

**MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMP N 1 JATINOM**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:
Muhamad Dwi Prasetyo
NIM. 19601241130

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMP N 1 JATINOM

Oleh:
Muhamad Dwi Prasetyo
NIM. 19601241130

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam Mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan model pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan jumlah 192 responden yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatinom. Metode yang digunakan adalah metode survei. Adapun teknik pengambilan data menggunakan angket tentang motivasi peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatinom yang diuraikan menjadi dua faktor yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 89 orang atau 46,35%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 14 orang atau 7,29%, tinggi 39 orang atau 20,31 %, sedang 89 orang atau 46,35%, rendah 37 orang atau 19,27%, dan sangat rendah 13 orang atau 6,77%.

Kata Kunci : *Motivasi, Pembelajaran PJOK, TGfU*

MOTIVATION OF THE EIGHTH GRADE STUDENTS IN JOINING THE PHYSICAL EDUCATION LEARNING IN THE FOOTBALL GAME MATERIAL WITH THE TGfU LEARNING MODEL AT SMP N 1 JATINOM

Abstract

This research aims to determine the level of motivation of the eighth grade students in participating in Physical Education learning about the football game material with the TGfU learning model at SMP N 1 Jatinom (Jatinom 1 Junior High School).

This research was a descriptive quantitative study, a type of quantitative research. This research was a population study with a total of 192 respondents consisted of all eighth grade students at SMP Negeri 1 Jatinom. The method used a survey method. The data collection technique used a questionnaire regarding the student motivation in the football game learning at SMP Negeri 1 Jatinom divided into two factors: intrinsic factors and extrinsic factors.

The results of this research show that the motivation of the eighth grade students in the football game learning using the TGfU model at SMP Negeri 1 Jatinom for the 2023/2024 school year is moderate considering that the highest frequency is in the medium level with 89 students or at 46.35%. The level of motivation of the eighth grade students in participating in the football game learning with the TGfU model at SMP Negeri 1 Jatinom is categorized as follows: in the very high level for about 14 students or at 7.29%, in the high level for about 39 students or at 20.31%, in the medium level for about 89 students or at 46.35%, in the low level for about 37 students or at 19.27%, and in the very low level for about 13 students or at 6.77%.

Keywords: Motivation, Physical Education Learning, TGfU

LEMBAR PERSETUJUAN

MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMPN 1 JATINOM

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MUHAMMAD DWI PRASETYO
NIM. 19601241130

Telah Memenuhi dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan



Yogyakarta, 12 Oktober 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP.19770218 200801 1 002


Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhamad Dwi Prasetyo
NIM : 19601244069
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola dengan Model Pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom

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

Yogyakarta, 12 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Muhamad Dwi Prasetyo

NIM. 19601241130

HALAMAN PENGESAHAN

MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI
PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMPN 1 JATINOM

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MUHAMAD DWI PRASETYO
NIM. 19601241130

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kebugaran Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 3 November 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd. Jas., M.Or. Ketua Tim Penguji		08/11/2023
Ari Iswanto, S.Pd. Jas., M.Or. Sekretaris		08/23/11
Dr. Yudanto, M.Pd. Penguji Utama		07/23/11

Yogyakarta, 03. November 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

MOTTO

1. Tidak ada masalah yang tidak bisa kau hadapi, yakinlah bahwa setiap masalah yang datang kepadamu pasti bisa kamu hadapi (Muhamad Dwi Prasetyo)
2. Seorang manusia akan menjadi lebih kuat seiring halangan dan ombak (masalah) yang menerpa menghadangnya (Roronoa Zoro)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu yang senantiasa memberikan dukungan berupa semangat dan doa yang tiada henti sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
2. Kakak dan adik saya yang selalu memberikan semangat dan nasehat.
3. Paman saya yang selalu memberikan motivasi untuk sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola dengan Model Pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Koorprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Saryono, S.Pd.Jas., M.Or., selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, S.Or., M.Or., selaku dosen pembimbing akademik.
6. Indarto S.Pd., S.T., selaku Kepala SMP Negeri 1 Jatinom yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Revan Bagus Arifiyana S.Pd., selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Jatinom yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi
8. Sri Marsidik S.Pd., selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Jatinom yang telah membantu kelancaran dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.

9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Oktober 2023

Penulis,



Muhamad Dwi Prasetyo

NIM. 19601241130

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pengertian Motivasi	9
2. Macam-Macam Motivasi	11
3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi.....	13
4. Hakikat Pendidikan Jasmani	15
5. Hakikat Model Pembelajaran TGfU	16
6. Hakikat Pembelajaran Permainan Sepak Bola.....	30
7. Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah	32
B. Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41

A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
D. Definisi Operasional Variable	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Teknik Pengumpulan Data.....	43
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
1. Validitas Instrumen.....	46
2. Reliabilitas Instrumen	49
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024.....	51
2. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik	53
3. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik	55
4. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat.....	58
5. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian	60
6. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan.....	62
7. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Metode Pembelajaran	64
8. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Alat Pelajaran	66

9. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Teman/Lingkungan.....	68
10. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Jenis Kelamin Putra & Putri	70
B. Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi.....	80
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian	42
Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian	45
Tabel 3. Pemberian Skor Jawaban	46
Tabel 4. Hasil Uji Validitas 1	47
Tabel 5. Hasil Uji Validitas 2.....	48
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 7. Norma Pengkategorian.....	50
Tabel 8. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024.....	51
Tabel 9. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024.....	52
Tabel 10. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Instrinsik	53
Tabel 11. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik.....	54
Tabel 12. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kleas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik	56
Tabel 13. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik	57
Tabel 14. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat.....	58

Tabel 15. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat.....	59
Tabel 16. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian	60
Tabel 17. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian.....	61
Tabel 18. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan....	62
Tabel 19. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan	63
Tabel 20. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Metode Pembelajaran	64
Tabel 21. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Metode Pembelajaran ..	65
Tabel 22. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran	66
Tabel 23. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran	67
Tabel 24. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri	

1	Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Teman/Lingkungan	68
Tabel 25.	Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Teman/Lingkungan.....	69
Tabel 26.	Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Putra Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024	70
Tabel 27.	Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Putri Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Konsep Model TGfU.....	19
Gambar 2. Prinsip Pedagogi dan Pengembangan Model TGfU	25
Gambar 3. Diagram Batang Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024.....	53
Gambar 4. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik	55
Gambar 5. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik	58
Gambar 6. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat.....	60
Gambar 7. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian	62
Gambar 8. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan.....	64
Gambar 9. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Metode Pembelajaran	66
Gambar 10. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran.....	68
Gambar 11. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran.....	70

Gambar 12. Diagram Motivasi Peserta Didik Putra Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024	71
Gambar 13. Diagram Motivasi Peserta Didik Putri Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Uji Instrumen dari Fakultas	90
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Skripsi dari Fakultas	91
Lampiran 3. RPP Penelitian	92
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	106
Lampiran 5. Data Penelitian Berdasarkan Ranking	110
Lampiran 6. Dokumentasi Pengambilan Data	113
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang ada di sekolah. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2006). Berdasarkan penelitian, menyatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam menjaga kesehatan fisik dan mental, tetapi lebih dari itu pendidikan jasmani dapat meningkatkan literasi dan kemampuan kognitifnya (Isnaini, 2021).

Kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga menjadi hal penting dalam kehidupan (Saryono, 2008). Dalam era Revolusi Industri, pendidikan jasmani memiliki peran dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi masa depan. Dalam membangun sumber daya manusia yang memumpuni dibutuhkan kesehatan dan jasmani yang sehat untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu bersaing dengan daya saing yang tinggi. Pendidikan jasmani berperan dalam membentuk karakter peserta didik dengan menanamkan perilaku dan sikap disiplin, jujur, tanggung jawab, saling menghormati dan menghargai sesama sehingga pendidikan

jasmani ini tidak hanya menjadi suatu pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan saat itu saja, tetapi memiliki dampak untuk masa depan.

Berdasarkan observasi peneliti selama Praktik Kependidikan di SMP N 1 Jatinom, ada beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani antara lain: peserta didik sedikit sulit dikondisikan sehingga kelas di lapangan kurang kondusif dan juga keterlambatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik terkadang juga asyik bermain sendiri dengan temannya. Sikap peserta didik yang demikian juga menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peserta didik selalu ingin langsung bermain dan tidak memperhatikan materi dasar yang terlebih dahulu harus dipelajari. Padahal materi dasar itu yang harus diterapkan ketika mereka melakukan permainan yang sesungguhnya.

Hambatan tersebut terjadi pada beberapa materi yang diajarkan termasuk materi permainan sepak bola. Peserta didik yang harusnya mendapatkan materi dasar dalam permainan sepak bola terlebih dahulu, tetapi malah langsung bermain sepakbola. Padahal materi dasar yang disampaikan penting karena dapat menjadi dasar dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan sebelum praktik pada permainan yang sesungguhnya. Sehingga mereka hanya asal menendang bola.

Berdasarkan hasil observasi di SMP N 1 Jatinom, ketika pembelajaran permainan sepak bola dimulai dengan banyak latihan atau penekanan pada teknik atau latihan pengulangan (*drill*) akan membuat peserta didik cepat bosan, kurang termotivasi, dan akhirnya mereka akan malas melakukan gerakan. Selain itu, peserta didik tidak mendapatkan banyak pengalaman dalam permainan, sehingga

mereka sering menghadapi kendala dalam melakukan pertunjukan kolaboratif dan kompetitif. Hal ini terjadi karena peserta didik kurang termotivasi dan merasa bosan ketika harus mendengarkan penjelasan dan mempraktikkan teknik dasarnya dulu. Berdasarkan Penelitian, terlihat jelas bahwa motivasi olahraga mempunyai korelasi yang signifikan dengan hasil belajar PJOK diakui secara empiris (Asnaldi, Zulman, dan M., 2018). Sehingga motivasi menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Kurangnya motivasi belajar dapat mengurangi antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Peserta didik yang kurang antusias lebih suka duduk, bersandar dan mengobrol sambil belajar, bahkan ada yang iseng dan bermain sendiri. Pendidikan jasmani mengajak siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya, tetapi kenyataan lain di lapangan mengakibatkan pendidikan jasmani menjadi suatu mata pelajaran yang membosankan dan melelahkan serta tidak sesuai dengan konsep dasar pendidikan jasmani itu sendiri (Saryono dan Nopembri, 2013). Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya motivasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan masih model tradisional yang berupa latihan terus menerus atau *drills*, dan dalam pembelajaran melalui permainan masih ditekankan pada jumlah waktu yang dialami peserta didik. Akibatnya, mereka merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran.

Agar proses pembelajaran PJOK terencana dengan baik, maka motivasi peserta didik untuk belajar PJOK harus diketahui terlebih dahulu (Winetu, 2019). Keadaan tersebut dapat diantisipasi dengan kreativitas guru PJOK dengan merangsang

motivasi belajar peserta didik, sehingga siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik.

Melihat fakta di lapangan, sebagian besar metode pembelajaran yang dipakai guru kita dan keadaan di sekolah tampaknya menjadi hambatan untuk memotivasi potensi otak (Syaparuddin dkk., 2020). Sebagai contoh, peserta didik hanya mendengarkan, menyerap apa yang disampaikan guru dan menuruti perintah gurunya saja. Padahal budaya dan pola pikir seperti ini menghambat peserta didik untuk mengembangkan potensi berpikir mereka. Banyak metode pembelajaran yang sudah dikembangkan, hal ini bertujuan agar pendidikan nasional dapat dilaksanakan melalui metode yang tepat dan menyenangkan, tentunya dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik (Ramadan, 2017).

Banyaknya metode pembelajaran yang berkembang harusnya tidak mempersulit guru dalam menentukan metode mana yang akan digunakan, justru akan memudahkan guru dalam menentukan metode yang cocok dengan keadaan peserta didik dan objek pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi perkembangan dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan harus lebih diperhatikan agar materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Bagi guru PJOK, model pembelajaran TGfU dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas (Yudha dkk.,

2017). TGfU merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain sehingga memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti tentang konsep-konsep bermain (Saryono dan Nopembri 2009).

Keunggulan model pembelajaran TGfU ini diantaranya peserta didik menjadi lebih aktif bergerak, meningkatkan kemandirian, memiliki pemahaman taktik yang bagus, dan mengembangkan kemampuan berpikir terutama dalam memecahkan masalah (*problem solving*) (Sujarwo dan Widayat 2020). Model pembelajaran TGfU memberikan pemahaman yang lebih besar dari semua aspek permainan, sekaligus meningkatkan tingkat aktivitas fisik, keterlibatan, motivasi, dan kesenangan dalam pendidikan jasmani (Yudha dkk., 2017). Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran ini yaitu kurangnya penekanan pada unsur psikomotor dalam penguasaan skill (Sujarwo dan Widayat 2020). Beberapa orang tua dan guru mengemukakan bahwa pendekatan taktik lebih menarik karena dilakukan dalam situasi permainan, berbeda dengan pendekatan teknik yang menekankan pada latihan pengulangan (*drill*) (Stearn dan Holt, 2000).

Pada saat observasi di SMP N 1 Jatinom, terjadi pembelajaran permainan sepak bola menggunakan model TGfU. Pada saat itu, pembelajaran TGfU dilakukan pada kelas 7 SMPN 1 Jatinom. Berdasarkan pembelajaran pada waktu itu, peserta didik antusias dalam mengikutinya. Peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan semangat karena pembelajaran dilakukan dalam suatu bentuk permainan. Bukan hanya latihan teknik saja. Jadi berdasarkan observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU dapat memotivasi peserta didik.

Selain itu, karakter peserta didik SMP N 1 Jatinom yang memang aktif terutama melakukan permainan atau suatu hal yang mereka senangi. Berdasarkan keterangan guru PJOK, anak-anak SMP Negeri 1 Jatinom apabila diberi bola mereka sangat senang dan langsung ingin bermain. Karakter peserta didik SMP N 1 Jatinom tersebut tentunya menjadi hal positif yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memfokuskan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Berdasarkan tujuan dari pendidikan jasmani dan permasalahan yang dihadapi di kelas VIII SMPN 1 Jatinom tersebut, peneliti mencoba meneliti motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU di SMPN 1 Jatinom.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik sedikit sulit dikondisikan dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik kurang antusias dalam memperhatikan materi dasar yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran.
3. Perlunya suatu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi sepak bola.
4. Belum diketahui motivasi peserta didik dalam mbelajaran PJOK materi permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas dan mengingat keterbatasan biaya, tenaga, kemampuan dan waktu penelitian, maka penulis hanya akan membahas tentang “Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepakbola dengan Model Pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas dan mengingat keterbatasan biaya, tenaga, kemampuan dan waktu penelitian, maka penulis hanya akan membahas tentang “Seberapa Tingkat Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepakbola dengan Model Pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi pembaca untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU di SMP N 1 Jatinom.

- b. Dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian lain sejenis untuk mengupas lebih jauh tentang motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi sekolah dapat dijadikan bahan pertimbangan agar minat dan motivasi peserta didik semakin baik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola.
 - b. Bagi guru PJOK dapat digunakan sebagai salah satu pedoman untuk mengetahui dan menyusun program pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola yang dilakukan di sekolah.
 - c. Bagi peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta meningkatkan hasil dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan usaha-usaha untuk menyediakan kondisi sehingga seseorang berhasrat untuk melakukan sesuatu tindakan. Berdasarkan pendapat Arianti, motivasi merupakan kondisi psikologis seseorang yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Arianti, 2019). Berdasarkan pendapat Ahmad Yani (2001), motivasi adalah faktor yang ada dalam diri seseorang yang dapat mendorong untuk memenuhi tujuan tertentu. Motivasi itu merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang dalam bertingkah laku dalam mencapai suatu tujuan (Masni, 2015).

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan penampilan siswa karena dapat mendorong siswa untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dan membuat proses pembelajaran bisa berhasil dengan baik. Dalam proses pendidikan jasmani, seorang siswa yang memiliki motivasi akan mempunyai kesadaran akan kewajiban-kewajiban yang harus dia lakukan seperti giat dalam mengikuti proses pembelajaran, mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik, dan selalu menampilkan yang terbaik saat pembelajaran maupun saat pertandingan. Motivasi belajar memiliki peranan penting untuk keberhasilan belajar, karena motivasi merupakan daya pendorong yang kuat untuk melakukan suatu tindakan secara terarah untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Motivasi juga

dipandang sebagai proses psikologis yang runtutannya diungkapkan oleh Ibrahim (2007) adalah sebagai berikut:

- a. Sesuatu yang menimbulkan dorongan kepada seseorang, sesuatu itu dapat digambarkan, misalnya keinginan untuk menjadi juara, dan rangsangan ini merupakan suatu faktor yang ada di luar individu.
- b. Seseorang mempunyai keinginan untuk menjadi juara, karena dirangsang oleh keinginan untuk menjadi juara yang terbaik.
- c. Keinginan menjadi juara dipengaruhi oleh berbagai faktor intrinsik, antara lain sifat-sifat pribadi yang melekat sebagai unsur kepribadiannya, sistem nilai yang dianut (dasar pandang), kedudukan atau jabatan, pengalaman-pengalaman professional, cita-cita masa depan yang diinginkan dan lain-lain.
- d. Faktor dari luar diri yang berpengaruh, misalnya keinginan orang tua, teman, atau tergiur dengan hadiah-hadiah yang cukup menjanjikan.
- e. Ada dua faktor yang berpengaruh menimbulkan berbagai alternatif yang harus dipilih.
- f. Setelah direnungkan dan disesuaikan kondisi obyektif kebutuhan, kemudian ditentukan salah satu pilihan yang cocok.
- g. Setelah ditentukan pilihan yang pasti atas berbagai alternative, kemudian sampailah pada tahap perilaku yang harus ditampilkan sebagai hasil pengambilan keputusan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang ada dalam diri individu yang dapat menjadi faktor pendorong untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yg diinginkan.

