dan kesehatan, sedangkan faktor ekstrinsik yaitu metode mengajar yaitu alat pelajaran dan teman bergaul. Oleh sebab itu untuk para pengjar pendidikan jasmani harusnya

memperlihatkan faktor-faktor motivasi belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian dengan mengutip indikator-indikator tentang motivasi intrinsik dan ekstrinsik, penelitian ini menggunakan butir pertanyaan untuk mengetahui seberapa besar motivasi intrinsik dan ekstrinsiknya para peserta didik dengan menyesuaikan objek penelitian di SMP N 3 Godean tersebut.

5. Strategi Meningkatkan Motivasi

Menurut Purwanto (2014: 73) tujuan motivasi ialah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan serta kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Karena itu seorang guru khususnya guru pendidikan jasmani harus dapat menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan jasmani sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah.

Menurut Mylsidayu (2014: 28-33) teknik meningkatkan motivasi yaitu:

- (1) Verbal,
- (2) Behavioral/prilaku,
- (3) Intensif,
- (4) Visualisasi(imajinasi),
- (5) Intimidasi,

(6) Berbicara Sendiri,

(7) Supertisi,

(8) Ritual/ berupa perilaku.

Lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Motivasi Verbal, yaitu motivasi dengan kata-kata atau ucapan, bicara, atau berdiskusi. Contoh memberikan pujian, memberikan koreksi dan sugesti, menjelaskan peranan dalam tim agar anak didik/atlet lebih bangga dan bertanggung jawab, dan memberi petunjuk.
- 2) Motivasi Behavioral/perilaku, yaitu setiap perilaku guru penjas/pelatih akan diteladani oleh siswa/atletnya dan nilai oleh masyarakat. Guru penjas/pelatih memegang peranan penting dalam memberikan contoh perilaku yang positif.
- 3) Motivasi Insentif (Bonus) dan Ganjaran, yaitu dengan cara memberikan bonus, yang bertujuan menambah semangat belajar /berlatih untuk berprestasi.
- 4) Motivasi Visualisasi, yaitu bertujuan untuk mempercepat proses belajar/latihan dengan membangkitkan semangat anak didik/atlet.
- 5) Motivasi Intimidasi, adalah teknik motivasi berupa ditekan/ditakuti-takuti.
- 6) Motivasi Berbicara Sendiri, yaitu motivasi yang diberikan sebelum pertandingan dimulai, *pep talks* khusus diberikan ketika istirahat.
- 7) Motivasi Supertisi, yaitu suatu motivasi yang dipercaya pada peralatan/symbol yang dianggap memiliki kekuatan/daya dorong mental.

8) Motivasi Ritual, yaitu suatu motivasi yang berupa perilaku sebelum bertanding yang menjadi sebuah kebiasaan.

2. Hakikat Permainan Bola Voli

1. Pengertian Permainan Bola Voli

Permainan bola voli sudah sangat terkenal di Indonesia. Permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga beregu dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring (net) yang bertujuan memainkan bola hilir mudik di atas jaring secara teratur sampai bola menyentuh tanah (bola mati) di daerah lawan dan mencegah atau berusaha bola agar tidak mati di petak lapangan permainan sendiri (Bachtiar 2004: 2.3). Menurut Ma'mun & Subroto (200: 37) prinsip dasar permainan bola voli adalah memantulkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, bola dimainkan sebanyak-banyaknya tiga kali sentuhan dalam lapangan sendiri dan mengusahkan bola hasil sentuhan itu disebrangkan ke lapangan lawan melewati jaring masuk sesulit mungkin.

Menurut Ahmadi (2007: 20) “Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, sebab dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli”. Bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Dengan bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-unsur

daya pikir kemampuan dan perasaan. Di samping itu, kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya (Koesyanto, 2003: 8).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar permainan bola voli yaitu bola selalu di voli (dipantulkan) dan bola harus dimainkan sebelum menyentuh lantai atau tanah dengan seluruh anggota badan. Dasar permainan bola voli adalah bola dimainkan tiga kali berturut-turut secara bergantian. Untuk dapat bermain bola voli secara efektif diperlukan teknik-teknik dasar meliputi *servis*, *passing*, *smas* dan sebagainya.

2. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Bermain bola voli dengan baik, diperlukan penguasaan teknik dasar. Beutelstahl (2008: 9) menyatakan “Teknik adalah prosedur yang dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema gerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”. Permainan bola voli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, pemain harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bola voli dengan baik.

3. Hakikat Model TGfU

1. Pengertian Model TGfU

Menurut Griffin & Patton (2005: 2) *Teaching game for Understanding* (TGfU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifitas. Model TGfU memperkenalkan siswa bagaimana caranya mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Thorpe memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan model TGfU. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complexity* (Holt, Streat, & Bengoechea, 2002: 168-169). Sejak dimunculkan pertama kali, pendekatan TGfU terus mengalami pengembangan. Holt, Streat, & Bengoechea (2002) menawarkan penahapan berupa permainan, apresiasi permainan, kesadaran TGfU, penentuan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan.

Salah satu model pendekatan pembelajaran adalah pendekatan model. TGfU (*Teaching Games For Understanding*) menurut Saryono & Rithaudin (2013: 147) adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris untuk merancang anak

untuk bermain. Pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Pendapat lain menurut no pembri & Saryono (2012: 126) pembelajaran pendekatan TGfU adalah bahwa penilaian memastikan bahwa siswa dapat mengembangkan kemahiran dan kompetensi serta kepercayaan diri yang perlu untuk dapat memainkan permainan-permainan yang merupakan pembelajaran yang berharga dan permainan yang berharga jauh setelah siswa selesai mengikuti program pendidikan jasmani.

Teaching Games for Understandin (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran TGfU dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Mitchell, Oslin dan Griffin (2003) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan

permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

1. *Target games* (permainan target), yaitu permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik.

2. *Net/wall games* (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.

3. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.

4. *Invasion games* (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang. Target games adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2003: 21) menjelaskan “in target games, players score by throwing or striking a ball to a target”. Target games merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak

bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam. Bentuk-bentuk *target games* yang biasa dilakukan, misalnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok bermain dengan *passing* atas diusahakan bola untuk tidak jatuh dan siswa dalam melakukan *passing* harus bergantian dengan teman yang lain, intinya setelah melakukan *passing* siswa harus bergantian melakukan sehingga semua akan melakukan *passing* setelah bermain dengan kelompok, tiap kelompok akan melakukan permainan dengan melawan team lawan dengan cara *passing* atas untuk menyebrangkan pertahanan lawan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan TGfU adalah model latihan yang mengembangkan siswa dengan memfokuskan penyelesaian masalah TGfU pada permainan yang dilakukan agar siswa dapat berfikir secara cepat dalam mengambil keputusan. Inti dari model pembelajaran dengan pendekatan TGfU adalah penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan permainan, dan perlengkapan.



Gambar 2. Konsep TGfU (*Teaching Games For Understanding*) (Butler, Griffin, & Anastasia, 2003: 215)

2. Tujuan Model Pendekatan TGfU

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Di kemudian hari, beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih yang banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan. Munculnya TGfU sebagai reaksi atas

keprihatinan bahwa anak-anak berada di sekolah dengan:

- (1) kurang memperhatikan penampilan,
- (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan,
- (3) sebagian yang mencapai daya tahan,
- (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan
- (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi (Holt dkk, 2002: 163).

Pendekatan TGfU mengusulkan bahwa TGfU permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGfU harus dapat diterapkan pada pengamalan aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik.

4. Pembelajaran Bola Voli di SMP dengan Metode TGfU

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Mulyasa (2002: 24), pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat siswa

belajar melalui interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi siswa.

Hamalik (2005: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Selain itu pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan siswa dalam memahami materi kajian yang tersirat dalam pembelajaran dan kegiatan mengajar guru yang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu dan mengembangkan siswa agar dapat belajar lebih baik.

Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik

mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berlari”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis *start* sampai garis *finis*. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru atau Pendidik

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Siswa atau Peserta Didik

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media belajar hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam- dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi ,dan lain sebagainya.

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, menciptakan sistem lingkungan dan adanya proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal sehingga mencapai tujuan.

2. Materi Pembelajaran Bola Voli di SMP dengan Model TGfU

Setiap pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu yang penting karena terciptanya tujuan pembelajaran adalah tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Demikian halnya dengan pembelajaran permainan bola voli, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak terlepas dari materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa

faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani adalah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian ujian (Suherman, 2000: 7).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang mengalokasikan waktu perminggu adalah 3 jam pelajaran. Sedangkan untuk kegiatan pembelajaran bola voli membutuhkan alokasi waktu sebanyak 2x pertemuan (3x2x40 menit). Pembelajaran bola voli di SMP Negeri 3 Godean dilaksanakan di lapangan bola voli yang terletak di halaman tengah sekolah. Pembelajaran bola voli dengan metode TGfU di SMP Negeri 3 Godean misalnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok bermain menangkap bola dari lontaran orang lain, Berpindah-pindah dari melontarkan ke *passing* atas, melakukan *passing* bola dari bola *service* dari Tangkap sambil bergerak arah yang berbeda. Sederhananya, *passing* atas atau bawah dengan teman kelompoknya diusahakan untuk bertahan agar bola tidak jatuh ke tanah. Setelah melakukan permainan tersebut kelompok pertama dan kelompok ke dua melakukan perlawanan dengan menggunakan net, sedangkan kelompok 3 dan 4 berlawanan dengan sistem sama hanya saja

siapa yang jatuh ke tanah terlebih dulu akan mendapatkan hukuman, yaitu jogging memutar lapangan sebanyak 3x.

