

**MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN MODEL  
PROBLEM BASED LEARNING DI SMP NEGERI 1  
WATES TAHUN 2018/2019**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Lambang Kuncoro Jati  
NIM. 14601241089

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

## **PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN MODEL  
PROBLEM BASED LEARNING DI SMP NEGERI 1  
WATES TAHUN 2018/2019**

Disusun Oleh:

Lambang Kuncoro Jati  
NIM. 14601241089

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

Yogyakarta, 16 Januari 2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP. 19810125200604 1 001

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lambang Kuncoro Jati  
NIM : 14601241089  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Model *Problem Based Learning* di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019

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

Yogyakarta, 16 Januari 2019  
Yang Menyatakan,



Lambang Kuncoro Jati  
NIM. 14601241089

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN MODEL  
PROBLEM BASED LEARNING DI SMP NEGERI 1  
WATES TAHUN 2018/2019**

Disusun Oleh:

Lambang Kuncoro Jati  
NIM. 14601241089

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 21 Januari 2019

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M.Or. Ketua Penguji		24 - 01 - 2019
Aris Fajar Pambudi, M.Or. Sekretaris Penguji		23 - 01 - 2019
Dr. Yudanto, M.Pd. Penguji Utama		23 - 01 - 2019

Yogyakarta, Januari 2019  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



iv

## **MOTTO**

1. Jika kamu menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya. Namun jika tak serius, kamu hanya akan mendapatkan alasannya (Jim Rohn)
2. Kegagalan terjadi karena kamu terlalu banyak berencana, tapi sedikit dalam berpikir.
3. Tragedi terbesar dalam kehidupan bukanlah sebuah kematian, tapi hidup tanpa tujuan. Karena itu, teruslah bermimpi untuk mengapai tujuan dan harapan itu.
4. Jadikanlah hidupmu lebih bermakna.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Orang Tuaku, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orangtua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orangtua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian, bapak ibuku.
2. Untuk adikku, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.

**MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN MODEL  
*PROBLEM BASED LEARNING* DI SMP NEGERI 1  
WATES TAHUN 2018/2019**

**Oleh:**

Lambang Kuncoro Jati  
NIM. 14601241089

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 yang berjumlah 128 peserta didik, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 12,50% (16 peserta didik), “cukup” sebesar 39,84% (51 peserta didik), “tinggi” sebesar 21,88% (28 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 25,78% (33 peserta didik). Dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 dalam kategori “tinggi”.

Kata kunci: motivasi, pembelajaran bola besar, *problem based learning*

## KATA PENGANTAR

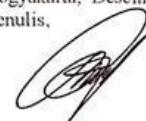
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Model *Problem Based Learning* di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Pengaji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Pengaji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Siswa SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019 yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua teman-teman PJKR yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

8. Semua teman-teman PJKR yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

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

Yogyakarta, Desember 2018  
Penulis,



Lambang Kuncoro Jati  
NIM. 14601241089

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMPAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	8
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	10
1. Hakikat Motivasi .....	10
2. Hakikat Pembelajaran.....	22
3. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	22
4. Karakteristik Siswa SMP.....	41
B. Penelitian yang Relevan .....	44
C. Kerangka Berpikir .....	45
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	48
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	49
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	49
F. Validitas dan Reliabilitas .....	52
G. Teknik Analisis Data .....	55
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	56
1. Faktor Internal .....	58

2. Faktor Eskternal.....	61
B. Pembahasan .....	65
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	70
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	72
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	75
<b>LAMPIRAN .....</b>	79

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piramida Kebutuhan Maslow.....	12
Gambar 2. Net Bola Voli .....	12
Gambar 3. Antena .....	13
Gambar 4. Bola.....	14
Gambar 5. Diagram Lingkaran Faktor-Faktor Pendukung Pelaksanaan Latihan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri se-Kecamatan Kretek Tahun 2018/2019 .....	45
Gambar 6. Diagram Lingkaran Faktor-Faktor Pendukung Pelaksanaan Latihan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri se-Kecamatan Kretek Tahun 2018/2019 Faktor Internal .....	47
Gambar 7. Diagram Persentase Faktor-Faktor Pendukung Pelaksanaan Latihan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri se-Kecamatan Kretek Tahun 2018/2019 berdasarkan Faktor Internal .....	49
Gambar 8. Diagram Lingkaran Faktor-Faktor Pendukung Pelaksanaan Latihan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri se-Kecamatan Kretek Tahun 2018/2019 Faktor Eksternal.....	51
Gambar 9. Diagram Persentase Faktor-Faktor Pendukung Pelaksanaan Latihan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri se-Kecamatan Kretek Tahun 2018/2019 berdasarkan Faktor Eksternal .....	52

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII.....	29
Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran PBL .....	39
Tabel 3. Rincian Sampel Penelitian .....	49
Tabel 4. Alternatif Jawaban Angket.....	50
Tabel 5. Kisi-Kisi Intrumen Uji Coba.....	51
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	53
Tabel 7. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian .....	54
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas .....	54
Tabel 9. Norma Penilaian Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Model <i>Problem Based Learning</i> di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019 .....	57
Tabel 10. Norma Penilaian Motivasi Berdasarkan Faktor Instrinsik .....	59
Tabel 11. Persentase Motivasi Berdasarkan Indikator pada Faktor Instrinsik.....	60
Tabel 12. Norma Penilaian Motivasi Berdasarkan Faktor Ekstrinsik .....	62
Tabel 13. Persentase Motivasi Berdasarkan Indikator pada Faktor Ekstrinsik.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas .....	80
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	81
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 1 Wates .....	82
Lampiran 4. Angket Uji Coba.....	83
Lampiran 5. Data Uji Coba .....	88
Lampiran 6. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	91
Lampiran 7. Tabel r.....	93
Lampiran 8. Angket Penelitian .....	94
Lampiran 9. Data Penelitian.....	99
Lampiran 10. Deskriptif Statistik.....	104
Lampiran 11. RPP PBL Materi Sepakbola, Bolavoli, dan Bolabasket .....	107
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian .....	141

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan proses pembelajaran pada peserta didik dan masyarakat dalam rangka membangun watak dan peradaban manusia yang bermatabat. Ciri-ciri manusia yang beradab dan bermatabat adalah manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bersikap jujur, adil, bertanggung jawab, demokratis, menegakkan prinsip-prinsip kemanusiaan, menghargai sesama, santun dan tenggang rasa, toleransi dan mengembangkan kebersamaan dalam keberagamaan, membangun kedisiplinan, serta kemandirian. Oleh karena itu proses dan isi pembelajaran hendaknya dirancang secara cermat sesuai dengan tujuan pendidikan (Rukiyati, dkk, 2008: 222-223).

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan

terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1).

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di semua sekolah baik sekolah negeri maupun swasta mulai SD, SMP, dan SMA. Oleh karena itu PJOK di sekolah merupakan sebuah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, PJOK mempunyai pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran PJOK bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang distandarkan secara internasional oleh *ICHPER-SD UNESCO* dalam Nopembri & Saryono (2012: 1) bahwa PJOK dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta prilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Tuntutan inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh aspek pendidikan tersebut.

Permainan bola besar merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam PJOK. Permainan bola besar adalah permainan yang mempunyai aturan baku dan mempunyai induk organisasi. Jenis-jenis permainan bola besar dapat diidentifikasi sebagai berikut sepak bola, bola voli, dan bola basket. PJOK bukan semata-mata berhubungan dengan perkembangan fisik saja, akan tetapi mengarah kepada pembinaan peserta didik secara utuh. Proses pembelajaran PJOK di sekolah, peserta didik dituntut untuk memiliki sikap yang positif dalam hal ini: disiplin, kerjasama, jujur, sportif, berperilaku baik, serta mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Kesegaran jasmani yang baik akan memberikan dampak yang

positif kepada peserta didik yaitu akan mudah menerima setiap materi yang diberikan guru. Pelaksanaan pembelajaran PJOK banyak dilakukan di lapangan dan dalam pelaksanaanya pembelajaran PJOK menimbulkan kelelahan setelah melakukannya karena banyak menggunakan aktivitas fisik. Akibat-akibat yang ditimbulkan oleh aktivitas fisik tersebut kebanyakan tidak disenangi oleh peserta didik, biasanya sesuatu yang tidak disenangi oleh peserta didik akan diikuti dengan tidak adanya motivasi dalam melakukan sesuatu. Agar proses pembelajaran PJOK dapat direncanakan dengan baik maka perlu diketahui lebih dahulu motivasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran PJOK.

Apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran mata pelajaran lainnya, proses pembelajaran PJOK sangatlah berbeda. Program PJOK dan olahraga di sekolah diarahkan pada potensi aspek-aspek pengembangan utuh siswa. Prosesnya lebih mengutamakan pada elaborasi hubungan kuat antara sisi sosial-emosional, kognitif reflektif, gerak keterampilan siswa, dan sisi psikologis siswa. Pengajaran PJOK sangatlah diharapkan dapat bermanfaat dalam menopang kualitas hidup siswa yang lebih bermakna baik bagi kehidupan siswa di masa kini maupun di masa mendatang. Penanaman sikap untuk hidup aktif dapat dilakukan sejak dini melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah yang di dalamnya ada mata pelajaran PJOK olahraga dan kesehatan.

Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain hobi siswa itu sendiri, ada yang ingin menjaga kesehatan badannya, dan ada juga yang ingin meluapkan kejemuhanya di lapangan dengan cara bermain bersama teman sebayanya. Seseorang melakukan

aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-fakor, kebutuhan biologis, insting, dan unsur-unsur kejiwaan yang lain, serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia (Sardiman, 2006: 77).

Motivasi siswa dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang guru berikan. Apabila seorang siswa dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan. Namun sebaliknya, apabila seorang siswa dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan terkesan malas, acuh, dan tidak sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan siswa tersebut tidak memiliki motivasi dalam melakukan aktivitas yang guru berikan. Hal ini kaitannya dengan rasa cinta, yang merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain. Maksudnya jika siswa memiliki rasa cinta terhadap salah satu materi atau mata pelajaran maka siswa akan berusaha mencapai hasil yang sebaik-baiknya untuk mendapatkan perhatian orang lain dan keinginan siswa untuk membuktikan jika siswa tersebut dapat mengalahkan teman-teman sekelasnya (Slameto, 2003: 173).

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan fakta di lapangan bahwa masih ditemukan adanya siswa yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Keadaan tersebut bisa dilihat dengan adanya siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang menganggap PJOK tidak terlalu penting lebih memilih untuk duduk, berteduh, dan mengobrol pada saat proses

pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asyik bergurau dan bermain sendiri. Kesulitan tersebut di antaranya adalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola besar dan model yang digunakan masih menggunakan model tradisional berupa *drill* atau latihan secara terus-menerus dan dalam menyampaikan pembelajaran melalui permainan masih menekankan pada teknik, sehingga waktu yang digunakan siswa untuk merasakan permainan sangat sedikit. Akibatnya, siswa merasa jemu dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar. Selain itu, siswa kurang mendapatkan banyak pengalaman dalam bermain sehingga siswa sering kali mengalami hambatan untuk melakukan penampilan yang terarah pada kerjasama dan kompetisi. Keadaan seperti ini dapat diantisipasi dengan kreativitas guru PJOK untuk menciptakan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran permainan bola besar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran dihubungkan dengan karakteristik siswa dan situasi lingkungan sekolah. Salah satu model pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran PJOK dengan kurikulum tahun 2013 adalah model pembelajaran berbasis masalah (*problem based-learning-PBL*).

Berdasarkan hasil penelitian Indrawan, Setiawan, & Mulyana (2017: 179) pada siswa kelas XI SMKN 2 Tasikmalaya yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola, hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar dengan nilai probabilitas (sig.)  $0,001 < 0,05$ . (2) Terdapat pengaruh yang signifikan dari

*Model Problem Based Learning* terhadap keterampilan bermain sepakbola dengan nilai probabilitas (Sig.)  $0,002 < 0,05$ .

Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Wates, menunjukkan bahwa Guru PJOK sudah menggunakan Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Dalam Permendikbud No 22 tahun 2016 dengan pendekatan saintifik memiliki enam tahapan/sintak yaitu 6M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, menyaji dan mencipta). Namun dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Wates guru PJOK masih terkesan monoton dalam melakukan pembelajaran, kurang berinovasi dan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Dimana siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru, bukan mengeksplorasi kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. **Pembelajaran bola besar di SMP Negeri 1 Wates dilakukan selama 3 x 40 menit.**

Masalah lain pada saat pembelajaran PJOK permainan bola besar di sekolah tersebut yaitu masih mengutamakan pendekatan teknik dan menggunakan model *drill*, yaitu siswa latihan secara terus menerus dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru, selain itu bahwa perilaku siswa pada saat mengikuti pembelajaran permainan bola besar, seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket kurang antusias dan kurang sungguh-sungguh. Guru sebatas menyampaikan materi dan siswa menerima apa yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan memahami materi yang ada.

Keadaan ini tentunya tidak boleh terjadi mengingat banyak tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui PJOK. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai PJOK bisa menjadi daya tarik maka dibutuhkan kreativitas guru PJOK pada siswa dengan pendekatan dan model yang tepat yaitu menggunakan pendekatan taktik sehingga akan dapat menambah motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK khususnya permainan bola besar di SMP akan tercapai secara maksimal dan hasil pembelajaran PJOK di harapkan lebih baik. Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa di SMP Negeri 1 Wates yang mengalami kesulitan saat pembelajaran permainan bola besar.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi yang ada
3. Pembelajaran PJOK permainan bola besar masih mengutamakan pendekatan teknik.
4. Belum diketahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa tinggi motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

#### 1. Secara Teoretis

- a. Bagi guru PJOK, untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat pembelajaran khususnya bola besar.

b. Bagi siswa, memberi masukan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi guru PJOK, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar terutama dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran bola besar.
- b. Bagi siswa, setelah diketahui seberapa tinggi motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019, diharapkan akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Motivasi**

###### **a. Pengertian Motivasi**

Aspek motivasi memegang peranan dalam kejiwaan seseorang, sebab motivasi merupakan salah satu faktor penentu sebagai pendorong tingkah laku manusia, sehingga dengan adanya motivasi seseorang dapat mendorong dirinya untuk lebih giat berlatih dan mencapai hasil yang maksimal. Uno (2014: 1) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Pendapat lain dari Walgito (2003: 220), mengatakan bahwa motivasi adalah sebuah keadaan individu atau organisme yang mempengaruhi perilaku ke arah tujuan.

Gunarsa (2008: 47) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan atau tenaga pendorong untuk melakukan Sesuatu hal atau menampilkan sesuatu prilaku tertentu. Pendapat lain dari Purwanto (2014: 71) motivasi adalah “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar dia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi adalah energi psikologis yang bersifat abstrak dan refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman, dan kebutuhan (Husdarta, 2011: 31). Motivasi tersebut mengacu pada faktor dan proses yang mendorong

seseorang untuk bereaksi atau tidak bereaksi dalam berbagai situasi. Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang/kelompok untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Mylsidayu, 2014: 22.23). Pendapat lain dari Gunarsa (2008: 111), motivasi adalah kekuatan atau tenaga pendorong agar seseorang bertingkah laku. Lain halnya dengan Hidayat (Mylsidayu, 2014: 22.23), yang menyatakan bahwa motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologi yang dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, sekaligus menjamin keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah seluruh proses gerakan termasuk situasi yang mendorong berupa dorongan, penggerak atau alasan yang timbul dan terdapat dalam diri seseorang untuk bereaksi/tidak bereaksi untuk menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar, penampilan olahraga, dan pencapaian prestasi belajar/pertandingan.

### **b. Teori Piramida Motivasi**

Setiap manusia mempunyai kebutuhan sendiri-sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi menurut teori kebutuhan yang diungkap oleh Abraham Maslow dalam Gunarsa (2008: 188) adalah bahwa manusia termotivasi untuk bertingkah laku karena ingin memenuhi bermacam-macam kebutuhan. Gambar teori kebutuhan Maslow digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Piramida Kebutuhan Maslow**  
 (Sumber: <https://www.google.co.id/q=teori+piramida+motivasi>)

Teori yang diungkapkan oleh Maslow (dalam Singgih D. Gunarsa, 2008: 188) tersebut lebih dikenal dengan teori kebutuhan bertingkat, yaitu terdiri atas:

1) Kebutuhan-Kebutuhan Dasar Fisiologis (*Phisiologis Needs*)

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah sekumpulan kebutuhan dasar yang mendesak pemuasannya karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan keberlangsungan hidup. Kebutuhan-kebutuhan fisiologis itu antara lain kebutuhan makan, air, oksigen, aktif, istirahat, keseimbangan temperatur, seks, dan sebagainya. Menurut Maslow sebelum kebutuhan ini terpenuhi individu tidak akan bergerak untuk bertindak memenuhi kebutuhan-kebutuhan lain.

2) Kebutuhan Akan Rasa Aman (*Need For Self-Security*)

Kebutuhan akan rasa aman adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh rasa ketentraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungan.

### 3) Kebutuhan Akan Cinta dan Rasa Memiliki (*Need For Love and Belongingness*)

Kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki ini merupakan suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk mengadakan hubungan efektif atau ikatan emosional dengan individu lain, baik dengan sesama jenis maupun dengan yang berlainan jenis, di lingkungan kerja, maupun di lingkungan kelompok di masyarakat.

### 4) Kebutuhan Akan Rasa Harga Diri (*Need for Self-Esteem*)

Kebutuhan ini oleh Maslow dibagi ke dalam dua bagian, bagian pertama adalah penghormatan atau penghargaan diri sendiri mencakup hasrat untuk memperoleh kompetisi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, kemandirian, dan kebebasan. Bagian kedua adalah penghargaan dari orang lain di antaranya adalah prestasi. Terpuaskannya kebutuhan akan rasa harga diri pada individu akan menghasilkan sikap percaya diri, rasa berharga, rasa kuat, rasa mampu, dan perasaan berguna.

### 5) Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Need for Self-Actualication*)

Kebutuhan ini muncul apabila keempat kebutuhan lain telah terpuaskan dengan baik. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi diri sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya. Contoh dari aktualisasi diri ini adalah seseorang yang berbakat musik, seseorang yang mempunyai potensi intelektual menjadi ilmuan.

Mylsidayu (2014: 24) menyatakan ada beberapa teori yang cukup menarik untuk dibicarakan, yakni:

- 1) Teori hedonisme, yakni manusia akan memilih aktivitas yang menyebabkan perasaan gembira dan senang.

- 2) Teori naluri, menghubungkan prilaku/semua aktivitas dengan berbagai naluri, seperti naluri untuk memperthankan diri.
- 3) Teori kebudayaan, menghubungkan tingkah laku berdasarkan pola kebudayaan tempat berada.
- 4) Teori berpartispasi, yang mendorong individu untuk berlomba dengan ukuran keunggulan.
- 5) Teori kebutuhan, yang menyatakan bahwa tingkah laku, pada hakikatnya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan.

Fungsi motivasi menurut Hamalik (2005: 5) meliputi sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebenarnya orang memilih aktivitas yang membuat dirinya merasa gembira dan senang, sesuai dengan naluri dan kebiasaan, sesuai dengan kebudayaan tempat dia berada dan pada hakikatnya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan.

### **c. Macam-macam Motivasi**

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

#### **1) Motivasi Intrinsik**

Gunarsa (2008: 50) menyatakan bahwa motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan. Mylsidayu (2015: 27-28) menyatakan bahwa motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri individu itu sendiri untuk melakukan aktivitas olahraga. Motivasi

intrinsik bersifat permanen, mandiri, dan stabil karena dorongan berasal dari dalam, kondisi kejiwaan orang tersebut, yang akan menentukan kuat atau tidaknya motivasi dan berlangsung lama atau tidaknya motivasi tersebut. Motivasi intrinsik terbagi menjadi dua, yaitu (1) motivasi intrinsik positif keinginan untuk tumbuh dan berkembang, mengekspresikan diri, seperti ingin karier dalam berolahraga lebih baik, dan aktualisasi diri. (2) motivasi intrinsik negatif, karena tekanan, ancaman, ketakutan, dan kekhawatiran seperti takut tertinggal dengan teman-teman yang lain dalam tim. Ketika anak didik merasa senang dan puas atas keterlibatan dalam aktivitas olahraga maka anak didik/atlet tersebut termotivasi secara intrinsik. Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi intrinsik, antara lain: (1) berorientasi pada kepuasaan dalam dirinya (2) biasanya tekun, rajin, kerja keras, teratur, disiplin dalam latihan (3) tidak suka bergantung pada orang lain (4) aktivitas lebih permanen; dan (5) memiliki karakteristik kepribadian yang positif, matang, jujur, dan lain-lain.

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

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Gunarsa (2008: 51) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain. Faktor internal dapat mempengaruhi penampilan atau tingkah laku seseorang akan menampilkan penampilan dan tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuannya. Mylsidayu (2014: 28) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik bersumber dari luar individu untuk melakukan aktivitas olahraga. Sifatnya sementara, tergantung dan tidak stabil. Motivasi ekstrinsik terbagi menjadi dua, yakni (1) motivasi ekstrinsik positif, yakni berupa hadia, iming-iming yang membangkitkan, niat untuk berbuat sesuatu, seperti bonus jika menang pertandingan, dan (2) motivasi ekstrinsik negatif, yakni sesuatu yang dipaksakan dari luar agar orang menghindar dari sesuatu yang tidak diinginkan, seperti kena sanksi atau hukuman ketika terlambat masuk kelas /latihan.