Dorongan, tujuan, keinginan, dan hadiah (*reward*) merupakan hal-hal yang mendasari munculnya motivasi seseorang. Artinya motivasi yang ada pada siswa dapat mendorong siswa mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Macam-Macam Motivasi

Motivasi dapat menukung seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran agar berlangsung dengan baik. Motivasi terbagi menjadi dua jenis yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) atau motivasi yang berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik).

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik berfungsi karena adanya dorongan-dorongan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Motivasi intrinsik ini biasanya muncul karena adanya suatu kebutuhan dalam diri individu. Ibrahim (2007) menyatakan bahwa kebutuhan ini dapat berupa:

- 1) Kebutuhan yang bersifat fisiologis, seperti makan, minum, oksigen, istirahat, dan sebagainya.
- 2) Kebutuhan psikologis, seperti rasa kasih sayang, rasa aman, hubungan sosial, ingin berprestasi, dan sebagainya).

Berdasarkan pendapat di atas, individu yang termotivasi secara intrinsik cenderung memiliki penampilan yang lebih baik, termasuk fleksibilitas, kreativitas, harga diri, vitalitas, dan kesejahteraan umum, dibandingkan dengan individu yang dimotivasi oleh imbalan ekstrinsik. Peserta didik diharapkan dapat memiliki motivasi intrinsik. Pendidikan menuntut peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri, tidak bergantung pada orang lain dan memiliki motivasi diri. Motivasi

intrinsik sifatnya lebih lama daripada motivasi ekstrinsik karena motivasi intrinsik tidak bergantung dorongan dari luar diri individu. peserta didik dengan motivasi intrinsik menunjukkan sikap yang lebih tekun dan sungguh-sungguh dalam melakukan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dalam diri seseorang yang berasal dari luar diri individu itu sendiri. Dalam pembelajaran motivasi ekstrinsik dapat bersumber dari guru, teman, lingkungan, atau dari *reward* yang diberikan apabila peserta didik berprestasi di sekolah. Pada kenyatannya, motivasi ekstrinsik dapat menjadi sebuah dorongan yang kuat untuk peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi ini membutuhkan rangsangan dari luar diri seseorang, seperti mendapat pujian dari orang lain atau mendapat reward yang dijanjikan apabila berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan. Tetapi, seorang guru harus tau kapan memberi motivasi ekstrinsik kepada peserta didik. Sebab apabila diberikan terus-menerus dapat menimbulkan ketergantungan pada peserta didik. Motivasi ekstrinsik dapat merangsang tumbuhnya motivasi intrinsik dalam diri peserta didik. Sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki 2 macam yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi ini muncul karena suatu kebutuhan seperti makan, istirahat, dan hubungan sosial. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi berasal dari luar diri individu. Misalnya

seperti dorongan yang berasal dari lingkungan dan empat dia tinggal. Kedua jenis motivasi ini sama-sama mempunyai pengaruh dalam memberikan suatu dorongan kepada individu untuk melakukan sesuatu.

3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Faktor-faktor yang ada dalam diri seseorang pasti dipengaruhi oleh beberapa hal. Berdasarkan pendapat Slameto (2003), ada 2 faktor yang mempengaruhi motivasi untuk belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Masing-masing dari faktor tersebut dibagi ke dalam beberapa hal yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Minat

Minat muncul karena suatu perasaan senang yang menyebabkan seseorang selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu terus-menerus. Minat dapat membuat seseorang fokus atau mengarahkan semua aktivitas fisik dan psikisnya ke arah yang diamatinya (Pratiwi, 2017). Minat setiap orang berbeda-beda, misalnya seorang peserta didik yang memiliki minat tinggi di bidang olahraga akan mengikuti pembelajaran olahraga dengan senang dan antusias.

2) Perhatian

Perhatian adalah aktivitas jiwa yang meningkat, sehingga seseorang akan fokus terhadap suatu objek atau sekumpulan objek (Wardani, 2020). Dalam pembelajaran, diperlukan perhatian dari setiap peserta didik. Karena perhatian ini akan menjadikan peserta didik berkonsentrasi penuh dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap

kegiatan dan materi pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik, diusahakan bahan pelajaran itu sesuai dengan hobi dan kemampuan peserta didik.

3) Kesehatan

Sehat bukan hanya sekedar dalam kondisi tidak ada penyakit atau kelemahan saja. Tetapi, kesehatan mencakup empat dimensi yaitu fisik, mental, sosial, dan ekonomi (Erliana dan Sumiati, 2016). Kesehatan sangat berpengaruh terhadap peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Seorang peserta didik hendaknya selalu berusaha untuk memastikan bahwa kesehatan tubuhnya selalu terjamin dengan mengikuti aturan belajar, istirahat yang cukup, makan sesuai aturan, rutin berolahraga, hiburan (*refreshing*) dan beribadah sesuai keyakinannya.

b. Faktor eksternal

1) Metode Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Suryobroto (2018), metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam suatu bentuk kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dan model pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran.

2) Alat Pembelajaran

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani (Suryobroto, 2018). Pembelajaran pendidikan jasmani erat kaitannya dengan lapangan atau ruang yang cukup untuk aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Jika sarana

dan prasarana sekolah tidak memadai, pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Untuk mengatasi itu semua, diperlukan strategi dan kreativitas guru untuk memodifikasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani.

3) Teman Bergaul

Pengaruh pergaulan teman lebih cepat diterima para peserta didik. Teman yang baik mempengaruhi peserta didik ke hal-hal yang positif. Sebaliknya, jika teman-teman bergaul tidak baik pasti juga akan terpengaruh oleh hal-hal yang tidak baik.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, perhatian dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal yaitu metode pembelajaran, alat pembelajaran, dan teman bergaul. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus mengidentifikasi faktor-faktor motivasi untuk membuat proses pembelajaran bisa tepat dan berorientasi pada tujuan pembelajaran. Kemudian dengan mengutip indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik, unsur-unsur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan butir pertanyaan untuk mengetahui seberapa besar motivasi intrinsik dan ekstrinsik objek penelitian yaitu peserta didik kelas VII SMP N 1 Jatinom.

4. Hakikat Pendidikan Jasmani

Berdasarkan pendapat Yudanto (2008) pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk membawa perubahan secara keseluruhan dalam kualitas individu, baik secara mental, fisik maupun emosional. Pendidikan jasmani tidak menganggap anak sebagai pribadi yang ciri fisik dan mentalnya terpisah, tetapi memperlakukan anak

sebagai makhluk yang utuh. Selain itu, pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan memberikan kontribusinya terhadap perkembangan anak yang seimbang. Kontribusi pendidikan jasmani adalah menghasilkan perkembangan secara keseluruhan yakni kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik.

Penjasorkes adalah bentuk pembelajaran dalam rangka mendidik peserta didik untuk mengembangkan potensinya ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani (Bandi, 2011). Aktivitas jasmani tersebut merupakan salah satu bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah sejak usia dini sampai sekolah menengah atas. Kegiatan jasmani ini bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang meliputi bidang kognitif, afektif, fisik dan psikomotorik.

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan jasmani dapat berupa olahraga maupun non olahraga. Olahraga seperti atletik, senam, permainan, pencak silat dan olahraga air, sedangkan non olahraga berupa permainan, olahraga modifikasi dan aktivitas fisik lainnya. Pembelajaran permainan merupakan salah satu bentuk pendidikan jasmani di sekolah, dimana difokuskan agar peserta didik memiliki keterampilan gerak yang cukup. Permasalahannya adalah bagaimana guru pendidikan jasmani mampu mewujudkan, memfasilitasi dan mengelola situasi belajar dengan sebaik-baiknya agar peserta didik dapat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5. Hakikat Model Pembelajaran TGfU

- a. Pengertian Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Thorpe dan Bunker melihat bahwa pembelajaran permainan kurang menerapkan prinsip bermain, melainkan lebih banyak pada pengembangan teknik. Anak sekolah yang kurang memperhatikan penampilannya, kurang pengetahuan tentang permainan, hanya sebagian yang berhasil mencapai daya tahan, masih tergantung pada guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, serta pengembangan pemahaman sebagai penonton dan pemahaman administrasi yang sangat kurang menjadi dasar dikembangkannya model pembelajaran TGfU (Holt dkk., 2002).

Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang mengenalkan cara agar anak memahami olahraga melalui konsep dasar bermain. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada permainan dan peserta didik untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif (Griffin dan Buttler, 2005). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah pendekatan pembelajaran taktik yang dapat diterapkan pada pendidikan jasmani dalam bentuk permainan. Melalui pembelajaran melalui permainan, peserta didik memperoleh beberapa hal, antara lain pengetahuan dan pemahaman untuk mengantisipasi pola permainan, penguasaan teknik dan taktik untuk merespon secara imajinatif dan tepat, serta kesempatan untuk mengalami motivasi positif agar mengaktifkan berbagai aktivitas permainan.

Berdasarkan pendapat Griffin dkk dan Metzler, Pembelajaran pendekatan taktik yaitu model pembelajaran yang dalam permainan olahraga yang menekankan kepada pemahaman taktik bermain (Suryobroto, 2018). Saryono dan Rithahudin (2011), mengemukakan bahwa penekanan yang berlebihan penguasaan teknik akan menyebabkan rasa jenuh dan bosan bagi peserta didik untuk mendapatkan kesenangan. Penguasaan teknik permainan bukan hal yang tidak penting, namun dalam pembelajaran, pengembangan mata pelajaran harus mencakup keseluruhan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pendekatan pembelajaran taktik dinilai lebih efektif daripada pendekatan teknik.

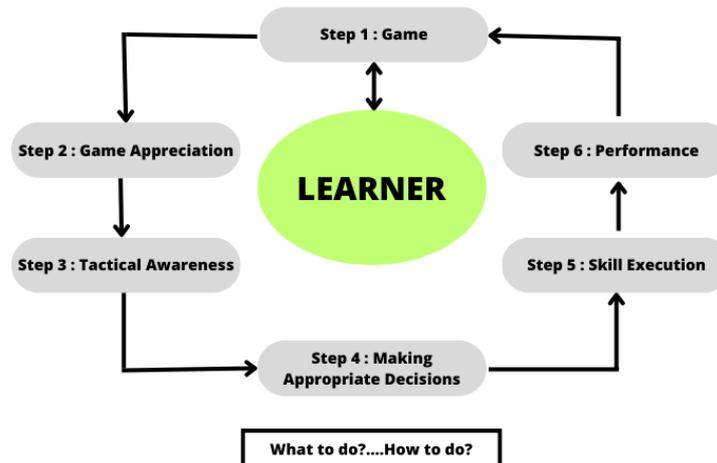
Berdasarkan pendapat Toto Subroto (2001), Tujuan pembelajaran pendekatan berbasis permainan dengan pendekatan taktik peserta didik ini meliputi: (1) meningkatkan kesadaran peserta didik akan konsep permainan, dengan menggunakan teknik yang tepat tergantung pada masalah atau situasi permainan, (2) mengajarkan penguasaan keterampilan permainan melalui hubungan antara taktik permainan dan pengembangan keterampilan, (3) mendapatkan kegembiraan dalam aktivitas bermain dan (4) memecahkan masalah serta membuat keputusan dengan cara yang menyenangkan. Dengan pendekatan taktik ini, kesadaran taktik adalah kunci performa game, yaitu kemampuan mengenali dan bereaksi cepat terhadap berbagai masalah taktik yang muncul selama pertandingan. Contohnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis, respon yang muncul dapat berupa upaya untuk memukul dan mengarahkan *shuttlecock* ke tempat yang sulit dijangkau lawan. Melalui pendekatan taktik ini, peserta didik ditempatkan dalam situasi permainan yang mengharuskan mereka mendapatkan

skor untuk memenangkan permainan. Dengan melihat posisi dan *footwork* (gerak langkah) peserta didik dapat belajar mengidentifikasi dan mengambil keputusan untuk mematikan lawan dengan *smash* keras, atau *netting* tipis, atau *chop*, atau pukulan spekulasi yang diiringi gerak tipu.

b. Konsep Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Saryono dan Soni Nopembri (2009) menjelaskan konsep model pembelajaran TGfU sebagai berikut:

Gambar 1. Konsep Model TGfU



Sumber : (Saryono dan Rithaudin, 2011)

1) *Game Form*

Pada tahap ini, guru memperkenalkan sebuah permainan yang sudah dimodifikasi. Permainan yang dikenalkan berpedoman pada peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami dan memiliki keterampilan yang baik tentang jumlah pemain, lapangan permainan, serta peralatan yang dibutuhkan. Sehingga peserta didik dapat mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target dan menutup

ruang untuk lawan. Dengan demikian akan menciptakan situasi permainan yang tepat sesuai yang diinginkan. Bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah bentuk-bentuk permainan dengan pola *mini-game*.

2) *Game Appreciation*

Dalam suatu permainan, peserta didik akan mendapatkan suatu apresiasi yang menjadi syarat-syarat dari permainan yang dilakukan dan berhubungan dengan permainan yang sesungguhnya. Syarat-syarat itu terkait peraturan dalam permainan. Peserta didik harus terlebih dahulu peraturan permainan yang akan dimainkan. Karena peraturan tersebut yang akan memberi bentuk pada permainan yang akan dilakukan. Dengan adanya peraturan permainan juga akan menimbulkan batasan ruang dan waktu, bagaimana meraih poin atau nilai dalam permainan, serta menentukan keterampilan yang diperlukan untuk memainkannya. Modifikasi peraturan permainan yang dilakukan akan mempengaruhi taktik yang akan digunakan dalam permainan.

3) *Tactical Awareness*

Apresiasi permainan yang telah dilakukan akan mengundang peserta didik untuk memahami kesadaran taktik dari permainan yang dilakukan. Karena jika peserta didik sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan, maka peserta didik akan mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Peserta didik harus menemukan berbagai cara untuk menciptakan ruang dan menutup ruang untuk menghadapi lawan. Pendekatan taktik didasarkan pada prinsip-prinsip bermain yang berlaku

untuk semua olahraga, seperti meningkatkan tekanan di area lawan dengan mempelajari taktik serangan balik. Tentu saja, rencana permainan yang berbeda tidak selalu berhasil dan taktik harus diubah sesuai dengan kebutuhan. Kesadaran taktik akan menciptakan pemahaman tentang kelemahan lawan, tetapi ini tidak boleh merusak permainan yang telah dimodifikasi untuk tetap merasakan jiwa kompetitif dari suatu permainan.

4) *Making Appropriate Decisions*

Dengan suatu kesadaran taktik dapat membuat peserta didik mampu untuk mengambil keputusan tentang “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?”. Sehingga memungkinkan peserta didik dan guru untuk menganalisis kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan. Jadi kesadaran taktik sangat diperlukan saat pengambilan keputusan. Sebagaimana pemain yang sudah handal, hanya membutuhkan beberapa detik untuk mengambil keputusan. Karena situasi permainan terus menerus berubah, kesadaran taktik yang dimiliki akan melatih peserta didik untuk membuat keputusan dalam berbagai situasi permainan. Misalnya dalam permainan bulutangkis, *shuttlecock* dilambungkan tinggi oleh lawan. Pemain harus membuat keputusan apakah lambungan *shuttlecock* itu harus di *smash*, di *chop*, atau di pukul dengan pukulan *lob*. Dan bagaimana serangan atau pukulan yang dilakukan itu membuat lawan kesulitan atau bahkan tidak bisa mengembalikan *shuttlecock* seperti bagaimana memilih arah yang tepat untuk melancarkan serangan. Kesadaran ini mengarah pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik saat mereka terlibat

dalam situasi yang mengembangkan keterampilan teknis atau manuver strategisnya untuk mendapatkan keuntungan taktik. Memutuskan apa yang harus dilakukan dalam setiap situasi membutuhkan penilaian dan kemampuan untuk memahami isyarat (termasuk proses perhatian selektif, pengulangan sinyal, persepsi, dll.) dan kemampuan untuk memprediksi kemungkinan hasil (termasuk mengantisipasi hal yang berbeda).

5) *Skill Execution*

Skill execution digunakan untuk menggambarkan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan. Seperti yang dijelaskan oleh guru dan dalam konteks peserta didik itu sendiri dan dengan kesadaran akan keterbatasan peserta didik. Hal ini harus dilihat sebagai hal yang berbeda dari “*performance*” dan mencakup aspek-aspek kualitatif, baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan tertentu. Contohnya dalam permainan sepakbola, seorang anak yang melakukan *passing* terhadap temannya, tetapi ternyata *passing* itu terlalu jauh dari jangkauan temannya. Dalam hal ini yang harus dipahami guru yaitu apakah tendangan *passing* yang dilakukan terlalu kuat atau terlalu lemah, dan/atau kurangnya kemampuan teknis namun masih tergolong *passing* yang luar biasa.

6) *Performance*

Pada fase penampilan atau *performance* ini merupakan hasil observasi dari proses sebelumnya yang diukur dengan kriteria individu peserta didik. Dengan cara ini dimungkinkan untuk mengklasifikasikan apakah anak itu

baik atau tidak berdasarkan ketepatan respon dan juga pada ukuran efisiensi teknis.

c. Prinsip-Prinsip Pedagogi dan Pengembangan Model Pembelajaran TGfU

Menurut Thorpe, ada empat prinsip pendidikan yang digunakan bersama dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani (Setiawan dan Nopembri, 2005). Empat dasar prinsip pendidikan tersebut belum mendapat banyak perhatian dalam literatur pendidikan jasmani model TGfU. Empat prinsip dasar pendidikan yaitu *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complexity* (Holt dkk, 2002).

