

MOTIVASI BERMAIN KASTI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KRATON YOGYAKARTA

MOTIVATION OF PLAYING BASEBALL IN HEALTH, SPORT AND PHYSICAL EDUCATION LESSON OF GRADE V STUDENTS AT THE STATE ELEMENTARY SCHOOL OF KRATON YOGYAKARTA

Oleh : Sukawati Sutijo, PGSD Penjas
13604221047@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi di awal pembelajaran siswa sangat bersemangat meminta permainan kasti, namun pada pelaksanaannya kurang dapat berjalan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan instrumen berupa angket dengan nilai validitas sebesar 0,825 dan nilai reliabilitas sebesar 0,923. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta yang berjumlah 24 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dalam kategori sangat tinggi sebesar 0 % (0 siswa), kategori tinggi sebesar 33,3 % (8 siswa), kategori sedang sebesar 41,67 % (10 siswa), kategori rendah sebesar 12,5 % (3 siswa) dan kategori sangat rendah sebesar 12,5 % (3 siswa).

Kata kunci : *motivasi, bermain kasti, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*

Abstract

This research is motivated with the condition that at the beginning of the lesson, students are very eager to ask for a baseball game, but the implementation is less able to run well. The purpose of the research was to find out how high the motivation of playing baseball in Health, Sport and Physical Education lesson of grade V students at the State Elementary School of Kraton Yogyakarta. This research was descriptive research using survey method with instrument in the form of questionnaire with validity value equal to 0.825 and reliability value equal to 0.923. The subjects of the research were V grade students of the State Elementary School of Kraton Yogyakarta, which are 24 children. Data analysis technique used descriptive way with percentage. The research results found out that the motivation of playing baseball in Health, Sport and Physical Education lesson of V grade students at the State Elementary School of Kraton Yogyakarta in very high category was 0% (0 student), high category was 33.3 % (8 students), moderate category was 41.67 % (10 students), low category was 12.5 % (3 students) and very low category was 12.5 % (3 students).

Keywords: *motivation, playing baseball, Health, Sport and Physical Education Lesson.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan dari tingkat sekolah dasar, menengah sampai atas. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan mampu membentuk anak menjadi sehat dan bugar dalam kehidupan sehari-hari. Selain aspek fisik dan psikomotor tersebut, melalui pendidikan jasmani 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 kurikulum KTSP di atas disebutkan bahwa aspek dalam ruang lingkup mata pelajaran Penjas yaitu permainan dan olahraga yang meliputi salah satunya yaitu kasti. 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, setiap regu terdiri dari 12 pemain. Permainan kasti pada umumnya sangat digemari oleh siswa-siswa Sekolah Dasar karena permainan ini mudah dilakukan siswa-siswa pada kelas atas, dan dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

Permainan kasti merupakan salah satu permainan yang sangat digemari. Permainan kasti tidak hanya dimainkan oleh anak-anak sekolah di pedesaan namun di sekolah kota juga digemari dan sering kali dimainkan. Pembelajaran kasti tersebut dapat terlaksana dengan baik tentu tidak terlepas dari motivasi anak dalam melakukan permainan.

Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Hamzah B.Uno, 2008: 1). Motivasi sangat penting peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik (Hamzah B.Uno, 2008: 28). Hal ini tampak bahwa anak yang memiliki motivasi belajar menyebabkan anak menjadi tekun belajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui permainan kasti diharapkan dapat berjalan dengan baik sehingga tercapainya tujuan pendidikan jasmani karena pada umumnya usia anak sekolah dasar gemar bermain. Namun pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton tidak dapat berjalan dengan baik. Para siswa yang diawal pembelajaran sangat bersemangat minta olahraga kasti tetapi ketika diberikan kesempatan untuk bermain kasti, sebagian besar tidak dapat melaksanakan permainan dengan baik. Setelah permainan berjalan mereka hanya duduk-duduk di pinggir lapangan atau jongkok di lapangan dan tidak melaksanakan perannya dengan baik. Sering kali guru melakukan modifikasi permainan baik dari segi anggota regu, peraturan permainan maupun lapangan namun hal itu tidak dapat mengubah perilaku mereka. Siswa sering kali

menganggap guru sebagai teman sebaya, sehingga terlihat tidak ada rasa takut kepada guru dan berperilaku semaunya sendiri. Selain itu adanya beberapa siswa yang pilih-pilih teman. Jika dalam satu regu tersebut ada salah seorang yang tidak disenangi atau keterampilan bermainnya kurang maka hal tersebut akan mempengaruhi jalannya permainan walaupun pembagian pemain tersebut sudah dilakukan dengan adil, bahkan regu terlihat kompak pada saat regu mereka pada posisi kemenangan saja.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei.

Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V SD Negeri Kraton Yogyakarta

Subjek Penelitian

Menurut Suharsini Arikunto (2010: 152), subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian yang dipermasalahkan. Jadi, subjek penelitian yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta sejumlah 24 siswa, yang terdiri dari 12 siswa putra dan 12 siswa putri .

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan alat yang berupa angket. Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan

tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui dan tidak memerlukan hadirnya peneliti Suharsimi Arikunto (2010: 128).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi pearson product moment. Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dinyatakan valid, tetapi jika r hitung $<$ r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian instrumen akan menggunakan pendapat para ahli (*experts judgement*) yaitu dengan Bapak Sudardiyono, M.Pd dan Drs. Raden Sunardianta, M.Kes artinya instrumen yang dibuat berdasarkan atas teori dan faktor-faktornya, selanjutnya dikonsultasikan pada ahlinya. Setelah pengujian dari ahli tersebut selesai, instrumen yang disetujui tersebut dilanjutkan dengan uji coba instrument yaitu dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Keputran A yaitu siswa kelas V yang terdapat dari 23 siswa . Secara teknis proses diolah dan dianalisis menggunakan bantuan program computer yaitu *Microsoft Office Excel 2013* dan *SPSS*.

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan program *SPSS* didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas dengan r tabel, bila r hitung $>$ r tabel pada derajat kemaknaan dengan taraf 5% maka alat tersebut dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh koefisien sebesar 0,923, hasil tersebut dapat diartikan hasilnya reliabel.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan persentase. Motivasi dalam penelitian ini dikategorikan menggunakan rumus dari Saifuddin Azwar

(2009: 163), adapun kategori kemampuan motorik sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Pengkategorian

No	Rentang Norma	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X < M - 1,5 SD$	Sangat rendah

(Saifuddin Azwar, 2009: 163)

Pada perhitungan ini juga menggunakan bantuan program komputer SPSS. Data yang sudah didapatkan maka akan dianalisis dengan analisis diskriptif kuantitatif dengan presentase untuk hasil akhir penelitian. Anas Sudijono (2006: 43) menjelaskan rumus perhitungan untuk masing-masing butir dalam angket untuk menggunakan persentase yang di dapat, diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- p = persentase
- f = frekuensi yang sedang dicari
- n = jumlah total frekuensi

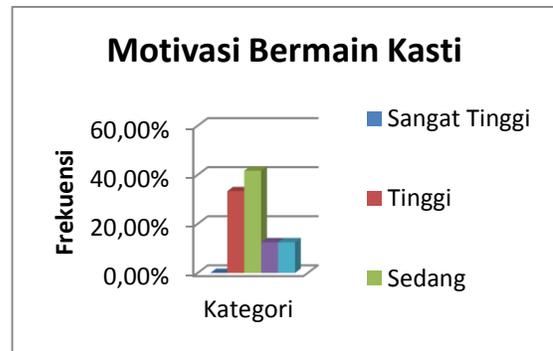
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Penjasorkes siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dengan 24 responden :

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Penjasorkes

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 116,68$	Sangat Tinggi	0	0
$104,47 \leq X < 116,68$	Tinggi	8	33,33
$92,26 \leq x < 104,47$	Sedang	10	41,67
$80,05 \leq x < 92,26$	Rendah	3	12,5
$< 80,05$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta secara keseluruhan sebagian besar pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, pada kategori rendah sebesar 12,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0 %. Hasil tersebut dapat diartikan motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V SD Negeri Kraton Yogyakarta adalah sedang. Hasil penelitian motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta

dalam penelitian ini di dasarkan pada faktor sebagai berikut:

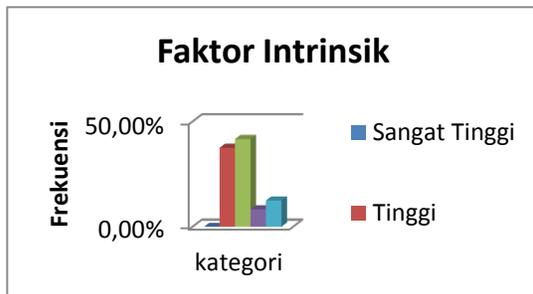
1. Faktor Intrinsik

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Intrinsik

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 62,65$	Sangat Tinggi	0	0
$55,55 \leq x < 62,65$	Tinggi	9	37,5
$48,45 \leq x < 55,55$	Sedang	10	41,67
$41,35 \leq x < 48,45$	Rendah	2	8,33
$< 41,35$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Motivasi siswa bermain kasti berdasarkan faktor intrinsik pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 37,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 %, pada kategori rendah sebesar 8,33 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0 %.

Faktor intrinsik dalam penelitian ini di dasarkan pada indikator kesehatan, pengetahuan, bakat dan menyenangkan materi Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



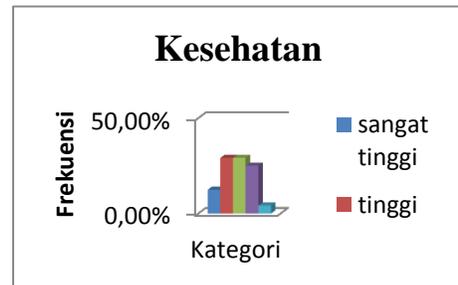
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Intrinsik

a. Indikator Kesehatan

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Kesehatan

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,84$	Sangat Tinggi	3	12,5
$13,83 \leq x < 15,84$	Tinggi	7	29,17
$11,82 \leq x < 13,83$	Sedang	7	29,17
$9,81 \leq x < 11,82$	Rendah	6	25
$< 9,81$	Sangat Rendah	1	4,17
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



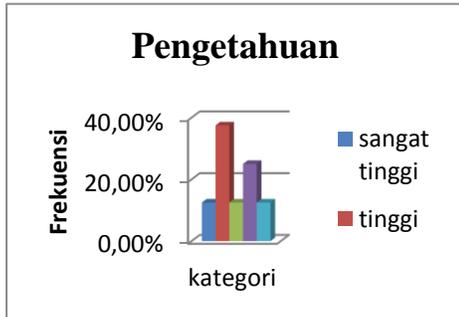
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Indikator Kesehatan

b. Pengetahuan

Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Pengetahuan

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,43$	Sangat Tinggi	3	12,5
$13,86 \leq x < 15,43$	Tinggi	9	37,5
$12,29 \leq x < 13,86$	Sedang	3	12,5
$10,72 \leq x < 12,29$	Rendah	6	25
$< 10,72$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



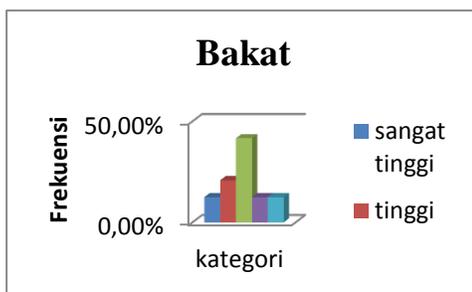
Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Indikator Pengetahuan

c. Bakat

Tabel 5. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Bakat

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,76$	Sangat Tinggi	3	12,5
$14,25 \leq x < 15,76$	Tinggi	5	20,83
$12,74 \leq x < 14,25$	Sedang	10	41,67
$11,23 \leq x < 12,73$	Rendah	3	12,5
$< 11,23$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



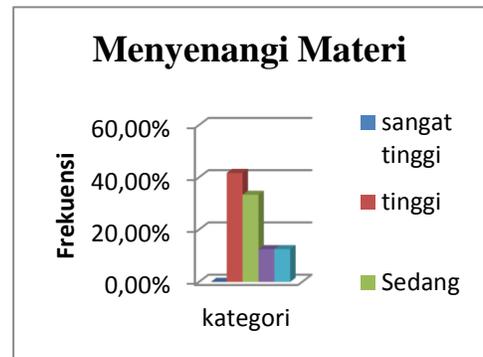
Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Indikator Bakat

d. Menyenangi Materi

Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Menyenangi Materi

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,64$	Sangat Tinggi	0	0
$13,60 \leq x < 15,64$	Tinggi	10	41,67
$11,56 \leq x < 13,60$	Sedang	8	33,33
$9,52 \leq x < 11,56$	Rendah	3	12,5
$< 9,52$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Indikator Menyenangi Materi