Hanafiah & Suhana (2012: 27) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar diri peserta didik, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah (*reward*), kompetisi sehat antar peserta didik, hukuman (*punishment*), dan sebagainya. Suyono & Hariyanto (2015: 185) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah hal-hal di luar individu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Misalnya pengaruh orangtua, lingkungan social, kondisi geografis, keadaan ekonomi keluarga, adanya hadiah dan penghargaan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal

dari dalam individu sedangkan motivasi ekstrinsik dorongan berasal dari luar individu. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik harus saling berhubungan agar tindakan seseorang lebih berarti. Motivasi ada yang bisa dipelajari dan ada yang tidak bisa dipelajari, masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan dalam olahraga. Oleh sebab itu bagi para guru pendidikan jasmani hendaknya memperhatikan hal ini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercapai tujuan suatu pembelajaran.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi**

Ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi seseorang. Ali Imron dalam Siregar & Nara (2010: 53-54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Cita-cita/aspirasi pembelajaran, hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan, bahwa motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.
- 2) Kemampuan pembelajaran, Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda .
- 3) Kondisi pembelajar, dapat dilihat dari kondisi fisik dan psikis pembelajar. Hubungan dengan motivasi dapat dilihat dari keadaan kondisi fisik seseorang. Jika kondisi fisik dalam keadaan lelah maka memiliki motivasi renda sementara kondisi fisik sehat dan bugar cenderung memiliki motivasi tinggi.
- 4) Kondisi lingkungan pembelajar, dapat diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan social yang mengitari pembelajar.
- 5) Unsur-unsur dinamis belajar/pembelajaran, upaya memmotivasi dilakukan bagaimana dengan bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan sebagainya yang dapat mendinamisasi proses pembelajaran.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Slameto (2003: 54-68) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, sebagai berikut:

## 1) Faktor Intrinsik

### a) Kesehatan

Sehat dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

### b) Perhatian

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

### c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasaan.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa akan merasa senang dalam belajar.

Hubungan yang erat dengan penelitian motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan metode *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019, maka yang akan dijadikan indikator tentang motivasi intrinsik antara lain: (1) Kesehatan, (2) Perhatian, (3) Minat, (4) Bakat

2) Faktor Ekstrinsik

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Akibatnya siswa malas untuk belajar. Guru yang progesifnya berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efesien dan efektif mungkin.

b) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa

untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

c) Orang Tua

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Anak belajar perlu dorongan dan pengrtian orang tua.

d) Teman Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang diduga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

Dari uraian tentang faktor motivasi ektrinsik di atas, peneliti mengambil kesimpulan yang erat hubungannya dengan motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bolavoli dengan pendekatan taktik di sekolah yang akan dijadikan indikator tentang motivasi ekstrinsik adalah: (1) Metode mengajar, (2) Alat pembelajaran, (3) Orang tua, (4) Teman bergaul.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internsik dan ekstrinsik. Faktor interinsik adalah kesehatan, perhatian, minat, dan bakat, sedangkan faktor ekstrinsik adalah metode mengajar, alat pelajaran, waktu sekolah dan teman bergaul. Oleh sebab itu bagi para guru pendidikan jasmani hendaknya memperlihatkan faktor-faktor motivasi belajar ini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercapai tujuan suatu pembelajaran. Selanjutnya dengan mengutip indikator-indikator di atas tentang motivasi intrinsik

dan ekstrinsik, peneliti menggunakan sebagai butir pertanyaan untuk mengetahui seberapa besar motivasi intrinsik dan ekstrinsiknya dengan menyesuaikan objek penelitian di lingkungan tempat penelitian berlangsung.

#### **e. Strategi Meningkatkan Motivasi**

Purwanto (2014: 73) menyatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Karena itu seorang guru khususnya guru pendidikan jasmani harus dapat menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan jasmani sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Mylsidayu (2014: 28-33) menyatakan bahwa teknik meningkatkan motivasi yaitu: (1) Verbal, (2) Behavioral/prilaku, (3) Intensif, (4) Visualisasi (imajinasi), (5) Intimidasi, (6) Berbicara Sendiri, (7) Supertisi, (8) Ritual/ berupa prilaku. Lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Motivasi Verbal, yaitu motivasi dengan kata-kata atau ucapan, bicara, atau berdiskusi. Contoh memberikan pujian, memberikan koreksi dan sugesti, menjelaskan peranan dalam tim agar anak didik/atlet lebih bangga dan bertanggung jawab, dan memebri petunjuk.
- 2) Motivasi Behavioral/perilaku, yaitu setiap perilaku guru penjas/pelatih akan diteladani oleh siswa/atletnya dan nilai oleh masyarakat. Guru penjas/pelatih memegang peranan penting dalam memberikan contoh perilaku yang positif.

- 3) Motivasi Insentif (Bonus) dan Ganjaran, yaitu dengan cara memberikan bonus, yang bertujuan menambah semangat belajar /berlatih untuk berprestasi.
- 4) Motivasi Visualisasi, yaitu bertujuan untuk mempercepat proses belajar/latihan dengan membangkitkan semangat anak didik/atlet.
- 5) Motivasi Intimidasi, yaitu teknik motivasi berupa ditekan/ditakut-takuti.
- 6) Motivasi Berbicara Sendiri, yaitu motivasi yang diberikan sebelum pertandingan dimulai, *pep talks* khusus diberikan ketika istirahat.
- 7) Motivasi Supertisi, yaitu suatu motivasi yang dipercaya pada peralatan/symbol yang dianggap memiliki kekuatan/daya dorong mental.
- 8) Motivasi Ritual, yaitu suatu motivasi yang berupa prilaku sebelum bertanding yang menjadi sebuah kebiasaan.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (*Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated*). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik (Muktiani, 2014: 26).

Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun

teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian.

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

### 1) Tujuan Pembelajaran

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

### 2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finis.

Secara terminologis, kurikulum mneandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

### 3) Guru

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

### 4) Siswa

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

### 5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode

pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

#### 6) Materi

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

#### 7) Alat Pembelajaran (media)

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

#### 8) Evaluasi

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

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh

pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, menciptakan sistem lingkungan dan adanya proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal sehingga mencapai tujuan.

### **b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Akhiruyanto, 2008: 60).

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17).

Agar mempunyai profil guru pendidikan jasmani yang disebutkan di atas, menurut Sukintaka (dalam Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015) guru pendidikan jasmani dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut: (1) Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan, (2) Berpenampilan menarik, (3) Tidak gagap, (4) Tidak buta warna, (5) Pandai (cerdas), (6) Energik dan berketerampilan motorik. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan

keseluruhan. Sedangkan untuk memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh siswa, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, dkk., 2018).

### **c. Materi Pembelajaran Bola Besar SMP**

Setiap pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu yang penting karena terciptanya tujuan pembelajaran adalah tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7). Permainan bola besar adalah permainan yang mempunyai peraturan baku dan mempunyai induk organisasi dan diakui sebagai anggota KONI, yang termasuk kelompok ini adalah sepak bola, bola basket, bolavoli.

Permainan bola dibagi menjadi dua jenis yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil, kedua jenis permainan tersebut termasuk ke dalam permainan bola yang banyak dilakukan oleh para penggemar olahraga dan kerap

kali dimasukkan dalam turnamen, seperti turnamen besar tingkat nasional maupun tingkat internasional. Beberapa permainan bola besar memiliki kriteria dan peraturan yang berbeda-beda, hal ini merupakan suatu bentuk keragaman jenis olahraga dalam satu objek utamanya adalah bola besar. Macam-macam permainan bola besar ini memang sangat menarik untuk dimainkan baik permainan yang hanya melibatkan satu pemain ataupun permainan yang melibatkan banyak anggota dalam tim dimana dalam satu permainan terdapat dua tim untuk memperebutkan kejuaraan. Macam-macam permainan bola besar yakni: sepak bola, bola basket, dan bolavoli.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP kelas VIII yaitu disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.
4. Mengolah, menyajи, 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/teori	4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.

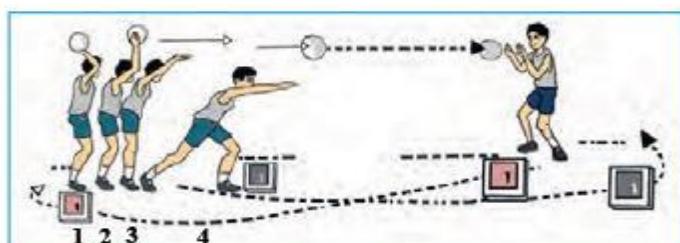
### 1) Bola basket

Kosasih (2008: 2), menyatakan bahwa bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesigapan (keseluruhan gerak tubuh) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat

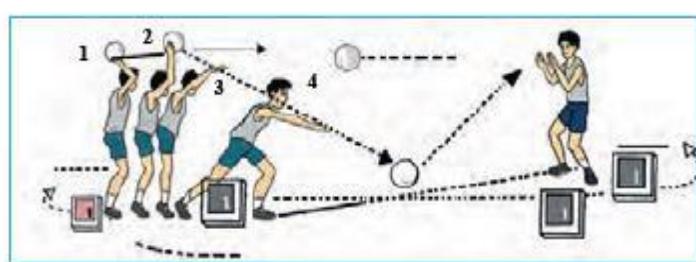
mengembangkan serta melatih *skill* individu pemain, fisik, emosi dan *team balance*, baik dalam posisi *defense* maupun *offense*. Bola basket adalah olahraga bola beregu, yang dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang untuk bertanding, dan tujuan dalam permainan ini adalah mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak mungkin (Kemendikbud, 2016). Ada beberapa teknik dasar yang terdapat dalam olahraga bola basket. Sumiyarsono (2002: 12) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: (1) Men-dribble bola (*Dribbling*), (2) Menangkap bola (*Catching*), (3) Mengoper bola (*Passing*); (a) Dengan dua tangan: *Chest pass*, *Bounce pass*, *Overhead pass*, (b) Dengan satu tangan: *Baseball pass*, *Lob pass*, *Hook pass*, *Jump pass*, (4) Menembak (*Shooting*); (a) Menghadap papan (*Facing shoot*), (b) Membelakangi papan (*Back up shoot*).

Contoh gerakan pembelajaran bola basket:

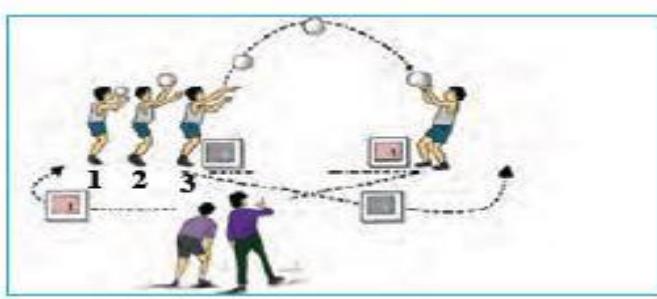
a) Melempar bola melalui atas kepala



b) Melempar bola pantul melalui atas kepala



c) Menembak (*shooting*) bola dengan satu tangan



2) Sepak bola

Sucipto (2000: 22) menyatakan bahwa sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengangnya di daerah tendangan hukumannya. Untuk mencapai kerjasama *team* yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan sepakbola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak membuang-buang energi dan waktu”.

Luxbacher (2011: 2) menjelaskan bahwa sepakbola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki,

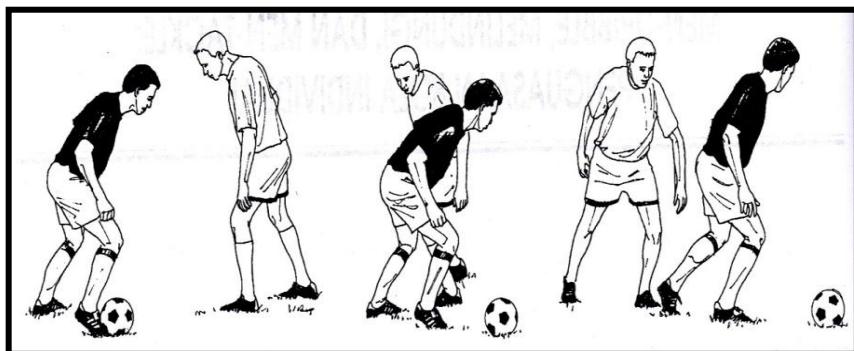
kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, baik dengan kaki maupun tangan.

Herwin (2004: 21) menyatakan permainan sepakbola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai pemain:

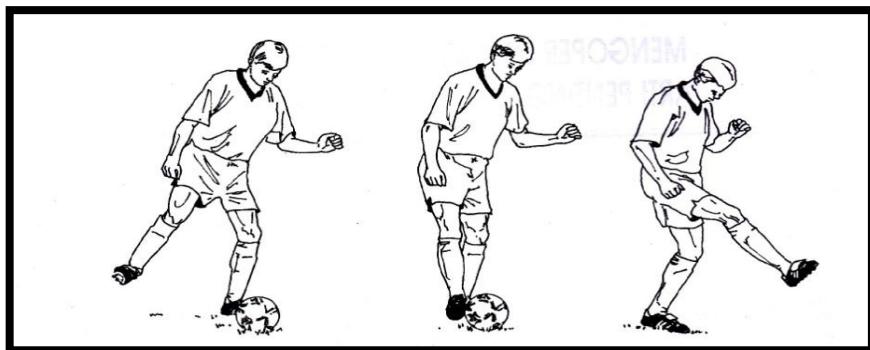
- a) Gerak atau teknik tanpa bola. Selama dalam sebuah permainan sepakbola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkak, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.
- b) Gerak atau teknik dengan bola. Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) bola (*passing*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*).

Contoh gerakan pembelajaran sepakbola:

- a) Aktivitas *dribbling*



b) Aktivitas *passing*



3) Bolavoli

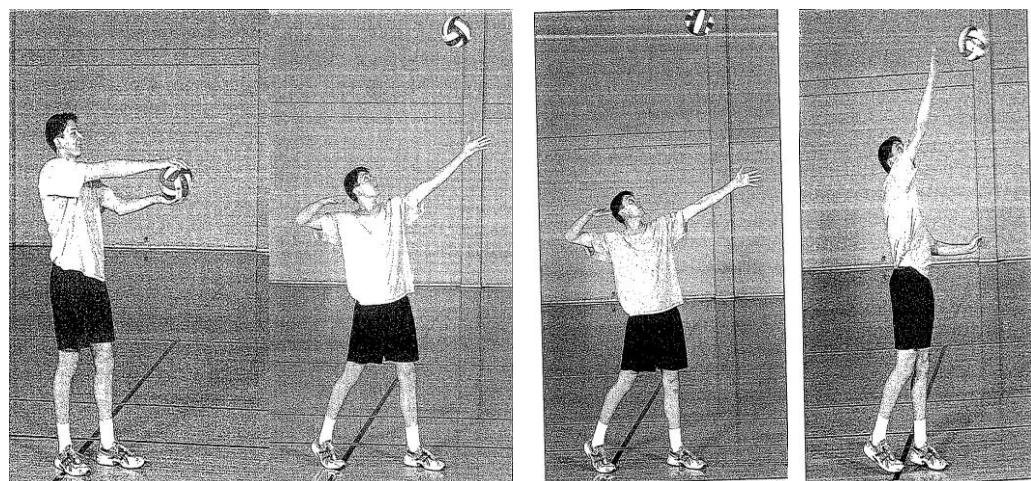
Permainan bolavoli sudah sangat familiar di Indonesia. PBVSI (2004: 1) menjelaskan bahwa bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Tujuan dari permainan ini adalah melewatkkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat melakukan tiga pantulan untuk mengembalikan bola (di luar perkenaan blok). Bola dinyatakan dalam permainan setelah bola dipukul oleh pelaku servis melewati atas net ke daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, bola “keluar”, atau satu tim gagal mengembalikan bola secara sempurna. Pendapat lain menurut Vierra & Fergusson (2000: 2), bolavoli dimainkan oleh dua tim di mana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam suatu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim, dan kedua tim dipisahkan oleh net.

Adapun teknik dasar dalam permainan bolavoli dijelaskan Suharno (1993: 12), yaitu: (1) teknik servis tangan bawah, (2) teknik servis tangan atas, (3) teknik *passing* bawah, (4) teknik *passing* atas, (5) teknik umpan (*set up*), (6) teknik

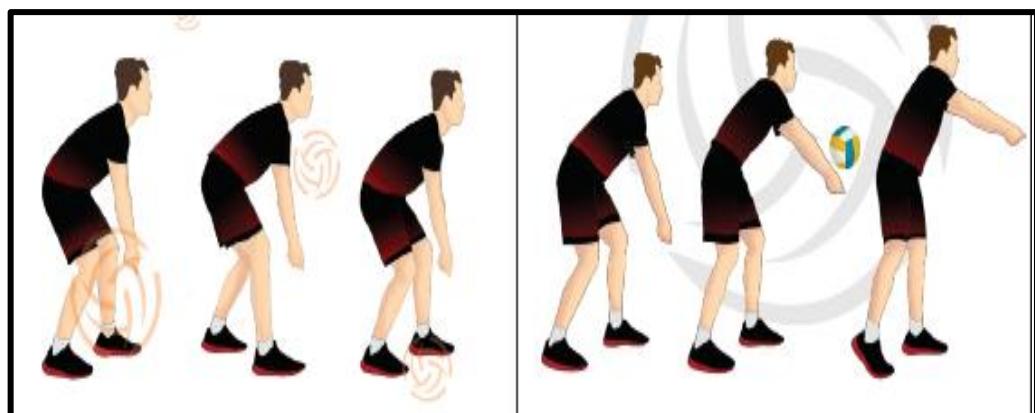
*smash*, (7) teknik blok (bendungan). Hal senada, Beutelsthal (2008: 8) menjelaskan ada enam jenis teknik dasar dalam permainan bolavoli, yaitu: *service*, *dig* (penerimaan bola dengan menggali), *attack* (menyerang), *volley* (melambungkan bola), *block*, dan *defence* (bertahan). Teknik dasar dalam permainan bolavoli meliputi: (a) *service*, (b) *passing*, (c) umpan (*set-up*), (d) *smash (spike)*, dan (e) bendungan (*block*).

Contoh pembelajaran bolavoli:

a) Servis



b) *Passing*



### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pertama kali diterapkan di *Mc Master University School of Medicine* Kanada pada tahun 1969. Sejak itu, PBL menyebar ke seluruh dunia, khususnya dalam pendidikan kedokteran/keperawatan dan bidang-bidang ilmu lain seperti arsitektur, matematika, okupasi dan fisioterapi (Riyanto, 2010: 284).

Arends dalam Hosnan (2014: 295) menyatakan:

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri.

Hosnan (2014: 295) menyatakan juga tentang model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

*Problem Based Learning* meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan. *Problem Based Learning* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Penerapan model *Problem Based Learning* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, Savery (2006: 12) “*PBL is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*”. *PBL* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Abidin (2014: 160) menyatakan “Model *Problem Based Leraning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah”. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dan digalakkan dengan kurikulum 2013, dimana siswa dituntut untuk bersikap kritis, bekerja sama, cermat dalam menyelesaikan masalah, termotivasi dan percaya diri dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan matematika. Menurut Arends, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri, keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Arends, 2004: 393).

Sejalan dengan itu, Riyanto (2010: 285) mendefinisikan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu model

pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut berpartisipasi dalam tim.12 Siswa aktif bekerjasama di dalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan dunia nyata. Permasalahan tersebut menjadi acuan bagi siswa merumuskan, menganalisis, dan memecahkan masalah sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar siswa. Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2011: 241) juga mengemukakan bahwa PBL adalah salah satu pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah nyata. Sanjaya (2009: 214) berpendapat bahwa PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Arends (2004: 392) adapun ciri-ciri model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah  
PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman siswa.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu  
Walaupun model PBL ditujukan pada suatu bidang tertentu (sains, matematika, dan penelitian sosial), namun dalam pemecahan masalah-masalah aktual, siswa dapat diarahkan dalam penyelidikan berbagai bidang ilmu. Misalnya dengan mengaitkan matematika dengan ilmu ekonomi, matematika dengan biologi, dan sebagainya.
- 3) Penyelidikan autentik  
PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan untuk mencapai penyelesaian masalah yang bersifat nyata, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil karya.
- 4) Menghasilkan karya-karya dan memamerkannya  
Pada model pembelajaran PBL, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya (penyelesaian) dan memamerkan hasil karyanya. Artinya hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan.

### 5) Kolaborasi

Tugas-tugas belajar harus diselesaikan bersama-sama antara siswa dengan siswa lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian model pembelajaran PBL tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan siswa. Karena dalam prosesnya, siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Siswa menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.

### **b. Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Sintaks suatu pembelajaran berisi langkah-langkah praktis yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam suatu kegiatan. Pada model pembelajaran PBL terdiri dari 5 langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Dalam model pembelajaran PBL, guru berperan mengajukan permasahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan siswa untuk mendukung proses pembelajaran (Riyanto, 2010: 286). Sejalan dengan itu, Trianto (2009: 97) menyatakan bahwa peran guru di dalam kelas PBL antara lain:

- a) Mengajukan masalah atau mengorientasikan siswa pada masalah autentik, yaitu masalah kehidupan nyata sehari-hari.
- b) Menfasilitasi/membimbing penyelidikan, misalnya melakukan pengamatan atau melakukan eksperimen/percobaan.
- c) Memfasilitasi dialog siswa.
- d) Mendukung belajar siswa.