Prinsip *sampling* atau pengambilan sampel didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga pengalaman yang berbeda dapat ditawarkan dan ada peluang untuk menunjukkan kesamaan antara jenis permainan yang berbeda. Semua ini mengarah pada pemahaman permainan yang jauh lebih baik. Dengan mencoba berbagai jenis permainan, fokus dalam kurikulum permainan menawarkan perspektif yang sama sekali berbeda, daripada mengajarkan permainan hanya karena peserta didik telah diajarkan sebelumnya atau hanya karena alatnya tersedia.

Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua yaitu *modification-representation* dan *modification-exagertion*. Pertama, modifikasi-representasi berarti bahwa “permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktik yang sama dengan permainan yang sesungguhnya, tetapi dimainkan dengan modifikasi sesuai dengan ukuran, usia dan kemampuan anak (misalnya *mini-game*). Namun, apabila

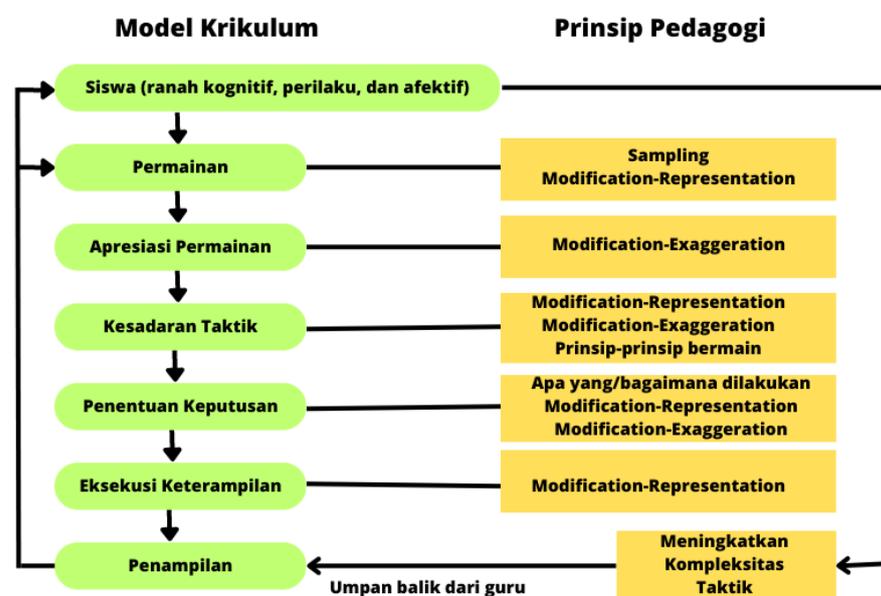
hanya menggunakan *mini-game*, mungkin akan kurang untuk mengantarkan peserta didik pada pemahaman permainan. Karena anak tidak hanya belajar memainkan versi *mini* permainan itu saja, namun akan lebih baik jika anak memainkan versi permainan yang sesungguhnya. Sehingga anak dapat memahami struktur taktik dari permainan yang sebenarnya. Oleh karena itu dibutuhkan juga prinsip eksagerasi.

Kategori kedua yaitu *modification-exageration*., prinsip ini penting karena biarpun *mini-game* memungkinkan anak-anak untuk terlibat dengan model permainan yang sesungguhnya, namun potensi masalah taktik dari *mini-game* bisa terlalu sulit untuk anak-anak. Setelah memainkan permainan yang berisi aturan utama dan struktur taktik yang sama, guru seharusnya mengenalkan aturan sekunder untuk mengembangkan masalah taktik tertentu. Permainan yang memiliki tingkat kesulitan atau kerumitan rendah menjadi titik awal pengembangan permainan untuk memahami kurikulum. Permainan target cenderung kurang kompleks, diikuti kemudian dengan permainan net, permainan lapangan, dan terakhir permainan serangan tim kompleks yang akan diperkenalkan kemudian. Anak-anak dapat masuk dan keluar dari berbagai kategori permainan untuk mendapatkan gambaran tentang kompleksitas taktik mereka. Ada korelasi yang kuat antara kompleksitas taktis dan eksagerasi, karena permainan secara keseluruhan memang kompleks, tetapi eksagerasi dapat menyederhanakannya secara taktik.

Pendekatan TGfU telah berkembang sejak pertama kali muncul. Pendekatan ini telah mengalami banyak perkembangan sejak diperkenalkannya Bunker dan

Thorpe, dalam hal yang disesuaikan dengan perkembangan pemikiran saat ini. Penggunaan TGfU di kelas pendidikan jasmani sangat dimungkinkan. Permainan merupakan bagian besar dari pendidikan jasmani dan berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan melalui pengembangan area kognitif, afektif, fisik dan psikomotorik. Pendekatan TGfU harus disosialisasikan pada guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani perlu mengetahui konsep dan implikasi TGfU pada pendidikan jasmani. Kendala selama ini adalah guru penjasorkes terbiasa menggunakan pendekatan tradisional yang perlu diubah sesuai dengan paradigma permainan edukatif TGfU. Gambar di bawah ini mengilustrasikan hubungan antara tingkatan model kurikulum dan prinsip pedagogi.

Gambar 2. Prinsip Pedagogi dan Pengembangan Model TGfU



Sumber : (Setiawan dan Nopembri, 2005)

d. Implikasi Model Pembelajaran TGfU dalam Pendidikan Jasmani

Menurut Hari Amirullah Rachman (2006), banyak guru pendidikan jasmani mengajarkan keterampilan dan taktik bermain pada saat yang sama, tetapi tidak mengetahui masalah yang dapat timbul dalam pembelajaran. Seringkali perkembangan keterampilan yang dipelajari tidak terlihat dalam kemampuan bermain. Ini karena keterampilan biasanya diajarkan secara terpisah dari taktik permainan.

Dengan model pembelajaran TGfU, keterampilan dan pemahaman taktik dapat dikembangkan secara bersamaan dan seimbang. Pendekatan taktik menempatkan anak pada situasi permainan yang menekankan pada pemahaman taktik melalui berbagai masalah taktik yang harus dipecahkan dan penguasaan keterampilan sebagai alat untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan cara ini, penguasaan keterampilan bermain yang baik tercapai, menggabungkan pemahaman yang seimbang tentang taktik dan keterampilan teknik. Agar model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan pendekatan taktik, maka harus tercapai program yang terencana dengan baik, terutama dalam hal kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran.

Kemampuan seorang guru dalam memfasilitasi dan memotivasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan bagi anak. Joyce dan Showers dalam Griffin, Mitchell dan Oslin (1997: 228-229) mengidentifikasi empat keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu (1) kemampuan mentransfer, (2) ketekunan, (3) dapat memenuhi tuntutan kognitif dalam pembelajaran, dan (4) mempunyai fleksibilitas terhadap

inovasi. Kemampuan mentransfer adalah kemampuan untuk mentransfer sesuatu yang sudah diketahui dari satu situasi ke situasi lainnya. Ini penting karena perubahan dari satu situasi ke situasi lain tidaklah mudah.

Guru atau pelatih yang memiliki kemampuan mentransfer dari satu metode ke metode lain dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dapat dengan mudah beradaptasi dengan model pembelajaran yang berbeda, termasuk model pembelajaran yang berbasis pendekatan taktik. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) juga melibatkan kemampuan untuk mentransfer dari apa yang sudah diketahui guru ke dalam materi pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mentransfer pengetahuan pada situasi pembelajaran.

Komponen lain yang harus dimiliki seorang guru adalah ketekunan. Ketekunan merupakan kunci kesuksesan dan sangat berpengaruh ketika bakat diabaikan. Artinya untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak hanya membutuhkan kecerdasan dan bakat saja, tetapi juga ketekunan yang kuat. Hal ini dikarenakan yang tekun cenderung pekerja keras, gigih dan selalu mencari cara untuk berkembang menuju kemajuan.

Komponen ketiga adalah kemampuan untuk memenuhi tuntutan kognitif dalam belajar. Saat memberikan pelajaran, banyak guru yang lebih menekankan pada teori dan melupakan aspek praktik dalam pembelajaran. Kurikulum merupakan harga mati yang harus diikuti sebagai pedoman pendidikan dengan metode yang tidak pernah diselaraskan dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran berlangsung hanya untuk mencapai perkembangan keterampilan motorik saja,

tanpa memperhatikan perkembangan keterampilan lainnya, seperti keterampilan kognitif peserta didik. Dengan terpenuhinya kebutuhan kognitif pembelajaran, peserta didik dapat berkembang secara seimbang, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Komponen keempat adalah fleksibilitas terhadap inovasi. Fleksibilitas adalah keterbukaan untuk mempertimbangkan beberapa pilihan. Fleksibilitas untuk berinovasi menjadi bagian penting dari pendekatan taktik. Sebelumnya, guru yang hanya berperan sebagai fasilitator dalam memberi informasi beralih menjadi pengolah atau pemroses informasi. Artinya, anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya dalam belajar. Hal ini dimungkinkan jika guru memiliki fleksibilitas inovatif yang tinggi. Uraian keempat komponen di atas merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dari sudut pandang guru sebagai pelaksanaan model pembelajaran dengan pendekatan taktik.

Penggunaan model pembelajaran TGfU berpengaruh terhadap proses evaluasi pembelajaran. Proses penilaian pada dasarnya merupakan bagian integral dari pembelajaran dalam pendidikan jasmani, dimana memungkinkan guru untuk menilai pencapaian peserta didik dan membuat keputusan yang tepat tentang hal itu. Penilaian dapat dilakukan untuk menetapkan skor atau memberikan umpan balik, mendiagnosa kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang sedang berlangsung dan melihat kemajuan belajar peserta didik. Penilaian dapat dilaksanakan saat berlangsungnya proses pembelajaran atau pada hasil akhir proses pembelajaran. Sesuai dengan sifat dan fungsi penilaian sebagai catatan pribadi setiap peserta didik, maka penilaian pembelajaran harus dilakukan secara

berkesinambungan. Karena penilaian ini penting untuk mengetahui perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu.

Ketika menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik, penilaian holistik (proses dan hasil) dinilai lebih tepat. Untuk meningkatkan kecakapan bermain peserta didik, penilaian harus mempertimbangkan semua aspek kemampuan bermain. Dengan demikian, jika tujuan utama pendekatan taktik adalah kemampuan bermain peserta didik, maka guru harus menilai kemampuan bermain peserta didik secara keseluruhan, bukan hanya dilihat dari penguasaan teknik dasar saja. Dalam bulutangkis misalnya, keberhasilan tidak hanya dilihat dari pukulan yang berhasil mematikan lawan, melainkan lebih ke arah bagaimana pengambilan keputusan secara taktik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam permainan. Memukul *shuttlecock* dengan pelan dan menempatkannya pada area yang sulit dijangkau lawan lebih baik daripada melakukan *smash* sekeras-kerasnya tapi masih mudah dijangkau lawan sehingga lawan dapat mengembalikan *smash*. Contoh di atas menggambarkan bahwa dalam permainan bulutangkis, pengambilan keputusan penting untuk meningkatkan peluang meraih skor, mencegah kehilangan skor, atau memecahkan masalah taktik dalam permainan.

Untuk memastikan bahwa penilaian menyeluruh dapat dilakukan seperti yang disebutkan di atas, penilaian otentik harus dilakukan. Suatu penilaian dianggap otentik ketika menilai apa yang dilakukan peserta didik dan peserta didik menunjukkan perilaku yang diharapkan (keterampilan bermain bulutangkis) dalam situasi nyata. Dengan demikian, seorang guru dapat mengumpulkan

informasi tentang (1) bagaimana menerapkan pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik yang sebenarnya dalam permainan langsung, dan (2) bagaimana menerapkan konsep pengambilan keputusan, dukungan tim, dan penentuan posisi. Berdasarkan karakteristik penilaian autentik, penilaian kemampuan bermain peserta didik paling tepat melalui pengamatan. Karena aspek-aspek yang diukur ditampilkan secara langsung, dimana informasinya hanya dapat diperoleh melalui pengamatan dengan menggunakan indikator-indikator tertentu.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU merupakan sebuah model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktik melalui suatu bentuk permainan. Konsep atau tahapan model pembelajaran TGfU meliputi *game form*, *game appreciation*, *tactical awareness*, *making appropriate decisions*, *skill execution*, dan *performance*. Model pembelajaran TGfU dikemas dalam suatu bentuk permainan. Ketika pembelajaran dilakukan dalam suatu permainan, tentunya akan menambah semangat peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu penempatan peserta didik pada situasi permainan akan mengasah keterampilan mereka dalam memahami taktik permainan. Ini akan mengembangkan keterampilan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah.

6. Hakikat Pembelajaran Permainan Sepak Bola

Berdasarkan pendapat Muhajir (2017), sepak bola merupakan permainan dua regu dimana setiap regu terdiri dari sebelas pemain. Biasanya permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2×45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit diantara

dua babak tersebut. Jika seri maka permainan dilanjutkan selama 2 x 15 menit sampai ada pemenangnya, jika masih seri maka dilakukan adu pinalti tergantung sistem pertandingannya. Dalam perkembangannya, permainan ini dapat dimainkan di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*).

Berdasarkan pendapat Agustina (2020), sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri atas 11 orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memenangkan pertandingan dengan cara memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kebobolan akibat serangan lawan. Tim yang lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawan akan menjadi pemenangnya. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh selain tangan, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan.

Sepak bola adalah permainan dimana untuk dapat bermain dengan baik dan benar terlebih dahulu harus mengetahui, memahami dan mempelajari gerakan-gerakan dasar permainan sepak bola. Gerak spesifik dalam pembelajaran permainan sepak bola antara lain: menendang bola, menahan bola, menggiring bola, gerak tipu, menyundul bola, merebut bola, dan lemparan ke dalam (Muhajir, 2017). Menerapkan dan menguasai gerakan-gerakan dasar merupakan salah satu pondasi terpenting untuk meningkatkan prestasi dalam sepak bola.

Pembelajaran permainan sepak bola yang ada di sekolah dapat dilaksanakan dengan pendekatan bermain. Pembelajaran keterampilan dasar bermain sepak bola dengan pendekatan bermain merupakan cara pembelajaran keterampilan dasar sepak bola yang mengarah pada karakteristik permainan yang sebenarnya.

Kelebihan pembelajaran sepak bola dengan pendekatan permainan memiliki kelebihan yaitu menimbulkan rasa senang sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

7. Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah

Perkembangan peserta didik sangat penting untuk keberhasilan belajar. Perkembangan ini meliputi perkembangan fisik, emosional, sosial, kepribadian, intelektual, dan moral (Sugiman dkk., 2016). Ketika guru memahami perkembangan peserta didik ini, mereka dapat menggunakannya secara produktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik peserta didik sekolah menengah adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan fisik peserta didik

Perkembangan fisik anak didik terjadi secara eksternal dan internal, secara eksternal meliputi perubahan tinggi badan, berat badan, susunan tubuh, organ, dan ciri-ciri seksual sekunder. Internal meliputi pencernaan, peredaran darah, pernapasan, endokrin, tubuh dan jaringan otak. Hal yang menarik dari perkembangan otak pada usia remaja adalah terjadinya perubahan struktural yang besar.

Di masa remaja merupakan masa dimana banyak energi fisik, tidak sedikit peserta didik di sekolah menengah yang bosan dengan aktivitas yang melibatkan duduk atau melakukan aktivitas yang sama dalam jangka waktu yang lama. Daripada menekan energi mereka, lebih baik menyalurkannya ke kegiatan positif. Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan sarana yang cocok untuk mendukung perkembangan fisik. Aktivitas sekolah di luar jam pelajaran ata

kegiatan ekstrakurikuler juga dapat mendukung perkembangan peserta didik seperti ekstrakurikuler salah satu cabang olahraga, pramuka, dan lain-lain yang sudah terjadwal secara teratur oleh sekolah.

b. Perkembangan emosional peserta didik

Masa remaja umumnya dianggap sebagai masa "*Sturm und Drang*" (Badai dan Tekanan) dimana ketegangan emosional meningkat karena perubahan fisik dan kelenjar endokrin para remaja. Remaja sering marah, mudah terstimulasi, emosinya cenderung meledak, dan tidak berusaha mengendalikan emosinya karena emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri daripada perilaku realistis. Biehler (dalam Sugiman dkk., 2016) mengamati karakteristik emosional anak usia 12 sampai 15 tahun sebagai berikut: (1) peserta didik cenderung banyak murung dan tidak dapat diterka, (2) peserta didik mungkin bertingkah laku kasar untuk menutupi kekurangan dalam hal rasa percaya diri, (3) ledakan-ledakan kemarahan sangat mungkin terjadi, (4) peserta didik cenderung tidak toleran terhadap orang lain dan membenarkan pendapatnya sendiri yang disebabkan kurangnya rasa percaya diri, dan (5) peserta didik mulai mengamati orang tua dan guru-guru mereka secara lebih obyektif.