5. Karakteristik Siswa SMP

Anak SMP rata-rata berusia antara 12-15 tahun, dalam usia ini anak akan memasuki masa remaja. Untuk merumuskan sebuah definisi yang memadai tentang remaja tidaklah mudah, sebab kapan masa remaja berakhir dan kapan anak remaja tumbuh menjadi seorang dewasa tidak dapat ditetapkan secara pasti. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Dewi (2012: 4) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19 tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2009: 190) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Dengan demikian usia remaja dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia 12-15 tahun.

Desmita (2009: 36) mengungkapkan beberapa karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP) antara lain:

(1) terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan;

- (2) mulai timbul ciri-ciri seks sekunder;
- (3) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua;
- (4) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa;
- (5) mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan;
- (6) reaksi dan ekspresi emosi masih labil;
- (7) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan
- (8) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa. Hurlock (1991: 206) dalam Izzaty (2013), menyatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 tahun 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Periodisasi remaja ini sifatnya relatif karena masing-masing ahli maupun Negara menggunakan pendekatan yang berbeda-beda.

Hurlock (1991: 207-209) dalam Izzaty, (2013) menjelaskan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Masa remaja sebagai periode penting*, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis.
- b. *Masa remaja sebagai periode peralihan*, masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kanak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan.
- c. *Masa remaja sebagai periode perubahan*, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat.
- d. *Masa remaja sebagai masa mencari identitas*, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti pada masa sebelumnya.
- e. *Usia bermasalah*, Karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan gurunya.
- f. *Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan/kesulitan*, karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat *negative*.

g. *Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik*, pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.

h. *Masa remaja sebagai ambang masa dewasa*, menjelang menginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya.

Siswa SMP biasanya berumur 13-15 tahun. Menurut Sukintaka (2004: 45), anak SMP mempunyai ciri-ciri tertentu di antaranya:

a. Jasmani

- 1) Laki-laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang.
- 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
- 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.
- 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi.
- 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
- 6) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik

b. Psikis atau mental

- 1) Banyak mengeluarkan energi dan fantasinya.
- 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.

c. Sosial

- 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
- 2) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Siswa SMP sebagai peserta didik dinyatakan sebagai individu yang berada pada tahap yang tidak jelas dalam proses perkembangannya. Ternyata dari hasil ketidakjelasan tersebut diakibatkan karena sedang ada pada periode transisi yakni dari periode anak-anak menuju remaja. SMP Negeri 3 Godean daerah ini termasuk dalam perkotaan, sehingga anak cenderung lebih banyak bermain *game* setelah pulang sekolah, atau bermain bersama teman-temannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam taraf masa perkembangan atau berada pada masa remaja usia 12- 15 tahun. Masa remaja ini merupakan perubahan menuju masa dewasa yang pada usia ini terjadi perubahan yang menonjol pada diri anak baik perubahan fisik maupun pola berpikir.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2016) dengan judul “Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA

Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah”. Metode yang digunakan adalah metode survei. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri yang berjumlah 252 peserta didik. Sampel penelitian adalah peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa tengah. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Dari teknik tersebut diperoleh sebanyak 68 peserta didik putri. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket adalah rendah. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak pada kategori rendah sebanyak 23 peserta didik atau 33,82%. Motivasi mengikuti permainan bola basket yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, tinggi sebanyak 22 orang atau 32,35%, sedang sebanyak 16 orang atau 23,53%, rendah sebanyak 23 orang atau 33,82%, dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hartati Ari Murti (2013) yang berjudul “Motivasi Siswa Kelas VII SMP 1 Sentolo dalam Mengikuti Pembelajaran Renang Tahun Ajaran 2012/2013”: Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sentolo yang terdiri dari empat

kelas, dengan jumlah 127 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner/angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dijabarkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sentolo berkategori tinggi, diketahui sebanyak 3 siswa (2,36%) mempunyai motivasi dengan kategori sangat tinggi, 5 sebanyak 45 siswa (35,43%) mempunyai motivasi dengan kategori tinggi. Sebanyak 45 siswa (35,43%) mempunyai motivasi dengan kategori sedang, dan 23 siswa (18,11%) mempunyai motivasi dengan kategori rendah dan 11 siswa (8,67%) dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran renang tahun ajaran 2012/2013 dengan kategori tinggi.

C. Kerangka Berpikir

Motivasi merupakan faktor yang sangat mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan terhadap tujuan yang ingin dicapainya. Siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dipengaruhi oleh unsur intrinsik dan ekstrinsik yang sangat berpengaruh pada individu tersebut. Setiap individu memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam memilih kegiatan atau aktivitas tertentu. Timbulnya motivasi menyebabkan individu akan mempunyai semangat untuk melaksanakan segala aktivitas dalam mencapai tujuan baik motivasi murni yang berasal dari diri sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu,

mengembangkan sikap untuk berhasil dan keinginan untuk diterima di kelompok lain maupun motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar individu itu sendiri yang disebabkan oleh beberapa faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: ijazah, hadiah, medali, persaingan, ejekan dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, karena pelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat atau tidak sesuai kebutuhan peserta didik. Ada kemungkinan peserta didik belum menyadari pentingnya bahan pelajaran yang disampaikan guru seperti pembelajaran jasmani permainan bola voli. Dalam keadaan ini peserta didik perlu dimotivasi agar termotivasi dalam mengikuti setiap pembelajaran khususnya pelajaran bola voli. Di samping itu keterampilan guru dalam mengajar dan sarana prasarana yang adajuga berpengaruh pada tingginya motivasi dalam mengikuti pembelajaran

Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Oleh karena itu motivasi begitu penting dan berarti, dengan motivasi belajar siswa akan mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Sehingga siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Godean dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan pendekatan TGfU dan tujuan pendidikan bisa dicapai secara maksimal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sukmadinata (2012: 72) penelitian deskriptif ditujukan untuk bisa mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 3 Godean yang terletak di Jl. Krapyak, Sidoarum, Godean, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 juni-25 Juli 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 173) “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sugiyono (2007: 81) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Godean tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 192 siswa dari 4 kelas, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga teknik sampel adalah *total sampling*. Rincian sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	32
2	VIII B	32
3	VIII C	32
4	VIII D	32
5	VIII E	32
6	VIII F	32
Jumlah		192

D. 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 motivasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Godean tahun 2019/2020 dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan TGfU. Definisinya yaitu dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri siswa SMP Negeri 3 Godean dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan TGfU yang diukur menggunakan skala motivasi dengan faktor-faktor instrinsik dan ekstrinsik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Arikunto (2006: 195) menyatakan angket adalah sejumlah

pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Angket dalam penelitian ini 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. Penskoran digunakan dengan menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian angket disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Butir	
	Positi	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Menurut Hadi (1991: 7-9) Ada tiga langkah dalam menyusun instrumen, yaitu: mendefinisihkan kontrak, menyidik *paktor*, dan menyusun butir-butir pertanyaan. Berdasarkan ketiga langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak (*Construct Definition*)

Langkah pertama yaitu mendefinisikan kontrak. Konstrak adalah

batasan mengenai ubahan atau variabel yang diukur. Konsep ubahan atau *variable* yang akan diukur dalam penelitian ini adalah motivasi. Dalam penelitian ini motivasi didefinisikan sebagai suatu dorongan dari dalam atau dari luar individu yang menyebabkan siswa kelas VIII mengikuti pembelajaran bola voli dengan metode TGfU di SMP Negeri 3 Godean.

b. Menyidik faktor-faktor

Setelah mendefinisikan konstrak, langkah kedua yaitu menyidik faktor-faktor yang menyusun konstrak. Suatu ubahan akan dijabarkan menjadi faktor-faktor yang dapat diukur. Konsep ubahan motivasi dalam penelitian ini dijabarkan dalam dua faktor, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang (faktor intrinsik) dan motivasi yang berasal dari luar diri seorang (faktor ekstrinsik).

1) Motivasi dari dalam diri seseorang (faktor instrinsik) meliputi

(a) Minat, (b) Perhatian, (c) Kesehatan,

2) Motivasi dari luar diri seseorang (faktor ekstrinsik) antara lain:

(a) metode mengajar, (b) alat pembelajaran, (c) Teman/Lingkungan,

c. Menyusun Butir-butir pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstrak. Selanjutnya faktor-faktor diatas dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisi angket.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Item	
			Positif	Negatif
Motivasi Siswa	Motivasi	Minat	1,2,3,5,6,7	4
Kelas VIII terhadap Pembelajaran Bola Voli dengan Pendekatan TGfU di SMP Negeri 3 Godean	Instrinsik	Perhatian	8,9,11	10,12
		Kesehatan	13,14,15,16,17	
	Motivasi	Metode Mengajar	18,19,20,21	23
	Ekstrinsik	Alat Pembelajaran	22,23,24,25	28
		Teman/Lingkungan	26,27,28,29,30	30
Jumlah			30	

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian.

Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Godean tahun ajaran 2019/2020.

- b. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. 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 persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi (Frekuensi Relatif)

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian

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

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

S : *standar deviasi*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP 3 Godean tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan pada Sabtu, 25 juni 2020 diperoleh responden sebanyak 192 orang. Dari hasil dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	86,4286
<i>Median</i>	86,0000
<i>Mode</i>	85,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	7,05025
<i>Minimum</i>	64,00
<i>Maximum</i>	112,00

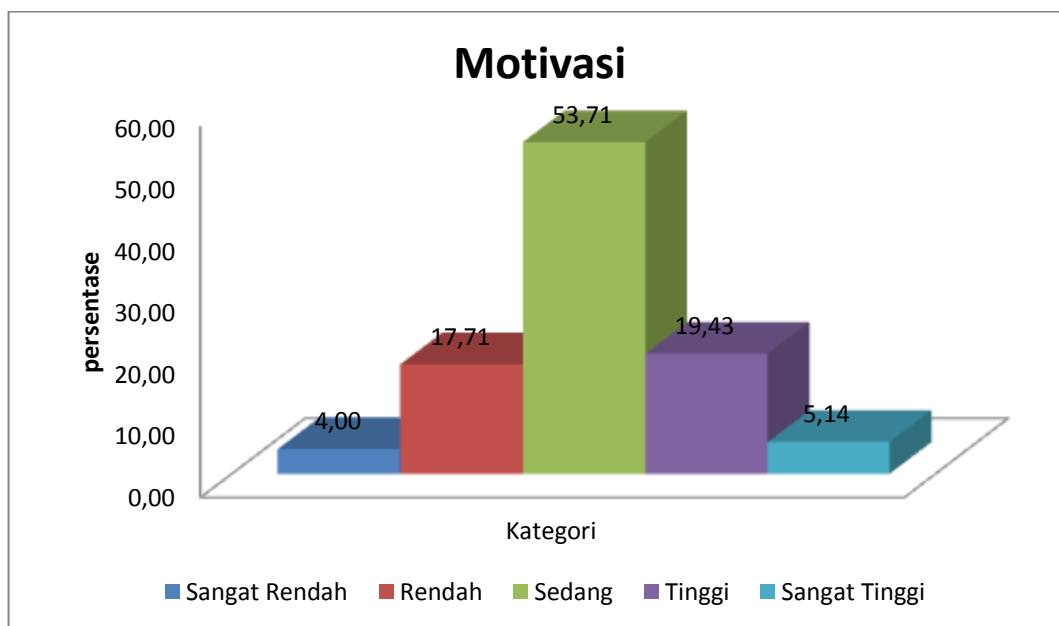
Dari data di atas dapat dideskripsikan Tingkat motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP 3 Godean dengan rerata sebesar 86,42, nilai tengah sebesar 86, nilai sering muncul sebesar 85, simpangan baku sebesar 7,05, skor tertinggi sebesar 112 dan skor terendah sebesar 64. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Tingkat motivasi siswa kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 97,01$	9	5,14	Sangat Tinggi
2	$89,96 < X \leq 97,01$	34	19,43	Tinggi
3	$82,91 < X \leq 89,96$	94	53,71	Sedang
4	$75,86 < X \leq 82,91$	31	17,71	Rendah
5	$X < 75,86$	7	4,00	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 94 orang atau 53,71%. Tingkat motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli

dengan model TGfU di SMP 3 Godean yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 34 orang atau 19,43%, sedang 94 orang atau 53,71%, rendah 31 orang atau 17,71% dan sangat rendah 7 orang atau 4,00%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020:



Gambar 3. Diagram Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020

Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Faktor Intrinsik

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan faktor Intrinsik

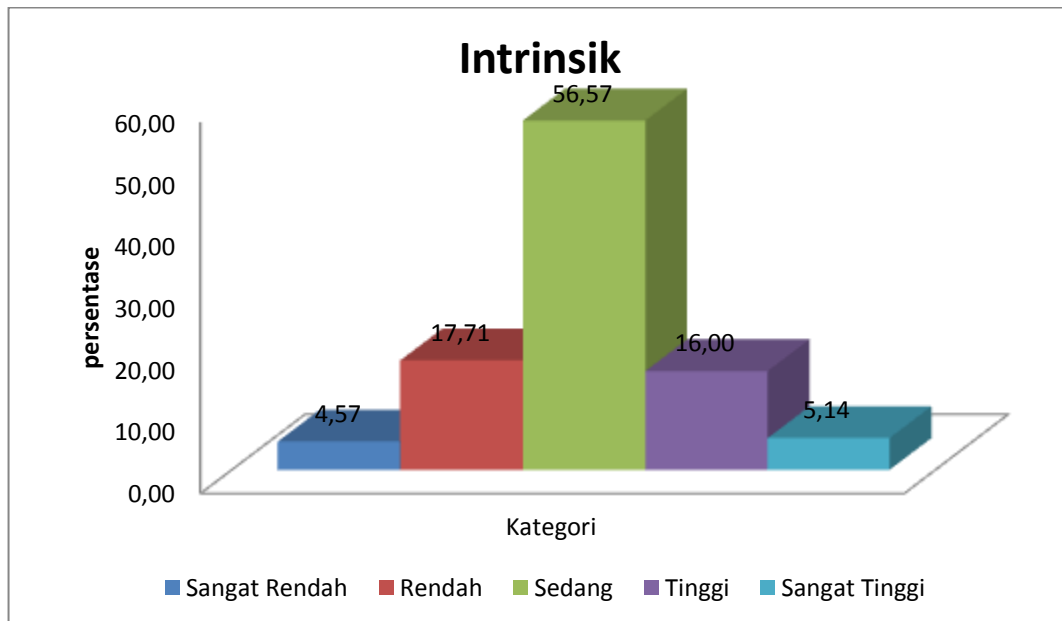
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	48,5257
<i>Median</i>	48,0000
<i>Mode</i>	49,00
<i>Std. Deviation</i>	3,96945
<i>Minimum</i>	37,00
<i>Maximum</i>	62,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor intrinsik dengan rerata sebesar 48,52, nilai tengah sebesar 48, nilai sering muncul sebesar 49, simpangan baku sebesar 3,96, skor tertinggi sebesar 62 dan skor terendah sebesar 37. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor intrinsik. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Faktor Intrinsik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 54,47$	9	5,14	Sangat Tinggi
2	$50,51 < X \leq 54,47$	28	16,00	Tinggi
3	$46,55 < X \leq 50,51$	99	56,57	Sedang
4	$42,59 < X \leq 46,55$	31	17,71	Rendah
5	$X < 42,59$	8	4,57	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor intrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 99 orang atau 56,57%. Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor intrinsik yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 28 orang atau 16,00%, sedang 99 orang atau 56,57%, rendah 31 orang atau 17,71% dan sangat rendah 8 orang atau 4,57%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor intrinsik:



Gambar 4. Diagram Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan faktor Intrinsik

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

3. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

Tabel 9. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan faktor Ekstrinsik

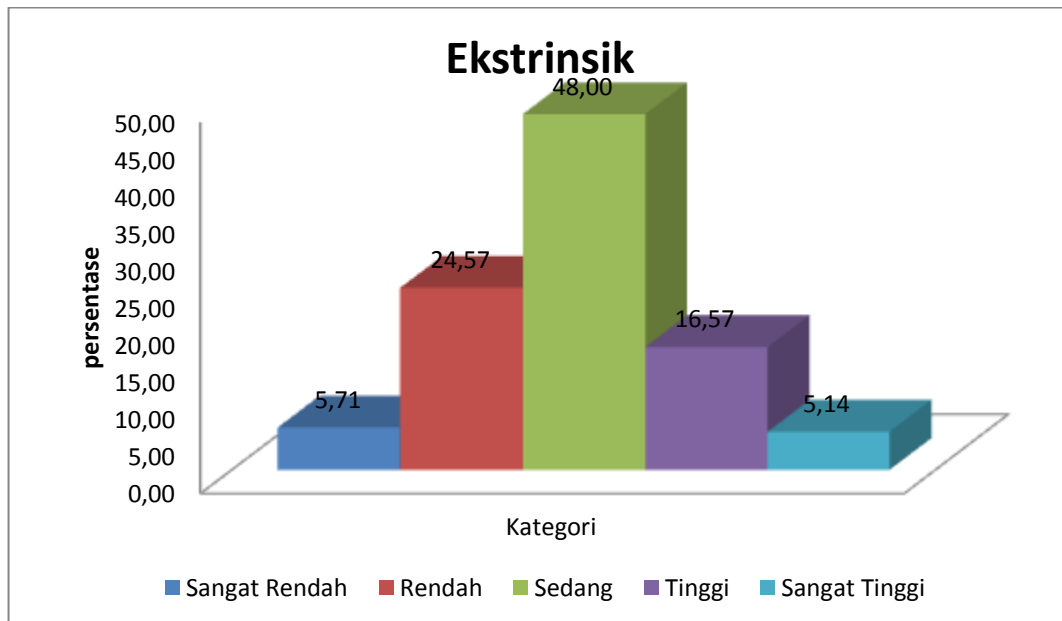
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	37,9029
<i>Median</i>	38,0000
<i>Mode</i>	39,00
<i>Std. Deviation</i>	3,70100
<i>Minimum</i>	26,00
<i>Maximum</i>	50,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor ekstrinsik dengan rerata sebesar 37,90, nilai tengah sebesar 38, nilai sering muncul sebesar 39, simpangan baku sebesar 3,70, skor tertinggi sebesar 50 dan skor terendah sebesar 26. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor Ekstrinsik. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Dalam Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 43,45$	9	5,14	Sangat Tinggi
2	$39,75 < X \leq 43,45$	29	16,57	Tinggi
3	$36,05 < X \leq 39,75$	84	48,00	Sedang
4	$32,35 < X \leq 36,05$	43	24,57	Rendah
5	$X < 32,35$	10	5,71	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 84 orang atau 48,00%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor ekstrinsik yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 29 orang atau 16,57%, sedang 84 orang atau 48,00%, rendah 43 orang atau 24,57% dan sangat rendah 10 orang atau 5,71%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor Ekstrinsik:



Gambar 5. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan faktor Ekstrinsik

4. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Minat

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Minat

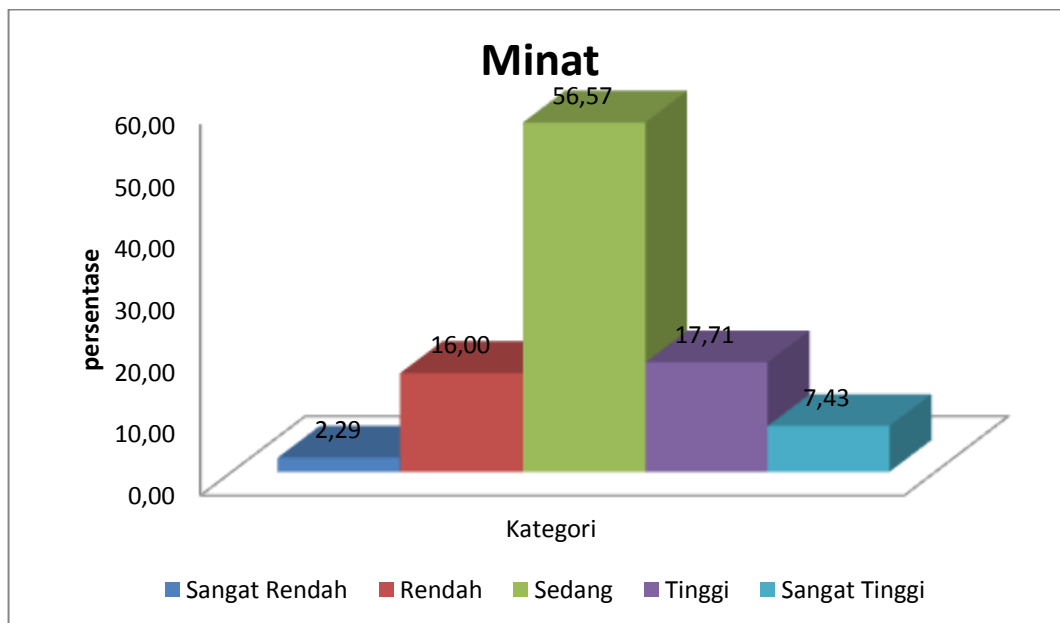
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	19,7200
<i>Median</i>	20,0000
<i>Mode</i>	19,00
<i>Std. Deviation</i>	1,87739
<i>Minimum</i>	13,00
<i>Maximum</i>	26,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator minat dengan rerata sebesar 19,72, nilai tengah sebesar 20, nilai sering muncul sebesar 19, simpangan baku sebesar 1,87, skor tertinggi sebesar 26 dan skor terendah sebesar 13. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator minat. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Minat

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 22,53$	13	7,43	Sangat Tinggi
2	$20,66 < X \leq 22,53$	31	17,71	Tinggi
3	$18,79 < X \leq 20,66$	99	56,57	Sedang
4	$16,92 < X \leq 18,79$	28	16,00	Rendah
5	$X < 16,92$	4	2,29	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator minat adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 99 orang atau 56,57%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator minat yang berkategori sangat tinggi 13 orang atau 7,43%, tinggi 31 orang atau 17,71%, sedang 99 orang atau 56,57%, rendah 28 orang atau 16,00% dan sangat rendah 4 orang atau 2,29%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator minat:



Gambar 6. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Minat

5. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Perhatian

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Perhatian

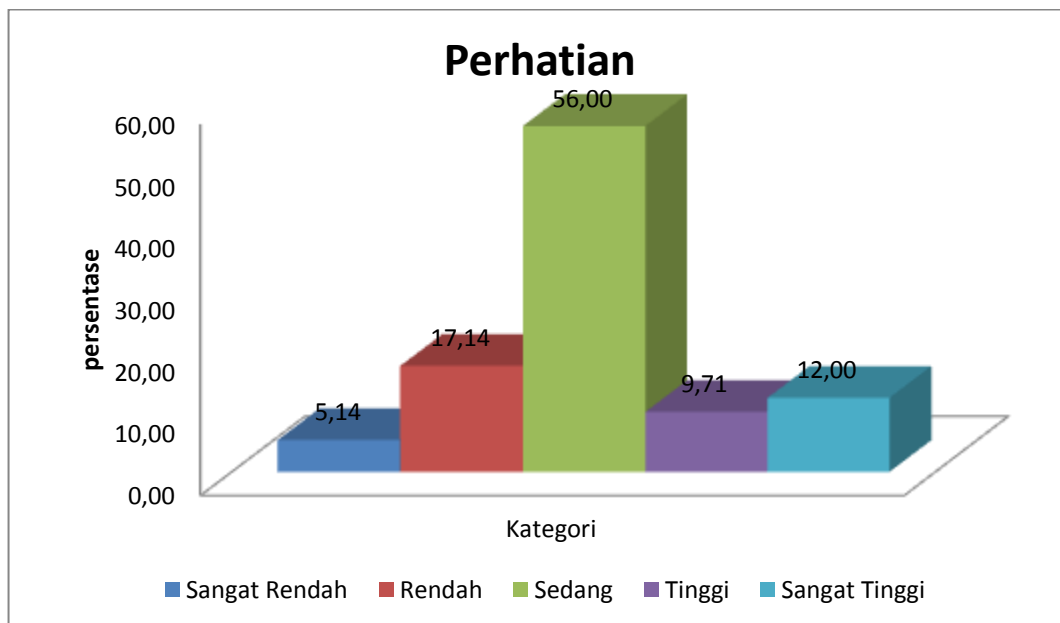
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	14,6343
<i>Median</i>	15,0000
<i>Mode</i>	15,00
<i>Std. Deviation</i>	1,56579
<i>Minimum</i>	9,00
<i>Maximum</i>	20,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator perhatian dengan rerata sebesar 14,63, nilai tengah sebesar 15, nilai sering muncul sebesar 15, simpangan baku sebesar 1,56, skor tertinggi sebesar 20 dan skor terendah sebesar 9. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator perhatian. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Perhatian

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 16,97$	21	12,00	Sangat Tinggi
2	$15,41 < X \leq 16,97$	17	9,71	Tinggi
3	$13,85 < X \leq 15,41$	98	56,00	Sedang
4	$12,29 < X \leq 13,85$	30	17,14	Rendah
5	$X < 12,29$	9	5,14	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator perhatian adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 98 orang atau 56,00%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator perhatian yang berkategori sangat tinggi 21 orang atau 12,00%, tinggi 17 orang atau 9,71%, sedang 98 orang atau 56,00%, rendah 30 orang atau 17,14% dan sangat rendah 9 orang atau 5,14%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator perhatian:



Gambar 2. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Perhatian

6. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Kesehatan

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Kesehatan

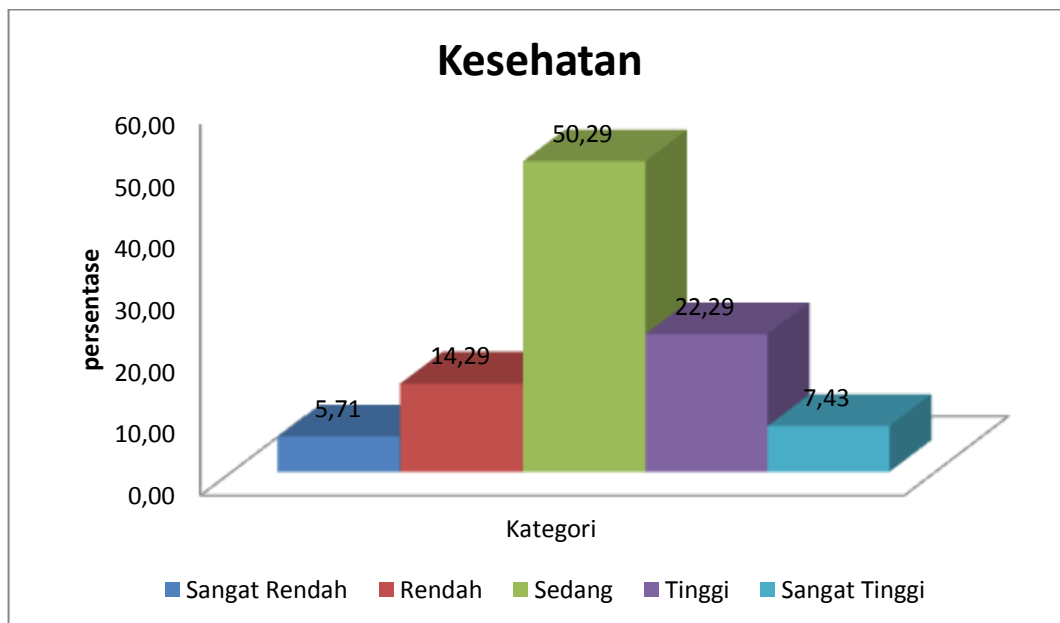
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	14,1714
<i>Median</i>	14,0000
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std. Deviation</i>	1,49108
<i>Minimum</i>	10,00
<i>Maximum</i>	19,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator kesehatan dengan rerata sebesar 14,17, nilai tengah sebesar 14, nilai sering muncul sebesar 14, simpangan baku sebesar 1,49, skor tertinggi sebesar 19 dan skor terendah sebesar 10. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator kesehatan. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Kesehatan