Adapun sintaks pembelajaran dalam model pembelajaran PBL dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran PBL**

<b>Fase-fase</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
<b>Fase 1</b> Orientasi siswa kepada masalah	Menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah
<b>Fase 2</b> Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
<b>Fase 3</b> Membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok.	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi
<b>Fase 4</b> Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, rekaman, video, dan model serta membantu berbagi karya siswa
<b>Fase 5</b> Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang digunakan.

(Sumber : Rusmono, 2012)

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

**1) Kelebihan Model Pembelajaran PBL**

Kusumaningtias (2013: 82-83) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- a) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan karena menemukan sendiri konsep tersebut.

- b) Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir dan bernalar siswa yang lebih tinggi.
- c) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- d) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini bisa meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajarinya.
- e) Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap sosial yang positif dengan siswa lainnya.
- f) Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.
- g) PBL diyakini dapat menumbuh kembangkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir di setiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa.

## 2) Kekurangan Model Pembelajaran PBL

Selain berbagai kelebihan tersebut, model pembelajaran PBL juga memiliki beberapa kekurangan, yakni:

- a) Bagi siswa yang malas, tujuan dari model tersebut tidak dapat tercapai.
- b) Membutuhkan banyak waktu dan dana.
- c) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan PBL.

#### **4. Karakteristik Siswa SMP**

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

Desmita (2009: 36) mengungkapkan beberapa karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP) antara lain: (1) terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan; (2) mulai timbul ciri-ciri seks sekunder; (3) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua; (4) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai

etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa; (5) mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan; (6) reaksi dan ekspresi emosi masih labil; (7) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan (8) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

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

- a. *Masa remaja sebagai periode penting*, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan prilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis.
- b. *Masa remaja sebagai periode peralihan*, masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kenak-kanakan serta mempelajari pola prilaku dan sikap baru untuk menggantikan prilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan.
- c. *Masa remaja sebagai periode perubahan*, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan prilaku dan sikap yang berlangsung pesat.
- d. *Masa remaja sebagai masa mencari identitas*, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi

- sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti pada masa sebelumnya.
- e. *Usia bermasalah*, Karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan gurunya.
  - f. *Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan/kesulitan*, karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat negative.
  - g. *Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik*, pada masa ini remaja cendrung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.
  - h. *Masa remaja sebagai ambang masa dewasa*, menejlang menginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya.

Siswa SMP biasanya berumur 13-15 tahun, Sukintaka (2004: 45), menyatakan anak SMP mempunyai ciri-ciri tertentu diantaranya:

- a. Jasmani
  - 1) Laki-laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang.
  - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang bai.
  - 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.
  - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi.
  - 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
  - 6) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik
- b. Psikis atau mental
  - 1) Banyak mengeluarkan energi dan fantasinya.
  - 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
- c. Sosial
  - 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
  - 2) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

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

## **B. Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2016) dengan judul “Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawah Tengah”. Metode yang digunakan adalah metode survei. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri yang berjumlah 252 peserta didik. Sampel penelitian adalah peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa tengah. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*. Dari teknik tersebut diperoleh sebanyak 68 peserta didik putri. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket adalah rendah. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak pada kategori rendah sebanyak 23 peserta didik atau 33,82%. Motivasi mengikuti permainan bola basket yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, tinggi sebanyak 22 orang atau 32,35%, sedang sebanyak 16 orang atau 23,53%, rendah sebanyak 23 orang atau 33,82%, dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rudy Kurniawan (2018) yang berjudul “Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Pendekatan Saintifik di MTS N 5 Sleman Kabupaten Sleman”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subjek penelitian ini adalah seluruh seluruh siswa kelas 8 MTs N 5 Sleman yang berjumlah 128 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Pendekatan Saintifik di MTs N 5 Sleman yang berkategori sangat baik 28 orang atau 22%, baik 95 orang atau 74%, cukup baik 4 orang atau 3,2%, tidak baik 0 orang atau 0%, sangat tidak baik 1 orang atau 0,8%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Deviani (2017) yang berjudul “Motivasi Siswa Kelas VIII Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 198 siswa sehingga disebut penelitian populasi. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 6 Yogyakarta, dengan koefisien validitas sebesar 0,950 dan reliabilitas sebesar 0,978. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas VIII dalam mengikuti

pembelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2016/2017

berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,56% (11 siswa), “rendah” sebesar 29,80% (59 siswa), “sedang” sebesar 30,81% (61 siswa), “tinggi” sebesar 28,79% (57 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,05% (10 siswa).

### **C. Kerangka Berpikir**

Motivasi merupakan faktor yang sangat mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan terhadap tujuan yang ingin dicapainya. Siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar dipengaruhi oleh unsur instrinsik dan ekstrinsik yang sangat berpengaruh pada individu tersebut. Setiap individu memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam memilih kegiatan atau aktivitas tertentu. Timbulnya motivasi menyebabkan individu akan mempunyai semangat untuk melaksanakan segala aktivitas dalam mencapai tujuan baik motivasi murni yang berasal dari diri sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, mengembangkan sikap untuk berhasil dan keinginan untuk diterima di kelompok lain maupun motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar individu itu sendiri yang disebabkan oleh beberapa faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: ijazah, hadiah, medali, persaingan, ejekan dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, karena pelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat atau tidak sesuai kebutuhan peserta didik. Ada kemungkinan peserta didik belum menyadari pentingnya bahan pelajaran yang disampaikan guru seperti pembelajaran jasmani permainan bola besar. Dalam keadaan ini peserta didik perlu dimotivasi agar termotivasi dalam mengikuti setiap pembelajaran khususnya pelajaran bola besar. Di samping itu keterampilan guru

dalam mengajar dan sarana prasarana yang ada juga berpengaruh pada tingginya motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi dalam belajar dapat menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar yang lebih bermakna. Kegiatan pembelajaran yang telah dipersiapkan guru diharapkan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu tujuan pembelajaran itu adalah adanya perubahan tingkah laku yang berupa sikap ilmiah siswa dan peningkatan prestasi belajar. Upaya yang dilakukan siswa maupun guru untuk mencapai tujuan tersebut terdapat faktor motivasi yang berasal dari dalam diri siswa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, di mana hal ini tidak bisa diabaikan oleh seorang guru. Siswa yang telah termotivasi untuk belajar akan dapat menunjukkan kreatifitasnya secara lebih mendalam saat mengikuti pelajaran di kelas. Peranan yang khas dari motivasi adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Oleh karena itu motivasi begitu penting dan berarti, dengan motivasi belajar siswa akan mencapai keberhasilan belajar secara optimal, sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan model *problem based learning* dan tujuan pendidikan bisa dicapai secara maksimal.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sukmadinata (2012: 72) menyatakan bahwa penelitian deskriptif ditujukan untuk bisa mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Wates, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Arikunto (2006: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sugiyono (2007: 81) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wates tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 128 siswa. Keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga teknik sampel adalah *total sampling*. Rincian sampel penelitian disajian pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Rincian Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	32
2	VIII B	32
3	VIII C	32
4	VIII D	32
<b>Jumlah</b>		<b>128</b>

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Arikunto (2006: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam atau dari luar diri siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wates dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan dengan model *problem based learning* yang diukur menggunakan skala motivasi dengan faktor-faktor instrinsik dan ekstrinsik.

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Arikunto (2006: 195) menyatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau peryataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Angket dalam penelitian ini adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Penskoran digunakan dengan

menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Penilaian angket disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 4. Alternatif Jawaban Angket**

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

Hadi (1991: 7-9) menyatakan bahwa ada tiga langkah dalam menyusun instrumen, yaitu: mendefinisikan konstrak, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan. Berdasarkan ketiga langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak (*Construct Definition*)

Langkah pertama yaitu mendefinisikan kontrak. Konsstrak adalah batasan mengenai ubahan atau variabel yang diukur. Konsep ubahan atau variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah motivasi. Dalam penelitian ini motivasi didefinisikan sebagai suatu dorongan dari dalam atau dari luar individu yang menyebabkan siswa kelas VIII mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning*.

b. Menyidik faktor-faktor

Setelah mendefinisikan konstrak, langkah kedua yaitu menyidik faktor-faktor yang menyusun konstrak. Suatu ubahan akan dijabarkan menjadi faktor-faktor yang dapat diukur. Konsep ubahan motivasi dalam penelitian ini dijabarkan

dalam dua faktor, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang (faktor intrinsik) dan motivasi yang berasal dari luar diri seorang (faktor ekstrinsik).

- 1) Motivasi dari dalam diri seseorang (faktor instrinsik) meliputi (a) kesehatan, (b) perhatian, (c) minat, (d) bakat.
  - 2) Motivasi dari luar diri seseorang (faktor ekstrinsik) antara lain: (a) model mengajar, (b) alat pembelajaran, (c) orang tua, (d) teman bergaul.
- c. Menyusun Butir-butir pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstrak. Selanjutnya faktor-faktor di atas dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Setelah didapatkan butir-butir instrumen, kemudian peneliti melakukan validasi ahli, yaitu Bapak Ahmad Ritahudin, M.Or. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisi angket. Kisi-kisi instrumen uji coba sebagai berikut:

**Tabel 5. Kisi-Kisi Intrumen Uji Coba**

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>	
			<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
Motivasi Siswa Kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model <i>problem based learning</i> di SMP Negeri 1 Wates	Instrinsik	Kesehatan	1,2,3,4	5
		Perhatian	6,7, 9	8, 10
		Minat	11,12,13	14
		Bakat	15,16,18	17
	Ekstrinsik	Model Mengajar	19,20,21,22	23
		Alat Pembelajaran	24,25,26,27	28
		Orang tua	29,31,32,33	30
		Teman Bergaul	34,35	36
<b>Jumlah</b>			<b>36</b>	

(Sumber: Putri Deviani, 2017)

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

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

- a. Peneliti mencari data siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019.
- b. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Arikunto (2006: 92), menyatakan bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wates yang berjumlah 68 siswa. Uji coba dilakukan pada tanggal 4 Januari 2019. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### **1. Uji Validitas**

Arikunto (2006: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2006: 46). Perhitungannya menggunakan

SPSS 20. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Butir</b>	<b><math>r</math> hitung</b>	<b><math>r</math> tabel (df 68;5%)</b>	<b>Keterangan</b>
01	0,934	0,235	Valid
02	0,393	0,235	Valid
03	0,405	0,235	Valid
04	0,934	0,235	Valid
05	0,597	0,235	Valid
06	0,934	0,235	Valid
07	0,934	0,235	Valid
08	0,613	0,235	Valid
09	0,934	0,235	Valid
10	0,441	0,235	Valid
11	0,934	0,235	Valid
12	0,934	0,235	Valid
13	0,934	0,235	Valid
14	0,876	0,235	Valid
15	0,465	0,235	Valid
16	0,934	0,235	Valid
17	0,853	0,235	Valid
18	0,613	0,235	Valid
19	0,798	0,235	Valid
20	0,619	0,235	Valid
21	0,876	0,235	Valid
22	0,613	0,235	Valid
23	0,934	0,235	Valid
24	0,441	0,235	Valid
25	0,525	0,235	Valid
26	0,441	0,235	Valid
27	0,825	0,235	Valid
28	0,902	0,235	Valid
29	0,574	0,235	Valid
30	0,876	0,235	Valid
31	0,934	0,235	Valid
32	0,108	0,235	Tidak Valid
33	0,351	0,235	Valid
34	0,934	0,235	Valid
35	0,934	0,235	Valid
36	0,597	0,235	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 36 butir terdapat satu butir tidak valid, dikarenakan ( $r_{hitung} < r_{tabel}$  ( $df = 68$  pada taraf signifikansi  $0,05 = 0,235$ ), yaitu butir nomor 32, sehingga terdapat 35 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Setelah uji coba, didapatkan instrumen penelitian sebagai berikut:

**Tabel 7. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>	
			<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
Motivasi Siswa Kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model <i>problem based learning</i> di SMP Negeri 1 Wates	Instrinsik	Kesehatan	1,2,3,4	5
		Perhatian	6,7, 9	8, 10
		Minat	11,12,13	14
		Bakat	15,16,18	17
	Ekstrinsik	Model Mengajar	19,20,21,22	23
		Alat Pembelajaran	24,25,26,27	28
		Orang tua	29,31,32	30
		Teman Bergaul	33,34	35
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>	

(Sumber: Putri Deviani, 2017)

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,976	35

## G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Untuk menentukan interval hasil menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi* dari rumus Azwar (2016: 163) yang dimodifikasi sebagai berikut:

**Tabel 6. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$M_i + 1,5 SD_i < X$	Sangat Tinggi
2	$M_i + 0,5 SD_i < X \leq M_i + 1,5 SD_i$	Tinggi
3	$M_i - 0,5 SD_i < X \leq M_i + 0,5 SD_i$	Cukup
4	$M_i - 1,5 SD_i < X \leq M_i - 0,5 SD_i$	Rendah
5	$X \leq M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Rendah

(Sumber: Adopsi Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

X: Skor nilai rata-rata

$M_i$  : Mean Ideal {Rumus  $M_i = \frac{1}{2}(Skor Tertinggi + Skor Terendah)$ }

$SD_i$  : Standar Deviasi Ideal {Rumus  $SD_i = \frac{1}{6}(Skor Tertinggi - Skor Terendah)$ }

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 35 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor instrinsik dan (2) faktor ekstrinsik. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

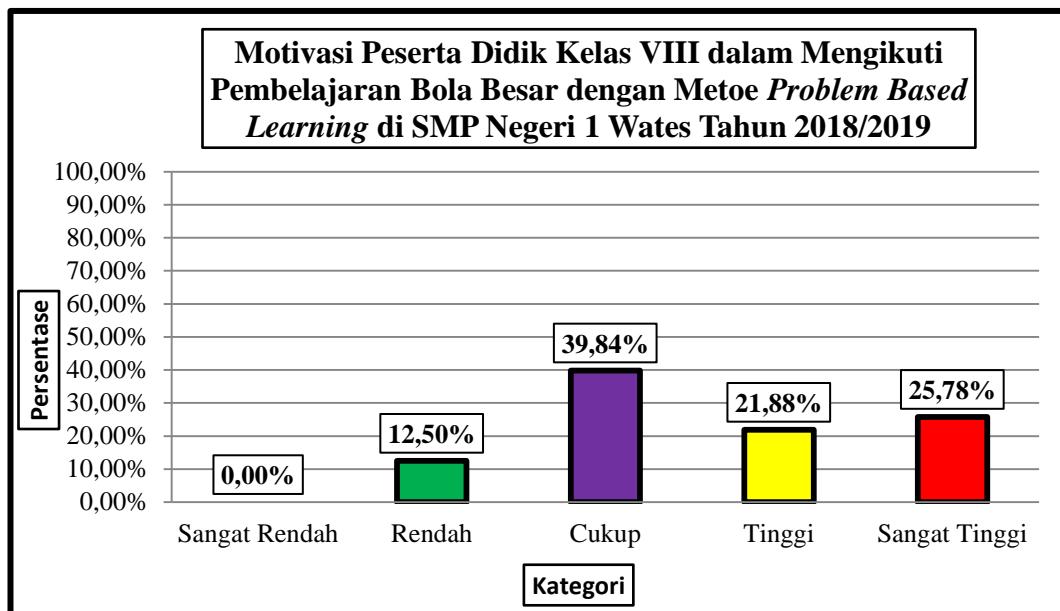
Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 didapat skor terendah (*minimum*) 71,00, skor tertinggi (*maksimum*) 132,00, rerata (*mean*) 100,82, nilai tengah (*median*) 96,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 95,00, *standar deviasi* (*SD*) 17,12.

Selanjutnya, data hasil penelitian tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil penelitian. Analisis data menggunakan *mean ideal* dan *standar deviasi ideal* yaitu dengan skor *mean ideal* sebesar 88 dan skor *standar deviasi ideal* sebesar 18. Hasil analisis motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Norma Penilaian Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Model *Problem Based Learning* di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$115 < X$	Sangat Tinggi	33	25,78%
2	$97 < X \leq 115$	Tinggi	28	21,88%
3	$79 < X \leq 97$	Cukup	51	39,84%
4	$61 < X \leq 79$	Rendah	16	12,50%
5	$X \leq 61$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>128</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Model *Problem Based Learning* di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019**

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 12,50% (16 peserta didik), “cukup” sebesar 39,84% (51 peserta didik), “tinggi” sebesar 21,88% (28 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 25,78% (33 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 100,82, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 dalam kategori “tinggi”.

## **1. Faktor Instrinsik**

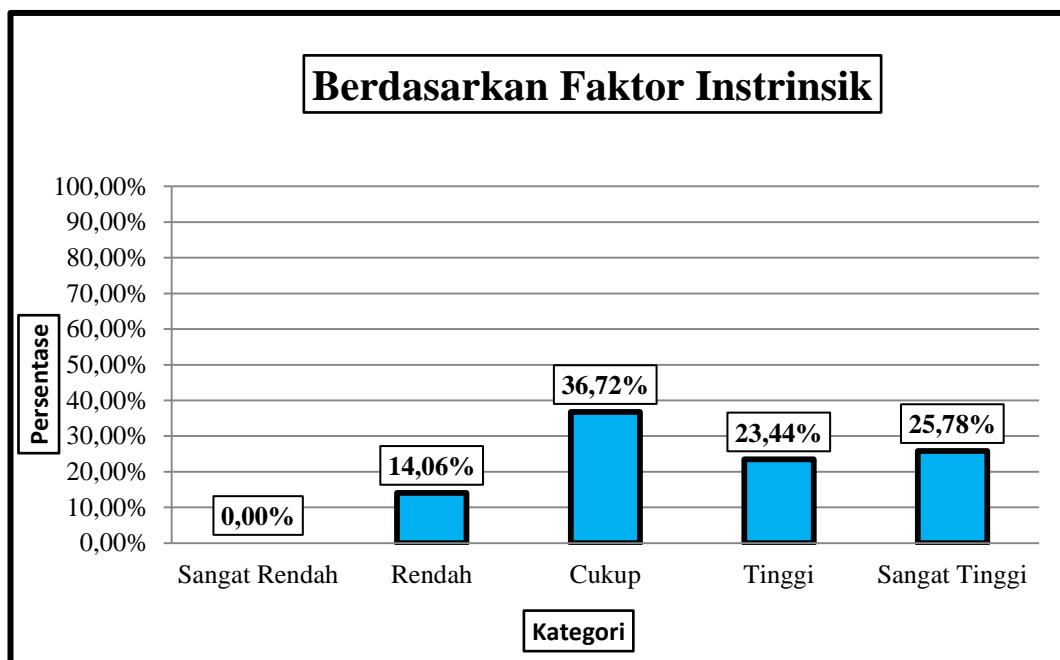
Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik didapat skor terendah (*minimum*) 36,00, skor tertinggi (*maksimum*) 68,00, rerata (*mean*) 52,76, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,00, *standar deviasi* (SD) 9,17.

Selanjutnya, data hasil penelitian tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil penelitian. Analisis data menggunakan *mean ideal* dan *standar deviasi ideal* yaitu dengan skor *mean ideal* sebesar 45 dan skor *standar deviasi ideal* sebesar 9. Hasil analisis motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Norma Penilaian Motivasi Berdasarkan Faktor Instrinsik**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$59 < X$	Sangat Tinggi	33	25,78%
2	$50 < X \leq 59$	Tinggi	30	23,44%
3	$41 < X \leq 50$	Cukup	47	36,72%
4	$32 < X \leq 41$	Rendah	18	14,06%
5	$X \leq 32$	Sangat Rendah	0	0,00%
<b>Jumlah</b>			<b>128</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4 sebagai berikut:

**Gambar 4. Diagram Batang Motivasi Berdasarkan Faktor Instrinsik**

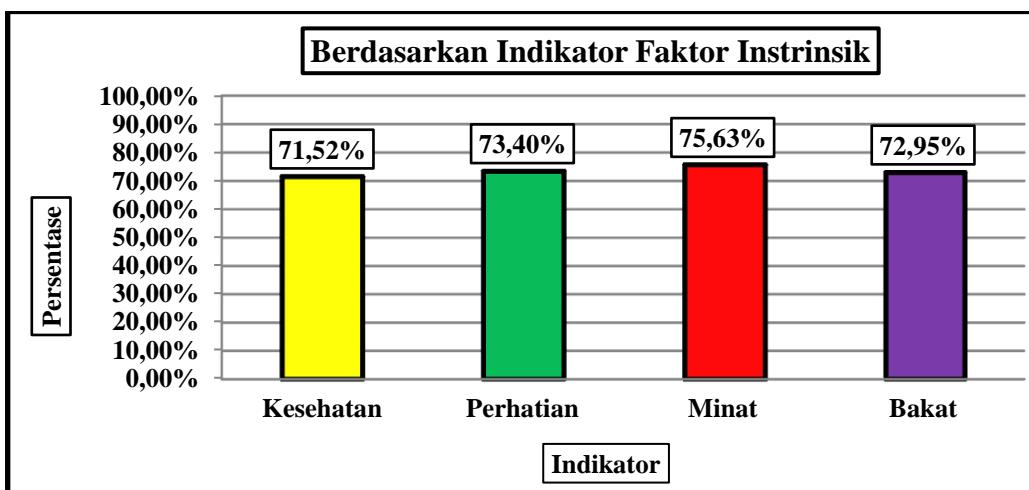
Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 14,06% (18 peserta didik), “cukup” sebesar 36,72% (47 peserta didik), “tinggi” sebesar 23,44% (30 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 25,78% (33 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, 52,76, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik dalam kategori “tinggi”.