Untuk mencapai kematangan emosi, remaja harus belajar memvisualisasikan situasi yang dapat memancing respons emosional. Caranya adalah dengan mendiskusikan berbagai masalah pribadi dengan orang lain. Berdasarkan pendapat James C. Coleman dalam Sukmadinata, mengemukakan beberapa cara mengelola emosi secara konstruktif, yaitu: (1) menciptakan rasa humor dan kenyamanan, (2) berdamai dengan kenyataan; Untuk mendapatkan emosi positif,

siswa muda didorong untuk selalu berada dalam kenyataan dan (3) menumbuhkan emosi positif dan mengurangi emosi negatif (Sugiman dkk 2016).

c. Perkembangan sosial peserta didik

Lingkungan sekolah memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial peserta didik. Berdasarkan teori perkembangan sosial Erikson, peserta didik sekolah menengah berada dalam tahap perkembangan kebingungan identitas dan peran (Sugiman dkk., 2016). Pada tahap ini, peserta didik akan mencari identitasnya sendiri dan mulai tampak menerima peran sosial dalam masyarakat, tetapi belum mampu mengatur dan membedakan tugas dalam peran yang berbeda. Guru dapat menerapkan teori perkembangan sosial ini dengan memberikan teladan yang baik kepada peserta didiknya. Saat peserta didik mencari jati dirinya, mereka dapat meneladani karakter gurunya. Selain itu, mereka belum dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh secara sosial sesuai dengan peran mereka. Oleh karena itu, guru harus menjelaskan pengetahuan bukan hanya teorinya saja, tetapi juga penerapan ilmu yang tepat.

Untuk mendukung perkembangan sosial peserta didik secara komprehensif, dapat menerapkan strategi pembelajaran yang demokratis dengan menerapkan model konseling bagi peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Misalnya melalui tugas belajar materi kebugaran jasmani tentang bagaimana cara menjaga kesehatan tubuh baik melalui makanan maupun kegiatan yang dilakukan, peserta didik mendapat petunjuk dan bimbingan untuk mengenal keberadaan faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menggunakan seperti: makanan di kantin yang sering menjadi jajanan

favorit siswa, dimana beberapa makanan banyak mengandung bahan pengawet. Dapat juga diberikan topik untuk diskusi seperti timbulnya budaya malas gerak dan lebih memilih bermain hp dengan rebahan.

Melalui pembelajaran ini, peserta didik membangun pengetahuan serta selalu menyadari pentingnya setiap hal yang mempengaruhi kesehatan dalam kehidupan mereka. Selain itu, peserta didik juga didorong untuk bertukar pikiran dan mengungkapkan pendapat mereka melalui kegiatan diskusi kelompok. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan mendapat arahan dan bimbingan untuk selalu mempertanggungjawabkan pendapatnya dan saling menghargai perbedaan pendapat.

d. Pengembangan kepribadian peserta didik

Kepribadian peserta didik usia sekolah menengah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Lemahnya nilai-nilai agama yang diterima membuat rawan terhadap berbagai permasalahan remaja seperti tawuran, narkoba, minuman keras pornografi dan lain-lain
- 2) Remaja belum stabil dalam memahami dirinya sendiri cenderung sensitif terhadap kritik yang diberikan kepadanya.
- 3) Memiliki rasa ingi tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang belum mereka pahami.
- 4) Otonomi mereka meningkat saat mereka berbicara, seringkali menantang otoritas orang lain atas mereka. Mengenai proses pembelajaran, mereka

harus memahami tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan, dan mengapa pembelajaran itu penting bagi mereka, dll.

- 5) Menyukai humor dan lelucon
- 6) Untuk mengembangkan sikap ramah dan menyadarkan generasi muda perlu pembelajaran yang tepat.

e. Perkembangan intelektual peserta didik

Karakteristik perkembangan intelektual remaja (Syamsu Yusuf, 2004) sebagai berikut:

- 1) Kemampuan intelektual remaja telah sampai pada fase operasional formal sebagaimana konsep Piaget. Cara berpikir remaja berkaitan erat dengan dunia kemungkinan (*world of possibilities*).
- 2) Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- 3) Mampu memikirkan masa depan dan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- 4) Mampu menyadari aktivitas kognitifnya dan mekanisme yang membuat proses kognitif tersebut efisien atau tidak efisien.
- 5) Cakrawala berpikir semakin luas.

f. Perkembangan moral peserta didik

Karakteristik perkembangan moral remaja berbeda dengan anak-anak (Prayitno, 2006). Hal ini disebabkan oleh dua hal, yaitu:

- 1) Meningkatnya kemampuan kognitif dari berpikir konkret menjadi berpikir abstrak atau formal. Meningkatnya kemampuan berpikir abstrak yang logis

membuat mereka dapat memahami situasi moral yang menyebabkan remaja mampu memahami persoalan moral yang rumit.

- 2) Remaja memiliki kemampuan untuk memahami bahwa peraturan-peraturan itu dibuat manusia atas persetujuan semua orang bersifat untuk kesejahteraan hidup. Mereka menuntut agar aturan yang telah disepakati, untuk dipatuhi oleh semua orang.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan terdahulu. Penelitian yang relevan digunakan untuk memperkuat dan mempertegas mengenai kajian teori yang sudah ada, sehingga akan digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan meliputi:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jihad Dwi Wardani (2020) yang berjudul “Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bol Voli Dengan Model TGfU Di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP Negeri 3 Godean. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Godean sebanyak 192 siswa. Sampel dalam penelitian ini semua populasi, sehingga disebut penelitian populasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan

bola voli 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%. Secara lebih rinci, tingkat motivasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Godean yaitu 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%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Gira Purnama (2016) yang berjudul “Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas XI dalam mengikuti permainan bola basket di SMA Negeri 2 Wonogiri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik putri kelas XI sejumlah 252. Sampel penelitian sebanyak 68 peserta didik putri kelas XI. Analisis data dilakukan dengan menuangkan frekuensi ke dalam bentuk presentase. Hasil penelitian menunjukkan motivasi mengikuti permainan bola basket rendah dengan presentase 33,82%. Secara rinci, kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, kategori 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%.

C. Kerangka Berfikir

Motivasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu atau mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi yang dimiliki setiap individu berbeda-beda dalam memilih atau melakukan aktivitas tertentu. Dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU, motivasi peserta didik dipengaruhi oleh dua unsur yang sangat berpengaruh yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu sendiri. Dengan adanya motivasi akan membuat seseorang mempunyai semangat yang tinggi dalam melakukan berbagai aktivitas. Motivasi ekstrinsik berasal dari luar individu. Sebagai contoh yaitu reward yang akan diberikan kepada seseorang apabila mampu menyelesaikan tugas yang diberikan akan membuat seseorang tersebut semangat dan bersungguh-sungguh dalam melakukannya.

Walaupun motivasi intrinsik itu terdapat dalam diri setiap peserta didik, namun motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah untuk merangsang motivasi belajar peserta didik. Karena tidak semua pelajaran menarik bagi peserta didik. Sebab, ada kemungkinan peserta didik yang belum menyadari betapa pentingnya materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, peserta didik perlu dimotivasi agar termotivasi mengikuti pembelajaran. Khususnya dalam penelitian ini yaitu, pembelajaran permainan sepak bola. Disamping itu model pembelajaran atau metode mengajar yang diterapkan guru serta sarana dan

prasarana juga berpengaruh terhadap tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi menentukan tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar peserta didik. Pembelajaran tidak akan maksimal apabila tanpa adanya motivasi belajar dari peserta didik. Oleh karena itu, motivasi sangatlah penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sehingga, dengan penerapan model pembelajaran TGfU ini diharapkan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatinom menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dan tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan maksimal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang telah direncanakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuan dari metode deskriptif yaitu untuk menggambarkan sifat penelitian dan meneliti penyebab dari suatu gejala tertentu (Abdullah 2015). Metode ini dapat digunakan lebih beragam dan komprehensif daripada metode lainnya. Berdasarkan pendapat Syafrida (2022), metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan alat pengolah statistik, sehingga informasi dan hasil yang diperoleh berupa angka. Penelitian kuantitatif menekankan pada hasil yang objektif, dan melalui penyebaran kuesioner, informasi dapat diperoleh secara objektif dan diperiksa validitas dan reliabilitasnya melalui suatu proses. Dalam penelitian kuantitatif, untuk melakukan penilaian terhadap masalah yang diteliti, komponen masalah dibagi menjadi beberapa variabel, dan setiap variabel didefinisikan dengan simbol yang berbeda sesuai dengan kebutuhan peneliti atau masalah yang diteliti. Proses pengukuran penelitian kuantitatif merupakan bagian penting dari kesimpulan akhir untuk mengetahui hubungan antara variabel penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jatinom yang berlokasi di Jl. Ngemplak, RT.01/RW.02, Ngemplak, Glagah, Kec. Jatinom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57481 Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan pendapat Ma'ruf Abdullah (2015), populasi merupakan kumpulan unit yang akan diteliti. Jika populasi terlalu besar, peneliti harus mengambil sampel (sebagian dari populasi) untuk diteliti. Jadi populasi merupakan keseluruhan obyek yang harus diteliti dan hasil penelitian itu diterapkan pada populasi itu. Dalam praktek penelitian, peneliti jarang menyelidiki seluruh kumpulan elemen (populasi). Biasanya, peneliti memilih sub anggota populasi dengan harapan hasil seleksi dapat mencerminkan semua karakteristik yang ada. Elemen adalah subjek di mana pengukuran dilakukan, elemen populasi yang dipilih disebut sampel, metode pemilihan atau pemilihannya disebut teknik sampling. Jadi, populasi merupakan seluruh subjek yang diteliti dan sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatinom dengan jumlah 192 peserta didik yang terdiri dari 108 peserta didik putra dan 84 peserta didik putri. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh), dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel.

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	VIII A	30
2.	VIII B	28
3.	VIII C	27
4.	VIII D	26
5.	VIII E	27
6.	VIII F	28
7.	VIII G	26

D. Definisi Operasional Variable

Berdasarkan pendapat Syafrida (2022), Variabel penelitian merupakan komponen-komponen yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti guna memperoleh jawaban yang dirumuskan, berupa hasil penelitian. Variabel merupakan bagian utama dari penelitian, oleh karena itu penelitian tidak dapat dilakukan tanpa adanya variabel yang akan diteliti. Karena variabel adalah objek utama penelitian. Variable dalam penelitian ini yaitu motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola dengan metode pembelajaran TGfU. Definisinya yaitu dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri peserta didik SMP Negeri 1 Jatinom dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola dengan model pembelajaran TGfU yang diukur menggunakan skala motivasi dengan faktor-faktor instrinsik dan ekstrinsik. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku peserta didik saat melakukan pembelajaran permainan sepakbola. Untuk mendapatkan informasi tentang motivasi peserta didik kelas VIII tersebut, maka peneliti menggunakan pernyataan yang tertuang dalam bentuk angket.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi suatu proses yang penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuisisioner kepada responden dalam penelitian. Mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari informasi tentang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Pelajaran 2022/2023.
- b. Peneliti membagikan angket kepada responden.

- c. Setelah itu, peneliti mengumpulkan angket yang telah diisi oleh responden.
- d. Peneliti melakukan transkrip atas hasil pengisian angket melakukan pengolahan data terhadap hasil pengisian angket
- e. Terakhir, peneliti menarik kesimpulan dan saran.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sedemikian rupa sehingga bahan lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas (Makbul 2021). Data itu dikumpulkan dengan cara yang dijelaskan dalam lampiran atau digunakan untuk menguji suatu hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian. Berdasarkan pendapat Ma'ruf Abdullah (2015) kuesioner merupakan metode pengumpulan data dimana daftar pernyataan dibagikan kepada responden dengan harapan mereka akan menjawab daftar pernyataan tersebut. Kuesioner dapat terbuka jika pilihan jawaban tidak diberikan dan tertutup jika pilihan jawaban diberikan terlebih dahulu. Instrumen tersebut dapat berupa: kuesioner (angket), *checklist* atau skala.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket berupa pernyataan yang isinya mengungkap motivasi peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatinom. Jenis angket yang disajikan adalah bentuk angket tertutup dan dijawab langsung oleh responden.

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi instrumen dari skripsi yang disusun oleh Jihad Dwi Wardani (2020) yang digunakan untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMP N 3 Godean. Alasan peneliti menggunakan instrument tersebut adalah karena

objek penelitian memiliki karakteristik yang sama, yaitu tentang motivasi peserta didik menggunakan model pembelajaran TGfU. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian menggunakan instrument yang disusun oleh Jihad Dwi Wardani (2020: 85-86) yang dan di uji coba ulang kemudian dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
Motivasi peserta didik kelas VII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model pembelajaran TGfU	Intrinsik	Minat	1,2,3,5,7	4,6	7
		Perhatian	8,9,1	10,12	5
		Kesehatan	13,15,16,17	14	5
	Ekstrinsik	Metode Pembelajaran	18,19,20,21	22	5
		Alat Pembelajaran	23,24,25		3
		Teman/ Lingkungan	26,27,28,29,30		5
Jumlah					30

Penilaian angket menggunakan skala *Likert*. Variabel diubah menjadi indikator variabel dengan menggunakan skala *Likert*. Dalam hal ini, indikator ini merupakan titik awal untuk membuat alat berupa pernyataan. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan checklist (√). Setiap instrumen skala *Likert* memiliki respon dalam skala sangat positif hingga sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata, antara lain:

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Tidak Setuju

d. Sangat Tidak Setuju

Untuk analisis kuantitatif, setiap jawaban dapat diberikan skor seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3. Pemberian Skor Jawaban

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

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan uji coba instrumen penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang diajukan peneliti (Syafri, 2022). Apabila hasil dari uji validitas tidak valid, maka ada kemungkinan responden tidak mengerti dengan pertanyaan yang diajukan peneliti. Untuk mendapatkan hasil dari uji validitas, setiap pertanyaan nilainya dikorelasikan dengan nilai keseluruhan.

Dalam uji validitas ini, peneliti menggunakan *pearson product moment*. Setiap butir pertanyaan dinyatakan valid apabila mempunyai harga r hitung $\geq r$ tabel (0,432) dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Berdasarkan uji validitas terhadap 30 pertanyaan, didapatkan hasil sebanyak 24 pertanyaan dinyatakan valid dan 6 soal dinyatakan gugur atau tidak valid. Pertanyaan gugur atau tidak valid yaitu pertanyaan nomor 4, 6, 10, 12, 14, dan 22. Peneliti kemudian melakukan perbaikan terhadap 6 pertanyaan yang tidak valid. Setelah melakukan perbaikan, peneliti melakukan uji coba ulang terhadap 6 pertanyaan tersebut. Berdasarkan hasil uji coba ulang terhadap 6 pertanyaan tersebut, di dapatkan hasil bahwa 6 pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Sehingga 30 pertanyaan yang digunakan dinyatakan valid. Secara lebih rinci dapat dilihat pada lampiran tabel hasil uji validitas di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas 1

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
1	0,691	0,423	Valid
2	0,985	0,423	Valid
3	0,893	0,423	Valid
4	-0,485	0,423	Invalid
5	0,985	0,423	Valid
6	0,411	0,423	Invalid
7	0,985	0,423	Valid
8	0,691	0,423	Valid
9	0,893	0,423	Valid
10	-0,485	0,423	Invalid
11	0,893	0,423	Valid
12	-0,485	0,423	Invalid
13	0,893	0,423	Valid
14	-0,485	0,423	Invalid
15	0,985	0,423	Valid

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
16	0,893	0,423	Valid
17	0,893	0,423	Valid
18	0,893	0,423	Valid
19	0,985	0,423	Valid
20	0,893	0,423	Valid
21	0,893	0,423	Valid
22	-0,485	0,423	Invalid
23	0,893	0,423	Valid
24	0,893	0,423	Valid
25	0,893	0,423	Valid
26	0,893	0,423	Valid
27	0,893	0,423	Valid
28	0,893	0,423	Valid
29	0,893	0,423	Valid
30	0,985	0,423	Valid

Tabel 5. Hasil Uji Validitas 2

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
1	0,691	0,423	Valid
2	0,985	0,423	Valid
3	0,893	0,423	Valid
4	0,864	0,423	Valid
5	0,985	0,423	Valid
6	0,864	0,423	Valid
7	0,985	0,423	Valid
8	0,691	0,423	Valid
9	0,893	0,423	Valid
10	0,858	0,423	Valid
11	0,893	0,423	Valid
12	0,906	0,423	Valid
13	0,893	0,423	Valid
14	0,965	0,423	Valid
15	0,985	0,423	Valid

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
16	0,893	0,423	Valid
17	0,893	0,423	Valid
18	0,893	0,423	Valid
19	0,985	0,423	Valid
20	0,893	0,423	Valid
21	0,893	0,423	Valid
22	0,965	0,423	Valid
23	0,893	0,423	Valid
24	0,893	0,423	Valid
25	0,893	0,423	Valid
26	0,893	0,423	Valid
27	0,893	0,423	Valid
28	0,893	0,423	Valid
29	0,893	0,423	Valid
30	0,985	0,423	Valid

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas yang telah disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memperkecil tingkat kelemahan dan kesalahan instrument yang telah disusun oleh peneliti. Adapun konsultasi instrument ini dilakukan dengan dosen yaitu Saryono, M.Or. selaku dosen pembimbing dari peneliti.

2. Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan pendapat Syafrida (2022), uji reliabilitas merupakan uji instrumen dengan tujuan untuk menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka (biasanya dalam koefisien). Semakin tinggi koefisien maka konsistensi jawaban responden semakin tinggi. Hasil uji reliabilitas dalam instrumen penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha, diperoleh sebesar 0,943.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas.

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,7	0,943	Reliabel

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menjelaskan data yang terkumpul begitu saja, tanpa ingin menarik kesimpulan atau generalisasi yang berlaku umum (Amirotun, Sholikhah 2016). Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan bantuan program SPSS. Data yang diperoleh dengan analisis deskriptif untuk memudahkan tabulasi maka jawaban tersebut diubah secara kuantitatif dengan memberi skor atau angka untuk setiap butir pernyataan.