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 16,41$	13	7,43	Sangat Tinggi
2	$14,92 < X \leq 16,41$	39	22,29	Tinggi
3	$13,43 < X \leq 14,92$	88	50,29	Sedang
4	$11,94 < X \leq 13,43$	25	14,29	Rendah
5	$X < 11,94$	10	5,71	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator kesehatan adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 88 orang atau 50,29%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator kesehatan yang berkategori sangat tinggi 13 orang atau 7,43%, tinggi 39 orang atau 22,29%, sedang 88 orang atau 50,29%, rendah 25 orang atau 14,29% dan sangat rendah 10 orang atau 5,71%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator kesehatan:



Gambar 7. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Kesehatan

7. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Metode

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Metode

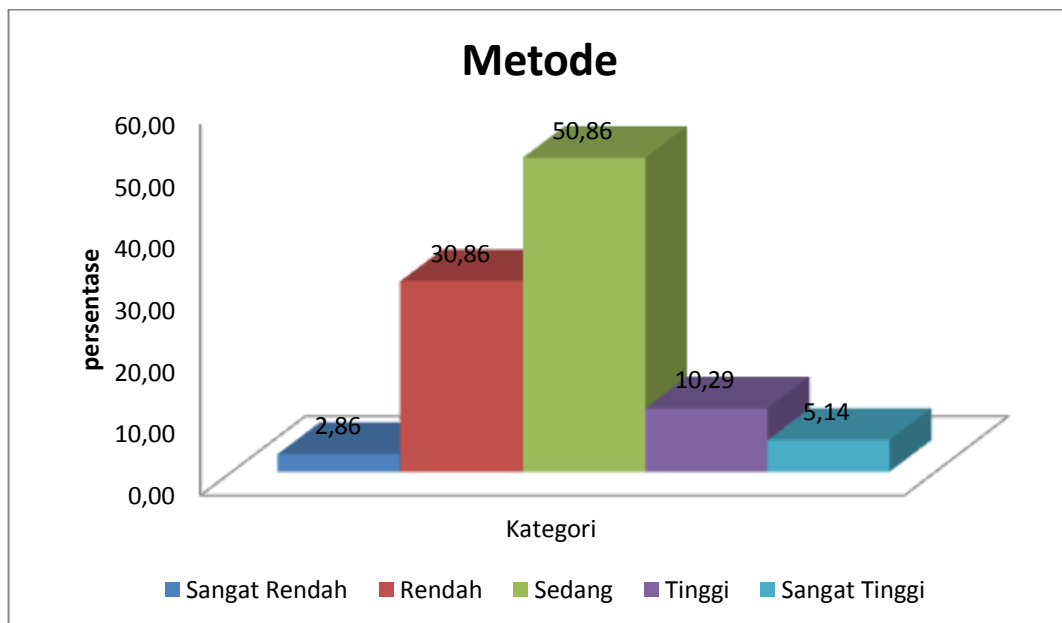
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	11,7314
<i>Median</i>	12,0000
<i>Mode</i>	12,00
<i>Std. Deviation</i>	1,21385
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	16,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator metode dengan rerata sebesar 11,73, nilai tengah sebesar 12, nilai sering muncul sebesar 12, simpangan baku sebesar 1,21, skor tertinggi sebesar 16 dan skor terendah sebesar 4. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator metode. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Metode

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 13,55$	9	5,14	Sangat Tinggi
2	$12,34 < X \leq 13,55$	18	10,29	Tinggi
3	$11,13 < X \leq 12,34$	89	50,86	Sedang
4	$9,92 < X \leq 11,13$	54	30,86	Rendah
5	$X < 9,92$	5	2,86	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator metode adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 89 orang atau 50,86%. Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator metode yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 18 orang atau 10,29%, sedang 89 orang atau 50,86%, rendah 54 orang atau 30,86% dan sangat rendah 5 orang atau 2,86%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator metode:



Gambar 8. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Metode

8. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran

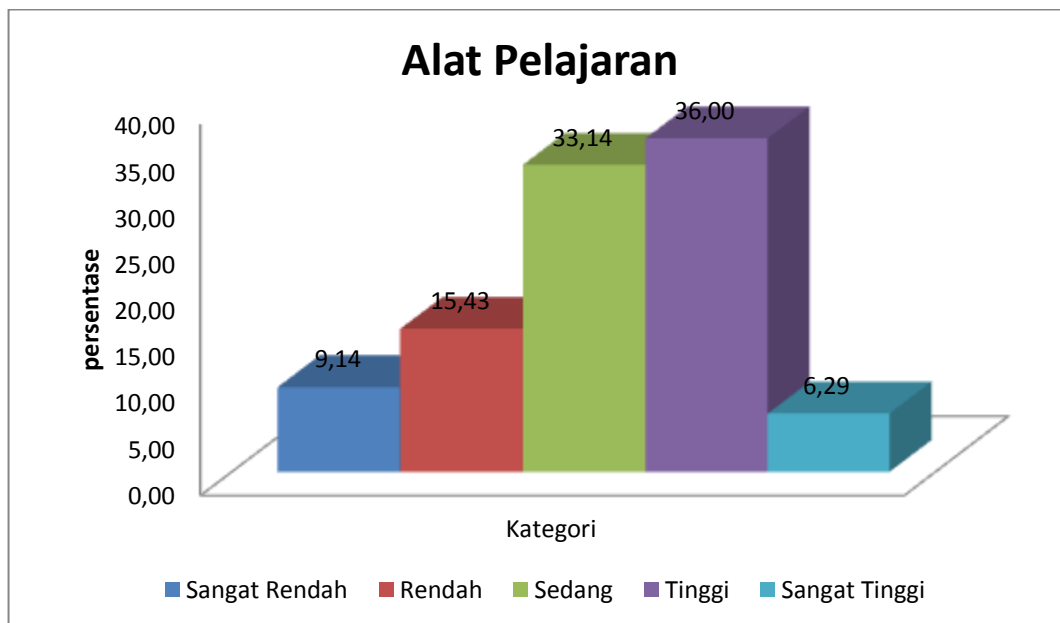
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	11,2629
<i>Median</i>	11,0000
<i>Mode</i>	11,00
<i>Std. Deviation</i>	1,43019
<i>Minimum</i>	6,00
<i>Maximum</i>	16,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator Alat Pelajaran dengan rerata sebesar 11,26, nilai tengah sebesar 11, nilai sering muncul sebesar 11, simpangan baku sebesar 1,43, skor tertinggi sebesar 16 dan skor terendah sebesar 8. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator Alat Pelajaran. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 13,41$	11	6,29	Sangat Tinggi
2	$11,98 < X \leq 13,41$	63	36,00	Tinggi
3	$10,55 < X \leq 11,98$	58	33,14	Sedang
4	$9,12 < X \leq 10,55$	27	15,43	Rendah
5	$X < 9,12$	16	9,14	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator Alat Pelajaran adalah tinggi dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori tinggi dengan 63 orang atau 36,00%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator Alat Pelajaran yang berkategori sangat tinggi 11 orang atau 6,29%, tinggi 63 orang atau 36,00%, sedang 58 orang atau 33,14%, rendah 27 orang atau 15,43% dan sangat rendah 16 orang atau 9,14%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator Alat Pelajaran:



Gambar 9. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran

9. Deskripsi Hasil Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Lingkungan

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 21. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Lingkungan