Rincian mengenai motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik, dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Persentase Motivasi Berdasarkan Indikator pada Faktor Instrinsik**

Indikator	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Kesehatan	1831	2560	71,52%	Tinggi
Perhatian	1879	2560	73,40%	Tinggi
Minat	1549	2048	75,63%	Tinggi
Bakat	1494	2048	72,95%	Tinggi

Berdasarkan tabel 11 tersebut di atas, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik, disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Persentase Motivasi Berdasarkan Indikator pada Faktor Instrinsik**

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan indikator pada faktor instrinsik pada indikator kesehatan dengan persentase sebesar 71,52% masuk kategori tinggi, perhatian pesentase sebesar 73,40% masuk kategori tinggi, minat persentase sebesar 75,63% masuk kategori tinggi, dan bakat persentase sebesar 72,95% masuk kategori tinggi.

## 2. Faktor Ekstrinsik

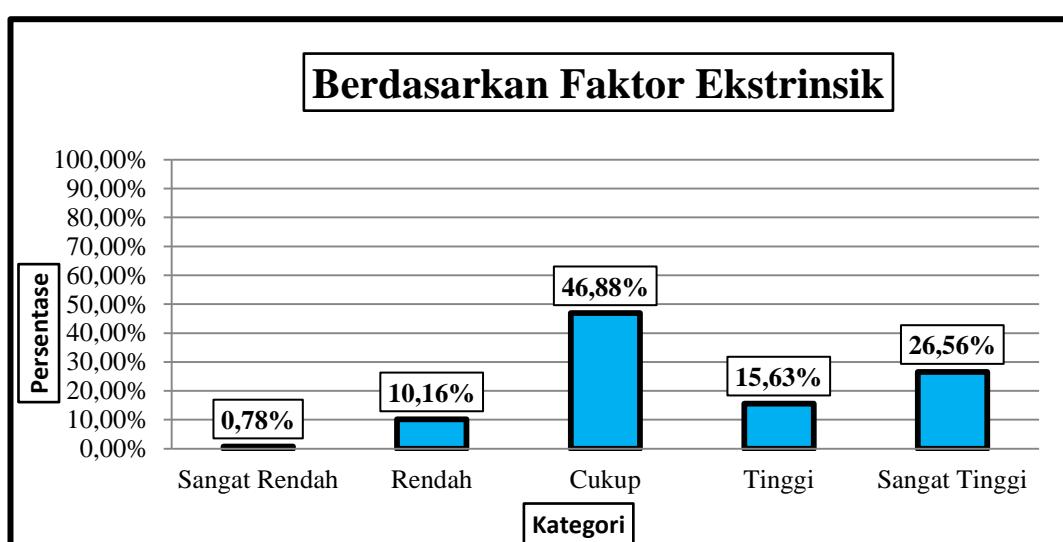
Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor ekstrinsik didapat skor terendah (*minimum*) 29,00, skor tertinggi (*maksimum*) 64,00, rerata (*mean*) 48,06, nilai tengah (*median*) 46,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 44,00, *standar deviasi* (SD) 8,36.

Selanjutnya, data hasil penelitian tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil penelitian. Analisis data menggunakan *mean ideal* dan *standar deviasi ideal* yaitu dengan skor *mean ideal* sebesar 42,5 dan skor *standar deviasi ideal* sebesar 9. Hasil analisis motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor ekstrinsik pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Norma Penilaian Motivasi Berdasarkan Faktor Ekstrinsik**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$56 < X$	Sangat Tinggi	34	26,56%
2	$47 < X \leq 56$	Tinggi	20	15,63%
3	$38 < X \leq 47$	Cukup	60	46,88%
4	$29 < X \leq 38$	Rendah	13	10,16%
5	$X \leq 29$	Sangat Rendah	1	0,78%
<b>Jumlah</b>			<b>128</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor ekstrinsik dalam bentuk diagram batang pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Motivasi Berdasarkan Faktor Ekstrinsik**

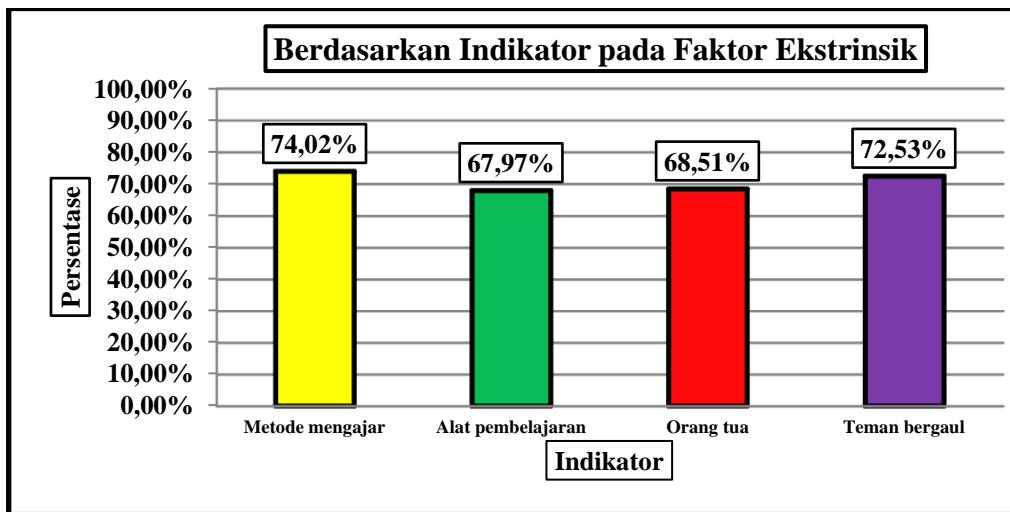
Berdasarkan tabel 12 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor ekstrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,78% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 10,16% (13 peserta didik), “cukup” sebesar 46,88% (60 peserta didik), “tinggi” sebesar 15,63% (20 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 26,56% (34 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, 48,06, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor ekstrinsik dalam kategori “tinggi”.

Rincian mengenai motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan indikator pada faktor ekstrinsik, dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Persentase Motivasi Berdasarkan Indikator pada Faktor Ekstrinsik**

Indikator	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Model mengajar	1895	2560	74,02%	Tinggi
Alat pembelajaran	1740	2560	67,97%	Tinggi
Orang tua	1403	2048	68,51%	Tinggi
Teman bergaul	1114	1536	72,53%	Tinggi

Berdasarkan tabel 13 tersebut di atas, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan indikator pada faktor ekstrinsik, disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



**Gambar 7. Diagram Persentase Motivasi Berdasarkan Indikator pada Faktor Ekstrinsik**

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan indikator pada faktor ekstrinsik pada indikator model mengajar dengan persentase sebesar 74,02% masuk kategori tinggi, alat pembelajaran pesentase sebesar 67,97% masuk kategori tinggi, orang tua persentase sebesar 68,51% masuk kategori tinggi, dan teman bergaul persentase sebesar 72,53% masuk kategori tinggi.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 masuk dalam kategori “tinggi”. Secara rinci, kategori

paling tinggi yaitu motivasi cukup sebanyak 51 peserta didik atau 39,84%, selanjutnya pada kategori motivasi sangat tinggi sebanyak 33 peserta didik atau sebesar 25,78%, dan pada kategori tinggi sebanyak 28 peserta didik atau 21,88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 sangat beragam, akan tetapi kecenderungan pada kategori tinggi.

Aspek motivasi memegang peranan dalam kejiwaan seseorang, sebab motivasi merupakan salah satu faktor penentu sebagai pendorong tingkah laku manusia, sehingga dengan adanya motivasi seseorang dapat mendorong dirinya untuk lebih giat belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Dengan adanya motivasi tersebut akan mendorong seseorang untuk belajar, bekerja keras, dan dapat bertahan lebih lama dalam megikuti suatu kegiatan. Uno (2006: 1) menyatakan motivasi adalah dorongan untuk menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini terdapat pada diri seseorang yang menggerakakkan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

PJOK merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu yang direncanakan secara sistematik dalam mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Motivasi merupakan kekuatan yang menyebabkan seseorang terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan. Pembelajaran PJOK, motivasi merupakan salah satu pendukung agar siswa mengikuti dengan sungguh-sungguh.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Mengajar merupakan bagian dari proses pendidikan dan mengajar itu merupakan seni karena ketika guru memberikan bahan ajar maka perlu menerapkan dan mempraktikan pola dan dasar (prinsip) yang telah dipelajari, artinya mengajar merupakan pemilihan dan aplikasi aturan-aturan yang tepat atau sesuai dengan situasi dan karakteristik siswa tertentu. Lepas dari dimensi mengajar, unsur yang sangat penting dalam mengajar ialah merangsang serta mengarahkan siswa belajar. Hal tersebut dapat terlaksana jika guru atau pengajar menggunakan model pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik siswa yang akan menjalani proses pembelajaran tersebut.

Model *Problem Based Learning* salah satu model yang tidak saja memperhatikan komponen atau aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa saja tetapi mempengaruhi motivasi belajar siswa tersebut. Dengan model Model pembelajaran *Problem based learning* maka akan mampu mengakomodir karakteristik siswa demi tercapainya optimalisasi proses pembelajaran di sekolah. Model *Problem based learning* akan membantu siswa memahami dengan jelas jalannya suatu proses pembelajaran, memudahkan berbagai jenis penjelasan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat diperbaiki melalui pengamatan secara cermat pada saat itu juga sehingga siswa termotivasi atau memiliki keinginan mengerahkan *effortnya* atau berusaha untuk menampilkan prestasi yang optimal (Indrawan, Setiawan, & Mulyana, 2017: 187).

Hubungan motivasi dengan pembelajaran PJOK yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, jika pembelajaran dalam hal ini PJOK didukung dengan baik yaitu dari model mengajar, alat pelajaran, dan kondisi lingkungan, maka motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK juga akan semakin tinggi. Dalam penelitian ini, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 masuk dalam kategori cukup. Hal tersebut dikarenakan pengaruh dari faktor intrinsik: (a) kesehatan, (b) perhatian, (c) minat, (d) bakat, yaitu dari dalam diri siswa itu sendiri dan dari faktor ekstrinsik (a) model mengajar, (b) alat pelajaran, (c) kondisi lingkungan, yaitu faktor dari luar belum sepenuhnya berjalan dengan baik.

Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2006: 83), ada tiga fungsi motivasi:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis pada motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor intrinsik dan ekstrinsik diketahui bahwa:

## 1. Faktor Intrinsik

Motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor instrinsik berada pada kategori tinggi. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang ada di dalam proses latihan yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik. Motivasi ini sering dikatakan sebagai motivasi murni atau motivasi yang sebenarnya, yang timbul dari dalam diri peserta didik misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pemahaman, mengembangkan sikap untuk berhasil, menikmati kehidupan secara sadar, memberikan sumbangsih kepada kelompok, keinginan untuk diterima oleh orang lain. Pada dasarnya motivasi memang sudah ada di dalam diri setiap orang sebagai penggerak untuk melakukan sesuatu dengan keinginannya, sehingga tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu (Hamalik, 2005: 112). Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi. Secara rinci, persentase motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan indikator pada faktor instrinsik sebagai berikut:

- a. Indikator kesehatan dengan persentase sebesar 71,52% masuk kategori tinggi.
- b. Indikator perhatian pesentase sebesar 73,40% masuk kategori tinggi.
- c. Indikator minat persentase sebesar 75,63% masuk kategori tinggi.

d. Indikator bakat persentase sebesar 72,95% masuk kategori tinggi.

## **2. Faktor Ekstrinsik**

Motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan faktor ekstrinsik berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa seluruh peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 mempunyai motivasi cukup berdasarkan faktor ekstrinsik. Faktor ekstrinsik merupakan dorongan yang berasal dari luar diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: angka, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan dan persaingan yang bersifat negatif adalah ejekan dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan, sebab latihan tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ada kemungkinan peserta didik belum menyadari pentingnya hal-hal yang disampaikan oleh guru/pelatih. Dalam keadaan ini peserta didik bersangkutan perlu dimotivasi. Guru berupaya membangkitkan motivasi peserta didik sesuai dengan keadaan peserta didik itu sendiri. Motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan, bahkan paksaan dari orang lain, sehingga dengan demikian anak mau melakukan sesuatu tindakan. Di mana motivasi ini perlu diberikan kepada anak yang mempunyai motivasi intrinsik yang ada (Hamalik,

2005: 112). Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar individu yang menyebabkan individu berpartisipasi.

Secara rinci, persentase motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berdasarkan indikator pada faktor ekstrinsik sebagai berikut:

- a. Indikator model mengajar dengan persentase sebesar 74,02% masuk kategori tinggi.
- b. Indikator alat pembelajaran pesentase sebesar 67,97% masuk kategori tinggi.
- c. Indikator orang tua persentase sebesar 68,51% masuk kategori tinggi.
- d. Indikator teman bergaul persentase sebesar 72,53% masuk kategori tinggi.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

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

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri

seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 12,50% (16 peserta didik), “cukup” sebesar 39,84% (51 peserta didik), “tinggi” sebesar 21,88% (28 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 25,78% (33 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 100,82, motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 dalam kategori “tinggi”.

### **B. Implikasi**

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan motivasi peserta didik kelas VIII

dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru PJOK supaya dalam melaksanakan pembelajaran lebih optimal dan penyampaian semua materi bisa tersampaikan dengan baik, baik faktor intrinsik maupun eksrinsik.

### **C. Saran**

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019.
2. Agar melakukan penelitian tentang motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan model *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates tahun 2018/2019 dengan menggunakan model lain.
3. Guru PJOK diharapkan menyampaikan materi menyeluruh, sehingga peserta didik mampu menyerap banyak materi dan dapat meningkatkan pembelajaran dalam materi bola besar yang dimiliki peserta didik.
4. Bagi peserta didik diharapkan lebih bersungguh-sungguh lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mengetahui manfaat yang didapat dalam mengikuti pembelajaran dalam materi bola besar.

5. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum*. Bandung: Refika Aditama.
- Akhiruyanto, A. (2008). Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan Pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Depdiknas. (2003). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Desminta. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Gunarsa, S.D. (2008). *Psikologi olahraga*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, O. (2005). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, N & Suhana, C. (2012). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Herwin. (2004). *Pembelajaran keterampilan sepakbola dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Husdarta, H.J.S. (2011). *Psikologi olahraga*. Bandung: Alfabeta.

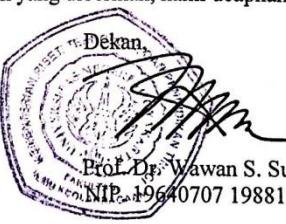
- Indrawan, Setiawan, & Mulyana. (2017). Pengaruh model problem based learning terhadap motivasi dan hasil belajar keterampilan bermain sepak bola. *Jurnal Siliwangi*, Vol.3. No.1.
- Izzaty, R.E. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kosasih, E. (2008). *Olahraga teknik dan program latihan*. Jakarta: Akademi Presendo.
- Kusumaningtias, A. (2013). Pengaruh dipadu strategi numbered heads together terhadap kemampuan metakognitif, berpikir kritis, dan kognitif biologi. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, Tahun 23 Nomor 1.
- Lutan, R. (2004). *Strategi pembelajaran penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Luxbacher, J.A. (2011). *Sepakbola langkah-langkah menuju sukses*. Jakarta: PT. Rosda Jaya Putra.
- Muhammad Rudy Kurniawan. (2018). *Tanggapan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan saintifik di MTS N 5 Sleman Kabupaten Sleman*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Muktiani, M.R. (2014). Identifikasi kesulitan belajar dasar gerak pencak silat pada mahasiswa PJKR bersubsidi di FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mylsidayu, A. (2014) *Psikologi olahraga*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Nopembri, S & Saryono. (2012) *Model pembelajaran pendidikan jasmani: fokus pada pendekatan taktik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- PBVSI. (2004). *Peraturan permainan bola voli*. Jakarta: PP. PBVSI.
- Purnama, R.G. (2016). *Motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawah Tengah*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Purwanto, N. (2014). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putri Deviani. (2017). Motivasi siswa kelas VIII mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 2 Gamping Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rachman, H.A. (2008). Dimensi kecakapan hidup (*life skill*) dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Nomor 2. Hlm.19-26.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rukiyati, dkk. (2008). *Pendidikan pancasila*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2010). Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru. Jakarat: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media.
- Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Savery, J. (2006). *Overview of problem based learning: definition and distinction*. (Online), vol 1, 12 halaman.
- Siregar, E & Hartini, N. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo, Komari, A & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007.) *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1993). *Metodik melatih permainan bola volly*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumiyarsono, D. (2006). *Teori dan metodologi melatih fisik bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Implementasi belajar & pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mendesain pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Uno, H.B. (2006), *Teori motivasi dan pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Viera, B, & Ferguson, B.J. (2000). *Bola voli tingkat pemula*. Jakarta: Dahara Prize Semarang.
- Walgitto, B. (2003). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
<hr/>	
Nomor : 12.20/UN.34.16/PP/2018.	20 Desember 2018.
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
<p><b>Kepada Yth.</b> <b>Kepala SMP Negeri 1 Wates</b> <b>di Tempat.</b></p>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p>	
<p>Nama : Lambang Kuncoro Jati NIM : 14601241089 Program Studi : PJKR. Dosen Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M.Or. NIP : 198101252006041001 Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada : Waktu : Januari s/d Februari 2019 Tempat : SMP Negeri 1 Wates Judul Skripsi : Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Metode Problem Based Learning di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019.</p>	
<p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>	
 Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
<p><b>Tembusan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kaprodi PJKR.</li><li>2. Pembimbing Tas.</li><li>3. Mahasiswa ybs.</li></ol>	

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

---

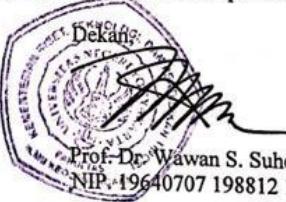
Nomor : 12.21/UN.34.16/PP/2018. 20 Desember 2018.  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.**  
**Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik**  
**Daerah Istimewa Yogyakarta.**  
**Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta**

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

Nama : Lambang Kuncoro Jati  
NIM : 14601241089  
Program Studi : PJKR.  
Dosen Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP : 198101252006041001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Januari s/d Februari 2019  
Tempat : SMP Negeri 1 Wates  
Judul Skripsi : Motivasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Bola Besar dengan Metode Problem Basd Learning di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019.

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

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

**Tembusan :**

1. Kepala SMP Negeri 1 Wates.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

### Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 1 Wates



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SMP NEGERI 1 WATES**

Jalan : Terbah 6 Wates, Kulon Progo, D.I Yogyakarta 55611 Telp/Fax (0274) 773025  
E-mail : [simpsawa@yahoo.com](mailto:simpsawa@yahoo.com)KULON PROGO

**SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 070/033**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tjatur Suratiningsih, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19630204 198403 2 010  
Pangkat/gol : Pembina IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Lambang Kuncoro Jati  
NIM : 14601241089  
Prodi : PJKR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian pada tanggal 7 s.d 8 Januari 2019 yang berjudul : **“MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DI SMP NEGERI 1 WATES TAHUN 2018/2019**

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 14 Januari 2019



## Lampiran 4. Angket Uji Coba

### **MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN METODE *PROBLEM BASED LEARNING* DI SMP NEGERI 1 WATES TAHUN 2018/2019**

#### **A. Pengantar**

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan metode *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019. Besar sekali harapan atas kesedian anda sedikit melungkan waktu mengisi daftar pertanyaan di bawah ini. Tiap-tiap jawaban yang anda kembalikan merupakan bantuan yang sangat besar nilainya bagi peneliti ini.

Penelitian ini merupakan penelitian ilmiah, oleh karena itu semua jawaban yang anda sekalian berikan akan kami jaga kerahasiannya. Atas segala bantuan dan perhatian anda saya ucapkan terima kasih.

#### **B. Petunjuk Mengisi Angket**

Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya, pada kolom disamping pertanyaan.

Keterangan:

SS : Jika anda Sangat Setuju dengan pertanyaan tersebut.

S : Jika anda Setuju dengan pertanyaan tersebut.

TS : Jika anda Tidak Setuju dengan pertanyaan tersebut.

STS : Jika anda Sangat Tidak setuju dengan pertanyaan tersebut.

**Contoh:**

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

**Identitas**

Nama : .....

Kelas : .....

**C. Pernyataan**

<b>A</b>	<b>Faktor Intrinsik</b>		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
	<b>Kesehatan</b>					
1.	Badan saya lebih terasa segar setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> di sekolah.					
2.	Dengan mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> saya menjadi lebih sehat, sehingga tidak cepat lelah.					
3.	Materi pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> lebih menyenangkan dan banyak mengeluarkan keringat, sehingga tubuh saya menjadi sehat.					
4.	Dengan mengikuti pembelajaran permainan bola besar metode <i>problem based learning</i> kesehatan jasmani saya menjadi meningkat.					
5.	Setelah saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> , saya merasa sangat mengantuk.					
<b>Perhatian</b>						
6.	Sebelum guru memberikan materi pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> , saya tertantang belajar terlebih dahulu.					
7.	Saya selalu memperhatikan saat guru menyampaikan materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> .					
8.	Saya mengabaikan perintah guru saat pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> berlangsung.					
9.	Saya selalu berusaha mengikuti dengan benar gerakan permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i>					
10.	Karena materi pembelajaran permainan bola					

		besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang diajarkan sulit, maka harus berkonsentrasi saat menerima pelajaran.			
		<b>Minat</b>			
	11.	Pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> merupakan pelajaran yang menyenangkan karena pelajarannya menarik.			
	12.	Saya semangat mengikuti pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena bisa dilakukan oleh semua siswa			
	13.	Saya senang mengikuti pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena mampu meningkatkan keterampilan gerak saya			
	14.	Saya merasa malas saat mengikuti pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena materi yang diberikan guru membosankan.			
	15.	Saya mempunyai keterampilan pada cabang olahraga permainan bola besar lebih baik dari teman-teman yang lain.			
	16.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena saya ingin berprestasi dalam cabang olahraga bola besar.			
	17.	Saya tidak mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena saya tidak memiliki bakat dalam cabang bola besar.			
	18.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> untuk mengembangkan kemampuan bermain bola besar yang saya miliki.			
<b>B</b>		<b>Faktor Ekstrinsik</b>			
		<b>Metode Mengajar</b>			
	19.	Guru pendidikan jasmani dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> sangat bervariasi sehingga tidak membosankan dalam menerima pembelajaran.			