Menghitung prosentase dalam setiap kategori di setiap aspek digunakan rumus dari Sudijono (2009) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Prosentase

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Setelah data deskriptif persentase yang berupa data statistik telah diketahui kemudian untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Pengkategorian tersebut dihitung menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Untuk menemukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) berdasarkan pendapat Saifuddin (2016), dalam skala yang dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 7. Norma Pengkategorian

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

Sumber: (Azwar, 2016)

Keterangan :

M = Rata-rata hitung

X = Jumlah Subyek

SD = Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11-23 September 2023 dan diperoleh responden sebanyak 192 orang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat di deskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024

Statistik	Skor
N	192
Mean	102,547
Median	103,00
Mode	103.00 ^a
Std. Deviation	7,940
Minimum	78,00
Maximum	120,00

Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom memiliki rata-rata sebesar 102,547, nilai

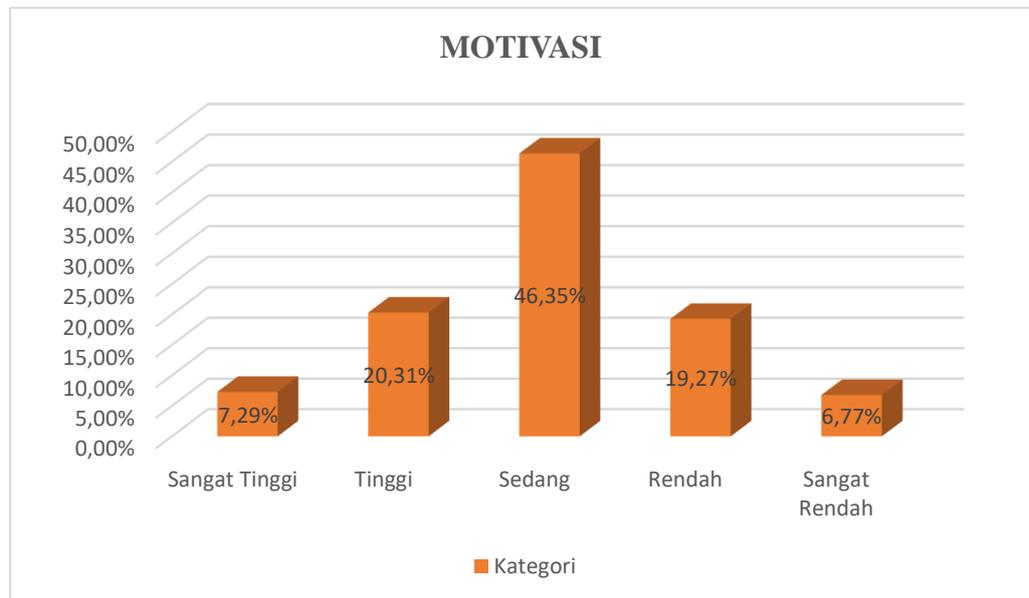
tengah sebesar 103, nilai sering muncul sebesar 103, simpangan baku sebesar 7,940, skor terendah sebesar 78, dan skor tertinggi sebesar 120. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$114,46 < X$	14	7,29%	Sangat Tinggi
2	$106,51 < X \leq 114,45$	39	20,31%	Tinggi
3	$98,56 < X \leq 106,51$	89	46,35%	Sedang
4	$90,64 < X \leq 98,56$	37	19,27%	Rendah
5	$X \leq 90,64$	13	6,77%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 89 peserta didik atau 46,35%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 14 peserta didik atau 7,29%, tinggi 39 peserta didik atau 20,31 %, sedang 89 peserta didik atau 46,35%, rendah 37 peserta didik atau 19,27%, dan sangat rendah 13 peserta didik atau 6,77%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 3. Diagram Batang Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024



2. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik

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

Tabel 10. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik

Statistics	Skor
N	192
Mean	57,8958
Median	58,0000
Mode	57.00 ^a
Std. Deviation	4,63648
Minimum	43,00
Maximum	68,00

Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan faktor intrinsik memiliki rata-rata sebesar 57,8958, nilai tengah sebesar 58, nilai sering muncul sebesar 57, simpangan baku sebesar 4,63648, skor terendah sebesar 43, dan skor tertinggi sebesar 68. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

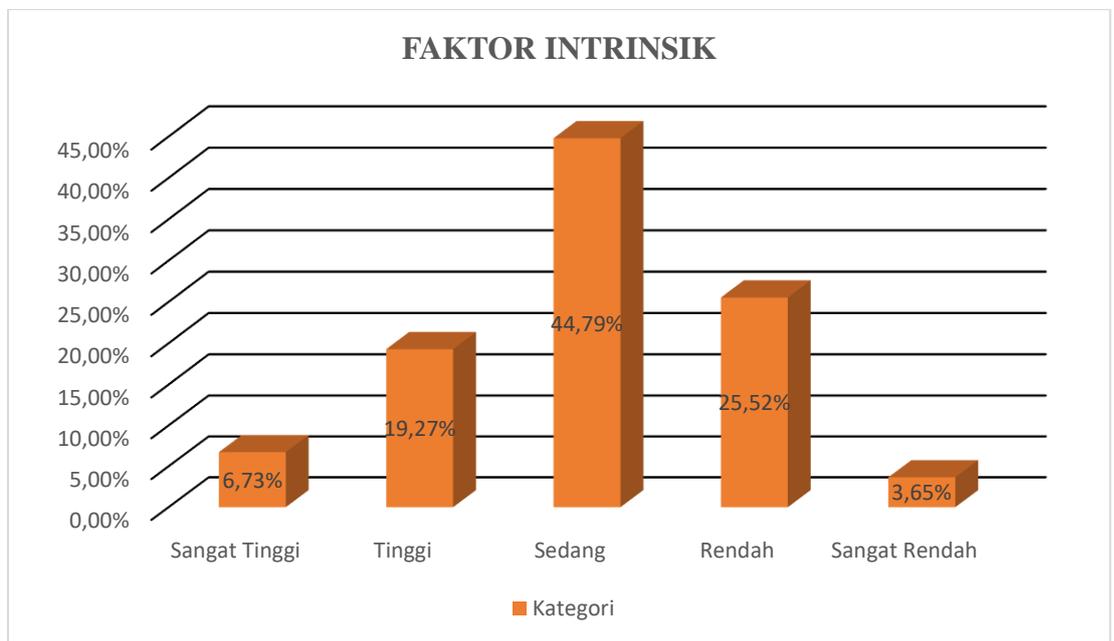
Tabel 11. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$64,85 < X$	13	6,77%	Sangat Tinggi
2	$60,21 < X \leq 64,85$	37	19,27%	Tinggi
3	$55,58 < X \leq 60,21$	86	44,79%	Sedang
4	$50,94 < X \leq 55,58$	49	25,52%	Rendah
5	$X \leq 50,94$	7	3,65%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan faktor intrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 86 peserta didik atau 44,79%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 13 peserta didik atau 6,77%, tinggi

37 peserta didik atau 19,27 %, sedang 86 peserta didik atau 44,79%, rendah 49 peserta didik atau 25,52%, dan sangat rendah 7 peserta didik atau 3,65%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 4. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Intrinsik



3. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

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

Tabel 12. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

Statistics	Skor
N	192
Mean	44,6510
Median	45,0000
Mode	45,00
Std. Deviation	3,75536
Minimum	31,00
Maximum	52,00

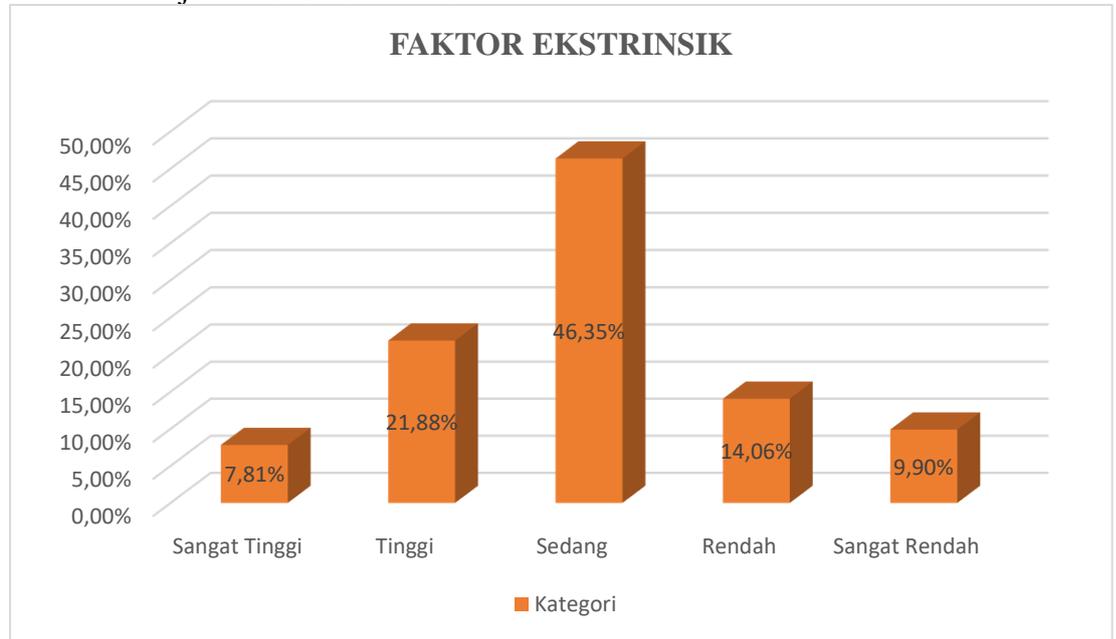
Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan faktor ekstrinsik memiliki rata-rata sebesar 44,6510, nilai tengah sebesar 45, nilai sering muncul sebesar 45, simpangan baku sebesar 3,75536, skor terendah sebesar 31, dan skor tertinggi sebesar 52. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$50,28 < X$	15	7,81%	Sangat Tinggi
2	$46,53 < X \leq 50,28$	42	21,88%	Tinggi
3	$42,77 < X \leq 46,53$	89	46,35%	Sedang
4	$39,02 < X \leq 42,77$	27	14,06%	Rendah
5	$X \leq 39,02$	19	9,90%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 89 peserta didik atau 46,35%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 15 peserta didik atau 7,81%, tinggi 42 peserta didik atau 21,88 %, sedang 89 peserta didik atau 46,35%, rendah 27 peserta atau 14,06%, dan sangat rendah 19 peserta didik atau 9,90%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 5. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Faktor Ekstrinsik



4. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat

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

Tabel 14. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat

Statistics	Skor
N	192
Mean	24,1510
Median	24,0000
Mode	25,00
Std. Deviation	2,00081
Minimum	20,00
Maximum	28,00

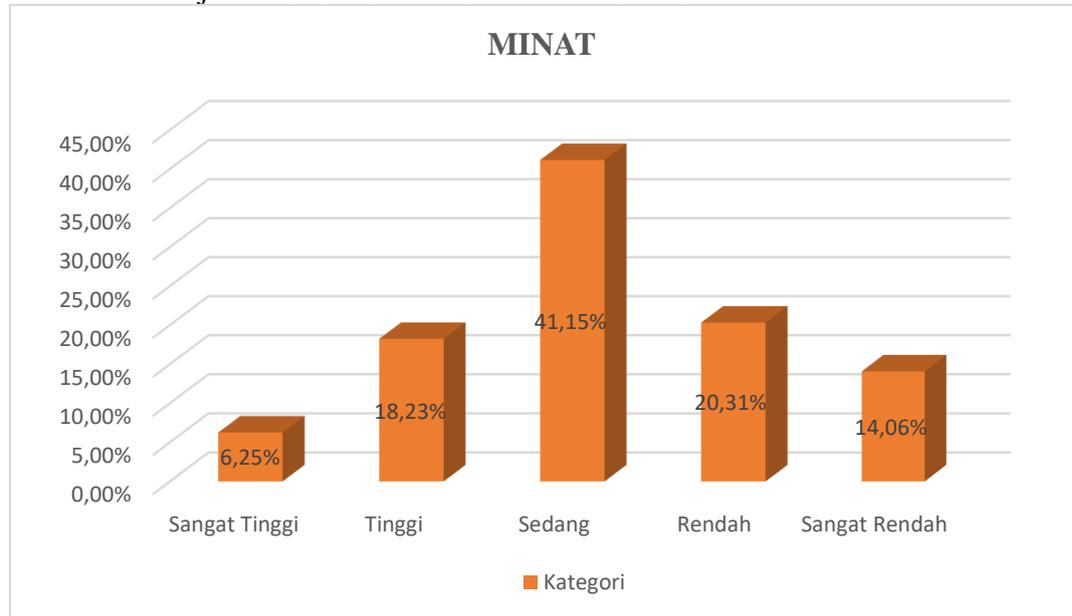
Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator minat memiliki rata-rata sebesar 24,1510, nilai tengah sebesar 24, nilai sering muncul sebesar 25, simpangan baku sebesar 2,00081, skor terendah sebesar 20, dan skor tertinggi sebesar 28. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$27,15 < X$	12	6,25%	Sangat Tinggi
2	$25,15 < X \leq 27,15$	35	18,23%	Tinggi
3	$23,15 < X \leq 25,15$	79	41,15%	Sedang
4	$21,15 < X \leq 23,15$	39	20,31%	Rendah
5	$X \leq 21,15$	27	14,06%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator minat adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 79 peserta didik atau 41,15%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 12 peserta didik atau 6,25%, tinggi 35 peserta didik atau 18,23%, sedang 79 peserta didik atau 41,15%, rendah 39 peserta didik atau 20,31%, dan sangat rendah 27 peserta didik atau 14,06%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 6. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Minat



5. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian

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

Tabel 16. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian

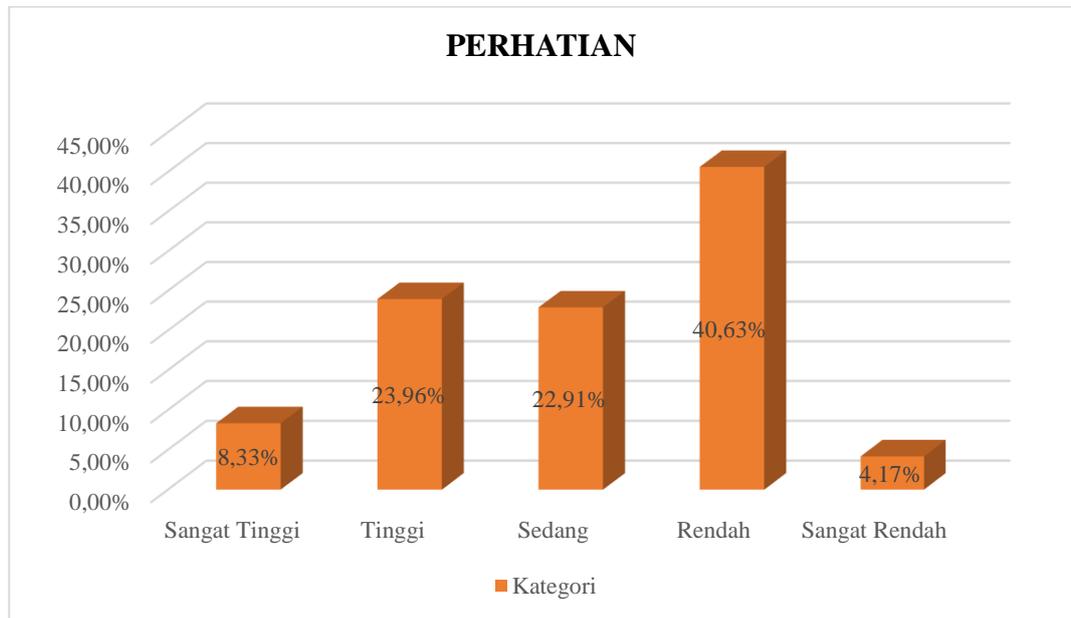
Statistics	Skor
N	192
Mean	16,9063
Median	17,0000
Mode	16,00
Std. Deviation	1,64414
Minimum	11,00
Maximum	20,00

Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator perhatian memiliki rata-rata sebesar 16,9063, nilai tengah sebesar 17, nilai sering muncul sebesar 16, simpangan baku sebesar 1,64414, skor terendah sebesar 11, dan skor tertinggi sebesar 20. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$19,37 < X$	16	8,33%	Sangat Tinggi
2	$17,73 < X \leq 19,37$	46	23,96%	Tinggi
3	$16,09 < X \leq 17,73$	44	22,92%	Sedang
4	$14,45 < X \leq 16,09$	78	40,63%	Rendah
5	$X \leq 14,45$	8	4,17%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator perhatian adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori rendah dengan 78 orang atau 40,63%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 16 peserta didik atau 8,33%, tinggi 46 peserta didik atau 23,96%, sedang 44 peserta didik atau 22,92%, rendah 78 peserta didik atau 40,63%, dan sangat rendah 8 peserta didik atau 4,17%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:



Gambar 7. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Perhatian

6. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan

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

Tabel 18. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan

Statistics	Skor
N	192
Mean	16,8385
Median	17,0000
Mode	17,00
Std. Deviation	1,89239
Minimum	9,00
Maximum	20,00