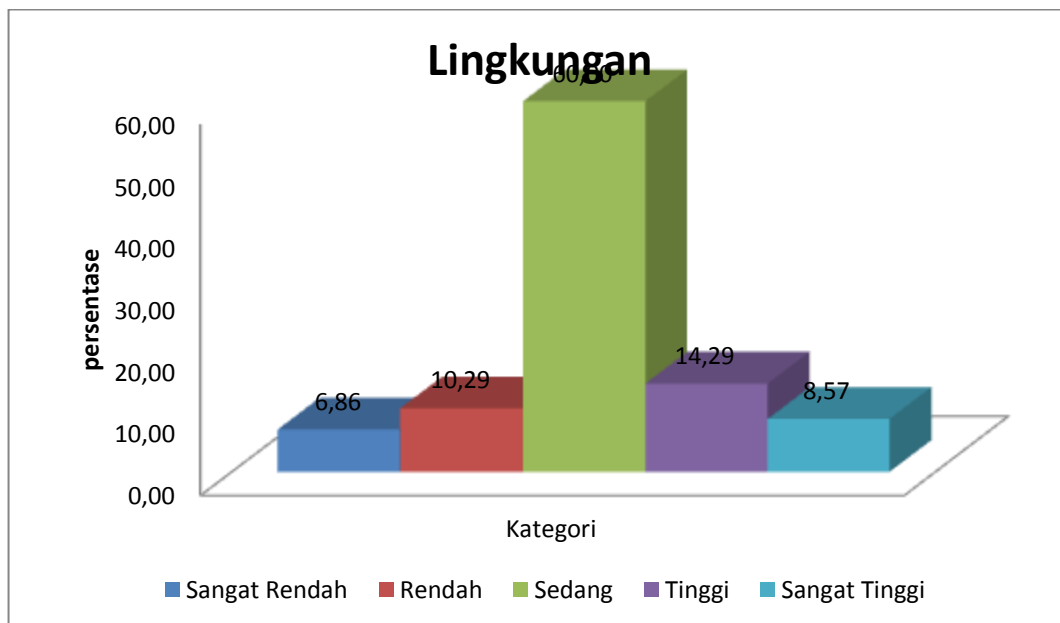
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	14,9086
<i>Median</i>	15,0000
<i>Mode</i>	15,00
<i>Std. Deviation</i>	1,89151
<i>Minimum</i>	5,00
<i>Maximum</i>	20,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator lingkungan dengan rerata sebesar 14,91, nilai tengah sebesar 15, nilai sering muncul sebesar 15, simpangan baku sebesar 1,89, skor tertinggi sebesar 20 dan skor terendah sebesar 5. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator lingkungan. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 22. Kategorisasi Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Lingkungan

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 17,75$	15	8,57	Sangat Tinggi
2	$15,86 < X \leq 17,75$	25	14,29	Tinggi
3	$13,97 < X \leq 15,86$	105	60,00	Sedang
4	$12,08 < X \leq 13,97$	18	10,29	Rendah
5	$X < 12,08$	12	6,86	Sangat Rendah
Jumlah		175	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator lingkungan adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 105 orang atau 60,00%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator lingkungan yang berkategori sangat tinggi 15 orang atau 8,57%, tinggi 25 orang atau 14,29%, sedang 105 orang atau 60%, rendah 18 orang atau 10,29% dan sangat rendah 12 orang atau 6,86%. Berikut adalah grafik Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan indikator lingkungan:



Gambar 10. Diagram Batang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 Berdasarkan Indikator Lingkungan

B. Pembahasan

Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 diperoleh hasil bahwa tingkat motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 94 orang atau 53,71%. Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 34 orang atau 19,43%, sedang 94 orang atau 53,71%, rendah 31 orang atau 17,71% dan sangat rendah 7 orang atau 4,00%.

Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor intrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 99 orang atau 56,57%. Sedangkan Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berdasarkan faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 84 orang atau 48,00%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 berada pada kategori sedang. Keadaan ini menunjukkan bahwa secara menyeluruh peserta didik telah memiliki motivasi tentang pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU. Faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik sama – sama memiliki kategori yang sedang. hal ini menunjukkan bahwa dari faktor intrinsik dan ekstrinsik memiliki kontribusi yang sama dalam motivasi peserta didik tentang permainan bola voli. Sedangkan untuk sangat tinggi motifasi siswa kelas VIII dalam permainan bola voli ada 9 siswa karena mereka mempunya bakat dalam permainan bola voli serta menyukai permainan bola voli dan aktif dalam pembelajaran, sedangkan untuk yang sangat rendah ada 7 siswa mereka kebanyakan adalah siswa perempuan dan tidak menyukai permainan bola voli serta tidak mempunyai bakat dalam permainan bola voli.

Motivasi peserta didik tentang pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU dari faktor instrinsik maupun ekstrinsik memiliki kontribusi yang sama yang berkategori sedang. Keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran ini dapat dipengaruhi oleh faktor motivasi belajar siswa. Selain itu, motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Faktor motivasi dari dalam pada dasarnya memiliki yang lebih baik dalam menumbuhkan semangat untuk belajar. Faktor dari dalam seperti minat belajar siswa yang muncul sebelum siswa melakukan pembelajaran ini menjadi faktor awal dalam kegiatan pembelajaran siswa. Indikator minat yang berkategori sedang ini menunjukkan bahwa dari sebagian besar siswa termotivasi mengikuti pembelajaran.

Menurut Uno (2014:1) motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertindak, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Sejalan dengan pendapat tersebut menunjukkan bahwa tingkah laku siswa dalam pembelajaran ini dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran permainan bola voli melalui model TGfU tentunya memiliki tujuan pembelajaran yang mengarahkan anak untuk dapat mengetahui apa itu permainan yang akan dilakukan sehingga mampu memberikan motivasi belajar permainan yang sesungguhnya.

Menurut Griffin & Patton (2005: 2) *2Teaching game for Understanding* (TGfU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat

dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifitas. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa pembelajaran tentunya sudah dikemas sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan kondisi siswa serta untuk meingkatkan motivasi belajar siswa. Dalam mendukung pembelajaran model TGfU berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi oleh adanya alat pembelajaran yang berkategori tinggi. Keadaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pengemasan pembelajaran melalui model TGfU ini juga perlu adanya dukungan dari faktor pembelajaran itu sendiri. Keberadaan kualitas alat pembelajaran yang digunakan dapat juga memberikan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 apabila di lihat dari rerata maka dapat diketahui bahwa sebagian besar sedang dengan 94 orang atau 53,71%. Motivasi Siswa Kelas VIII Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGfU di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 yang berkategori sangat tinggi 9 orang atau 5,14%, tinggi 34 orang atau 19,43%, sedang 94 orang atau 53,71%, rendah 31 orang atau 17,71% dan sangat rendah 7 orang atau 4,00%.

B. Implikasi

1. Hasil penelitian ini sebagai evaluasi guru pendidik untuk memperbaiki tingkat motivasi belajar siswa dalam permainan bola voli secara menyeluruh.
2. Dengan hasil ini dapat sebagai acuan bagi guru pendidik untuk dapat menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

C. Saran

1. Guru Pendidik diharapkan melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik.

2. Sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran sehingga motivasi peserta didik dapat meningkat.
3. Guru diharapkan dapat menumbuhkan faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam kegiatan pembelajaran permainan bola voli.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
2. Instrument penelitian menggunakan instrument untuk sekolah menengah atas tetapi digunakan untuk sekolah menengah pertama.
3. Pengambilan data ini menggunakan *google form* sehingga keterbatasan mengetahui siswa secara tatap muka atau langsung.
4. Peneliti mengakui adanya keterbatasan dalam hal waktu, biaya, maupun kemampuan berpikir dan bekerja. Namun besar harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan olahraga bola voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag, 2011. *Psikologi Belajar Edisi II*. Jakarta : Rineka Cipta, hal. 148-152.
- 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.
- Bachtiar. (2004). *Permainan besar ii bola voli dan bola tangan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Beutelstahl, D. (2008). *Belajar bermain bola voli*. Bandung. Pionir Jaya.
- Butler, J, Griffin, L, & Anastasia. (2003). *More teaching games for understanding: Theory, Research and Practice*, (pp. 1-238). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Depdiknas. (2003). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan* Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Griffin, L.L. Mitchell, S.A., & Oslin, J.L. (1997). *Teaching sport concept and.skills: a tactical games approach*. Illionois: Champaign.
- Griffin, L., & Patton, K. (2005) *Teaching game for understanding*. United States of America: Human Kinetics.
- Gunarsa, S.D. (2008). *Psikologi olahraga*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hamalik, O. (2005). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, N & Suhana, C. (2012). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Holt, N. L., Strean, William B., & Bengoecha, E. G. (2002). *Expanding the teaching games for understanding model : new avenues for*

- future research and practise. *Journal of Teaching in Physical Education*. Canada : University Of Alberta.
- Izzaty, R.E. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Koesyanto, H. (2003). *Belajar bermain bola volley*. Semarang: FIK UNNES.
- Lutan, R. (2000). *Strategi pembelajaran penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Metzler, M.W. (2000) *Instructional models for psycal education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Mylsidayu, A. (2014) *Psikologi olahraga*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Purwanto, N. (2014). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rachman, H.A. (2008). Dimensi kecakapan hidup (*life skill*) dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmsni Indonesia*. (Nomor 2). Hlm.19-26.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rukiyati, dkk. (2008). *Pendidikan pancasila*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saryono & Rithaudin, A. (2013). Data analisis pengaruh pembelajaran aspek kognitif siswa dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. (Volume 5, Nomor 2, Novemver 2008)
- Siregar, E & Hartini, N. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafinbdo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007.) *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1993). *Metodik melatih permainan bola volley*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.

- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Implementasi belajar & pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Turner, A. (1995). Teaching games for understanding: myth or reality?. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*.
- Uno, H.B. (2006), *Teori motivasi dan pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Walgito, B. (2003). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Werner, P, Thorpe, R, & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding: evolution of model. *JORPERD*, Vol. 67(1), 28-33.

