

MOTIVASI DALAM MENGIKUTI PERMAINAN BOLA KASTI SISWA KELAS V SD N TEGALPANGGUNG

MOTIVATION IN FOLLOWING CASH BASED GAME V CLASS STUDENT OF SD N TEGALPANGGUNG

Oleh: Ernia Octarika Lestari, Universitas negeri Yogyakarta

Octarikaernia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa kelas V SD Negeri Tegalpanggung Kota Yogyakarta dalam mengikuti permainan bola kasti. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode survey. Teknik pengumpulan data dengan angket, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Tegalpanggung dengan jumlah responden berjumlah 50 siswa. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik yang dituangkan dalam persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas V SD N Tegalpanggung dalam mengikuti permainan bola kasti terdapat 1 siswa (2%) dalam kategori sangat tinggi, 20 siswa (40%) dalam kategori tinggi, 13 siswa (26%) dalam kategori sedang, 10 siswa (20%) dalam kategori rendah dan 6 siswa (20%) dalam kategori sangat rendah.

Kata kunci: motivasi, permainan bola kasti

Abstract

This study aims to determine the motivation of fifth grade students of SD Tegalpanggung Elementary School in Yogyakarta City in joining the ball game. This research is a quantitative descriptive study, the method used is the survey method. Data collection techniques with questionnaires, the subjects used in this study were fifth grade students of SD Tegalpanggung with a number of respondents totaling 50 students. Data analysis used statistical analysis techniques as outlined in percentages. The results of this study indicate that the motivation of fifth grade students of SD N Tegalpanggung city of Yogyakarta in participating in the ball game is 1 student (2%) in the very high category, 20 students (40%) in the high category, 13 students (26%) in the moderate category, 10 students (20%) in the low category and 6 students (20%) in the very low category.

Keywords: motivation, round ball games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kata yang sangat familiar sering di dengar di dalam kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan merupakan kegiatan penting yang dilakukan oleh hampir semua orang dari lapisan masyarakat. Pendidikan yang diharapkan oleh masyarakat adalah pendidikan yang bermutu dan dapat meningkatkan pengetahuan anak didik. Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui upaya peningkatan

pelayanan pendidikan pada semua jenjang jalur pendidikan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang ada di Indonesia mencakup pembelajaran akademik dan non akademik.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan dari tingkat sekolah dasar, menengah sampai atas. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran. Melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan mampu membentuk anak menjadi sehat dan bugar dalam kehidupan sehari-hari. Selain aspek fisik dan psikomotor tersebut, melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan mampu berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang.

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi salah satu aspek yaitu permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2006: 4).

Pada K13 disebutkan bahwa kompetensi inti yang mencakup permainan bola kasti yaitu kompetensi inti 4 dan kompetensi dasar 4.2 yang berbunyi mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil. Menurut Depdikbud dalam Sri Suseno Dwi Pamungkas (2015: 10-11), menjelaskan bahwa kasti artinya suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu terdiri dari 12 pemain. Permainan kasti pada umumnya sangat digemari oleh siswa Sekolah Dasar

karena permainan ini mudah dilakukan siswa pada kelas atas, dan dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan maupun dimainkan khusus laki-laki atau perempuan.

Permainan kasti dapat meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Selain itu dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. Permainan kasti sangat sering dilakukan di sekolah-sekolah khususnya di Sekolah Dasar Negeri Tegalpanggung. Pada perkembangannya, anak usia sekolah dasar senang bermain termasuk bermain kasti di sekolah, khususnya pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pembelajaran kasti tersebut dapat terlaksana dengan baik tentu tidak lepas dari motivasi anak dalam melakukan permainan.

Motivasi memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa akan membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Apabila siswa sudah termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani maka kemungkinan besar pembelajaran yang diajarkan akan dapat diterima dengan baik.

Motivasi siswa dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang diberikan guru. Sebagai contoh, apabila seorang siswa dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan bersungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang diberikan guru. Sebaliknya,

apabila seorang siswa dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang diberikan guru terkesan malas, acuh dan tidak sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan siswa tersebut tidak memiliki motivasi dalam melakukan aktivitas yang diberikan guru. Hal ini berkaitan dengan rasa cinta, yang merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain. Artinya, 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 (Slemeto, 2010: 173).