	20.	Guru dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> sering memberikan pujian, jika saya melakukan gerakan dalam permainan bola besar dengan baik.			
	21	Guru dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> selalu memberikan contoh gerakan taktik yang benar dalam permainan bola besar jika saya melakukan gerakan yang salah.			
	22.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena metode mengajar guru sangat mudah dipahami sehingga tidak cepat bosan.			
	23.	Metode dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang digunakan oleh guru membuat saya cepat kelelahan.			
	<b>Alat Pelajaran</b>				
	24.	Saya sangat senang dengan peralatan olahraga cabang bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena kondisinya masih bagus.			
	25.	Alat-alat olahraga yang digunakan dalam pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> masih baru sehingga saya termotivasi.			
	26.	Guru saya sering memberikan permainan untuk pemanasan dengan metode <i>problem based learning</i> menggunakan memodifikasi peralatan yang digunakan.			
	27.	Guru sering menggunakan alat-alat pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang menarik sehingga saya senang.			
	28.	Alat-alat pelajaran pendidikan jasmani cabang olahraga permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang ada di sekolah saya belum lengkap.			
	<b>Orang Tua</b>				
	29.	Dukungan orang tua membuat saya selalu mengikuti kegiatan olahraga pada cabang bola			

		besar di sekolah.			
	30.	Saya mengikuti saran orang tua yang melarang saya mengikuti permainan bola besar dalam pelajaran pendidikan jasmani karena membuat saya sakit.			
	31.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar karena banyak motivasi dari orang tua.			
	32.	Orang tua mendidik saya untuk selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar di sekolah.			
	33.	Saya mendapatkan dorongan dari orang tua untuk selalu mengikuti pembelajaran permainan bola besar agar mendapat nilai yang bagus.			
		<b>Teman Bergaul</b>			
	34.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena untuk mendapatkan teman yang banyak di sekolah.			
	35.	Saya bisa menjadi lebih sportif setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang			
	36.	Saya menjadi lebih individual setelah mengikuti permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i>			

## Lampiran 5. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	$\Sigma$
<b>1</b>	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	133		
<b>2</b>	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	4	2	115		
<b>3</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	116			
<b>4</b>	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	121		
<b>5</b>	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	135			
<b>6</b>	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	2	126	
<b>7</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	97		
<b>8</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	96		
<b>9</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	94			
<b>10</b>	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	3	3	99		
<b>11</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	95			
<b>12</b>	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	82			
<b>13</b>	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102			
<b>14</b>	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102			
<b>15</b>	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104			
<b>16</b>	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	78		
<b>17</b>	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	104		
<b>18</b>	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	82		
<b>19</b>	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	126				
<b>20</b>	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	82			
<b>21</b>	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	95		
<b>22</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	94			
<b>23</b>	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	92				
<b>24</b>	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2	1	3	3	3	95			
<b>25</b>	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	3	93			



<b>53</b>	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	82	
<b>54</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	95		
<b>55</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	94		
<b>56</b>	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	92		
<b>57</b>	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2	1	3	3	95
<b>58</b>	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	93
<b>59</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73		
<b>60</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	96
<b>61</b>	3	2	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	4	2	3	3	107
<b>62</b>	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	107	
<b>63</b>	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	126
<b>64</b>	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	129
<b>65</b>	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	128
<b>66</b>	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	128
<b>67</b>	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	107	
<b>68</b>	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	107	

## Lampiran 6. Uji Validitas dan Reliabilitas

### Uji Validitas

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 02	207.0294	1124.924	.393	.753
BUTIR 03	206.7353	1133.093	.405	.755
BUTIR 04	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 05	206.4118	1120.544	.597	.752
BUTIR 06	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 07	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 08	206.9118	1123.485	.613	.753
BUTIR 09	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 10	206.7353	1130.168	.441	.754
BUTIR 11	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 12	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 13	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 14	206.2353	1109.198	.876	.749
BUTIR 15	206.7059	1129.524	.465	.754
BUTIR 16	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 17	206.2941	1112.450	.853	.750
BUTIR 18	206.9118	1123.485	.613	.753
BUTIR 19	206.3529	1111.874	.798	.750
BUTIR 20	206.5294	1116.730	.619	.751
BUTIR 21	206.2353	1109.198	.876	.749
BUTIR 22	206.9118	1123.485	.613	.753
BUTIR 23	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 24	206.7353	1130.168	.441	.754
BUTIR 25	206.6176	1122.986	.525	.753
BUTIR 26	206.7353	1130.168	.441	.754
BUTIR 27	206.2059	1110.375	.825	.749

BUTIR 28	206.2647	1103.839	.902	.748
BUTIR 29	206.7647	1110.690	.574	.750
BUTIR 30	206.2353	1109.198	.876	.749
BUTIR 31	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 32	206.4118	1141.559	.108	.757
BUTIR 33	206.9706	1126.895	.351	.754
BUTIR 34	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 35	206.2059	1105.718	.934	.748
BUTIR 36	206.4118	1120.544	.597	.752
Total	104.6765	286.670	1.000	.974

Keterangan:  $r$  hitung >  $r$  tabel (df 68 = 0,235) = valid

### Uji Reliabilitas

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.976	35

Lampiran 7. Tabel r

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

## Lampiran 8. Angket Penelitian

### **MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN BOLA BESAR DENGAN METODE *PROBLEM BASED LEARNING* DI SMP NEGERI 1 WATES TAHUN 2018/2019**

#### **A. Pengantar**

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan metode *problem based learning* di SMP Negeri 1 Wates Tahun 2018/2019. Besar sekali harapan atas kesedian anda sedikit melungkan waktu mengisi daftar pertanyaan di bawah ini. Tiap-tiap jawaban yang anda kembalikan merupakan bantuan yang sangat besar nilainya bagi peneliti ini.

Penelitian ini merupakan penelitian ilmiah, oleh karena itu semua jawaban yang anda sekalian berikan akan kami jaga kerahasiannya. Atas segala bantuan dan perhatian anda saya ucapkan terima kasih.

#### **B. Petunjuk Mengisi Angket**

Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya, pada kolom disamping pertanyaan.

Keterangan:

SS : Jika anda Sangat Setuju dengan pertanyaan tersebut.

S : Jika anda Setuju dengan pertanyaan tersebut.

TS : Jika anda Tidak Setuju dengan pertanyaan tersebut.

STS : Jika anda Sangat Tidak setuju dengan pertanyaan tersebut.

**Contoh:**

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

**Identitas**

Nama : .....

Kelas : .....

**C. Pernyataan**

<b>A</b>	<b>Faktor Intrinsik</b>		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
	<b>Kesehatan</b>					
1.	Badan saya lebih terasa segar setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> di sekolah.					
2.	Dengan mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> saya menjadi lebih sehat, sehingga tidak cepat lelah.					
3.	Materi pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> lebih menyenangkan dan banyak mengeluarkan keringat, sehingga tubuh saya menjadi sehat.					
4.	Dengan mengikuti pembelajaran permainan bola besar metode <i>problem based learning</i> kesehatan jasmani saya menjadi meningkat.					
5.	Setelah saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> , saya merasa sangat mengantuk.					
<b>Perhatian</b>						
6.	Sebelum guru memberikan materi pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> , saya tertantang belajar terlebih dahulu.					
7.	Saya selalu memperhatikan saat guru menyampaikan materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> .					
8.	Saya mengabaikan perintah guru saat pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> berlangsung.					
9.	Saya selalu berusaha mengikuti dengan benar gerakan permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i>					
10.	Karena materi pembelajaran permainan bola					

		besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang diajarkan sulit, maka harus berkonsentrasi saat menerima pelajaran.			
		<b>Minat</b>			
	11.	Pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> merupakan pelajaran yang menyenangkan karena pelajarannya menarik.			
	12.	Saya semangat mengikuti pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena bisa dilakukan oleh semua siswa			
	13.	Saya senang mengikuti pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena mampu meningkatkan keterampilan gerak saya			
	14.	Saya merasa malas saat mengikuti pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena materi yang diberikan guru membosankan.			
	15.	Saya mempunyai keterampilan pada cabang olahraga permainan bola besar lebih baik dari teman-teman yang lain.			
	16.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena saya ingin berprestasi dalam cabang olahraga bola besar.			
	17.	Saya tidak mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena saya tidak memiliki bakat dalam cabang bola besar.			
	18.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> untuk mengembangkan kemampuan bermain bola besar yang saya miliki.			
<b>B</b>		<b>Faktor Ekstrinsik</b>			
		<b>Metode Mengajar</b>			
	19.	Guru pendidikan jasmani dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> sangat bervariasi sehingga tidak membosankan dalam menerima pembelajaran.			

	20.	Guru dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> sering memberikan pujian, jika saya melakukan gerakan dalam permainan bola besar dengan baik.			
	21	Guru dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> selalu memberikan contoh gerakan taktik yang benar dalam permainan bola besar jika saya melakukan gerakan yang salah.			
	22.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena metode mengajar guru sangat mudah dipahami sehingga tidak cepat bosan.			
	23.	Metode dalam mengajar materi permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang digunakan oleh guru membuat saya cepat kelelahan.			
	<b>Alat Pelajaran</b>				
	24.	Saya sangat senang dengan peralatan olahraga cabang bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena kondisinya masih bagus.			
	25.	Alat-alat olahraga yang digunakan dalam pelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> masih baru sehingga saya termotivasi.			
	26.	Guru saya sering memberikan permainan untuk pemanasan dengan metode <i>problem based learning</i> menggunakan memodifikasi peralatan yang digunakan.			
	27.	Guru sering menggunakan alat-alat pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang menarik sehingga saya senang.			
	28.	Alat-alat pelajaran pendidikan jasmani cabang olahraga permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang ada di sekolah saya belum lengkap.			
	<b>Orang Tua</b>				
	29.	Dukungan orang tua membuat saya selalu mengikuti kegiatan olahraga pada cabang bola			

		besar di sekolah.			
	30.	Saya mengikuti saran orang tua yang melarang saya mengikuti permainan bola besar dalam pelajaran pendidikan jasmani karena membuat saya sakit.			
	31.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar karena banyak motivasi dari orang tua.			
	32.	Saya mendapatkan dorongan dari orang tua untuk selalu mengikuti pembelajaran permainan bola besar agar mendapat nilai yang bagus.			
		<b>Teman Bergaul</b>			
	33.	Saya mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> karena untuk mendapatkan teman yang banyak di sekolah.			
	34.	Saya bisa menjadi lebih sportif setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i> yang			
	35.	Saya menjadi lebih individual setelah mengikuti permainan bola besar dengan metode <i>problem based learning</i>			

Lampiran 9. Data Penelitian

No	Faktor Instrinsik																		Faktor Ekstrinsik																		Σ
	Kesehatan					Perhatian					Minat				Bakat				Metode Mengajar				Alat Pembelajaran				Orang tua				Teman Bergaul						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	95				
2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	96				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	114				
4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	93				
5	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	99				
6	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	94				
7	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	123				
8	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	95				
9	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	96				
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	114				
11	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	93				
12	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	99				
13	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	94				
14	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	123				
15	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	124				
16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	2	78				
17	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	126				
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	101			
19	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	130				
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	101			
21	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	2	3	3	3	3	103				
22	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	130				

23	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	132
24	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	76
25	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	132
26	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	2	4	4	124
27	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	2	3	3	2	3	3	3	3	103	
28	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	80
29	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	127	
30	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	126	
31	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	125	
32	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	126	
33	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	123	
34	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	116	
35	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	96	
36	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	95	
37	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	93	
38	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	99		
39	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	94		
40	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	78		
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	101		
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	101	
43	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	2	3	3	2	3	3	3	103		
44	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	95		
45	3	2	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	2	3	3	3	104		
46	3	2	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	2	3	3	3	104		
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	114		
48	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	126	
49	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	116		

<b>50</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	95		
<b>51</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	96		
<b>52</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	114				
<b>53</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	93		
<b>54</b>	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	99		
<b>55</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	94		
<b>56</b>	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	123		
<b>57</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	2	4	4	124		
<b>58</b>	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	78			
<b>59</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	126		
<b>60</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	101	
<b>61</b>	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	130		
<b>62</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	101
<b>63</b>	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	2	3	3	2	3	3	3	103
<b>64</b>	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	130		
<b>65</b>	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	132			
<b>66</b>	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	76		
<b>67</b>	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	132	
<b>68</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	3	2	4	4	124		
<b>59</b>	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	2	3	3	3	2	3	3	3	103
<b>70</b>	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	80		
<b>71</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	127		
<b>72</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	126			
<b>73</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	125			
<b>74</b>	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	126		
<b>75</b>	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	123	
<b>76</b>	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	4	116	

<b>77</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	96		
<b>78</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	95	
<b>79</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	93	
<b>80</b>	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	99			
<b>81</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	94			
<b>82</b>	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	78		
<b>83</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	101	
<b>84</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	101	
<b>85</b>	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	2	3	3	2	3	3	103	
<b>86</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	95		
<b>87</b>	3	2	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	4	3	3	3	3	3	2	3	3	104	
<b>88</b>	3	2	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	4	3	3	3	3	3	2	3	3	104
<b>89</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	114	
<b>90</b>	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	126	
<b>91</b>	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	116		
<b>92</b>	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	78		
<b>93</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	94		
<b>94</b>	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	93			
<b>95</b>	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	3	3	91			
<b>96</b>	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	2	1	3	3	94			
<b>97</b>	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3	91			
<b>98</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	71		
<b>99</b>	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	3	86		
<b>100</b>	3	2	2	3	2	3	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	87		
<b>101</b>	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	87				
<b>102</b>	3	1	2	4	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	4	3	2	83			
<b>103</b>	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	1	1	3	3	3	88			

<b>104</b>	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	92
<b>105</b>	3	3	2	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	2	90
<b>106</b>	4	4	1	4	2	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	1	3	2	3	92		
<b>107</b>	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	89			
<b>108</b>	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	97				
<b>109</b>	3	3	3	3	4	3	1	3	2	1	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	95			
<b>110</b>	4	4	3	4	4	4	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	95		
<b>111</b>	4	4	1	4	4	4	3	3	3	2	2	1	2	1	4	4	1	1	1	2	3	1	2	3	2	3	2	4	3	1	3	3	2	3	1	87
<b>112</b>	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	93	
<b>113</b>	4	3	3	1	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	87	
<b>114</b>	4	2	3	3	1	1	3	1	3	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	1	2	2	3	1	1	2	3	2	3	3	1	2	1	2	76	
<b>115</b>	4	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	80
<b>116</b>	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	3	3	3	3	2	2	2	88
<b>117</b>	3	1	3	3	1	1	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	1	3	3	3	78			
<b>118</b>	4	3	1	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	1	3	3	91		
<b>119</b>	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	81		
<b>120</b>	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	79		
<b>121</b>	3	1	3	2	1	3	3	2	3	1	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	85
<b>122</b>	3	1	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	3	3	2	3	2	2	76			
<b>123</b>	3	3	3	3	2	2	1	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	74		
<b>124</b>	2	2	3	3	2	3	4	3	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1	1	3	3	2	3	2	80		
<b>125</b>	1	2	4	2	2	3	4	3	2	1	1	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	72			
<b>126</b>	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	4	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	1	2	1	1	3	3	2	3	2	2	78		
<b>127</b>	2	2	3	3	3	3	1	1	3	1	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	87			
<b>128</b>	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	1	1	3	1	3	2	2	2	3	1	1	1	3	1	74				

## Lampiran 10. Deskriptif Statistik

### Statistics

		Motivasi Siswa Kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan metode problem based learning	Faktor Instrinsik	Faktor Ekstrinsik
N	Valid	128	128	128
	Missing	0	0	0
Mean		100.8203	52.7578	48.0625
Median		96.0000	50.0000	46.0000
Mode		95.00	50.00	44.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		17.12043	9.17524	8.35883
Minimum		71.00	36.00	29.00
Maximum		132.00	68.00	64.00
Sum		12905.00	6753.00	6152.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Motivasi Siswa Kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan metode problem based learning

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	71	1	.8	.8	.8
	72	1	.8	.8	1.6
	74	2	1.6	1.6	3.1
	76	4	3.1	3.1	6.2
	78	7	5.5	5.5	11.7
	79	1	.8	.8	12.5
	80	4	3.1	3.1	15.6
	81	1	.8	.8	16.4
	83	1	.8	.8	17.2
	85	1	.8	.8	18.0
	86	1	.8	.8	18.8
	87	5	3.9	3.9	22.7
	88	2	1.6	1.6	24.2
	89	1	.8	.8	25.0
	90	1	.8	.8	25.8
	91	3	2.3	2.3	28.1
	92	2	1.6	1.6	29.7
	93	7	5.5	5.5	35.2
	94	7	5.5	5.5	40.6
	95	9	7.0	7.0	47.7
	96	5	3.9	3.9	51.6
	97	1	.8	.8	52.3
	99	5	3.9	3.9	56.2

101	8	6.2	6.2	62.5
103	6	4.7	4.7	67.2
104	4	3.1	3.1	70.3
114	5	3.9	3.9	74.2
116	4	3.1	3.1	77.3
123	5	3.9	3.9	81.2
124	4	3.1	3.1	84.4
125	2	1.6	1.6	85.9
126	8	6.2	6.2	92.2
127	2	1.6	1.6	93.8
130	4	3.1	3.1	96.9
132	4	3.1	3.1	100.0
Total	128	100.0	100.0	

#### Faktor Instrinsik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	2	1.6	1.6	1.6
	38	4	3.1	3.1	4.7
	39	5	3.9	3.9	8.6
	40	3	2.3	2.3	10.9
	41	4	3.1	3.1	14.1
	42	2	1.6	1.6	15.6
	43	2	1.6	1.6	17.2
	44	2	1.6	1.6	18.8
	45	2	1.6	1.6	20.3
	46	1	.8	.8	21.1
	47	4	3.1	3.1	24.2
	48	4	3.1	3.1	27.3
	49	9	7.0	7.0	34.4
	50	21	16.4	16.4	50.8
	51	6	4.7	4.7	55.5
	53	4	3.1	3.1	58.6
	54	14	10.9	10.9	69.5
	55	5	3.9	3.9	73.4
	56	1	.8	.8	74.2
	63	4	3.1	3.1	77.3
	64	5	3.9	3.9	81.2
	65	4	3.1	3.1	84.4
	67	12	9.4	9.4	93.8
	68	8	6.2	6.2	100.0
	Total	128	100.0	100.0	

**Faktor Ekstrinsik**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29	1	.8	.8	.8
	33	1	.8	.8	1.6
	34	1	.8	.8	2.3
	35	3	2.3	2.3	4.7
	36	1	.8	.8	5.5
	37	1	.8	.8	6.2
	38	6	4.7	4.7	10.9
	39	9	7.0	7.0	18.0
	40	2	1.6	1.6	19.5
	41	2	1.6	1.6	21.1
	42	6	4.7	4.7	25.8
	43	3	2.3	2.3	28.1
	44	14	10.9	10.9	39.1
	45	9	7.0	7.0	46.1
	46	7	5.5	5.5	51.6
	47	8	6.2	6.2	57.8
	48	5	3.9	3.9	61.7
	49	7	5.5	5.5	67.2
	51	4	3.1	3.1	70.3
	53	4	3.1	3.1	73.4
	57	4	3.1	3.1	76.6
	58	2	1.6	1.6	78.1
	59	14	10.9	10.9	89.1
	60	2	1.6	1.6	90.6
	61	4	3.1	3.1	93.8
	62	4	3.1	3.1	96.9
	64	4	3.1	3.1	100.0
	Total	128	100.0	100.0	

**RPP *PROBLEM BASED*  
*LEARNING* MATERI  
SEPAKBOLA, BOLAVOLI,  
DAN BOLABASKET**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Sekolah</b>	: SMP N 1 WATES
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
<b>Materi</b>	: Permainan Bola Basket ( Passing )
<b>Kelas/ Semester</b>	: VIII (Delapan) / satu
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 X 40 menit

### **A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>
3.1 Memahami konsep gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1.1. Mengidentifikasi berbagai keterampilan gerakan passing dalam bola basket ( <i>chest pass, overhead pass</i> dan <i>bounce pass</i> )
3.1.2. Menjelaskan berbagai keterampilan gerakan passing dalam bola basket ( <i>chest pass, overhead pass</i> dan <i>bounce pass</i> )
3.1.3. Menjelaskan cara melakukan berbagai keterampilan gerakan passing dalam bola basket ( <i>chest pass, overhead pass</i> dan <i>bounce pass</i> )
4.1.1. Melakukan berbagai keterampilan gerakan passing dalam bola basket ( <i>chest pass, overhead pass</i> dan <i>bounce pass</i> )
4.1.2. Menggunakan berbagai keterampilan gerakan passing dalam bola basket ( <i>chest pass, overhead pass</i> dan <i>bounce pass</i> ) dalam permainan bola basket dengan bentuk permainan peraturan bola basket yang dimodifikasi.