LAMPIRAN

A. Lampiran 1. Surat Ijin Fakultas

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 305/UN34.16/PT.01.04/2020 23 Juni 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP NEGERI 3 GODEAN
KRAPYAK, SIDOARUM, GODEAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Jihad Dwi Wardani
NIM	: 14601244035
Program Studi	: Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGFU DI SMP NEGERI 3 GODEAN TAHUN 2019/2020
Waktu Penelitian	: 25 Juni - 25 Juli 2020

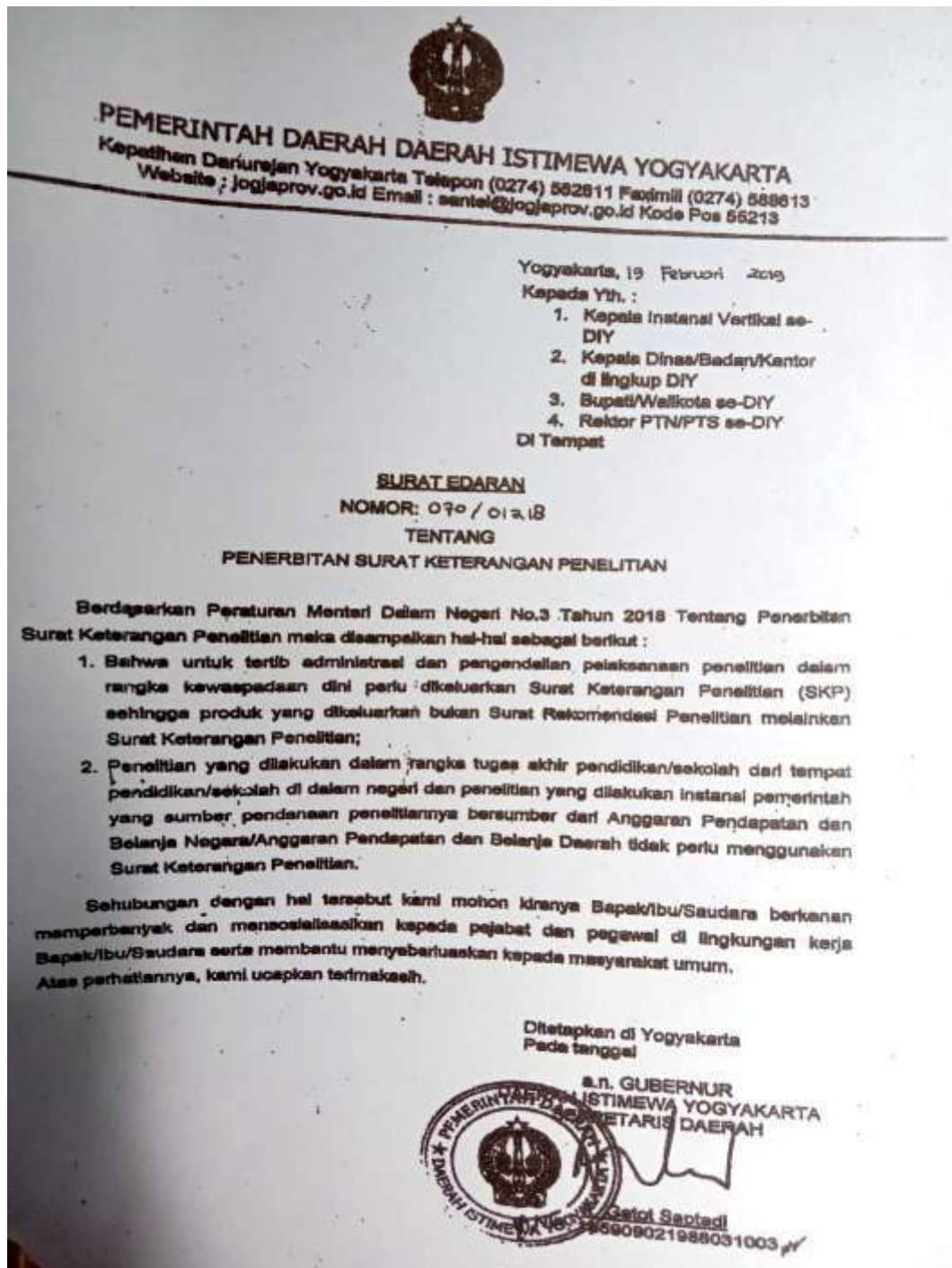
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

B. Lampiran 2. Surat Ijin dari Kesbangpol



C. Lampiran 3. Instrumen Penelitian

MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS DALAM VIII PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGfU DI SMP NEGERI 3 GODEAN 2019/2020

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model *Teaching Games for Understanding* di SMP Negeri 3 Godean Tahun 2019/2020. Besar harapan atas kesedian siswa siswi peserta didik sedikit melongkan waktunya mengisi daftar pertanyaan di bawah ini. Tiap-tiap jawaban yang anda kembalikan merupakan bantuan yang sangat besar nilainya bagi kami untuk pengambilan data tugas akhir kami dalam menyusun Skripsi.

Penelitian ini merupakan penelitian ilmiah, oleh karena itu semua jawaban yang anda berikan akan kami jaga kerahasiannya. Atas segala bantuan dan perhatian siswa siswi kami ucapkan banyak terimakasih.

B. Petunjuk Mengisi Angket

Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kenyataan dan sesuai dengan kenyataan apa yang di rasakan dan dengan sungguh-sungguh , pada kolom disamping pertanyaan.

Keterangan:

SS : Jika anda Sangat Setuju dengan pertanyaan tersebut.

S : Jika anda Setuju dengan pertanyaan tersebut.

TS : Jika anda Tidak Setuju dengan pertanyaan tersebut.

STS: Jika anda Sangat Tidak setuju dengan pertanyaan tersebut.

Contoh:

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya mempunyai keinginan besar untuk mengikuti pembelajaran permainan bola Voli di sekolah karena gurunya hebat.	✓			

Identitas

Nama :

Kelas :

C. Pernyataan

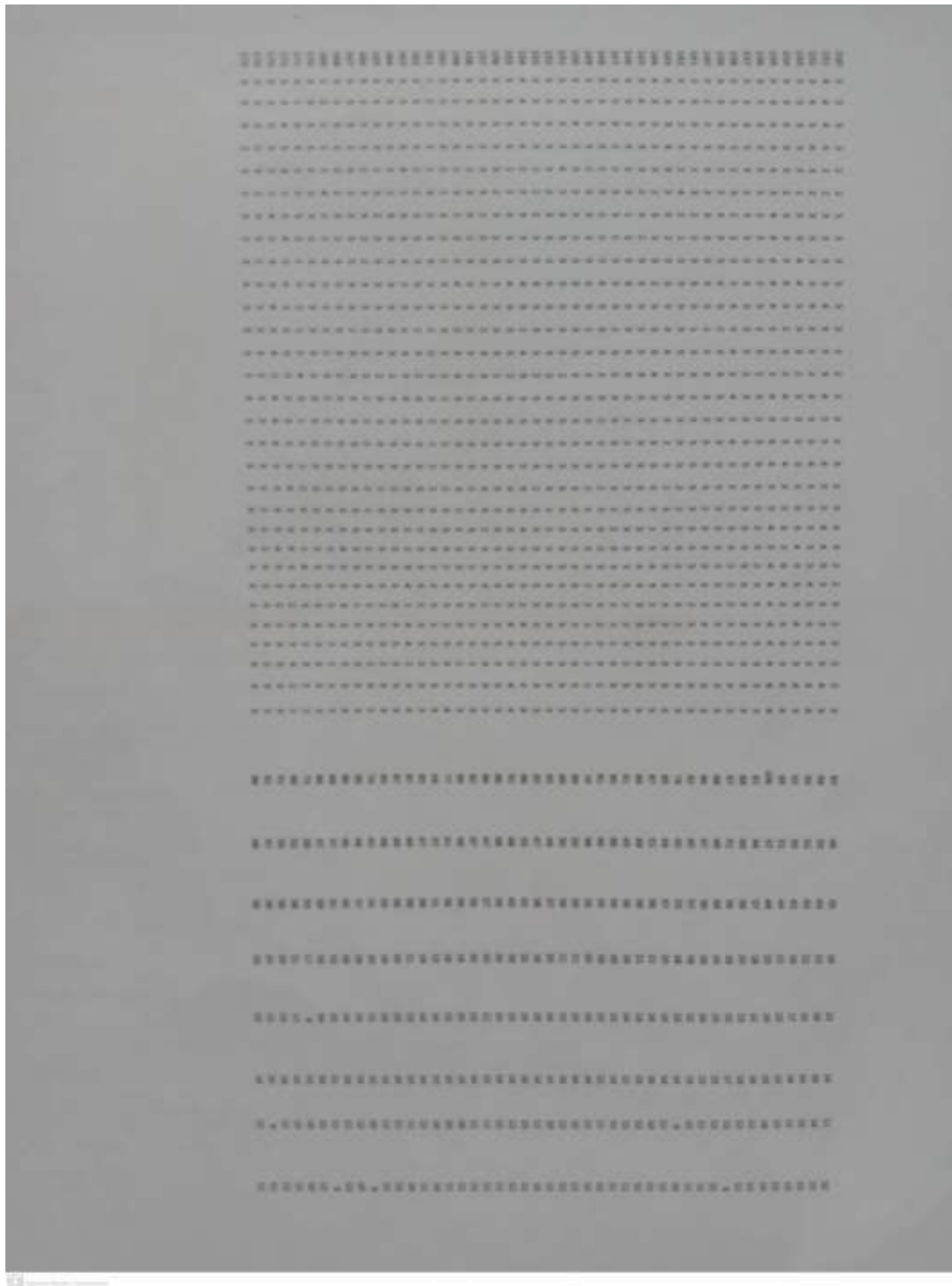
A	Faktor Intrinsik		SS	S	TS	STS
		Minat				
	1.	Materi permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> merupakan pembelajaran yang menyenangkan.				
	2.	Saya semangat mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> karena bisa dilakukan oleh semua siswa				
	3.	Saya senang mengikuti pembelajaran permainan voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> karena mampu meningkatkan keterampilan gerak siswa				
	4.	Saya merasa malas saat mengikuti pembelajaran permainan voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> karena materi yang diberikan guru membosankan.				
	5.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> karena saya ingin berprestasi dalam cabang olahraga bola voli.				
	6.	Saya tidak minat terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> karena tidak memiliki bakat.				
	7.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> untuk mengembangkan kemampuan bermain bola voli yang saya miliki.				
		Perhatian				
	8.	Saya selalu belajar terlebih dahulu sebelum guru memberikan materi pelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> ,				
	9.	Saya selalu memperhatikan saat guru menyampaikan materi permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i>				
	10.	Saya mengabaikan perintah guru saat pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i>				