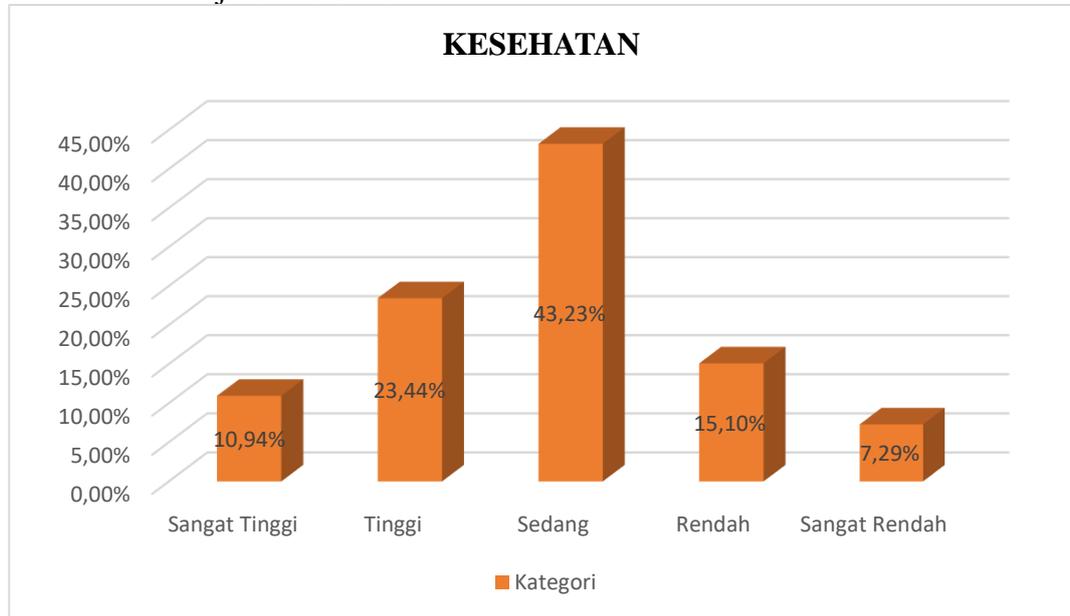
Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator kesehatan memiliki rata-rata sebesar 16,8385, nilai tengah sebesar 17, nilai sering muncul sebesar 17, simpangan baku sebesar 1,89239, skor terendah sebesar 9, dan skor tertinggi sebesar 20. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$19,68 < X$	21	10,94%	Sangat Tinggi
2	$17,78 < X \leq 19,68$	45	23,44%	Tinggi
3	$15,89 < X \leq 17,78$	83	43,23%	Sedang
4	$14,00 < X \leq 15,89$	29	15,10%	Rendah
5	$X \leq 14,00$	14	7,29%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator kesehatan adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 83 peserta didik atau 43,23%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 21 peserta didik atau 10,94%, tinggi 45 peserta didik atau 23,44%, sedang 83 peserta didik atau 43,23%, rendah 29 peserta didik atau 15,10%, dan sangat rendah 14 peserta didik atau 7,29%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 8. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Kesehatan



7. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Metode Pembelajaran

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

Tabel 20. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Metode Pembelajaran

Statistics	Skor
N	192
Mean	17,0573
Median	17,0000
Mode	18,00
Std. Deviation	1,59247
Minimum	13,00
Maximum	20,00

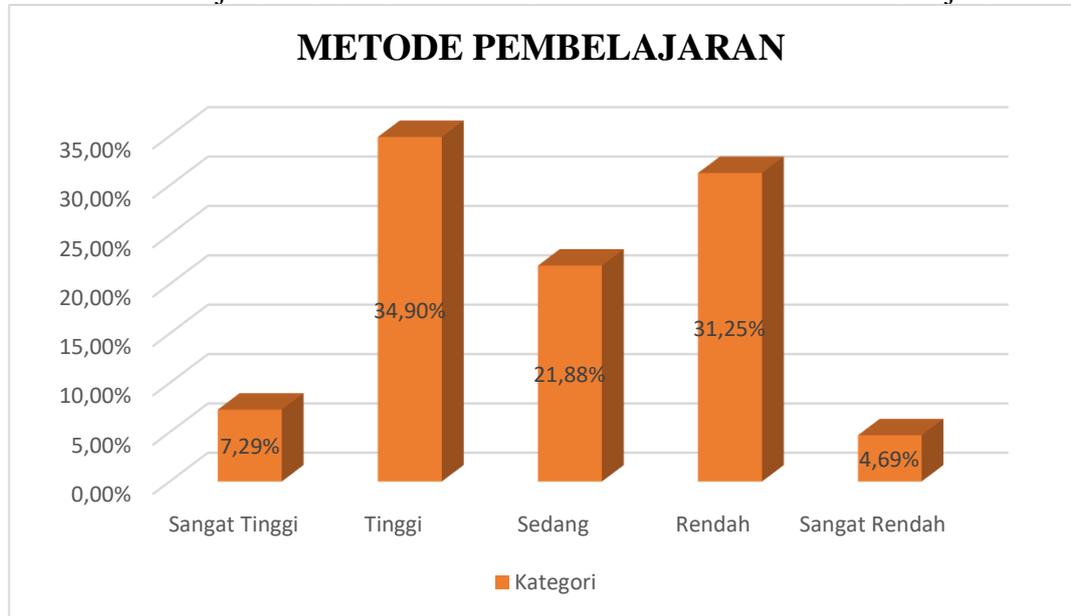
Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator metode pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 17,0573, nilai tengah sebesar 17, nilai sering muncul sebesar 18, simpangan baku sebesar 1,59247, skor terendah sebesar 13, dan skor tertinggi sebesar 20. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 21. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Metode Pembelajaran

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$19,41 < X$	14	7,29%	Sangat Tinggi
2	$17,81 < X \leq 19,41$	67	34,90%	Tinggi
3	$16,21 < X \leq 17,81$	42	21,88%	Sedang
4	$14,61 < X \leq 16,21$	60	31,25%	Rendah
5	$X \leq 14,61$	9	4,69%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator metode pembelajaran adalah tinggi dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori tinggi dengan 67 peserta didik atau 34,90%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 14 peserta didik atau 7,29%, tinggi 67 peserta didik atau 34,90%, sedang 42 peserta didik atau 21,88%, rendah 60 peserta didik atau 31,25%, dan sangat rendah 9 peserta didik atau 4,69%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 9. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Metode Pembelajaran



8. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Alat Pelajaran

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

Tabel 22. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran

Statistics	Skor
N	192
Mean	10,1354
Median	10,0000
Mode	10,00
Std. Deviation	1,13137
Minimum	5,00
Maximum	12,00

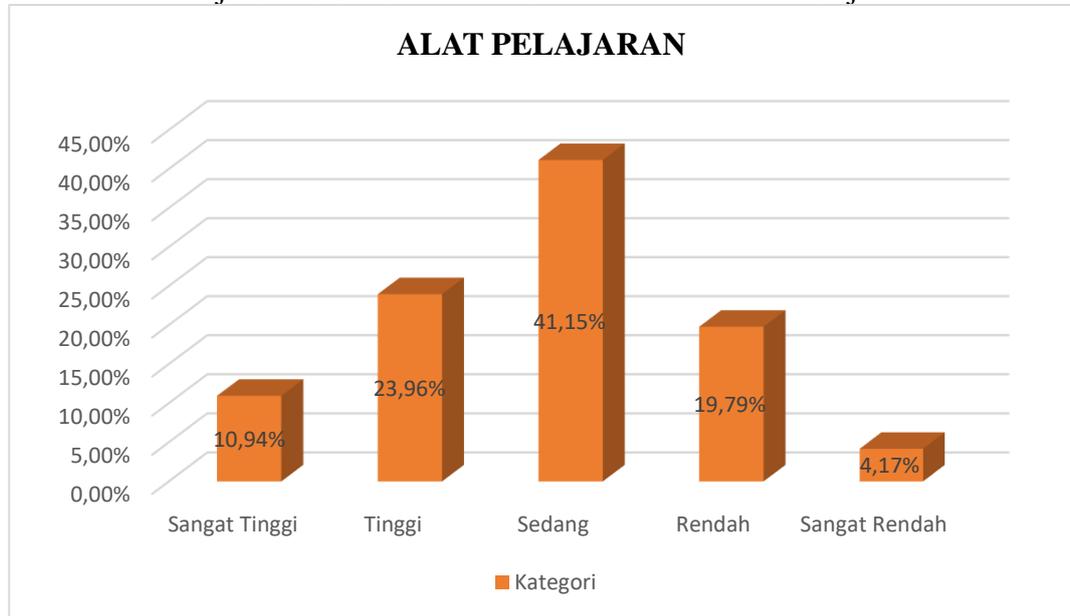
Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator alat pelajaran memiliki rata-rata sebesar 10,1354, nilai tengah sebesar 10, nilai sering muncul sebesar 10, simpangan baku sebesar 1,13137, skor terendah sebesar 5, dan skor tertinggi sebesar 12. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 23. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$11,82 < X$	21	10,94%	Sangat Tinggi
2	$10,78 < X \leq 11,82$	46	23,96%	Tinggi
3	$9,48 < X \leq 10,78$	79	41,15%	Sedang
4	$8,44 < X \leq 9,48$	38	19,79%	Rendah
5	$X \leq 8,44$	8	4,17%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator alat pelajaran adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 79 peserta didik atau 42,25%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 21 peserta didik atau 10,94%, tinggi 46 peserta didik atau 23,96%, sedang 79 peserta didik atau 41,15%, rendah 38 peserta didik atau 17,79%, dan sangat rendah 8 peserta didik atau 4,17%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 10. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran



9. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Teman/Lingkungan

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

Tabel 24. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Teman/Lingkungan

Statistics	Skor
N	192
Mean	17,4583
Median	18,0000
Mode	18,00
Std. Deviation	1,62066
Minimum	13,00
Maximum	21,00

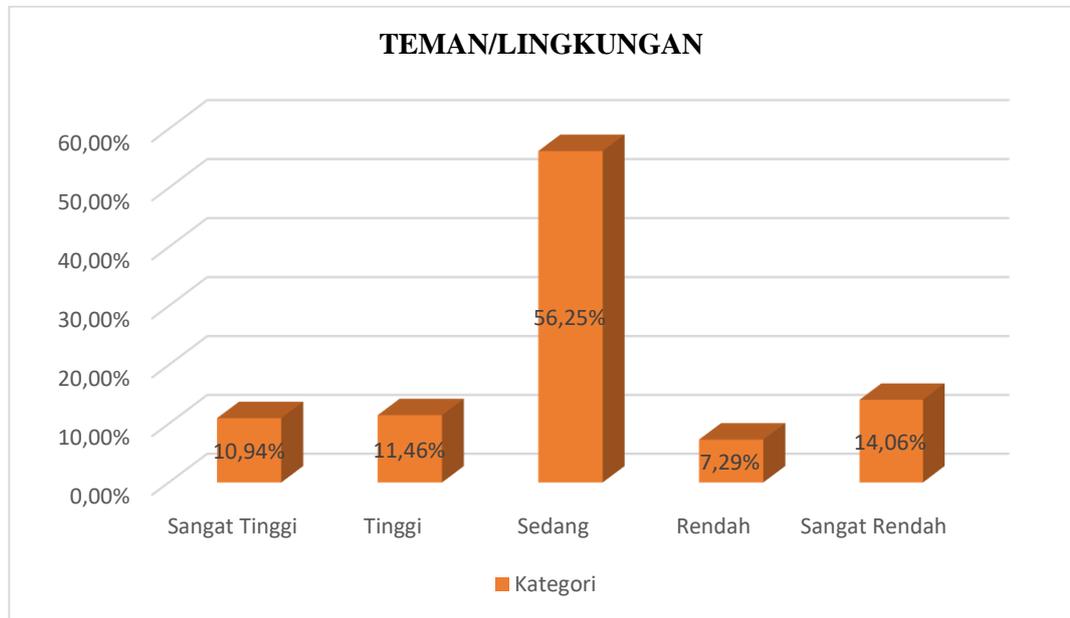
Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan bahwa tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator Teman/Lingkungan memiliki rata-rata sebesar 17,4585, nilai tengah sebesar 18, nilai sering muncul sebesar 18, simpangan baku sebesar 1,62066, skor terendah sebesar 13, dan skor tertinggi sebesar 21. Berdasarkan hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 25. Kategorisasi Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Teman/Lingkungan

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$19,88 < X$	21	10,94%	Sangat Tinggi
2	$18,27 < X \leq 19,88$	22	11,46%	Tinggi
3	$16,65 < X \leq 18,27$	108	56,25%	Sedang
4	$15,03 < X \leq 16,65$	14	7,29%	Rendah
5	$X \leq 15,03$	27	14,06%	Sangat Rendah
Jumlah		192	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator teman/lingkungan adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 108 peserta didik atau 56,25%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 21 peserta didik atau 10,94%, tinggi 22 peserta didik atau 11,46%, sedang 108 peserta didik atau 56,25%, rendah 14 peserta didik atau 7,29%, dan sangat rendah 27 peserta didik atau 14,06%. Berikut adalah grafik motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 11. Diagram Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Indikator Alat Pelajaran



10. Deskripsi Hasil Motivasi Peserta Didik Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 Berdasarkan Jenis Kelamin Putra & Putri

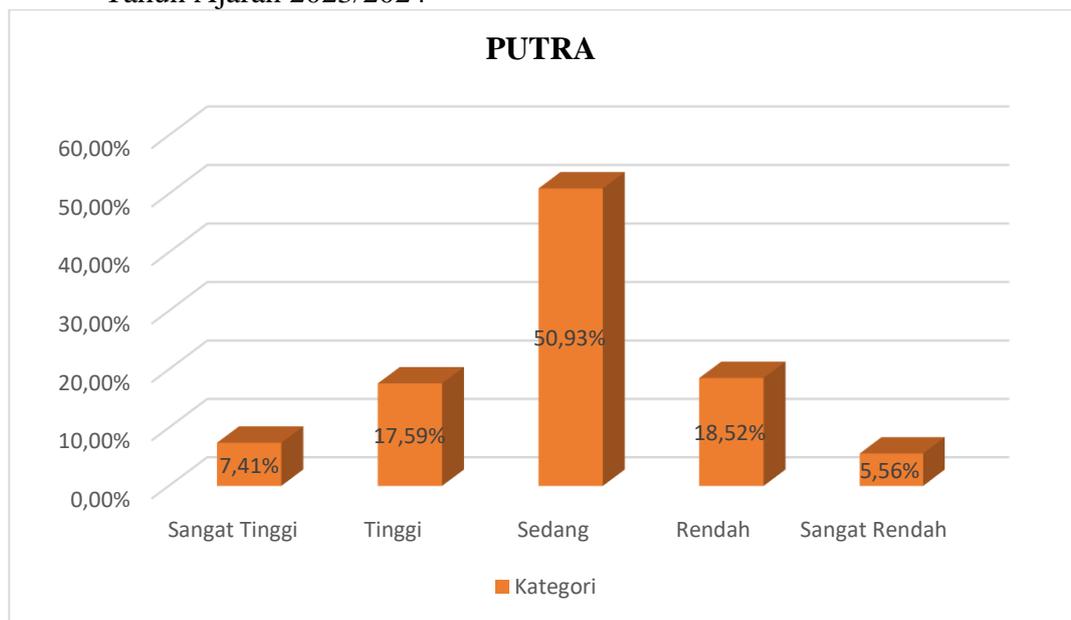
Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 26. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Putra Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$114,61 < X$	8	7,41%	Sangat Tinggi
2	$106,66 < X \leq 114,61$	19	17,59%	Tinggi
3	$98,71 < X \leq 106,66$	55	50,93%	Sedang
4	$90,76 < X \leq 98,71$	20	18,52%	Rendah
5	$X \leq 90,76$	6	5,56%	Sangat Rendah
Jumlah		108	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik putra kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 55 peserta didik atau 50,93%. Tingkat motivasi peserta didik putra kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 8 peserta didik atau 7,41%, tinggi 19 peserta didik atau 17,59%, sedang 55 peserta didik atau 50,93%, rendah 20 peserta didik atau 18,25%, dan sangat rendah 6 peserta didik atau 5,56%. Berikut adalah grafik motivasi peserta didik putra kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 12. Diagram Motivasi Peserta Didik Putra Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024



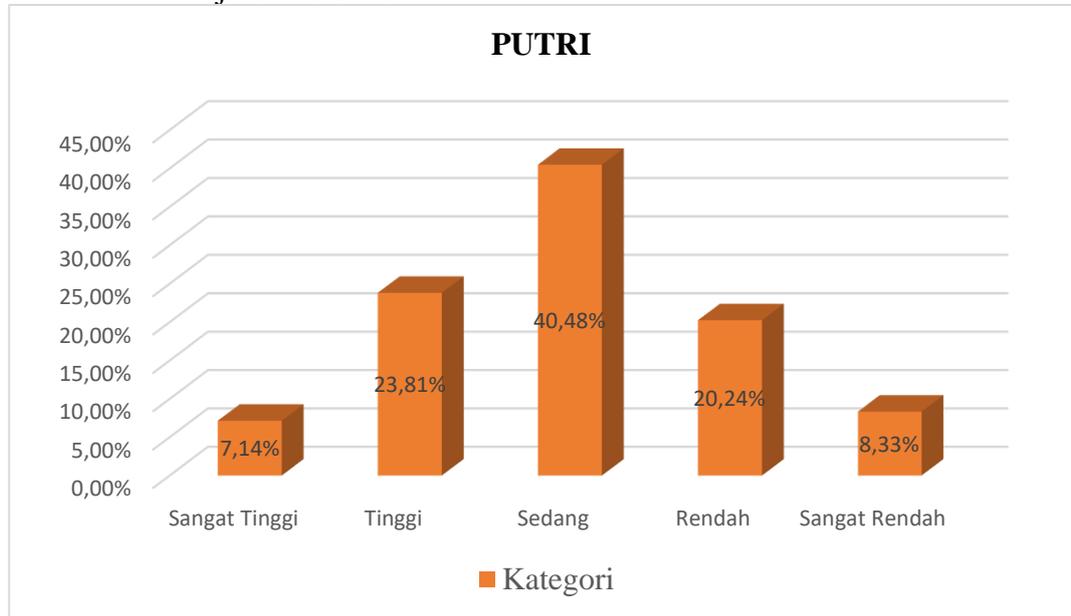
Sedangkan untuk peserta didik putri dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 27. Deskripsi Statistik Motivasi Peserta Didik Putri Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$114,33 < X$	6	7,14%	Sangat Tinggi
2	$106,35 < X \leq 114,33$	20	23,81%	Tinggi
3	$98,38 < X \leq 106,35$	34	40,48%	Sedang
4	$90,41 < X \leq 98,38$	17	20,24%	Rendah
5	$X \leq 90,41$	7	8,33%	Sangat Rendah
Jumlah		84	100,00%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik putri kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 34 peserta didik atau 40,48%. Tingkat motivasi peserta didik putri kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 6 peserta didik atau 7,14%, tinggi 20 peserta didik atau 23,81%, sedang 34 peserta didik atau 40,48%, rendah 17 peserta didik atau 20,24%, dan sangat rendah 7 peserta didik atau 8,33%. Berikut adalah grafik motivasi peserta didik putri kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024:

Gambar 13. Diagram Motivasi Peserta Didik Putri Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola dengan Model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh hasil bahwa tingkat motivasi kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 89 peserta didik atau 46,35%. Tingkat motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 14 peserta didik atau 7,29%, tinggi 39 peserta didik atau 20,31 %, sedang 89 peserta didik atau 46,35%, rendah 37 peserta didik atau 19,27%, dan sangat rendah 13 peserta didik atau 6,77%.