Motivasi siswa dalam bermain kasti dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Tegalpanggung belum diketahui. Belum ditemukan alasan mengapa pada awal pembelajaran siswa bersemangat untuk bermain kasti, namun pada praktiknya tidak dapat berjalan dengan baik. Terdapat beberapa siswa yang lebih memilih untuk duduk, berteduh dan mengobrol pada saat proses pembelajaran berlangsung. Masih ditemukan juga siswa yang asik bergurau dan bermain sendiri.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti permainan kasti dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hal tersebut menguatkan fakta di lapangan bahwa masih ditemukan adanya siswa yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran selama 3 x 35 menit dengan sebaik mungkin. Belum diketahui dengan pasti apa yang menyebabkan permainan tidak berjalan dengan baik, apakah

dari kurangnya perhatian dan antusias dari siswa itu sendiri atau kurangnya kreativitas guru dalam memotivasi siswa. Banyak siswa putra yang melakukan aktivitas lain dan siswa putri yang jajan di kantin selama pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang efektif dan efisien. Selain itu sarana prasarana yang kurang mendukung pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya untuk permainan kasti. Sekolah tersebut hanya memiliki 2 pemukul kasti dan tidak mempunyai bola kasti. Saat bermain kasti berlangsung yang digunakan adalah bola tenis. Salah satu pemukul pun sudah tidak layak digunakan karena sudah retak dan membahayakan siswa tetapi saat pembelajaran berlangsung pemukul tersebut tetap digunakan karena minimnya sarana prasarana yang dimiliki.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mempunyai pemikiran bahwa pendidikan jasmani harus dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi dapat dilakukan dengan berbagai permainan, diantaranya adalah permainan bola kasti. Oleh sebab itu, peran dan kreativitas guru pendidikan jasmani sangatlah penting dan berpengaruh dalam peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan penelitian di atas, peneliti ingin meneliti seberapa besar motivasi siswa dalam mengikuti permainan bola kasti. Pada penelitian ini, peneliti mengambil judul "Motivasi dalam Mengikuti Permainan Bola Kasti Siswa Kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta yang menggunakan metode survei, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan skala/angket. Skala/angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2013: 194). Penelitian ini untuk mengetahui keadaan suatu objek yaitu motivasi siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta dalam mengikuti permainan bola kasti.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif tentang motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta yang menggunakan metode survey.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian antara bulan Januari-Debruari 2019 yang bertempat di SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta yang berjumlah 50 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* karena menggunakan seluruh populasi yaitu seluruh siswa kelas V SD N Tegalpanggung sejumlah 50 siswa, yang terdiri atas 26 siswa putra dan 24 siswa putri.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 195), angket dilihat dari cara menjawab dibedakan menjadi dua, yaitu angket terbuka dan angket tertutup.

1. Angket terbuka adalah angket yang memberika kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban dengan kalimat sendiri.
2. Angket tertutup adalah angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup, karena responden tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti yang sesuai dengan kondisinya pada saat itu..

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Motivasi dalam penelitian ini dikategorikan sebanyak 5 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Menurut Sudijono (2006: 171), pengategorian disusun dengan lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Pengkategorian

Rentangan Norma	Kategori
$X > \bar{x} + 1,5SD$	Sangat Tinggi
$\bar{x} + 0,5SD < X < \bar{x} + 1,5SD$	Tinggi
$\bar{x} - 0,5SD < X < \bar{x} + 0,5SD$	Sedang
$\bar{x} - 1,5SD < X < \bar{x} - 0,5SD$	Rendah
$X < \bar{x} - 1,5SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

\bar{x} = mean

SD = standar deviasi

Sumber: Sudijono (2006: 171)

Untuk mencari besarnya persentase tiap kategori digunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi pengamatan

N= jumlah responden

Sumber: Sudijono (2006: 43)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

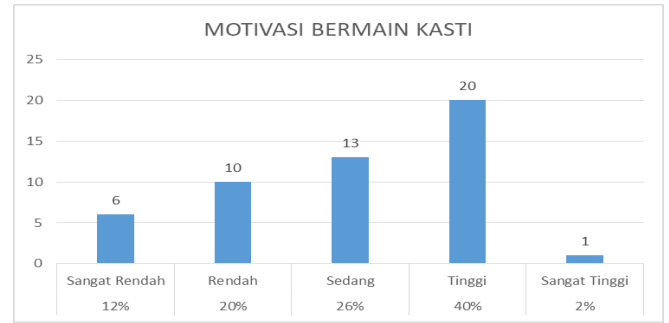
Hasil Penelitian

Hasil penelitian motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta diperoleh skor minimum sebesar = 115 ; skor maksimum = 155; rerata = 139,42; median = 141,5; modus = 148 dan standar deviasi 10,09. Deskripsi hasil penelitian motivasi siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta dalam mengikuti permainan bola kasti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti

Rentang Norma	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 154,56$	Sangat Tinggi	1	2 %
$144,47 < X < 154,56$	Tinggi	20	40 %
$134,38 < X < 144,47$	Sedang	13	26 %
$124,29 < X < 134,38$	Rendah	10	20 %
$X < 124,29$	Sangat Rendah	6	12 %
Jumlah		50	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Motivasi dalam Mengikuti Permainan Bola Kasti Siswa Kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta

Dari tabel dan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta secara rinci terdapat 1 siswa (2%) dalam kategori sangat tinggi, 20 siswa (40%) dalam kategori tinggi, 13 siswa (26%) dalam kategori sedang, 10 siswa (20%) dalam kategori rendah dan 6 siswa (20%) dalam kategori sangat rendah. Frekuensi terbanyak tingkat motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta pada kategori tinggi yaitu 20 siswa dengan presentase 40%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta, dimana pada proses pembelajaran memiliki beberapa faktor yang berpengaruh di dalamnya yang kemudian dijabarkan dari hasil penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor Intrinsik

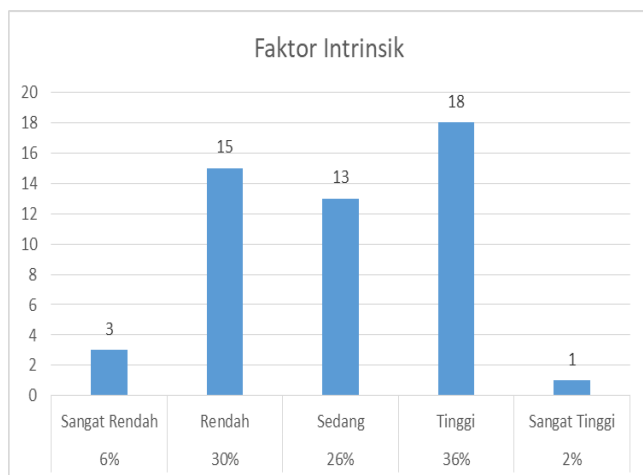
Faktor intrinsik diukur dengan angket yang berjumlah 20 butir pernyataan dengan rentang skor 1– 4. Hasil penelitian faktor Intrinsik diperoleh skor minimum sebesar = 53; skor maksimum = 80; rerata =67,84; median = 69,5; modus = 70 dan standar deviasi = 7,30.

Deskripsi hasil penelitian faktor intrinsik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Intrinsik

Rentang Norma	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 78,79$	Sangat Tinggi	1	2 %
$71,49 < X < 78,79$	Tinggi	18	36 %
$64,19 < X < 71,49$	Sedang	13	26 %
$56,89 < X < 64,19$	Rendah	15	30 %
$X < 56,89$	Sangat Rendah	3	6 %
Jumlah		50	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Intrinsik

Dari tabel dan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta berdasarkan faktor intrinsik, secara rinci terdapat 1 siswa (2%) dalam kategori sangat tinggi, 18 siswa (36%) dalam kategori tinggi, 13 siswa (26%) dalam kategori sedang, 15 siswa (30%) dalam kategori rendah, dan 3 siswa (6%) dalam kategori sangat rendah. Frekuensi terbanyak motivasi siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta dalam mengikuti permainan bola kasti pada kategori tinggi yaitu 18 siswa dengan persentase 36%.

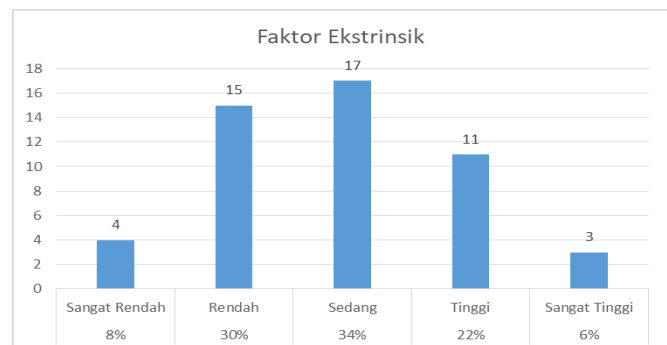
2. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik diukur dengan angket yang berjumlah 24 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4, Hasil penelitian faktor ekstrinsik diperoleh skor minimum sebesar = 60; skor maksimum = 92; rerata = 75,92; median = 77; modus = 77 dan *standar deviasi* = 7,43. Deskripsi hasil penelitian faktor ekstrinsik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik

Rentang Norma	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 79,04$	Sangat Tinggi	3	6 %
$74,07 < X < 79,04$	Tinggi	11	22 %
$69,10 < X < 74,07$	Sedang	17	34 %
$64,13 < X < 69,10$	Rendah	15	30 %
$X < 64,13$	Sangat Rendah	4	8 %
Jumlah		50	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik

Dari tabel dan diagram di atas dapat dijelaskan bahwa motivasi siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta dalam mengikuti permainan bola kasti berdasarkan faktor ekstrinsik, secara rinci terdapat 3 siswa (6%) dalam kategori sangat tinggi, 11 siswa (22%) dalam kategori tinggi, 17 siswa (34%) dalam kategori sedang, 15 siswa (30%) dalam kategori rendah, dan 4 siswa (8%) dalam kategori sangat rendah.

Pembahasan

Motivasi merupakan kekuatan yang menyebabkan seseorang terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta. Peneliti mengonstrak faktor-faktor motivasi yaitu faktor internal dan eksternal.

Rincian hasil penelitian mengenai motivasi siswa kelas V SD Tegalpanggung dalam mengikuti permainan bola kasti terdapat 1 siswa (2%) dalam kategori sangat tinggi, 20 siswa (40%) dalam kategori tinggi, 13 siswa (26%) dalam kategori sedang, 10 siswa (20%) dalam kategori rendah dan 6 siswa (20%) dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil analisis data pada faktor-faktor motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta, diketahui bahwa.

1. Rincian hasil penelitian mengenai motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) adalah dari 50 siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta, 1 siswa (2%) dalam kategori sangat tinggi, 18 siswa (36%) dalam kategori tinggi, 13 siswa (26%) dalam kategori sedang, 15 siswa (30%) dalam kategori rendah, dan 3 siswa (6%) dalam kategori sangat rendah.. Hasil tersebut dipengaruhi oleh beberapa indikator faktor dalam diri siswa yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kesehatan siswa, pengetahuan siswa, bakat siswa dan kesenangan siswa dengan materi/menyenangi materi.
2. Rincian hasil penelitian mengenai motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta yang berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik), terdapat 3 siswa (6%) dalam kategori sangat tinggi, 11 siswa (22%) dalam kategori tinggi, 17 siswa (34%) dalam

kategori sedang, 15 siswa (30%) dalam kategori rendah, dan 4 siswa (8%) dalam kategori sangat rendah. Hasil tersebut dipengaruhi oleh beberapa indikator faktor dari luar diri siswa yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dorongan orang tua, ketersediaan sarana prasarana di sekolah, karakter teman dan karakteristik guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta cenderung tinggi. Hal ini tidak sesuai dengan latar belakang masalah yang ada. Di dalam latar belakang masalah yang peneliti uraikan ada sebagian siswa yang masih bermalasan dalam mengikuti permainan kasti. Namun pada saat peneliti melakukan penelitian, hasil motivasi yang diperoleh adalah tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tinggi dan rendahnya motivasi seseorang. Yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, perlu adanya motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa yang seimbang.

Faktor intrinsik diantaranya kesehatan, pengetahuan, bakat dan menyenangkan materi. Berikut penjelasan faktor intrinsik berdasarkan fakta di lapangan.

1. Kesehatan

Kesehatan siswa saat pembelajaran berlangsung sangat berpengaruh. Siswa yang kesehatannya baik saat pembelajaran kasti cenderung aktif dan bersemangat. Namun, ada siswa yang kesehatannya kurang baik, siswa lemas dan kurang bersemangat dalam bermain kasti di lapangan.

2. Pengetahuan

Pengetahuan dasar maupun lanjutan yang dimiliki siswa juga sangat berpengaruh. Siswa yang memiliki pengetahuan yang baik, akan menunjukkan permainan yang baik pula saat bermain kasti. Sebaliknya, siswa yang kurang paham mengenai permainan kasti, siswa hanya semampunya dalam bermain. Di lapangan, masih ditemukan siswa yang kurang memahami aturan bermain kasti.