- **Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat :

1. Dapat melakukan sikap awal melempar dan menangkap bola dengan benar.
2. Dapat melakukan lemparan dada (*chess pass*), lemparan atas kepala (*over head pass*) maupun lemparan pantulan (*bounce pass*) dan menangkap bola dengan benar.
3. Dapat melakukan gerakan lanjutan atau *follow through* setelah melempar bola dengan benar.
4. Dapat bermain bola basket dengan baik menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian dan menghargai orang lain.

#### **D. Deskripsi Materi Pembelajaran**

Tema : Permainan Bola Besar

Sub Tema : Permainan Bola Besar Menggunakan Permainan Bola Basket

##### 1. Materi Reguler

- Pertemuan kesatu
  - Gerak dasar melempar (*passing*) bola basket dari depan dada (*chest pass*), dari atas kepala (*over head pass*) dan dengan dipantulkan (*bounce pass*) kemudian melakukan passing berpasangan.
  - Gerak dasar menangkap bola *chest pass*, *bounce pass* maupun *overhead pass*.

##### 2. Materi Pembelajaran Remedial

Pada dasarnya materi pembelajaran remedial adalah materi pembelajaran regular yang disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami dan dilakukan. Misalnya bola atau bentuk permainan yang dimodifikasi, lapangan yang diperkecil ukurannya dan lain-lain. Peserta didik yang harus melakukan remedial yaitu peserta didik yang memperoleh penilaian kurang dari batas minimal ketentuan.

##### 3. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pengayaan dikembangkan dari materi pembelajaran regular dengan meningkatkan faktor kesulitan dan peraturan serta strategi permainan bola basket mini guna meningkatkan kemampuan peserta didik.

#### **E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

##### 1. Media Pembelajaran :

- Gambar variasi dan kombinasi keterampilan gerak melempar, menangkap, dan menggiring permainan bola basket.
- Model peserta didik atau guru yang memperagakan variasi dan kombinasi keterampilan gerak melempar, menangkap, dan menggiring permainan bola basket.
- Media, TV, internet dan lain-lain.

##### 2. Alat Pembelajaran :

- Bola basket.
- Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah).
- Rintangan (corong atau cone) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu).
- Peluit dan Stopwatch.

##### 3. Sumber Belajar :

- I. Muhajir dan Budi Sutrisno, Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum 2013, Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI, 2013.

- II. Muhajir dan Budi Sutrisno, Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum 2013, hal, Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI, 2013.
- III. Muhajir, Buku Penuntun Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum 2013, hal 19 - 27; Bogor: PT. Yudhistira, 2014.
- IV. Bahan Ajar Pembelajaran Permainan Bola Basket, Bogor: PPPPTK Penjas dan BK, 2012.

## F. Langkah-langkah Pembelajaran

- **Persiapan**
  - Guru menyiapkan perangkat pembelajaran, antara lain Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Presensi, Lembar Penilaian, dan Lembar Tugas.
  - Guru menyiapkan peralatan pembelajaran antara lain bola, cones, peluit, dan stopwatch.
  - Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respon siswa, antara lain:
    - a. Apa yang kalian ketahui tentang permainan bola basket?
    - b. Bagaimana cara mengoper bola yang kamu ketahui dalam permainan bola basket?
    - c. Apakah ciri dari seseorang yang berhasil menguasai bola?
- **Pendahuluan (15 menit)**
  - Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan presensi.
  - Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.
  - Guru mempertanyakan mengenai Apa yang kalian ketahui tentang permainan bola basket?. Bagaimana cara mengoper bola yang kamu ketahui dalam permainan bola basket?, Apakah ciri dari seseorang yang berhasil menguasai bola?, Apa jenis keterampilan gerak permainan bola basket?, dan pertanyaan lainnya yang relevan.
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 1, yaitu keterampilan gerak melempar, dan menangkap dalam permainan bola basket.
  - Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan dan menjelaskan mengenai penilaian yang akan dilakukan beserta perhitungan penilaian dari pembelajaran tersebut.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (ambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cidera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas.
  - Melakukan aktivitas permainan kecil untuk pemanasan sebelum ke materi pembelajaran (saling mengoperkan bola secara beranting, dari atas kepala dan bawah).

- **Kegiatan Inti**

- 1) Fase 1 (Orienasi siswa kepada masalah) 15 menit
  - a) Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu *chest pass* dan *bounce pass*.
  - b) Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik *chest pass* dan *bounce pass* dalam permainan bola basket melalui media video.

Kesalahan dalam *chest pass* :

1. Awalan gerakan dari atas kepala
2. Arah lemparan tidak tepat didepan dada
3. Tidak ada gerak lanjutan kaki.

Kesalahan dalam *bounce pass* :

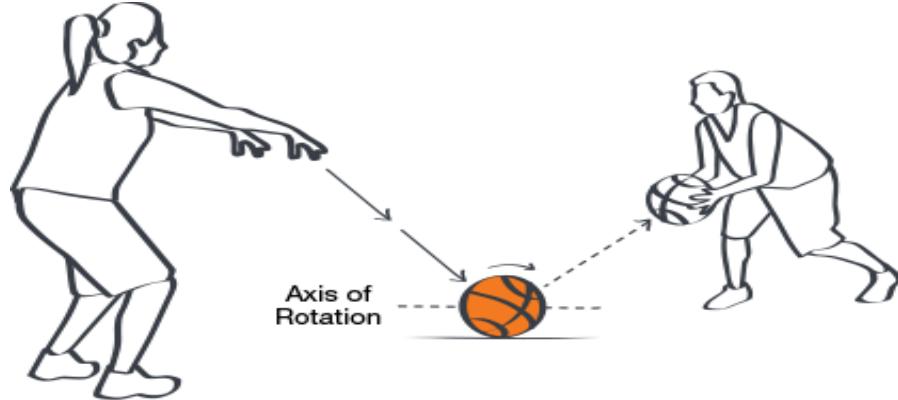
1. Mengunpan dengan membanting bola
2. Arah umpan terlalu tinggi dan tidak sampai ke sasaran
3. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut.
4. Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit.
- 2) Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) 5 menit
  - a) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok.
  - b) Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang *chest pass* dan dua kelompok lain mengerjakan masalah *bounce pass*.
  - c) Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja.
  - d) Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran.
- 3) Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) 15 menit
  - a) Meminta peserta didik membaca buku mengenai cara melakukan *chest pass* dan *bounce pass* permainan bola basket dengan benar.
  - b) Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.
- 4) Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) 40 menit
  - a) Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik *chest pass* dan *bounce pass* yang ditampilkan di video.
  - b) Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
  - c) Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
  - d) Peserta didik mempraktikan teknik-teknik *chest pass* dan *bounce pass* sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
  - e) Peserta didik melakukan teknik *chest pass* dan *bounce pass* secara berpasangan.
  - f) Peserta didik melakukan permainan dengan teknik *chest pass* dan *bounce pass*, dengan peraturan sebagai berikut:
    1. Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak.
    2. Melakukan operan *chest pass* atau *bounce pass* kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut.

3. Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang.
- 5) Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) 15 menit
- Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola basket yaitu *chest pass* dan *bounce pass*.
  - Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan.

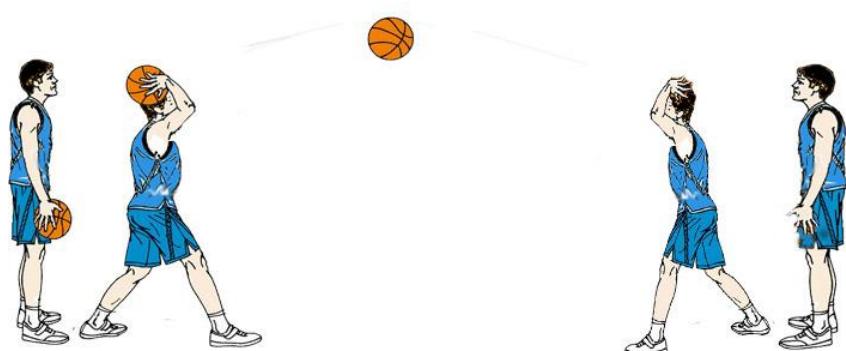
**Gambar Chest Pass**



**Gambar Bounce Pass**



**Gambar Overhead Pass**



• **Penutup**

- Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik.

- Guru menugaskan peserta didik untuk membaca dan membuat catatan tentang keterampilan gerak melempar dan menangkap bola dalam permainan bola basket, otot-otot yang dominan bekerja saat bermain bola basket, manfaat permainan bola basket terhadap kesehatan. Hasilnya ditugaskan kepada peserta didik dijadikan sebagai tugas portofolio.
- Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 

## **G. Penilaian, Pembelajaran Remedial, dan Pengayaan**

### 1. Teknik penilaian :

- a. Kompetensi Sikap : Observasi
- b. Kompetensi Pengetahuan : Penugasan
- c. Kompetensi Keterampilan : Praktik

### 2. Instrumen Penilaian

#### a. Kompetensi Sikap (Afektif)

Instrumen Penilaian :

- *Check list* lembar observasi sikap afektif

#### b. Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)

- |   |
|---|
| 1. Sebutkan ada berapa macam <i>passing</i> ?   |
| 2. Bagaimana cara melakukan <i>passing overhead pass, chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> ? |
| 3. Apa tujuan menggunakan <i>passing overhead pass</i> ?                                      |

Instrumen Penilaian :

- Tes tulis, daftar pertanyaan (Lampiran 2)

#### c. Kompetensi Keterampilan (Psikomotor)

Instrumen Penilaian :

- Lembar Observasi Keterampilan gerakan passing dalam bola basket (*chestpass, overhead pass* dan *bounce pass*) dengan variasi teknik dasar dalam permainan sederhana.

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Instrumen penilaian pembelajaran remedial pada dasarnya sama dengan instrumen penilaian pembelajaran regular.

Instrument penilaian pembelajaran pengayaan, untuk materi pengetahuan dan keterampilan:

- Kompetensi pengetahuan: Penugasan
- Kompetensi keterampilan: Lembar observasi

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

NIP

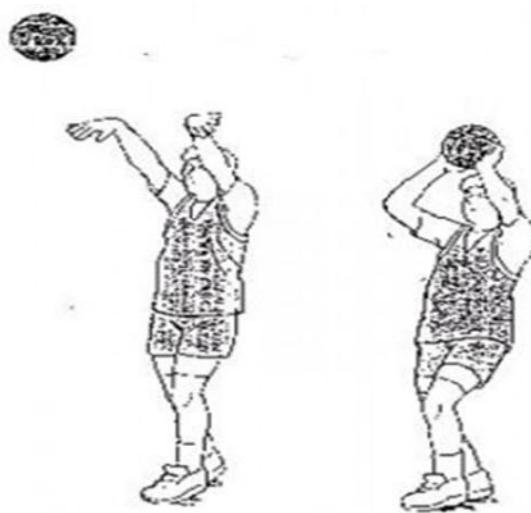
Lambang Kuncoro Jati  
NIM 14601241089

Jawaban Pengetahuan *Passing* Bola Basket :

1. Cara melakukan *passing* dalam permainan bola basket ada 3 cara
  - a. *Overhead head pass*
  - b. *Chess pass*
  - c. *Bounce pass*
2. Cara melakukan *passing*
  - a. *Overhead head pass*

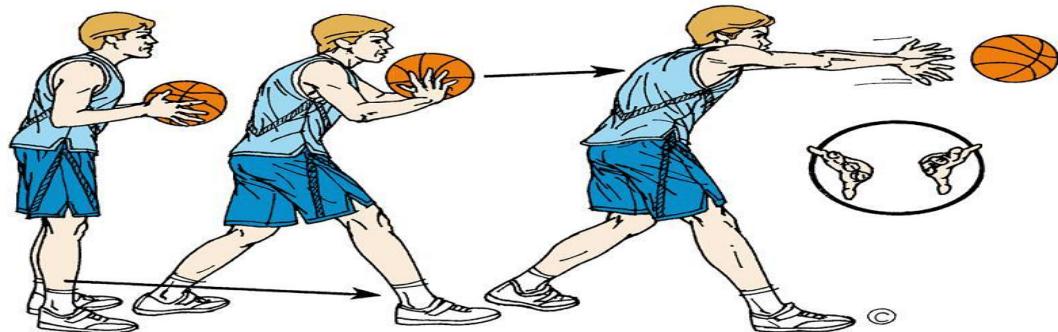
Cara melakukan *Overhead pass* :

    - Cara memegang bola sama dengan lemparan dari depan dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku agak ditekuk.
    - Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyarong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
    - Lepasnya bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.



- b. *Chess pass*

*Chest pass* adalah memberikan bola ke kawan dengan cara di *passing* tepat diarah depan dada. Kelebihan *chest pass* adalah lebih cepat, lebih kuat untuk mencapai kawan. Cocok untuk team dengan tipe *quick passing*.



- c. *Bounce pass*

Sesuai namanya *bounce* artinya memantul, maka *bounce pass* adalah memberikan bola ke kawan dengan cara dipantulkan ke tanah. Teorinya adalah memantulkan ke tanah dengan titik pantul 2/3 jarak kita ke target kawan.

Cara melakukan *Bounce pass* :

- 1) Metode pelaksanaannya (sikap permulaan) sama dengan operan setinggi dada.
- 2) Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira 1/3 dari penerima.
- 3) Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima.
- 4) Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri lawan.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP N 1 Wates
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester	: VIII / 1
Materi Pokok	: Bola Voli
Alokasi Waktu	: 3 JP (3x 40 menit/ 1x pertemuan)

### **A. Kompetensi Inti :**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi :**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.	3.4.1. Menyebutkan konsep variasi pada permainan bola besar dengan bola voli. 3.4.2. Menyebutkan konsep kombinasi pada permainan bola besar dengan bola voli 3.4.3. Menyebutkan konsep keterampilan pada permainan bola besar dengan bola voli 3.4.4. Menyebutkan variasi permainan bola besar dengan bola voli 3.4.5. Menyebutkan kombinasi permainan bola besar dengan bola voli.
4.4 Mempraktikkan gerak variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	4.4.1. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing bawah</i> 4.4.2. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing bawah</i> 4.4.3. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar <i>passing bawah</i>

### **C. Tujuan Pembelajaran :**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat:

- K.I. 3
1. Menyebutkan konsep variasi pada permainan bola besar dengan bolavoli dengan baik.
  2. Menyebutkan konsep kombinasi pada permainan bola besar dengan bolavoli dengan baik.
  3. Menyebutkan konsep keterampilan teknik dasar permainan bola besar dengan bolavoli dengan baik.
  4. Menyebutkan prosedural variasi *passing atas* bolavoli dengan baik.
  5. Menyebutkan prosedural variasi *passing bawah* bolavoli dengan baik.

6. Menyebutkan prosedural variasi servis bawah bolavoli dengan baik.
  7. Menyebutkan prosedural kombinasi *passing* atas dan servis bawah bolavoli dengan baik.
  8. Menyebutkan prosedural kombinasi *passing* bawah dan bawah bolavoli dengan baik.
- K.I.4
1. Melakukan variasi teknik dasar *passing* atas dengan baik.
  2. Melakukan variasi teknik dasar *passing* bawah dengan baik.
  3. Melakukan variasi teknik dasar servis bawah dengan baik.
  4. Melakukan kombinasi teknik dasar *passing* atas dan bawah bolavoli dengan baik.
  5. Melakukan kombinasi teknik dasar *passing* bawah dan servis bawah bola voli dengan baik.
  6. Melakukan permainan bolavoli sederhana menggunakan peraturan yang dikombinasikan dengan baik.

### C. Materi Pembelajaran (Terlampir)

1. Teknik dasar *passing* atas
2. Teknik dasar *passing* bawah
3. Teknik dasar servis bawah
4. Permainan bola voli sederhana.

### E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- 1) Fase 1 (Orienasi siswa kepada masalah) 15 menit
  - a) Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mempelajari teknik *passing* bawah.
  - b) Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik *passing* bawah dalam permainan bolavoli melalui media video.

Kesalahan *passing* bawah :

1. Perkenaan bola dipergelangan tangan.
  2. Saat melakukan *passing* siku ditekuk.
  3. Badan tidak membungkuk dan lutut tidak ditekuk.
- c) Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut.
  - d) Memberikan batas waktu 15 menit untuk melakukan pemecahan masalah.
- 2) Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) 5 menit
    - a) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok.
      - Membagi siswa dalam empat kelompok dan memperhatikan teknik *passing* bawah.
    - b) Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja.
      - Membagi tugas untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran.
  - 3) Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) 15 menit
    - a) Meminta peserta didik membaca buku mengenai cara melakukan *passing* bawah Permainan bola voli dengan benar.
    - b) Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.
  - c) Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) 40 menit
    - a) Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik *passing* bawah yang ditampilkan di video.

- b) Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
  - Setiap kelompok/kelompok yang ditunjuk memaparkan yang telah didiskusikan di depan kelas.
- c) Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
- d) Peserta didik mempraktikan teknik-teknik *passing* bawah bolavoli sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
  - Peserta didik melakukan fariasi gerakan *passing* bawah secara berpasangan dan individu.
  - Peserta didik melakukan permainan bolavoli dengan teknik *passing* bawah.
- d) Fase 5 (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah) 15 menit
  - a) Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bolavoli yaitu *passing* bawah.
  - b) Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan dan dipecahkan bersama yaitu *passing* bawah.

### **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan *Problem Based Learning*
2. Metode Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab dan Diskusi

### **D. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Bola voli dan Net
2. Lapangan
3. Cone / kerucut / pancang bendera
4. Peluit
5. Formulir Penilaian

### **E. SUMBER BELAJAR**

1. Media Cetak
  - a. Buku pegangan guru dan peserta didik SMP Kelas VII Muhajir, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Jakarta : Puskurbuk Kemdikbud RI
  - b. Buku Praktik / Lembar Kerja Siswa / LKS
  - c. Buku permainan bola voli
  - d. Poster / gambar gerak dasar permainan bola voli
2. Media Elektronik
  - a. Audio / Video visual teknik dasar permainan bola voli.

Rekaman / cuplikan pertandingan kasti

### **F. PENILAIAN (Terlampir)**

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
3. Pedoman penskoran

Mengetahui  
Kepala Sekolah

.....,.....,..... 20....  
Guru Mata Pelajaran

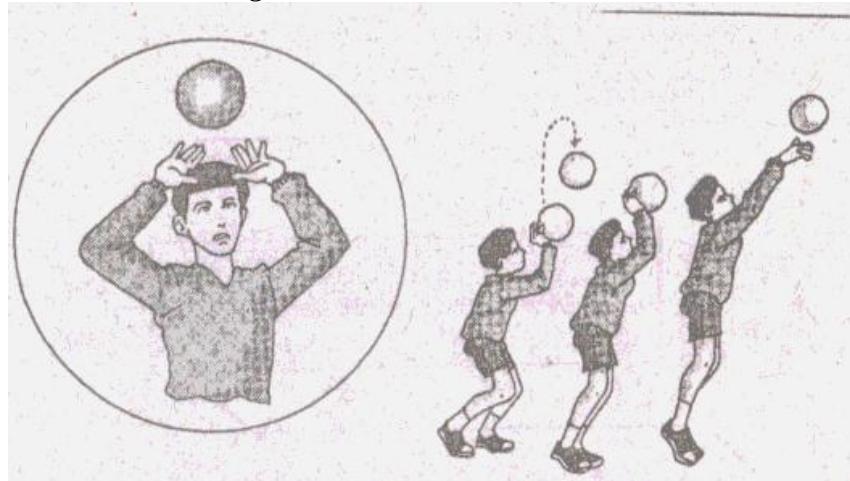
NIP

Lambang Kuncoro Jati  
NIM 14601241089

## Lampiran

### 1. Materi Pembelajaran

#### a. Teknik dasar *Passing Atas*



Passing atas merupakan elemen yang penting, dalam permainan bola voli. Penguasaan teknik *passing* atas yang baik akan menentukan keberhasilan regu untuk membantu serangan yang baik. Apalagi jika dilakukan secara bervariasi, maka seluruh potensi penyerangan regu dapat dimanfaatkan.

Teknik ini wajib dikuasai oleh seorang pengumpulan. Karena penentu serangan adalah seorang pengumpulan.

Proses pelaksanaan gerakan passing atas adalah sebagai berikut :

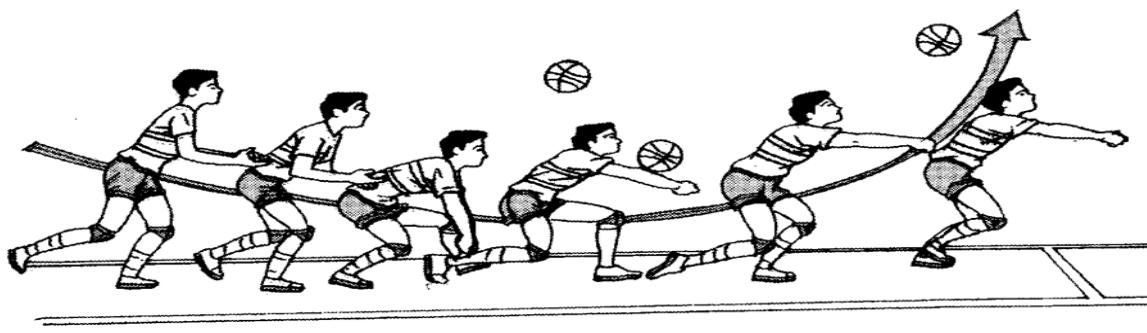
#### 1. Sikap permulaan

Ambil posisi dengan sikap siap untuk memainkan bola berdiri dengan kedua kaki terbuka selebar bahu, salah satu kaki berada di depan berat badan bertumpu pada tapak kaki bagian depan, lutut ditekuk dengan badan merendah, tempatkan badan secepat mungkin di bawah bola, dengan kedua lengan diangkat dan di tekuk, kedua tangan terbuka lebar jari-jari tangan terbuka membentuk mangkok seperti setengah lingkaan ibu jari dan tulunjuk membentuk segi tiga, kedua siku tidak terlalu terbuka ke samping.