Berdasarkan analisis data, secara keseluruhan didapatkan hasil bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang. Berdasarkan pendapat Endang Rahmawati (2016), peserta didik yang memiliki motivasi sedang berarti peserta didik tersebut sudah memiliki motivasi belajar namun terkadang masih putus asa dan kehilangan semangat apabila mengalami kesulitan. Keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Serta motivasi juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Meskipun ditemukan bahwa motivasi peserta didik berada pada kategori sedang, namun guru PJOK perlu mengupayakan untuk terus meningkatkan motivasi peserta didik. Jadi guru PJOK perlu menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik (Ramli, Ramadi, dan Juita 2015). Sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan faktor intrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 86 peserta didik atau 44,79%. Sedangkan motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 89 peserta didik atau 46,35%. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU berdasarkan faktor intrinsik maupun ekstrinsik memiliki kontribusi yang

sama yaitu berkategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa dari faktor intrinsik dan ekstrinsik memiliki kontribusi yang sama dalam motivasi peserta didik dalam pembelajaran permainan sepak bola.

Berdasarkan hasil penelitian, dilihat berdasarkan indikator dalam faktor intrinsik sebagai berikut. Motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator minat adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 79 orang atau 41,15%. Berdasarkan hasil di atas, indikator minat memberikan kontribusi motivasi dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian Jihad Dwi Wardani (2020), indikator minat yang berkategori sedang menunjukkan bahwa dari sebagian besar peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran.

Motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator perhatian adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori rendah yaitu 78 peserta didik atau 40,63%. Berdasarkan hasil di atas, indikator perhatian memberikan kontribusi motivasi dengan kategori rendah. Berdasarkan data penelitian, keadaan ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang memperhatikan saat guru menyampaikan materi dan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Keadaan ini tentunya harus menjadi perhatian guru agar menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik lebih memperhatikan penjelasan guru dan berkonsentrasi penuh selama pembelajaran.

Sedangkan motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator kesehatan adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 83 peserta didik atau 43,23%. Dalam indikator kesehatan, berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih sehat setelah pembelajaran. Walaupun saat pembelajaran peserta didik kadang merasa lelah.

Berdasarkan hasil penelitian, dilihat berdasarkan indikator dalam faktor ekstrinsik sebagai berikut. Motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator metode pembelajaran adalah tinggi dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori tinggi yaitu 67 peserta didik atau 34,90%. Berdasarkan hasil di atas, indikator metode pembelajaran memberikan kontribusi motivasi dengan kategori tinggi. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang digunakan guru memiliki kontribusi yang tinggi dalam memotivasi siswa. Guru memiliki peran penting untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi dari metode yang diberikan, sehingga peserta didik akan merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung (Panjaitan dan Fardana, 2023).

Motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator alat pelajaran adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 79 peserta didik atau 41,15%. Dalam

penelitian ini alat pelajaran berpengaruh terhadap motivasi peserta didik seperti bagaimana kondisi alat yang digunakan serta bagaimana guru memodifikasi dan memvariasi alat yang digunakan sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Berdasarkan penelitian Nafala dan Ega (2022), membuktikan bahwa penggunaan sarana dan prasarana mampu menumbuhkan semangat atau motivasi belajar anak semakin meningkat.

Sedangkan motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan indikator teman/lingkungan adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang yaitu 108 peserta didik atau 56,25%. Keberadaan teman dan lingkungan sekolah juga mempengaruhi motivasi peserta didik. Dengan adanya lingkungan pertemanan dan lingkungan sekolah yang mendukung kegiatan olahraga tentu saja akan mendukung dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK (Habibi dan I Ketut Budaya Astra, 2023).

Berdasarkan hasil analisis penelitian, didapatkan bahwa tingkat motivasi peserta didik putra kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 55 peserta didik atau 50,93%. Sedangkan tingkat motivasi peserta didik putri kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang dengan 34 peserta didik atau

40,48%. Berdasarkan penelitian Rizki (2014) motivasi peserta didik putra lebih tinggi daripada motivasi peserta didik putri baik secara intrinsik maupun ekstrinsik dan motivasi secara keseluruhan. Peserta didik putra aktif dalam permainan sepak bola sedangkan peserta didik putri hanya duduk menonton karena kurang tertarik (Bakhtiar dan Hartoto, 2017).

Namun dalam penelitian ini ternyata didapatkan hasil bahwa peserta didik putra dan putri sama-sama memiliki tingkat motivasi yang sedang. Tentunya model dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh. Seperti modifikasi permainan yang akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik. Berdasarkan penelitian Yudha dan Bambang (2019) didapatkan hasil bahwa adanya peningkatan minat dan motivasi peserta didik putri karena modifikasi permainan sepak bola yang diberikan saat materi sepak bola. Sejalan penelitian tersebut, Bakhtiar (2017) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan sepak bola terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Motivasi belajar sangat penting dalam pembelajaran, karena motivasi belajar merupakan suatu proses yang memberikan semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku dalam pembelajaran (Yudharsyah, Kresnadi, dan Suparjan 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut menunjukkan bahwa perilaku peserta didik dalam pembelajaran ini dipengaruhi oleh motivasi peserta didik. Dimana motivasi menjadi pendorong peserta didik dalam memberikan semangat, gairah, dan keinginan untuk melakukan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan model TGfU yang dikemas dalam suatu bentuk permainan memiliki tujuan agar peserta

didik memahami tentang permainan yang akan dilakukan sehingga dapat memberikan motivasi belajar dalam permainan yang sesungguhnya (Wardani 2020)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2023/2024 bahwa sebagian besar berada pada tingkat sedang dengan 94 peserta didik atau 46,35%. Motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di SMP Negeri 1 Jatinom yang berkategori sangat tinggi 14 peserta didik atau 7,29%, tinggi 39 peserta didik atau 20,31 %, sedang 89 peserta didik atau 46,35%, rendah 37 peserta didik atau 19,27%, dan sangat rendah 13 peserta didik atau 6,77%.

B. Implikasi

1. Hasil penelitian ini sebagai evaluasi guru PJOK untuk meningkatkan tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran permainan sepak bola secara menyeluruh
2. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai acuan bagi guru PJOK untuk dapat menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

C. Saran

1. Guru PJOK diharapkan melakukan tindakan berdasarkan hasil penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Sekolah diharapkan mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada peserta didik agar termotivasi dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola.
3. Sekolah diharapkan selalu memfasilitasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. (2015). *Aswaja Pressindo Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Agustina, Reki Siaga. (2020). *Buku Jago Sepak Bola*. Tangerang Selatan: Ilmu Cemerlang Group.
- Amirotun, Sholikhah. (2016). *Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif*. *Komunikasi Islam* 10(No. 2 (2016)): 1–21.
- Arianti. (2019). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12(2): 117–34.
- Asnaldi, Arie, Zulman Zulman, dan Madri M. (2018). “Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Kabupaten Padang Pariaman.” *jurnal Menssana* 3(2): 16–27.
- Azwar, Saifuddin. (2016). “Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Tes Dan Prestasi.”
- Bakhtiar, Rahmatillah, dan Setiyo Hartoto. (2017). “Penerapan Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan.” *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 4(3): 545–50.
- Bandi, A M. (2011). “Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Pendidikan JAsmani Indonesia* 8(1): 1–9.
- Burstiando, Rizki. (2014). “Perbandingan Motivasi Siswa Putra-Putri Dalam Mengikuti Pembelajaran Bolabasket Di Sma Dan Smk Negeri Se-Kota

Kediri.” : 12–22.

Depdiknas. (2006). “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006.” (22).

Erliana, dan Sri Sumiati. (2016). Kementrian Kesehatan Republik Indonesia *Kesehatan Masyarakat*. 1st ed. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.

Purnama, Rizky Gira. (2016). “Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.” : 1–8.

Griffin, Linda L., dan Joy I. Buttler. (2005). *Teaching Games For Understanding: Theory, Research, and Practice*. United States of America: Human Kinetics.

Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L. (1997). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Game Approach*. Illinois.

Habibi, Irham, dan I Ketut Budaya Astra. (2023). “Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 11(1): 16–23.

Holt, Nicholas L., William B. Streat, dan E. G. Bengoechea. (2002). “Expanding the Teaching Games for Understanding Model: New Avenues for Future Research and Practice.” *Journal of teaching in Physical Education* 21(2).

Ibrahim, R. (2007). *Psikologi Olahraga, Program Perkuliahan S1 Jurusan Kepeleatihan Olahraga*. Bandung: FPOK PI.

Isnaini, Farida Noor. (2021). “Pentingnya Pendidikan Jasmani Dalam Meningkatkan Literasi Dan Kemampuan Kognitif Bagi Peserta Didik Sekolah

Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Syntax Transformation* 2(1).

Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumental Penelitian*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.

Masni, Harbeng. (2015). “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Dikdaya* 5(1): 34–45.

Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Naimi, Nafala Mufti, dan Ega Trisna Rahayu. (2022). “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Efektivitas Kualitas Sarana Dan Prasarana.” *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 6(1): 53–60.

Panjaitan, Kristanto, dan Nurainy Fardana. (2023). “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Permainan Dalam Pembelajaran Penjas.” *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 7(1): 54–61.

Prasetya, Yuda Eka, dan Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro. (2019). “Pengaruh Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Minat Siswa Putri Pada Pembelajaran Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Mojokerto).” *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 7(3): 1–4.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>.

Pratiwi, Noor Komari. (2017). “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang.” *Pujangga* 1(2): 31.

- Prayitno, Elida. (2006). “Psikologi Perkembangan Remaja. Padang: Angkasa Raya”
- Rachman, Amirullah Hari. (2006). “Teaching Games For Understanding (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik Sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 5(2): 1–10.
- Rahmawati, Endang. (2016). “Faktor-Faktor Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pujokusuman I Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 29(5): 2741–2750.
- Ramadan, Gilang. (2017). “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola.” *JUARA : Jurnal Olahraga* 2(1): 1.
- Ramli, Ramadi, and Ardiah Juita. (2015). “Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Smkn 3 Selat Panjang.”
- Sahir, Syafrida Hafni. (2022). *Metodologi Penelitian*. ed. Try Koryati. Bantul: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Saryono. 2008. “Prinsip Dan Aplikasi Dalam Modifikasi Sarana Dan Prsarana Penjas.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 5(1): 32–39.
- Saryono, and Soni Nopembri. (2009). “Gagasan Dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU).” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 6(1): 61–66. www.playsport.net.
- Saryono, dan Soni Nopembri. (2013). “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis Integrated Physical

Education Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 9(2): 81–86.

Saryono, dan Ahmad Rithaudin. (2011). “Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 8(2): 144–51.

Setiawan, Caly, dan Soni Nopembri. (2005). “Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani).” *Teaching Games for Understanding*: 1–13.

Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Strean, William B, dan Nicholas L Holt. (2000). “Coaches’, Athletes’, and Parents’ Perceptions of Fun in Youth Sports: Assumptions about Learning and Implications for Practice.” *Avante* 6(3): 83–98.

Subroto, Toto. (2001). “Pembelajaran Keterampilan Dan Konsep Olahraga Di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis.”

Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiman dkk. (2016). *2 Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Karakteristik Siswa SMP Dan Bilangan*.

Sujarwo, dan Windi Widayat. (2020). “Survei Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Bola Voli Mini Di Sekolah Dasar.”

2: 1–10.

Suryobroto, Agus S. (2018). *Strategi Dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Pertama. ed. Herlina S. Yogyakarta: UNY Press.

Syaparuddin, Meldianus, dan Elihami. (2020). “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(1): 30–41.

Wardani, Jihad Dwi. (2020). “Motivasi Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGfU Di SMP Negeri 3 Godean Tahun Ajaran 2019/2020.”

Winetu, Michael. (2019). “Partisipasi Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Di SMP Eksperimental Mangunan Tahun 2019.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*.

Yani, Ahmad. (2001). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. ed. Lilik Lailatul Mabruroh. Malang: Ahlimedia Press.

Yudanto. (2008). “Implementasi Pendekatan Taktik Dalam Pembelajaran Invasion Games Di Sekolah Dasar.” *Pendidikan Jasmani Indonesia* 5(2): 17–22.

Yudha, I Dewa Made Krisna, I Wayan Artanayasa, dan Ni Luh Putu Sryanawati. (2017). “Pengaruh Pendekan Teknis Dan Taktis Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Permainan Sepakbola Pada Siswa SMP N 1 Kotabumi.” *Jurnal Pendidikan Olahraga* 6(1): 54–64.

Yudharsyah, Jerry, Hery Kresnadi, dan Suparjan. (2021). “Analisis Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Pada Siswa Kelas V Masa

Covid-19.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*: 1–8.

Yusuf, Syamsu. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Uji Instrumen dari Fakultas

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrum>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

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 : B/555/UN34.16/LT/2023 28 Juli 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . SMP N 1 Jatinom
Jl. Ngemplak, RT.01/RW.02, Ngemplak, Glagah, Kec. Jatinom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57481

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Muhamad Dwi Prasetyo
NIM	: 19601241130
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir	: MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMP N 1 JATINOM
Waktu Uji Instrumen	: 29 Juli - 5 Agustus 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,


Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Skripsi dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN about:bl



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
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 : B/88/UN34.16/PT.01.04/2023 4 September 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala SMP Negeri 1 Jatinom
Jl. Ngemplak, RT.01/RW.02, Ngemplak, Glagah, Kec. Jatinom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57481

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

Nama : Muhamad Dwi Prasetyo
NIM : 19601241130
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMP N 1 JATINOM
Waktu Penelitian : 11 - 23 September 2023

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,
Mahasiswa dan Alumni,



Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. RPP Penelitian

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Jatinom
Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester : VIII/Semester Gasal
Materi Pokok : Permainan Sepakbola
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (3 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	3.1.1 Menjelaskan cara melakukan passing dalam permainan sepak bola 3.1.2 Menjelaskan cara melakukan kontrol bola dalam permainan sepak bola

4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	4.1.1 Mempraktikkan cara melakukan passing dalam permainan sepak bola 4.1.2 Mempraktikkan cara melakukan kontrol bola dalam permainan sepak bola
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu:

1. Memahami dan menjelaskan cara melakukan passing dalam permainan sepak bola dengan jelas.
2. Memahami dan menjelaskan cara melakukan kontrol bola dalam permainan sepak bola dengan jelas.
3. Mempraktikkan cara melakukan passing dalam permainan sepak bola dengan tepat.
4. Mempraktikkan cara melakukan kontrol bola dalam permainan sepak bola dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Permainan sepakbola yang telah dimodifikasi menekankan pada kombinasi passing dan kontrol.
- Passing, passing dalam permainan sepakbola adalah upaya seorang pemain untuk memberikan/mengoper bola kepada rekannya dengan menggunakan teknik tertentu.
- Kontrol, kontrol dalam permainan sepak bola adalah usaha untuk menghentikan dan menguasai bola.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran TGfU (pendekatan taktik)

F. Media, Alat, dan Sumber belajar

1. Media dan alat : Lapangan, Peluit, bola sepak, cone, stopwatch.
2. Sumber Belajar : BSE Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi kelas VIII

G. Masalah Taktik

- Mencetak angka (bagaimana membuka ruang serta melakukan passing dan kontrol dengan tepat)

H. Fokus Pembelajaran

- Passing dan kontrol

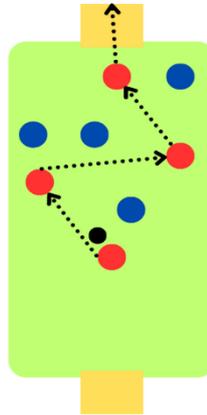
I. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dibariskan.2. Guru dan siswa melakukan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.3. Guru mengucapkan salam khas sekolah4. Guru melakukan presensi dan menanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum.5. Guru menyampaikan Indikator Kompetensi yang harus dikuasai.6. Guru menjelaskan cakupan materi dan tujuan pembelajaran tentang variasi dan kombinasi (passing,shooting) permainan sepak bola.7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran ini8. Guru menyampaikan teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai, baik kompetensi sikap spiritual dengan observasi dalam bentuk jurnal, kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan.	15 menit