3. Bakat

Bakat sangat mempengaruhi siswa dalam bermain kasti. Siswa yang berbakat dalam permainan ini, saat observasi terlihat lincah dan aktif dibandingkan teman-temannya yang kurang berbakat.

4. Menyenangi materi

Senang atau tidaknya siswa terhadap materi juga sangat berpengaruh terhadap cara mereka bermain kasti. Siswa yang menyenangi materi kasti, cenderung aktif dan ingin selalu mencoba lagi saat timnya kalah. Sebaliknya, jika siswa kurang menyenangi materi, maka siswa hanya sekadarnya saja saat bermain kasti, siswa kurang antusias.

Faktor ekstrinsik diantaranya orang tua, sarana prasarana, teman dan guru. Berikut penjelasan faktor intrinsik berdasarkan fakta di lapangan.

1. Orangtua

Orangtua sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam bermain kasti. Hal tersebut dikarenakan dukungan orangtua sangat diperlukan siswa untuk memberikan semangat dan dukungan baik secara moril maupun materil dalam mengembangkan keahliannya dalam bermain kasti. Tanpa dukungan orangtua, siswa tidak akan maksimal dalam melaksanakan apapun.

2. Sarana prasarana

Sarana dan prasarana juga sangat berpengaruh. Siswa akan lebih termotivasi dalam bermain kasti dengan sarana dan prasarana yang memadai dan menunjang pembelajaran kasti. Namun kondisi di lapangan yang memiliki sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga membuat siswa harus bergantian dan menunggu giliran dalam bermain.

3. Teman

Teman sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa. Siswa akan lebih termotivasi jika temannya semangat dalam bermain kasti. Namun kenyataannya di lapangan, beberapa siswa yang bermalas-malasan akan membuat siswa lain juga tidak bersemangat dan mengabaikan pembelajaran.

4. Guru

Guru salah satu indikator motivasi belajar siswa. Guru sebaiknya mampu memberikan motivasi, dorongan, serta semangat untuk siswanya. Guru yang memiliki variasi mengajar yang baik dan memberikan pembelajaran secara menyenangkan akan meningkatkan motivasi bermain kasti siswa. Namun di lapangan, guru masih belum maksimal dalam memberikan motivasi pada siswa, sehingga masih banyak siswa yang acuh saat pembelajaran berlangsung, termasuk saat dilakukannya pembelajaran kasti.

Hasil penelitian motivasi yang sebagian besar adalah tinggi, dapat diartikan bahwa sebagian siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta mempunyai dorongan yang kuat dan tinggi dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti. Dorongan yang tinggi ini didominasi oleh faktor intrinsik dari siswa, dengan demikian motivasi siswa dalam mengikuti permainan kasti tinggi.

Kondisi yang mempengaruhi motivasi dalam pendidikan jasmani dan olahraga antara lain adalah fasilitas lapangan dan alat yang baik serta metode mengajar guru. Ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai di SD Tegalpanggung dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Metode guru juga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Metode mengajar guru yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Guru perlu melakukan suatu evaluasi untuk meningkatkan motivasi siswa, misalnya dengan mengajar sesuai dengan karakteristik siswa sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dapat ditingkatkan. Sekolah juga perlu meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang layak, agar siswa punya motivasi yang tinggi dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi siswa baik motivasi internal maupun eksternal diharapkan terjadi proses pembelajaran pendidikan jasmani yang baik dan mendapatkan hasil yang maksimal berdasarkan tujuan pendidikan jasmani.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui motivasi dalam mengikuti permainan bola kasti siswa kelas V SD N Tegalpanggung Kota Yogyakarta cenderung tinggi. Terdapat 1 siswa (2%) dalam kategori sangat tinggi, 20 siswa (40%) dalam kategori tinggi, 13 siswa (26%) dalam kategori sedang, 10 siswa (20%) dalam kategori rendah dan 6 siswa (12%) dalam kategori sangat rendah.

Saran

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang diketahui mempunyai motivasi sedang, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan motivasinya.
2. Bagi guru harus memahami tingkat motivasi siswa, sebagai bahan masukan untuk dapat mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah hendaknya meningkatkan faktor yang dapat

mendorong motivasi bermain kasti, salah satunya sarana dan prasarana.

4. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan subjek yang lebih luas dan yang berbeda dan tidak hanya mengambil satu sekolah saja alangkah baik jika satu gugus, sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Pendidikan Kebugaran Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Herminarto, Sofyan., & Hamzah, B. Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Penerapannya dalam Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.