#### 2. Cara pelaksanaan

Tepat saat bola berada di atas, kedua tangan agak ditekuk pada siku maupun pergelangan tangan, tangan berada sedikit di atas dahi. Perkenaan bola pada permukaan ruas jari-jari tangan terutama ruas pertama dan kedua, dan yang dominan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tengah,. Pada saat tangan bersentuhan bola jari-jari agak ditegangkan agar bola dapat memantul dengan baik kemudian bola didorong dengan menggerakkan pergelangan tangan diikuti dengan meluruskan siku.

#### b. Teknik dasar *Passing Bawah*



Cara melakukan *passing bawah* adalah sebagai berikut :

- 1) Sikap permulaan
  - (1) Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli, yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibengkokkan ke depan.
  - (2) Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak kesegala arah.
  - (3) Kedua tangan saling berpegangan, yaitu punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri, kemudian saling berpegangan.
- 2) Gerak pelaksanaan
  - (1) Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku betul-betul dalam keadaan lurus.
  - (2) Perkenaan bola pada bagian proksimal dari lengan, di atas pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut  $45^\circ$  dengan badan.
  - (3) Lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.
- 3) Gerak lanjutan (*Follow through*)  
Setelah lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan lengan untuk *passing-bawah* dibawa ke depan (tidak melebihi sudut  $90^\circ$  dengan bahu/badan).

## 2. Penilaian

### a. Aspek Sikap

- 1) **Observasi** : Lakukan penilaian terhadap siswa secara jujur dengan memberi tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom berikut!

**Nama Siswa** :

**No** :

Prilaku yang dinilai	Cek Lis ( $\checkmark$ )		
	Baik (skor 3)	Sedang (skor 2)	Kurang (skor 1)
1. Kerja sama			
2. Tanggung Jawab			
3. Menghargai Teman			
4. Disiplin			
Jumlah skor Maksimal =12			

Deskripsi/rubrik sikap

1. Kerja Sama :
  - a. Saling membantu
  - b. Saling mengoreksi
  - c. Saling bergantian
2. Tanggung Jawab :
  - a. Terhadap beradaan kesarana dan prasarana
  - b. Terhadap keselamatan diri sendiri
  - c. Terhadap keelamatan orang lain dan lingkungan.

3. Menghargai Teman : a. Berbagi alat  
b. Berbagi tempat  
c. Melaksanakan latihan bersama

4. Disiplin : a. Ketepatan waktu  
b. Mematuhi aturan  
c. Kepatuhan terhadap tugas

Kriteria Penilaian: setiap didapatkan satu item dari deskripsi sikap di atas pada peserta didik diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{12} \times 100$$

## 2) Penilaian Diri

Lakukan penilaian terhadap diri sendiri secara jujur dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom berikut!

**Nama Siswa :**

**No :**

Prilaku yang dinilai	Cek Lis (✓)		
	Baik (skor 3)	Sedang (skor 2)	Kurang (skor 1)
1. Sportif			
2. Jujur			
3. Toleransi			
4. Disiplin			
Jumlah skor Maksimal =12			

Deskripsi sikap

1. Sportif : a. Mengakui kelebihan orang lain  
b. Melaksanakan sesuai dengan aturan permainan  
c. Mengakui kekalahan dan kemenangan
2. Jujur : a. Menerima keputusan  
b. Menghilangkan kecurangan dalam bermain  
c. Menerima keunggulan lawan
3. Toleransi : a. Memberikan kesempatan menggunakan alat  
b. Membrikan kesempatan tempat  
c. Memberi kesempatan teman melakukan latihan
4. Disiplin : a. Ketepatan waktu

- b. Mematuhi aturan
- c. Kepatuhan terhadap tugas

Kriteria Penilaian: setiap didapatkan satu item dari deskripsi sikap di atas pada peserta didik diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{12} \times 100$$

### 3) Penilaian Antar Teman

Lakukan penilaian terhadap temanmu secara jujur dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom berikut!

**Nama Siswa :**

**No :**

Perilaku yang dinilai	Cek Lis (✓)		
	Baik (skor 3)	Sedang (skor 2)	Kurang (skor 1)
1. Sportif			
2. Jujur			
3. Toleransi			
4. Disiplin			
Jumlah skor Maksimal =12			

#### Deskripsi Sikap

- 1. Sportif : a. Mengakui kelebihan orang lain  
b. Melaksanakan sesuai dengan aturan permainan  
c. Mengakui kekalahan dan kemenangan
- 2. Jujur : a. Menerima keputusan  
b. Menghilangkan kecurangan dalam bermain  
c. Menerima keunggulan lawan
- 3. Toleransi : a. Memberikan kesempatan menggunakan alat  
b. Membrikan kesempatan tempat  
c. Memberi kesempatan teman melakukan latihan
- 4. Disiplin : a. Ketepatan waktu  
b. Mematuhi aturan  
c. Kepatuhan terhadap tugas

Kriteria Penilaian: setiap didapatkan satu item dari deskripsi sikap di atas pada peserta didik diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{12} \times 100$$

#### 4) Penilaian Jurnal

##### 4. Penilaian Jurnal

Petunjuk :

- Isilah data identitas peserta didik pada tabel berikut!
- Ceritakan kejadian-kejadian yang dialami oleh peserta didik baik yang merupakan kelebihan peserta didik maupun kelemahan peserta didik sesuai dengan pengamatan guru terkait dengan kompetensi inti!
- Tulislah dengan segera kejadian yang diamati!
- Tulislah setiap kejadian peranak pada kartu yang berbeda!
- Simpanlah kartu tersebut di dalam folder masing-masing peserta didik!

**Lakukan catatan penting pada siswa setiap saat setelah melakukan latihan bola voli.**

Nama : \_\_\_\_\_

No : \_\_\_\_\_

NO	NAMA	HARI/ TGL	SIKAP		Keterangan
			POSITIF	NEGATIF	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
dst					

#### b. Aspek Pengetahuan

##### 1) Tes tulis

No	Butir Pertanyaan
1	Jelaskan cara melakukan gerakan servis tangan bawah mulai gerak tungkai, lengan, perkenaan, dan arah lintasan bola dengan benar dalam permainan bola voli!
2	Jelaskan cara melakukan teknik <i>passing</i> bawah mulai sikap tungkai, lengan, pandangan mata, dan perkenaan lengan dengan bola pada permainan bola voli!
3	Jelaskan cara melakukan teknik <i>passing</i> bawah mulai sikap tungkai, lengan, pandangan mata, dan perkenaan lengan dengan bola pada permainan bola voli!

#### Deskripsi

##### 1. Servis tangan bawah:

- Sikap tungkai: berdiri muka belakang, berat badan di kaki depan.
- Sikap lengan: lengan servis diayun dari pangkal bahu, siku lurus, ayunan dari belakang ke depan, dan jari-jari mengepal
- perkenaan bola: pada pertengahan lengan bawah
- lintasan bola serong ke depan atas (parabola).

##### 2. *Passing* bawah

- Sikap tungkai: kaki kangkang, lutut ditekuk, berdiri menghadap tepat dari arah datangnya bola.

- b. Sikap lengan: telapak tangan di satukan, siku lurus, ayunan dari pangkal bahu.
- c. Pandangan mata: ke arah datangnya bola.
- d. Perkenaan: pada pertengahan lengan bawah.

### 3. Passing Atas

- a. Sikap tungkai: kaki kangkang, lutut ditekuk, berdiri menghadap tepat dari arah datangnya bola.
- b. Sikap lengan: kedua lengan berada di depan atas kepala..
- c. Pandangan mata: ke arah datangnya bola.
- d. Perkenaan: Permukaan ibu jari dan jari telunjuk

Kriteria penilai:

SKOR 5	SKOR 4	SKOR 3	SKOR 2	SKOR 1
Memenuhi seluruh kreteria	Memenuhi 3 kreteria	Memenuhi 2 kreteria	Memenuhi 1 kreteria	Jawaban tidak sesuai kreteria

## 2) Tes lisan

Pertanyaan yang diajukan	Kualitas Jawaban			
	1	2	3	4
1. Bagaimana sikap kedua lengan saat melakukan <i>passing</i> bawah dalam permainan bolavoli				
2. Bagaimana sikap kedua kaki pada saat melakukan <i>passing</i> bawah?				
3. Bagaimana sikap lengan pada saat melakukan servis bawah?				
4. Bagaimana sikap kaki pada saat melakukan servis bawah?				
5. Bagaimana sikap kedua lengan saat melakukan <i>passing</i> atas dalam permainan bolavoli				
6. Bagaimana sikap kedua kaki pada saat melakukan <i>passing</i> atas?				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Deskripsi gerak

Posisi kedua lengan pada saat melakukan teknik dasar pasing bawah dalam permainan bola voli

Adalah :

- 1 Kedua tangan disatukan
- 2 Siku tidak ditekuk
- 3 Kedua tangan lurus sejajar
- 4 Kedua tangan diayunkan kedepan atas

Sikap kedua kaki pada saat melakukan passing bawah:

- 1. Kedua kaki kangkang
- 2. Lutut ditekuk
- 3. Kaki lentur dan seimbang
- 4. Berdiri menghadap tepat dari arah datangnya bola

Sikap lengan/ tangan pada saat melakukan servis bawah:

1. Lengan diayun dari pangkal bahu
2. Siku lurus
3. Ayunan dari belakang ke depan
4. Tangan mengepal

Sikap kaki pada saat melakukan servis bawah:

1. Berdiri kaki muka belakang
2. Jika tangan kanan yang digunakan ,maka kaki kiri yang berada di depan
3. Berat badan pada kaki depan
4. Berdiri di belakang garis
5. Jumlah skor yang diperoleh

Kriteria penilaian: setiap didapat satu item deskripsi gerak di atas diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 3) Penugasan

Butir soal penugasan

No	Butir Pertanyaan	Kriteria Perseorongan			Nilai Akhir
		1	2	3	
1	Carilah informasi lewat internet tentang servis bawah dan <i>passing</i> bawah beserta gambar dengan sumber yang di download. Tugas ini dapat dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan minggu yang akan datang.				

Kriteria penilaian:

- Skor 3 : Jika peserta didik mengumpulkan hasil down load materi, gambar bolavoli serta sumber kutipan sesuai dengan tugas tepat waktunya.
- Skor 2 : Jika peserta didik mengumpulkan tugas tetapi tidak lengkap.
- Skor 1 : Jika peserta didik mengumpulkan tugas tidak sesuai dengan isi penugasan dan tidak tepat waktu.

$$\text{NILAI} = \text{JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH} : 3 \times 100$$

### C. Aspek Keterampilan

1) Tes Unjuk kerja

#### Butir Soal Keterampilan (Unjuk Kerja)

Lakukan gerak dasar *passing* bawah dan *passing* atas permainan bolavoli!

No	Nama	Servis bawah		Passing bawah			Passing atas			Total skor
		Sikap awal	pelaksanaan	akhir	awal	pelaksanaan	akhir	3 var (skor 4)	2 var (skor 3)	
1										
2										
3										
4										
5										

Deskripsi

**Servis bawah**

Sikap awal: kaki berdiri muka belakang, bola dipegang dengan tangan yang di depan, lengan ayun mengepal dan berawalan dari belakang badan.

Sikap pelaksanaan: perkenaan pada tengah-tengah lengan bawah, padangan pada perkenaan bola, lintasan bola ke arah serong atas.

Sikap akhir: melangkahkan kaki belang ke depan.

**Passing bawah:**

Sikap awal: kaki berdiri kangkang, lutut ditekuk, 2 telapak tangan di satukan, kedua lengan lurus ke bawah.

Sikap pelaksanaan: mengayun lengan dari pangkal bahu siku lurus, tinggi ayunan hingga hingga membentuk sudut 45 derajat dari batang badan, perkenaan pada tengah-tengah lengan bawah, pandangan pada perkenaan, dan lintasan bola ke arah serong atas.

Sikap Akhir: melepaskan kaitan kedua tangan dan bergerak pindah tempat.

Variasi servis bawah dan pasing bawah:

Membuat 3 macam variasi berbeda

Membuat 2 macam variasi berbeda

Membuat 1 variasi

2) Penilaian Proyek

No	Indikator Penilaian	Hasil penilaian		
		Baik (skor 3)	Sedang (skor 2)	Kurang (skor 1)
1	Melengkapi komponen laporan: judul dan daftar.			
2	Mengumpulkan data-data tentang aktifitas seseorang dalam melakukan aktivitas permainan bola voli			
3	Menyerahkan laporan hasil sesuai dengan waktu yang telah ditentukan			

Kriteria penilaian:

Nilai= skor yang diperoleh :  $9 \times 100$

3) Portofolio

No	Indikator Penilaian	Hasil penilaian		
		Baik (skor 3)	Sedang (skor 2)	Kurang (skor 1)
1	Melengkapi komponen laporan: judul, tujuan, manfaat, dan daftar pustaka.			
2	Menyimpulkan proses pembelajaran yang telah dilakukan seperti: kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.			
3	Menyerahkan laporan hasil sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.			

Kriteria penilaian

Nilai: skor yang diperoleh :  $9 \times 100$

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMP N 1 Wates
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester	:	VIII/ 1
Topik / Materi Pokok	:	Permainan Bola Besar / Sepak bola
Alokasi Waktu	:	3 JP ( 3x 40 menit/ 1x pertemuan )

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu 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/teori

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1. Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.	<ul style="list-style-type: none"><li>3.1.1. Menjelaskan prinsip dasar mengumpuan dan menendang bola dengan benar.</li><li>3.1.2. Menjelaskan prinsip dasar mengiring bola dengan benar.</li><li>3.1.3. Menjelaskan prinsip dasar menahan bola dengan benar.</li><li>3.1.4. Menjelaskan variasi prinsip dasar dengan benar.</li><li>3.1.5. Menjelaskan variasi dan kombinasi prinsip dasar mengumpan, menendang, menahan dan mengiring bola dengan benar.</li></ul>
4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	<ul style="list-style-type: none"><li>4.1.1. Mempraktikkan prinsip dasar mengumpuan dan menendang bola dengan benar.</li><li>4.1.2. Mempraktikkan prinsip dasar mengiring bola dengan benar.</li><li>4.1.3. Mempraktikkan prinsip dasar menahan bola dengan benar.</li><li>4.1.4. Mempraktikkan variasi prinsip dasar dengan benar.</li><li>4.1.5. Mempraktikkan variasi dan kombinasi prinsip dasar mengumpan, menendang, menahan dan mengiring bola dengan benar.</li></ul>

### C. Materi Pembelajaran (terlampir)

#### Teknik Dasar Menendang Bola

1. Prinsip dasar mengumpan dan menendang bola.
2. Prinsip dasar mengiring bola.

3. Prinsip dasar menahan bola.
4. Variasi prinsip dasar yang dikombinasi dengan permainan yang di modifikasi
5. Penilaian dengan teknik dasar.

#### **D. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Problem Based Learning*

Model : *Discovery Learning*

Metode : Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab dan Diskusi

#### **E. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran**

Media :

1. Audio/ vidio visual teknik prinsip dasar menendang, mengontrol, menggiring, menahan, variasi dan kombinasi prinsip dasar bermain bola.
2. Rekaman/ cuplikan perlombaan atau pertandingan sepakbola.

Alat :

1. Bola sepak atau bola sejenisnya
2. Lapangan permainan sepakbola atau lapangan sejenisnya
3. Gawang atau sejenisnya
4. Peluit
5. Formulir penilaian

Sumber Pembelajaran :

1. Buku Guru, Silabus Kurikulum 2013 dan Internet.
2. Buku Siswa, LKS, Buku PJOK, Artikel dll.

#### **F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

1) Fase 1 (Orienasi siswa kepada masalah) 15 menit

- a) Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mengumpan dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola.
- b) Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikkan teknik mengumpan dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola, melalui media video.

Kesalahan dalam mengumpan dengan kaki bagian dalam :

1. Perkenaan bola tidak berada ditengah bagian dalam kaki.
2. Melakukan umpan dengan punggung kaki.

Kesalahan dalam menghentikan bola dengan kaki bagian dalam :

1. Tidak ada gerakan mengeper, atau sedikit menarik kaki ke belakang, sehingga bola memantul jauh dari kaki.
2. Perkenaan bola tidak tepat pada tengah kaki bagian dalam.

c) Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut.

d) Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit.

2) Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) □ 5 menit

a) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok.

- Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang passing dengan kaki dalam dan dua kelompok lain mengerjakan masalah menghentikan bola dengan kaki bagian dalam.

b) Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja.

- Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan akhiran.

- 3) Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok)
  - a) Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan mengumpam dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola dengan benar.
  - b) Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah
- 4) Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) 40 menit
  - a) Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik mengumpam dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola yang ditampilkan di video.
  - b) Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
  - c) Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
  - d) Peserta didik mempraktikan teknik-teknik mengumpam dan menghentikan bola sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
  - e) Peserta didik melakukan teknik mengumpam dan menghentikan bola secara berpasangan.
  - f) Peserta didik melakukan kombinasi mengumpam dan menghentikan bola.
  - g) Peserta didik melakukan permainan dengan teknik mengumpam dan menghentikan bola, dengan peraturan sebagai berikut:
    1. Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak.
    2. Melakukan operan dengan kaki bagian dalam kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut.
    3. Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang.
    4. Siswa yang membawa bola tidak boleh menggiring, teman yang lain yang boleh mencari ruang, agar mudah di umpan.
- 5) Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) 15 menit
  - a) Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan sepak bola yaitu mengumpam dan menghentikan bola.
  - b) Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan.
- 6) **Penilaian (terlampir)**
  1. Jenis/teknik penilaian
  2. Bentuk instrumen dan instrument
  3. Pedoman penskoran

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

NIP

Lambang Kuncoro Jati  
NIM 14601241089

## **Lampiran 1**

Lampiran 1 : Materi Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola

### **1. Teknik Dasar Menendang Bola**

#### **1.1. Pembelajaran menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam, yaitu:**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan, segaris dengan kaki belakang.
- c. Pandangan ke arah bola.
- d. Ayunkan kaki belakang ke arah bola, perkenaan bola dengan sisi dalam kaki.
- e. Peserta didik disuruh mengamati dan merasakan perkenaan bola dengan bagian kaki dan guliran bola, lalu temukan pola yang paling sesuai buat mereka. Kemudian coba ubah titik perkenaan bola dengan kaki bagian dalam pada posisi bawah, tengah, dan atas; serta amati arah jalannya bola.

#### **1.2. Pembelajaran menendang dengan menggunakan punggung kaki, yaitu:**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan, segaris dengan kaki belakang.
- c. Pandangan ke arah bola.
- d. Ayunkan kaki belakang lurus ke arah bola, perkenaan bola dengan punggung kaki.
- e. Peserta didik disuruh mengamati dan rasakan perkenaan bola dengan bagian kaki dan guliran bola, lalu temukan pola yang paling sesuai buat mereka. Kemudian coba ubah titik perkenaan bola dengan kaki bagian dalam pada posisi kiri, tengah, dan kanan bola; serta amati arah jalannya bola.

#### **1.3. Pembelajaran menendang dengan menggunakan punggung kaki bagian dalam, yaitu:**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan agak jauh di depan.
- c. Pandangan ke arah bola.
- d. Ayunkan kaki belakang membentuk setengah lingkaran ke arah dalam, perkenaan bola dengan punggung kaki sebelah dalam.
- e. Peserta didik disuruh mengamati dan merasakan perkenaan bola dengan bagian kaki dan guliran bola, lalu temukan pola yang paling sesuai buat mereka. Kemudian coba ubah titik perkenaan bola dengan kaki bagian dalam pada posisi kiri, tengah, dan kanan bola; serta amati arah jalannya bola.

#### **1.4. Pembelajaran menendang dengan menggunakan punggung kaki bagian luar, yaitu:**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan agak jauh ke arah kanan.
- c. Pandangan ke arah bola.

- d. Ayunkan kaki belakang membentuk setengah lingkaran ke arah luar, perkenaan bola dengan punggung kaki sebelah dalam.
  - e. Peserta didik disuruh mengamati dan merasakan perkenaan bola dengan bagian kaki dan guliran bola, lalu temukan pola yang paling sesuai buat mereka. Kemudian coba ubah titik perkenaan bola dengan kaki bagian dalam pada posisi kiri, tengah, dan kanan bola; serta amati arah jalannya bola.
2. Teknik Dasar Menahan / Mengontrol Bola

**2.1. Pembelajaran menahan bola yang bergulir di tanah dengan kaki bagian dalam, yaitu:**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Pandangan ke arah datangnya bola.
- c. Julurkan kaki kanan ke depan ke arah datangnya bola.
- d. Pada saat akan menyentuh bola, kaki ditarik kembali ke belakang, bola dihentikan di samping kaki kiri.
- e. Peserta didik disuruh mengamati dan rasakan perkenaan bola dengan bagian kaki dan guliran bola, lalu temukan pola yang paling sesuai buat mereka.