2. Faktor Ekstrinsik

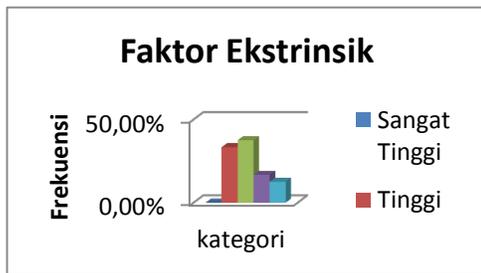
Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 55,13$	Sangat Tinggi	0	0
$49,29 \leq x < 55,13$	Tinggi	8	33,33
$43,45 \leq x < 49,29$	Sedang	9	37,5
$37,61 \leq x < 43,45$	Rendah	4	16,67
$< 37,61$	Sangat rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Motivasi siswa bermain kasti berdasarkan faktor ekstrinsik pada kategori sedang dengan persentase sebesar 37,5 %, pada kategori tinggi sebesar 33,3 %, pada kategori rendah sebesar 16,67 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0,0 %.

Faktor ekstrinsik didasarkan pada indikator orang tua, sarana dan prasarana, teman dan guru.

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



Gambar 7. Diagram Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik

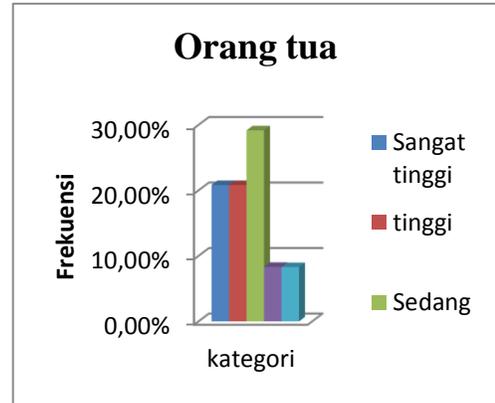
Deskripsi hasil penelitian masing-masing indikator faktor ekstrinsik diuraikan sebagai berikut:

a. Orang Tua

Tabel 8. Hasil penelitian Indikator Orang Tua

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 11,76$	Sangat Tinggi	6	20,83
$10,64 \leq x < 11,76$	Tinggi	6	20,83
$9,52 \leq x < 10,64$	Sedang	8	29,17
$8,4 \leq x < 9,52$	Rendah	2	8,33
$< 8,4$	Sangat rendah	2	8,33
Jumlah		24	100

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



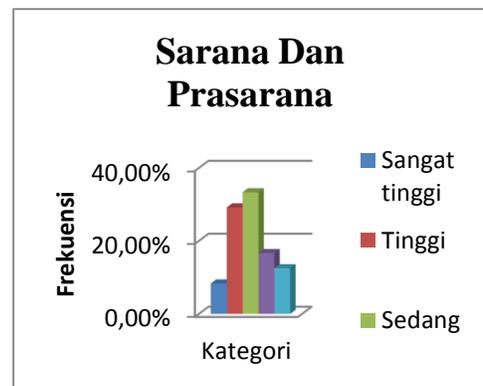
Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Indikator Orang Tua

b. Sarana dan prasarana

Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Sarana Dan Prasarana

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 11,84$	Sangat Tinggi	2	8,33
$10,36 \leq x < 11,84$	Tinggi	7	29,17
$8,88 \leq x < 10,36$	Sedang	8	33,33
$7,4 \leq x < 8,88$	Rendah	4	16,6
$< 7,4$	Sangat rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



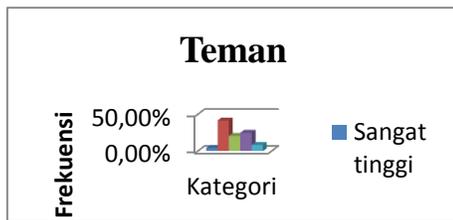
Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Sarana Dan Prasarana

c. Teman

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Teman

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,57$	Sangat Tinggi	1	4,17
$13,61 \leq x < 15,57$	Tinggi	10	41,67
$11,63 \leq x < 13,61$	Sedang	5	20,83
$9,66 \leq x < 11,63$	Rendah	6	25
$< 9,66$	Sangat rendah	2	8,33
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