		berlangsung.				
	11.	Saya selalu berusaha mengikuti dengan benar setiap materi pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	12.	Saya merasa kesulitan konsentrasi dalam pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
		Kesehatan				
	13.	Badan saya terasa lebih sehat setelah mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	14.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> saya merasa cepat lelah.				
	15.	Materi pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> membuat daya tahan tubuh saya menjadi lebih baik.				
	16.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> kekuatan otot saya menjadi meningkat.				
	17.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> kelentukan/fleksibilitas otot saya menjadi meningkat.				
B		Faktor Ekstrinsik				
		Metode Mengajar				
	18.	Metode <i>Teaching Games for Understanding</i> yang di sampaikan oleh guru sangat bervariasi sehingga tidak membosankan.				
	19.	Guru sering memberikan pujian saat menyampaikan pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	20.	Materi permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> yang disampaikan oleh guru sangat mudah di pahami.				

	21.	Metode <i>Teaching Games for Understanding</i> yang digunakan oleh guru susah dipahami.				
--	-----	---	--	--	--	--

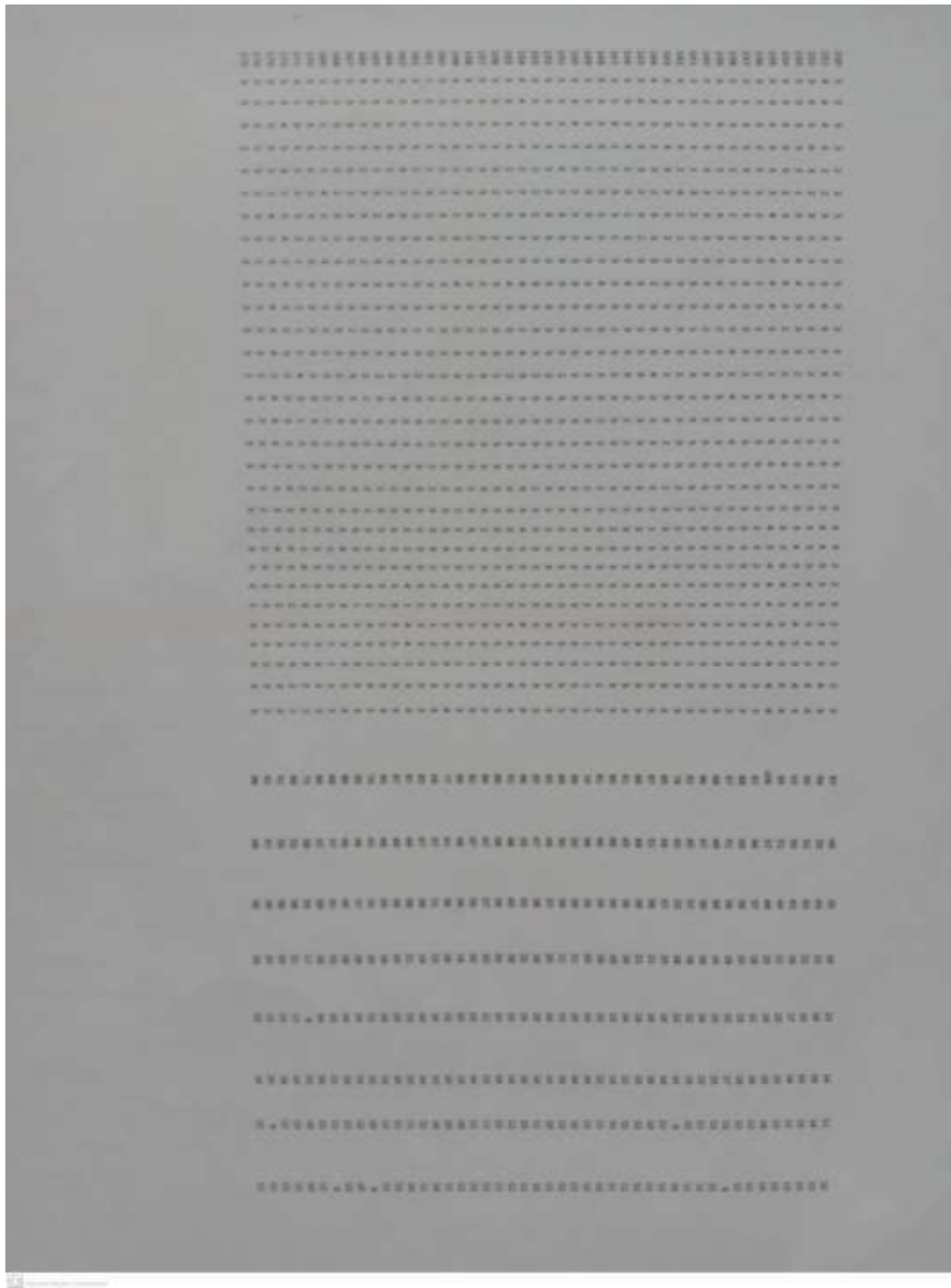
		Alat Pelajaran				
	22.	Kondisi alat yang masih bagus menjadikan pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> lebih menarik.				
	23.	Guru sering menyampaikan pembelajaran bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> menggunakan alat yang di modifikasi sehingga lebih menarik.				
	24.	Guru sering menggunakan alat-alat yang bervariasi dalam pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	25.	Alat-alat pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> yang ada di sekolah saya belum lengkap.				
		Teman / Lingkungan				
	26.	Keberadaan teman satu kelas menjadikan saya lebih terpacu untuk berprestasi dalam pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	27.	Saya menjadi lebih bisa melakukan kerjasama dengan teman setelah mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	28.	Saya menjadi semakin terampil setelah mengikuti mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> .				
	29.	Pembelajaran Permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> terasa nyaman karena lingkungan sekolah aman.				
	30.	Pembelajaran permainan bola voli dengan metode <i>Teaching Games for Understanding</i> di sekolah terasa nyaman karena lingkungan sekolah bersih.				

D. Lampiran 4. Data Penelitian



The image shows a large, dark gray rectangular area that has been redacted, obscuring the research data. The redaction covers the entire content area of the page, leaving only the header and footer visible.

13. *Journal of Management Studies*, 1997, 34, 1, 1-14.



E. Lampiran 5. Pengambilan Data

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas diri saudara sesuai data diri anda
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama
3. Pilih salah satu jawaban dengan memberi tanda centang pada kolom yang sudah disediakan
4. Alternatif tanggapan
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

* Required

Email address *

kaniagita10@gmail.com

Untitled Title

NAMA LENGKAP *

Kania Gita Amelia

JENIS KELAMIN *

Wanita

KELAS *

9A

NO ABSEN *

14

1. Materi permainan bola voli dengan metode Teaching Games For Understanding (TGfU) merupakan pembelajaran yang menyenangkan. *

☐ SS

☒ S

☐ TS

☐ STS

2. Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan metode TGfU karena bisa dilakukan oleh semua siswa *

☐ SS

☒ S

☐ TS

☐ STS

3. Saya senang mengikuti pembelajaran permainan voli dengan metode Teaching Games For Understanding karena mampu meningkatkan keterampilan gerak siswa *

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas diri saudara sesuai data diri anda
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama
3. Pilih salah satu jawaban dengan memberi tanda centang pada kolom yang sudah disediakan
4. Alternatif tanggapan
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

* Required

Email address *

kaniagita10@gmail.com

Untitled Title

NAMA LENGKAP *

Kania Gita Amelia

JENIS KELAMIN *

WANITA

KELAS *

9A

NO ABSEN *

14

1. Materi permainan bola voli dengan metode Teaching Games For Understanding (TGfU) merupakan pembelajaran yang menyenangkan. *

☐ SS

☒ S

☐ TS