**2.2. Pembelajaran menahan bola dengan kura-kura kaki, yaitu:**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Pandangan ke arah datangnya bola.
- c. Julurkan kaki kanan ke arah datangnya bola.
- d. Saat bola menyentuh tanah langsung ditutup dengan mengangkat ujung jari kaki kanan.
- e. Menahan bola dengan telapak kaki biasanya digunakan untuk bola yang datang dari depan tinggi.
- f. Peserta didik disuruh mengamati dan merasakan perkenaan bola dengan bagian kaki dan guliran bola, lalu temukan pola yang paling sesuai buat mereka.

3. Teknik Dasar Menggiring Bola

**3.1. Pembelajaran menggiring bola dengan kaki bagian dalam, yaitu :**

- a. Berdiri sikap melangkah, dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Badan condong ke depan.
- c. Letakkan bola di depan kaki kanan.
- d. Bola ditendang dengan menggunakan kaki kanan bagian dalam dengan perlahan-lahan sehingga bola bergulir perlahan ke depan.
- e. Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang hingga kamu dapat mengontrol jalannya bola.
- f. Setelah lancar menggunakan kaki kanan, sekarang coba kamu lakukan dengan menggunakan kaki bagian kiri.

**3.2. Pembelajaran menggiring bola dengan kaki bagian luar, yaitu :**

- a. Berdiri sikap melangkah, dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Badan condong ke depan.
- c. Letakkan bola di depan kaki kiri bagian dalam segaris dengan kaki kanan.
- d. Bola ditendang dengan menggunakan kaki kanan bagian luar dengan

perlahan-lahan sehingga bola bergulir perlahan ke depan.

- e. Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang hingga kamu dapat mengontrol jalannya bola.
- f. Setelah lancar menggunakan kaki kanan, sekarang coba lakukan dengan menggunakan kaki bagian kiri.

### **3.3. Pembelajaran menggiring bola dengan punggung kaki, yaitu :**

- a. Berdiri sikap melangkah, dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Badan condong ke depan.
- c. Letakkan bola di depan kaki kiri bagian dalam segaris dengan kaki kanan.
- d. Bola ditendang dengan menggunakan punggung kaki kanan dengan perlahan-lahan sehingga bola bergulir perlahan ke depan.
- e. Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang hingga dapat mengontrol jalannya bola.
- f. Setelah lancar menggunakan kaki kanan, sekarang coba lakukan dengan menggunakan kaki bagian kiri.

## **4. Bentuk-bentuk pembelajaran menendang dan menahan/mengontrol bola, yaitu**

### **1) Pembelajaran secara individual**

Pembelajaran secara individual dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a) Pembelajaran 1: coba kamu tendang bola menggunakan kaki kanan bagian dalam ke dinding dan menahan dengan menggunakan kaki kanan bagian dalam di tempat, selama melakukan permainan ini coba kamu amati perkenaan bola dengan kaki, guliran bola dan coba cari pola yang lebih tepat dan sesuai buatmu sendiri.
- b) Pembelajaran 2: coba kamu tendang bola menggunakan kaki kanan bagian dalam ke dinding dan menahan dengan menggunakan kaki kiri bagian dalam di tempat, selama proses suruh mereka mengamati dan merasakan gerakan yang mereka lakukan.
- c) Apakah kamu sudah merasa nyaman melakukannya dengan kaki kanan, Jika sudah, lakukan gerakan yang sama menggunakan kaki kiri.
- d) Pembelajaran ini dapat kamu variasikan dengan jarak yang berbeda, tujuannya agar kamu dapat memperkirakan tenaga yang dibutuhkan untuk menendang ke sasaran.
- e) Pembelajaran 3: coba kamu lambungkan bola tinggi dan perkirakan mendarat di depan badan, kemudian diberhentikan menggunakan sisi bagian dalam kaki, suruh mereka memposisikan badan sehingga menemukan hasil yang baik.
- f) Pembelajaran 4: coba kamu lambungkan bola tinggi dan perkirakan mendarat di depan badan, kemudian diberhentikan menggunakan telapak kaki, suruh mereka memposisikan badan sehingga menemukan hasil yang baik.

### **2) Pembelajaran bola berpasangan**

Cari pasangan yang seimbang, kemudian minta mereka membuat kesepakatan sederhana tentang permainan menendang dan memberhetikan bola.

- a) Pembelajaran 1: peserta didik tendang bola menggunakan kaki kanan bagian dalam dan hentikan bola menggunakan kaki kanan bagian dalam dengan dan sebaliknya, setelah melakukan 2 – 3 menit dilanjutkan dengan pembelajaran berikutnya.
- b) Pembelajaran 2: peserta didik tendang bola menggunakan kaki kiri bagian dalam dan hentikan bola menggunakan kaki kiri bagian dalam dan

sebaliknya.

- c) Pembelajaran 3: peserta didik tendang bola menggunakan kaki kanan bagian dalam dan tikan bola menggunakan kaki kiri bagian dalam dan sebaliknya.
- d) Pembelajaran 4: peserta didik tendang bola menggunakan kaki kiri bagian dalam dan temanmu menahan bola menggunakan kaki kanan bagian dalam dan sebaliknya.
- e) Pembelajaran 5: peserta didik dapat memvariasikan dengan pembelajaran menendang dan memberhentikan sambil bergerak maju-mundur, ke samping kiri dan kanan, dalam intensitas pelan, agak cepat dan cepat dengan temanmu.
- f) Pembelajaran 6: peserta didik labungkan bola ke temanmu dan mereka memberhentikan dengan paha, dan sebaliknya.
- g) Setelah melakukan dengan kaki kanan, coba kamu lakukannya dengan kaki kiri.
- h) Peserta didik amati keterampilan temanmu, bila ada kekurangtepatan maka diskusikan sehingga teknik dasar permainan dapat diperbaiki.
- i) Pembelajaran 7 : menendang dan menahan bola sambil bergerak ke kanan dan kiri, dilakukan secara berpasangan.
  - o Berdiri jarak 3 – 5 meter dari temanmu.
  - o Tendang bola menggunakan kaki bagian dalam ke temanmu, kemudian bergerak beberapa langkah ke kanan dan berhenti.
  - o Temanmu memberhentikan bola dengan kaki kanan bagian dalam dan mendang bola dengan kaki kana bagian dalam.
  - o Demikian seterusnya hingga 3 - 5 menit

### 3) Pembelajaran menendang dan menahan bola berkelompok

- a) Pembelajaran 1: bermain 2 lawan 1, cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- o Berdiri berhadapan pada jarak 5 – 10 meter.
  - o Kemudian pemain C yang merupakan lawan yang bertugas merebut bola yang mainkan dengan temanmu.
  - o Memainkan bola, pemain C datang untuk merebutnya, temanmu mencari

posisi yang tepat agar kamu mudah mengoper bola dengannya. Jika pemain C berhasil merebut bola, maka pemain yang melakukan kesalahan menggantikan pemain C sebagai pengejar bola.

- b) Pembelajaran 2: bermain 3 lawan 1, cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- o Berdiri membentuk formasi segitiga dengan jarak 5 – 10 meter dengan 2 orang teman-temanmu (pemain A, B dan C).
  - o Pemain D berdiri ditengah-tengah segitiga.
  - o Setelah mengoper bola ke teman, pemain D berusaha merebutnya.
  - o Jika pemain D dapat mengejar bola, maka pemain yang melakukan kesalahan menggantikan pemain D sebagai pengejar bola.
  - o Dalam melakukan permainan ini, kamu dapat dapat menggunakan kaki bagian dalam, luar atau punggung kaki

- c) Pembelajaran 3: bermain 3 lawan 1, cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- o Formasi sama dengan pembelajaran 2. Perbedaannya jika pada pembelajaran 2 pemain yang menguasai bola menunggu untuk diserang, baru kemudian mengirim bola kepada temannya.

- Pada pembelajaran 3 ini pemain A yang menguasai bola menggiring bola tersebut ke arah pemain D, dengan maksud memancing pemain D untuk menyerang.
  - Pemain A pada saat diserang oleh pemain D dapat melakukan operan. Setelah itu pemain A melanjutkan geraknya mencari tempat yang baik untuk dapat membantu teman yang menguasai bola.
  - Pemain yang sekarang menguasai bola (dalam hal ini pemain B), dapat memutuskan apakah akan menggiring bola ke arah lawan, atau melakukan operan kepada salah seorang temannya.
    - Pembelajaran ini dilaksanakan dalam ruang gerak sekitar 10 meter persegi.
- d) Pembelajaran 4: bermain 3 atau 4 pemain, cara melakukannya adalah sebagai berikut.
- Ukuran lapangan permainan 30 x 20 meter. ditengah lapangan dibuat sebuah lingkaran dengan diameter 8 meter.
  - Ditengah-tengah lingkaran tersebut diletakkan sebuah “*medicine ball*” yaitu sebuah bola yang agak besar dan berat.
  - Tim yang terdiri dari 3 atau 4 pemain, bermain dengan cara biasa dan masingmasing tim berusaha untuk mengenakan *medicine ball* tersebut dengan bola yang dimainkan.
  - Pemain dilarang memasuki lingkaran. Tim yang paling banyak dapat mengenakan “*medicine ball*” selama waktu tertentu dinyatakan sebagai pemenang.

5. **Bentuk-bentuk pembelajaran menggiring bola**, yaitu :

- a) Pembelajaran menggiring bola berpasangan dan berhadapan dengan jarak kurang lebih 5 – 7 meter. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.
  - Berdiri berhadapan dengan jarak 5 – 7 meter dari temanmu.
  - Lalu kamu menggiring bola menggunakan kaki kanan bagian dalam dan luar ke arah temanmu dan mengoperkan ke temanmu.
  - Kemudian temanmu menggiring bola kembali ke posisi awal kamu berdiri.
  - Selama pembelajaran ini coba kamu saling mengamati dan memberikan saran perbaikan dengan temanmu.
  - Setelah lancar menggunakan kaki kanan, coba lakukan gerakan yang sama dengan menggunakan kaki kiri.
- b) Pembelajaran menggiring bola dengan berlari berantai memutar bendera dalam bentuk kelompok. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.
  - Pasangkan sebuah bendera di lapangan permainan.
  - Setelah itu berdiri dengan jarak 7 – 10 meter menghadap ke bendera.
  - Lakukan gerakan menggiring bola dengan menggunakan kaki kanan bagian dalam dan luar secara bergantian, sesampai di bendera berputar kembali ke titik awal.
  - Setelah lancar menggunakan kaki kanan, lakukan gerakan yang sama dengan menggunakan kaki kiri.
  - Variasikan pembelajaran ini dengan memvariasikan menggiring bola dengan menggunakan kaki kanan dan kiri secara bergantian.
  - Selama pembelajaran, coba rasakan perkenaan bola dengan kaki dan kekuatan yang digunakan untuk menggiring bola.
- c) Pembelajaran menggiring bola mengikuti gerakan teman yang di depan. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.
  - Carilah teman secara berpasang-pasangan (satu di depan dan satu di

- belakang).
- Kemudian menggiring bola dan temanmu mengikuti dari belakang.
  - Menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar secara bergantian.
  - Teman yang dibelakangmu berusaha merampas bola yang kamu giring/kuasai.
  - Apabila bola tersebut berhasil bersentuh oleh temanmu, maka giliran teman yang menggiring bola.
  - Lakukan pembelajaran ini berulang-ulang dengan waktu 3 – 5 menit.
- d) Pembelajaran lomba dalam menggiring bola melewati bendera yang dipasang zig-zag. Cara melakukannya adalah sebagai berikut.
- Buatlah tiga kelompok yang jumlah pemainnya sama banyak.
  - Pancangkanlah bendera 5 buah bendera dengan jarak 1 – 1,5 meter.
  - Kemudian masing-masing kelompok berdiri berbaris berbajar menghadap bendera yang dipasang 15 – 20 meter di depannya.
  - Setelah ada aba-aba dimulai, pemain yang paling depan menggiring bola ke depan dengan zig-zag sampai bendera terakhir dan berbalik arah ke bendera pertama.
  - Pemenangnya adalah kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan aktivitas menggiring bola, tanpa melakukan kesalahan.
  - Coba diskusikan dengan teman, cara menggiring bola yang bagaimana paling baik dilakukan dalam menyelesaikan menggiring bola.
6. **Pembelajaran Bermain Sepakbola**, cara melakukannya adalah sebagai berikut.
- Jumlah pemain 12 orang (untuk dua tim) masing-masing 6 pemain untuk satu tim.
  - Pada garis lapangan dipasang gawang atau tiang bendera kecil.
  - Lapangan yang dapat digunakan adalah lapangan basket atau bolavoli yang memiliki garis tengah.
  - Tiap tim menempatkan 3 pemain penyerang pada daerah lapangan lawan dan 2 pemain bertahan pada daerah lapangan sendiri.
  - Setiap pemain berusaha mempertahankan gawangnya dan melakukan serangan.
  - Pemain bertahan dan penyerang hanya boleh bergerak di daerah yang ditempatinya.
  - Bila pemain bertahan dapat merebut bola segera berikan operan pada temannya yang ada di daerah lawan.
  - Tim dianggap menang apabila dapat memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin.
  - Waktu permainan untuk setiap tim 5 – 10 menit.

## Lampiran 2 : Penilaian

### A. Penilaian Pengetahuan (tes lisan / tulis)

Jelaskan pertanyaan berikut ini dengan benar

1. Jelaskan 4 cara menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam ?
2. Jelaskan 4 cara menendang bola dengan menggunakan punggung kaki ?
3. Jelaskan 4 cara menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki ?

Jawab :

1. a .Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.  
b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan, segaris dengan kaki belakang.  
c. Pandangan ke arah bola.  
d. Ayunkan kaki belakang ke arah bola, perkenaan bola dengan sisi dalam kaki.
2. a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.  
b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan, segaris dengan kaki belakang.  
c. Pandangan ke arah bola.  
d. Ayunkan kaki belakang lurus ke arah bola, perkenaan bola dengan punggung kaki.
3. a. Berdiri sikap melangkah, dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.  
b. Badan condong ke depan.  
c. Letakkan bola di depan kaki kiri bagian dalam segaris dengan kaki kanan.  
d. Bola ditendang dengan menggunakan punggung kaki kanan dengan perlahan-lahan sehingga bola bergulir perlahan ke depan.

Kriteria penilaian :

skor 4 : Jika ada 4 jawaban benar

Skor 3 : Jika ada 3 jawaban benar

Skor 2 : Jika ada 2 jawaban benar

Skor 1 : Jika ada 1 jawaban benar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{12} \times 4$$

**Kelas :**

NO	NAMA SISWA	No Soal Pengetahuan			Jumlah Skor
		Soal No 1	Soal No 2	Soal No 3	
1					
2					
3					
Dst					

### B. Penilaian Keterampilan Sepak Bola.

Butir Soal Keterampilan (UnjukKerja) :

- a). Lakukan gerakan menendang bola dengan kaki bagian dalam. Unsur-unsur yang dinilai adalah sikap awal, saat melakukan gerakan (prosres) dan sikap akhir.

NO	NAMA SISWA	Proses Penilaian Gerak			Jumlah Skor
		Sikap awal (1-4)	Pelaksanaan (1-4)	Sikap Akhir (1-3)	
1					
2					
3					
Dst					

**Kriteria Penilaian :**

**Sikap Awal :**

- a. Berdiri sikap melangkah rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- b. Letakkan bola di samping bagian dalam kaki depan, segaris dengan kaki belakang.
- c. Pandangan ke arah bola.
- d. Ayunkan kaki belakang ke arah bola, perkenaan bola dengan sisi dalam kaki.

Skor 1. Jika hanya menjawab 1

Skor 2. Jika hanya menjawab 2

Skor 3. Jika hanya menjawab 3

Skor 4 : Jika menjawab semuanya.

**Pelaksanaan :**

- a. Kaki kiri berada disamping belakang bola.
- b. Kaki kanan di ayun kebelakang atas.
- c. Kaki kanan menendang bola perkenaan kaki dengan bola pada bagian dalam kaki.
- d. Arh bola kedepan mendatar atau menyusur tanah.

Skor 1. Jika hanya menjawab 1

Skor 2. Jika hanya menjawab 2

Skor 3. Jika hanya menjawab 3

Skor 4 : Jika menjawab semuanya.

**Sikap Akhir :**

- a. Pandangan mata ke arah jalannya bola.
- b. Kedua kaki ada gerakan ikutan
- c. Kedua kaki seperti sikap awal

Skor 1. Jika hanya menjawab 1

Skor 2. Jika hanya menjawab 2

Skor 3. Jika menjawab semua

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{11} \times 4$$

b). Lakukan gerakan menggiring bola dengan kaki bagian luar. Unsur-unsur yang dinilai adalah sikap awal, saat melakukan gerakan (prosres) dan sikap akhir.

NO	NAMA SISWA	Proses Penilaian Gerak			Jumlah Skor
		Sikap awal (1-3)	Pelaksanaan (1-5)	Sikap Akhir (1-3)	
1					
2					
3					
Dst					

**Kriteria Penilaian :****Sikap Awal :**

- Berdiri sikap melangkah, dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- Badan condong ke depan.
- Letakkan bola di depan kaki kiri bagian dalam segaris dengan kaki kanan.

Skor 1. Jika hanya menjawab 1

Skor 2. Jika hanya menjawab 2

Skor 3. Jika menjawab semua

**Pelaksanaan :**

- Bola ditendang pelan menggunakan punggung kaki.
- Jalannya bola selalu dekat dengan kaki
- Badan condong kedepan menguasai bola.
- Pandangan mata kearah bola dan karah sasaran.
- Bola selalu ditendang menggunakan kaki kanan atau kiri dengan punggung kaki.

Skor 1. Jika hanya menjawab 1

Skor 2. Jika hanya menjawab 2

Skor 3. Jika hanya menjawab 3

Skor 4. Jika menjawab semuanya.

**Sikap Akhir :**

Skor 1. Jika pandangan mata ke arah jalannya bola.

Skor 2. Jika badan condong kedepan, kedua tangan dan kaki ada gerakan ikutan

Skor 3. Jika kedua kaki seperti sikap siap awal

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{11} \times 4$$

**C. PENILAIAN SIKAP****1. Observasi :**

Lakukan penilaian terhadap siswa secara jujur dengan memberi skor 1-3 pada kolom berikut :

**Kelas :**

NO	NAMA SISWA	Proses Penilaian Gerak			Jumlah Skor
		Kerja sama (1-3)	Tanggung jwb (1-3)	Disiplin (1-3)	
1					
2					
3					
Dst					

**KRITERIA PENILAIAN :**

- Kerja Sama : a. Saling membantu  
b. Saling mengoreksi  
c. Saling bergantian
- Tanggung Jawab : a. Terhadap keberadaan sarana dan prasarana  
b. Terhadap keselamatan diri sendiri  
c. Terhadap keselamatan orang lain dan lingkungan
- Disiplin : a. Ketepatan waktu  
b. Mematuhi aturan  
c. Kepatuhan terhadap tugas

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{9} \times 4$$

## 2. Penilaian Diri

Lakukan penilaian terhadap diri sendiri secara jujur dengan memberi skor 1-3 pada kolom berikut

**Kelas :**

NO	NAMA SISWA	Proses Penilaian Gerak			Jumlah Skor
		Sportif (1-3)	Jujur (1-3)	Toleransi (1-3)	
1					
2					
3					
Dst					

**KRITERIA PENILAIAN :**

1. Sportif : a. Mengakui kelebihan orang lain  
b. Melaksanakan sesuai dengan aturan permainan  
c. Mengakui kekalahan dan kemenangan
2. Jujur : a. Menerima keputusan  
b. Menghilangkan kecurangan dalam bermain  
c. Menrima keunggulan lawan
3. Toleransi : a. Memberikan kesempatan menggunakan alat  
b. Membrikan kesempatan tempat  
c. Memberi kesempatan teman melakukan latihan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{9} \times 4$$

## 3. Penilaian Antar Teman

Lakukan penilaian terhadap temanmu secara jujur dengan memberi skor 1-3 pada kolom berikut!

**Kelas :**

NO	NAMA SISWA	Proses Penilaian Gerak				Jumlah Skor
		Sportif (1-3)	Jujur (1-3)	Toleransi (1-3)	Disiplin (1-3)	
1						
2						
3						
Dst						

**KRITERIA PENILAIAN :**

1. Sportif : a. Mengakui kelebihan orang lain  
b. Melaksanakan sesuai dengan aturan permainan  
c. Mengakui kekalahan dan kemenangan
2. Jujur : a. Menerima keputusan  
b. Menghilangkan kecurangan dalam bermain  
c. Menrima keunggulan lawan
3. Toleransi : a. Memberikan kesempatan menggunakan alat  
b. Membrikan kesempatan tempat  
c. Memberi kesempatan teman melakukan latihan
4. Disiplin : a. Ketepatan waktu  
b. Mematuhi aturan  
c. Kepatuhan terhadap tugas

**4. Penilaian Jurnal :**

Lakukan catatan penting pada seswa setiap saat setelah melakukan latihan bola voli

Nama : \_\_\_\_\_

No : \_\_\_\_\_

NO	HARI/TGL	SIKAP		KETERANGAN
		POSITIF	NEGATIF	

Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian



Peneliti sedang menjelaskan materi pembelajaran



Pembelajaran *passing* bolavoli



Pembelajaran *passing* sepakbola



Siswa sedang mengisi angket