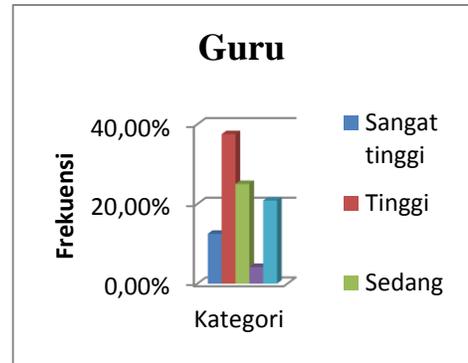
Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Indikator Teman

d. Indikator Guru

Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,85$	Sangat Tinggi	3	12,5
$14,65 \leq x < 15,85$	Tinggi	9	37,5
$13,43 \leq x < 14,65$	Sedang	6	25
$12,23 \leq x < 13,43$	Rendah	1	4,17
$< 12,23$	Sangat rendah	5	20,83
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Indikator Guru

Pembahasan

Motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar seseorang, sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Kata lain motivasi yaitu suatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan suatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut kearah tujuan yang akan dicapainya. Dorongan yang kuat sangat dibutuhkan untuk melakukan aktivitas seseorang, salah satunya dalam hal ini adalah motivasi siswa dalam bermain kasti.

Permainan kasti merupakan suatu permainan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu, dimainkan oleh 2 regu dan dilakukan di lapangan. Permainan ini dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

Hasil penelitian di atas menunjukkan motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %,

pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, pada kategori rendah sebesar 12,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0 %.

Dengan hasil motivasi yang sebagian besar adalah sedang dan tinggi di atas dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta mempunyai dorongan yang kuat dan tinggi dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti. Dorongan yang tinggi ini disebabkan oleh ketertarikan siswa terhadap olahraga permainan kasti, oleh karena itu motivasi siswa dalam mengikuti permainan kasti cukup tinggi. Oleh karena itu harus didukung oleh faktor yang berasal dari luar.

Motivasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran bermain kasti dalam penelitian ini didasarkan pada faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

1. Faktor Intrinsik

Faktor Intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dalam penelitian ini didasarkan pada indikator kesehatan, pengetahuan, bakat dan mengenai materi. Hasil penelitian pada faktor Intrinsik pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 37,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 %, pada kategori rendah sebesar 8,33 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0 %. Berdasarkan hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi siswa didukung oleh kesehatan, pengetahuan, bakat dan kesenangan siswa terhadap materi permainan kasti. Dari setiap faktor intrinsik, ada yang paling unggul di dalam indikatornya yaitu pengetahuan, terlihat ketika permainan kasti siswa mengetahui tentang permainan kasti mulai dari cara permainan maupun peraturan.

Sedangkan indikator yang lain yaitu kesehatan, bakat, dan menyenangkan materi juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran permainan kasti.

2. Faktor Ekstrinsik

Faktor Ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar siswa, yang mana faktor tersebut menjadi faktor pendukung utama dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti didasarkan pada orang tua, sarana dan prasarana, teman dan guru. Hasil motivasi siswa bermain kasti berdasarkan faktor ekstrinsik pada kategori sedang dengan persentase sebesar 37,5 %, pada kategori tinggi sebesar 33,3 %, pada kategori rendah sebesar 16,67 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0,0 %.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa dorongan dari luar juga mempunyai peran yang cukup tinggi pada siswa mengikuti pembelajaran kasti. Dalam hal ini peran penting guru sangat dibutuhkan, guru harus bisa memberi motivasi yang lebih agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan berjalan dengan baik dan siswa akan semakin termotivasi untuk bermain kasti. Motivasi yang dapat diberikan oleh guru dapat berupa penghargaan atau *reward* kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa indikator guru memiliki persentase yang paling tinggi pada faktor ekstrinsik. Tambahan dukungan juga harus diberikan dari orang tua, teman dan juga kondisi sarana dan prasarana yang memadai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta ditunjukkan pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, pada kategori rendah sebesar 12,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0 %.

Saran

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

1. Bagi siswa yang diketahui mempunyai motivasi rendah, 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 dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta untuk lebih baik, 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

- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. - Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamzah B.Uno. (2008). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Saifuddin Azwar. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sri Suseno Dwi Pamungkas. (2015). *Kemampuan Memukul Menangkap dan Ketepatan Melempar Bola Dalam Permainan Kasti Siswa Kelas V SD Negeri Sucen Kecamatan Salam Kabupaten Magelang*. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Pustaka.