	<p>9. Pemanasan</p> <p>a) Pemanasan di awali degan berlari mengelilingi lapangan sebanyak 2 kali</p> <p>b) Setelah itu, melakukan sedikit gerakan penguluran terutama bagian kaki.</p> <p>c) Melakukan permainan untuk pemanasan (mengumpulkan bola)</p> <p style="padding-left: 40px;">Cara bermain:</p> <p>1) Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok.</p> <p>2) Setiap kelompok berlomba mengambil bola dari pos tengah dengan bergiliran.</p> <p>3) Setelah bola yang berada di pos tengah habis, setiap kelompok saling mencuri bola dengan kelompok lain</p> <p>4) Kelompok yang menang adalah kelompok yang dapat mengumpulkan 3 bola lebih dulu</p>	
Kegiatan Inti	<p>Game Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan sepakbola dibagi menjadi 2 tim (putra sendiri, putri sendiri) tanpa kiper. • Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 18-22 meter, dan lebar 10-12meter • Tim yang menang adalah tim yang terlebih dahulu mendapatkan poin 3 	90 menit

	<p style="text-align: center;">Tujuan permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencetak poin sebanyak-banyaknya. <p>Peraturan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik yang boleh digunakan dalam permainan hanya passing dan kontrol, hanya diperbolehkan menggiring bola maksimal 2 sentuhan. - Setiap tim harus melakukan umpan dan kontrol untuk menguasai bola. - Setiap tim dapat mencetak poin dengan cara memberikan umpan ke area kotak lawan dan berhasil di kontrol oleh teman satu tim di dalam kotak. - Apabila berhasil mengontrol bola umpan di dalam kotak lawan, maka akan mendapat poin 1. - Permainan dimulai dari garis awal (bola diberikan oleh guru/ wasit), tetapi jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan tendangan ke dalam seperti dalam futsal. - Tim yang tidak menguasai bola merebut bola secara aktif. - Guru mengamati dan menjadi wasit. 	
--	--	--

Ilustrasi:



Keterangan :

● = Pemain Tim A

● = Pemain Tim B

● = Bola

■ = Area Mencetak Poin

Tanya Jawab

Melakukan tanya jawab dan diskusi dengan peserta didik terhadap permainan awal yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini, guru bertanya kepada peserta didik yang berhasil dan yang tidak. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang keberhasilan dalam mengumpan dan shooting. Contoh pertanyaan sebagai berikut:

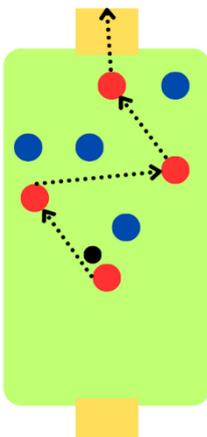
Q: Apa tujuan dari permainan ini?

A: Mencetak angka sesering mungkin.

	<p>Q: Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?</p> <p>A: Passing untuk menjaga penguasaan bola, melakukan kontrol bola di area yang sudah ditentukan.</p> <p>Q: Apa kesulitan dalam melakukan permainan?</p> <p>A : Sulit untuk mengumpan teman dengan pas.</p> <p>Q: Apa kesulitan dalam memberikan umpan kepada teman?</p> <p>A : Kesulitannya karena teman yang mau di umpan tertutup lawan.</p> <p>Latihan</p> <p>Peraturan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. - Peserta didik melakukan permainan kucing-kucingan dengan batas area yang sudah di tentukan. - Salah satu peserta didik akan bertugas menjadi pengejar bola - Apabila bola berhasil direbut oleh pengejar, maka orang terakhir yang menyentuh bola bergantian sebagai pengejar bola. 	
--	--	--

	<p>- Permainan dilakukan selama 15 menit</p> <p>Tujuan:</p> <p>- Melatih kemampuan passing dan kontrol bola.</p> <p>Petunjuk melakukan passing dan kontrol:</p> <p>- Lakukan passing dengan teman satu tim dalam batas area yang sudah ditentukan (selain pengejar bola).</p> <p>- Lakukan passing agar bola tidak bisa direbut atau dikuasai pengejar bola.</p> <p>- Setiap orang hanya boleh melakukan 2 sentuhan yaitu 1 kali kontrol bola dan 1 kali passing bola.</p> <p>Game Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan sepakbola dibagi menjadi 2 tim (putra sendiri, putri sendiri) tanpa penjaga gawang. • Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 18-22 meter, dan lebar 10-12meter • Tim yang menang adalah tim yang terlebih dahulu mendapatkan poin 3 <p style="text-align: center;">Tujuan permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencetak poin sebanyak-banyaknya. 	
--	---	--

	<p>Peraturan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik yang boleh digunakan dalam permainan hanya passing dan kontrol, hanya diperbolehkan menggiring bola maksimal 2 sentuhan. - Setiap tim harus melakukan umpan dan kontrol untuk menguasai bola. - Setiap tim dapat mencetak poin dengan cara memberikan umpan ke area kotak lawan dan berhasil di kontrol oleh teman satu tim di dalam kotak. - Apabila berhasil mengontrol bola umpan di dalam kotak lawan, maka akan mendapat poin 1. - Permainan dimulai dari garis awal (bola diberikan oleh guru/ wasit), tetapi jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan tendangan ke dalam seperti dalam futsal. - Tim yang tidak menguasai bola merebut bola secara aktif. - Guru mengamati dan menjadi wasit. 	
--	---	--

	<p>Ilustrasi:</p>  <p>The diagram shows a green rectangular field with yellow squares at the top and bottom centers. Inside the field, there are several red circles (Team A players), blue circles (Team B players), and a black circle (the ball). Dotted arrows indicate movement paths: one from the top yellow square to a red circle, then to another red circle, then to a blue circle, then to another red circle, then to a black circle, and finally to another red circle.</p> <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● = Pemain Tim A ● = Pemain Tim B ● = Bola = Area Mencetak Poin 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memimpin siswa untuk melakukan pendinginan, siswa disuruh untuk membentuk lingkaran dengan menghadap ke depan berlawanan arah jarum jam, lalu berjalan berputar dan setiap siswa memijit bahu siswa yang ada di depannya. 2. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat simpulan pelajaran. 3. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; 	<p>120 menit</p>

	<p>4. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>5. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.</p> <p>6. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin para siswa yang lain untuk berdoa (bersyukur) sebelum mengakhiri pembelajaran.</p> <p>7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membubarkan siswa.</p>	
--	--	--

J. Penilaian

- Penilaian dilakukan selama dan sesudah proses pembelajaran
- Teknik penilaian:
 - Tes/Pengamatan unjuk kerja (psikomotor): *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*
 - Pengamatan sikap (afeksi)
 - Kuis/*embedded test* (kognisi): pemahaman taktik

1. Rubrik penilaian psikomotor

Game Performance Assesment Instrument/ Unjuk Kerja Permainan Sepakbola

Nama Siswa	Eksekusi Keterampilan	Membuat Keputusan	Mendukung	Keterangan

Kunci Skor :

- 5= Penampilan sangat efektif (**SELALU**)
- 4= Penampilan efektif (**SERING**)
- 3= Penampilan efektif kategori sedang (**KADANG-KADANG**)
- 2= Penampilan kategori lemah (**JARANG SEKALI**)
- 1= Penampilan kategori sangat lemah (**TIDAK PERNAH**)

Komponen dan Kriteria

- **Eksekusi Keterampilan (*skill execution*)** = siswa mengoper bola secara akurat, mencapai pada siswa yang memang ingin dituju sertamelakukan shooting yang akurat mengarah ke gawang.
- **Membuat Keputusan(*decision making*)** = Siswa membuat keputusan yang tepat kapan mengoper (mengoper pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan terciptanya gol) serta kapan melakukan shooting.
- **Mendukung (*support*)** = Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk dioper dari teman satu tim (yang mengarah pada terjadinya gol)

2. Rubrik penilaian sikap dalam permainan sepakbola

Penilaian sikap dilakukan dengan mengamati peserta didik sejak dimulainya pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

No	Kriteria Pengamatan	Nilai				Keterangan

	Kerja sama					
	Sportivitas					
	Tanggung jawab					
	Menghargai teman					
	Menerima hasil akhir					
Nilai akhir						

3. Rubrik Penilaian Kognitif dalam permainan sepakbola

Peserta didik diminta menjawab pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas. Tugas dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pertemuan berikutnya.

No	Pertanyaan	Bobot Nilai
1	Jelaskan tujuan permainan sepakbola!	5
2	Jelaskan prinsip-prinsip permainan sepakbola!	5
3	Jelaskan cara untuk mencetak angka dalam sepakbola!	5
4	Jelaskan peraturan permainan sepakbola modifikasi!	5
Nilai Akhir (Nilai total X 5)		

Penilaian dilakukan oleh guru dengan kriteria penilaian antara 1-5 sesuai dengan ketepatan jawaban.

REKAPITULASI PENILAIAN

No	Nama Siswa	Aspek-Aspek Penilaian			Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	
1					

2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian

MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS DALAM VIII PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MODEL TGfU DI SMP NEGERI 1 JATINOM 2024/2024

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 1 Jatinom Tahun 2023/2024. Besar harapan atas kesediaan siswa siswi peserta didik sedikit melungkan 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 sepak bola di sekolah karena gurunya hebat.	√			

Identitas

Nama :

Kelas :

C. Pernyataan

A	Faktor Intrinsik	SS	S	TS	STS
	Minat				
1.	Materi permainan sepak bola dengan Model TGfU merupakan pembelajaran yang menyenangkan.				
2.	Saya semangat mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan Model TGfU karena bisa dilakukan oleh semua peserta didik.				
3.	Saya senang mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan Model TgfU karena mampumeningkatkan keterampilan gerak siswa.				
4.	Materi pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU yang diberikan oleh guru membosankan.				
5.	Saya mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan Model TGfU karena saya ingin berprestasi dalam cabang olahraga sepak bola.				
6.	Saya tidak minat terhadap pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU.				
7.	Saya mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan Model TGfU untuk mengembangkan kemampuan bermain sepak bola yang saya miliki.				
	Perhatian				
8.	Saya selalu belajar terlebih dahulu sebelum guru memberikan materi pelajaran permainan Sepak bola dengan Model TGfU.				
9.	Saya selalu memperhatikan saat guru menyampaikan materi permainan sepak bola dengan Model TGfU.				

			SS	S	TS	STS
	10.	Saya mengabaikan instruksi guru saat pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU.				
	11.	Saya selalu berusaha mengikuti dengan benar setiap materi pembelajaran permainan sepak bola dengan Model TGfU.				
	12.	Ketika mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU, saya merasa sulit berkonsentrasi.				
		Kesehatan				
	13.	Badan saya terasa lebih sehat setelah mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU.				
	14.	Pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU membuat saya merasa cepat lelah				
	15.	Materi pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU membuat daya tahan tubuh saya menjadi lebih baik.				
	16.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU kekuatan otot saya menjadi meningkat.				
	17.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU kelentukan/fleksibilitas otot saya menjadi meningkat.				
B		Faktor Ekstrinsik				
		Metode Mengajar				
	18.	Model TGfU yang di sampaikan oleh guru sangat bervariasi sehingga tidak membosankan.				
	19.	Guru sering memberikan pujian saat menyampaikan pembelajaran permainan sepak bola dengan model TgfU.				
	20.	Materi permainan sepak bola dengan model TGfU yang disampaikan oleh guru sangat menyenangkan.				
	21.	Materi permainan sepak bola dengan model TGfU yang disampaikan oleh guru sangat mudah di pahami.				

	22.	Model TGfU yang digunakan oleh guru susah dipahami.				
		Alat Pelajaran	SS	S	TS	STS
	23.	Kondisi alat yang masih bagus menjadikan pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU lebih menarik.				
	24.	Guru sering menyampaikan pembelajaran sepak bola dengan model TGfU menggunakan alat yang di modifikasi sehingga lebih menarik.				
	25.	Guru sering menggunakan alat-alat yang bervariasi dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU				
		Teman / Lingkungan				
	26.	Keberadaan teman satu kelas menjadikan saya lebih terpacu untuk berprestasi dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU				
	27.	Saya menjadi lebih bisa melakukan kerjasama dengan teman setelah mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU				
	28.	Saya menjadi semakin terampil setelah mengikuti mengikuti pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU				
	29.	Pembelajaran Permainan sepak bola dengan model TGfU terasa nyaman karena lingkungan sekolah aman.				
	30.	Pembelajaran permainan sepak bola dengan model TGfU di sekolah terasa nyaman karena lingkungan sekolah bersih.				

Lampiran 5. Data Penelitian Berdasarkan Ranking

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	Xtotal
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
R11	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118
R12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118
R13	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117
R14	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
R15	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	114
R16	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	112
R17	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	111
R18	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	111
R19	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	111
R20	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	111
R21	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
R22	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	110
R23	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	110
R24	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	110
R25	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	110
R26	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	110
R27	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	110
R28	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	110
R29	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	110
R30	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	109
R31	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	109
R32	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	109
R33	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	109
R34	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	109
R35	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	108
R36	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	108
R37	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	108
R38	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	108
R39	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	108
R40	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	108
R41	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	108
R42	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	108
R43	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	108
R44	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	108
R45	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	107
R46	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	107
R47	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	107
R48	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	107
R49	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	107
R50	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	107
R51	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	107
R52	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	107
R53	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	107
R54	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106
R55	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106
R56	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	106
R57	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	106
R58	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	106
R59	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	106
R60	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	106
R61	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3</																				

R65	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	1	3	4	4	106	
R66	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	106	
R67	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	106	
R68	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	105	
R69	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	105	
R70	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	105	
R71	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	105	
R72	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	105
R73	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	105
R74	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	105
R75	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	105
R76	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	104
R77	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	104
R78	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	104
R79	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	104
R80	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	104
R81	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	104
R82	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	104
R83	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	104
R84	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	104
R85	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	1	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	104
R86	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	104
R87	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	104
R88	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	103
R89	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	103
R90	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	103
R91	4	4	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	103
R92	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	103
R93	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	103
R94	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	103
R95	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	103
R96	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	103
R97	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	103
R98	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	103
R99	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	103
R100	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	1	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	103
R101	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	5	4	103
R102	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	102
R103	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	102
R104	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	102
R105	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	102
R106	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	102
R107	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	102
R108	4	4	3	4	1	4	2	4	4	3	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	102
R109	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	102
R110	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	102
R111	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	1	3	4	1	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	101
R112	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	101
R113	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	101
R114	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	101
R115	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	1	3	4	3	4	4	101
R116	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	101
R117	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	4	101
R118	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	2	1	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	101
R119	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	101
R120	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	100
R121	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	100
R122	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	100
R123	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	100
R124	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	100
R125	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	100
R126	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	100
R127	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	100
R128	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4								

R129	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	1	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	100		
R130	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	100	
R131	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	1	3	4	3	4	4	3	4	4	100		
R132	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	100		
R133	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	99	
R134	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	99	
R135	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	99	
R136	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	99	
R137	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	99	
R138	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	99
R139	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	99	
R140	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	99	
R141	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	99	
R142	4	4	3	3	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	99		
R143	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	98		
R144	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	98		
R145	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	98	
R146	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	1	98	
R147	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	98		
R148	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	98		
R149	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	98		
R150	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	98	
R151	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	98	
R152	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	97		
R153	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	97		
R154	4	4	3	3	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	2	4	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	97		
R155	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	96	
R156	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	96	
R157	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96	
R158	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	96		
R159	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	96	
R160	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	95	
R161	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	95	
R162	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	95	
R163	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	95		
R164	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	95		
R165	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	94		
R166	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	94	
R167	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	94		
R168	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94		
R169	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	4	4	3	4	94		
R170	3	4	3	3	4	2	2	4	3	2	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	94		
R171	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	94		
R172	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93		
R173	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	93		
R174	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	92		
R175	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	92		
R176	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	92		
R177	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	91	
R178	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	91		
R179	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91		
R180	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
R181	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
R182	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
R183	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
R184	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
R185	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90		
R186	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	88		
R187	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87		
R188	4	4	3	4	4	3	3	4	1	3	3	3	1	3	1	4	4	3	2	2	2	2	3	4	4	2	3	1	3	85			
R189	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	82		

Lampiran 6. Dokumentasi Pengambilan Data

Gambar Peserta Didik Mengisi Angket Penelitian



Gambar Peserta Didik Mengisi Angket Penelitian



Gambar Peserta Didik Mengisi Angket Penelitian



Foto Bersama Setelah Pengambilan Data Penelitian



Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

 **PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 JATINOM
Alamat : Ngemplak, Glagah, Jatinom, Klaten 57481 Telepon (0272) 337446
Email : smpn1jatinom@yahoo.co.id 

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 094/373/12.54

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: INDARTO, S.Pd., S.T.
NIP	: 19681022 199702 1 002
Pangkat Golongan	: Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan	: Kepala SMP Negeri 1 Jatinom

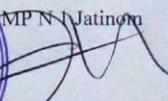
Menerangkan bahwa :

Nama	: MUHAMAD DWI PRASETYO
NIM	: 19601241130
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Yang bersangkutan tersebut diatas benar-benar telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Jatinom, tanggal 11 – 23 September 2023.

Dengan judul Tugas Akhir : **“MEMOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU DI SMP N 1 JATINOM”.**

Demikian Surat Keterangan ini di buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jatinom, 09 Oktober 2023
Kepala SMP N 1 Jatinom

INDARTO, S.Pd., S.T.
NIP. : 19681022 199702 1 002



DALAM
KORBOLA