

SURVEI MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

I Bagus Endrawan¹, Feri Aji Gunawan²
Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal A. Yani No. 3 Palembang 30265
Sur-el: bagus_endrawan@binadarma.ac.id

Abstract: *The method in this study is a survey method. The results showed that the average intrinsic factor in participating in physical education through traditional game activities in SMPN 2 Mesuji 2016 is able to influence the motivation in participating in physical education in the low category of 37.5, while the average extrinsic factors also can influence the motivation to participate in education body in the low category of 14.9. So on average lower intrinsic factor influence on the students motivation is low due to the spirit of siswa 37.5, 17.3 low self-actualization, low physical condition 9.4, laziness is a low 4.3, pleasure Low 24 3, and honest attitude a low 8.4. While the average extrinsic factors considered low due to the efforts of the teacher's low of 14.9, giving praise and reward low of 13.9, lower infrastructure 5.3, and cooperation between friends who low of 13.7.*

Keywords: *Motivation, Learning, Traditional Games*

Abstrak: *Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata faktor intrinsik dalam mengikuti pendidikan jasmani melalui aktivitas permainan tradisional di SMPN 2 Mesuji tahun 2016 mampu mempengaruhi motivasinya dalam mengikuti pendidikan jasmani dalam kategori rendah 37,5, sedangkan rata-rata faktor ekstrinsik juga mampu mempengaruhi motivasinya dalam mengikuti pendidikan jasmani dalam kategori rendah 14,9. Jadi rata-rata rendahnya pengaruh faktor intrinsik terhadap motivasi siswa disebabkan semangat siswa yang rendah 37,5, aktualisasi diri yang rendah 17,3, kondisi fisik yang rendah 9,4, rasa malas yang rendah 4,3, rasa senang yang rendah 24,3, dan sikap jujur yang rendah 8,4. Sedangkan rata-rata faktor ekstrinsik dikategorikan rendah disebabkan karena upaya guru yang rendah 14,9, pemberian pujian dan hadiah yang rendah 13,9, sarana dan prasarana yang rendah 5,3, dan kerjasama antar teman yang rendah 13,7.*

Kata kunci: *Motivasi, Belajar, Permainan Tradisional*

1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, suku, permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu budaya yang ada di masyarakat yang menjadi aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi masalah globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan di samping pendidikan

keluarga, masyarakat dan alam. Sekolah menengah pertama adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan usaha pendidik secara sengaja untuk memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak didik menuju kedewasaan baik jasmani maupun rohani serta tidak lepas dari usaha pendidikan pada umumnya. Usaha untuk memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan yang sehat jasmani dan rohani, berupa

fisik yang di program secara ilmiah, terarah dan sistematis yang disusun oleh lembaga pendidikan yang kompeten. Pendidikan jasmani dilaksanakan di sekolah oleh guru pendidikan pada umumnya, melalui kegiatan jasmani yang berupa permainan, senam, atletik, renang, atau beladiri. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang baik sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan membentuk watak. Hal tersebut menunjukkan betapa eratnya hubungan antara jasmani dan rohani dalam kegiatan pendidikan jasmani.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Husdarta, 2011:03). Dalam proses pendidikan jasmani harus dilaksanakan secara berencana dan teratur untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pendidikan jasmani merupakan cetusan aspirasi masyarakat, dikaitkan dengan harapan tentang profil individu warga masyarakat pada masa yang akan datang. Pendidikan selalu berorientasi untuk menyongsong masa depan, dikenal dengan istilah tujuan jangka panjang yang akan

tercapai selama masa yang cukup panjang (20-25 tahun), dan tujuan jangka menengah (5-10 tahun) sebagai sasaran antara mencapai tujuan jangka panjang tersebut (Adang, 2000: 5).

Untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam pembelajaran Penjasorkes tidak lepas dari kurikulum. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berlaku secara nasional. Kurikulum merupakan pedoman yang digunakan untuk menyusun dan menambah materi atau mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah yang bersangkutan. Pada saat ini sekolah-sekolah di Indonesia dapat dikatakan bahwa alat-alat untuk menunjang kegiatan program pendidikan jasmani masih kurang memadai. Bahkan ada sekolah yang tidak mempunyai peralatan yang layak untuk menunjang kegiatan kurikulum pendidikan jasmani. Tetapi kurikulum pendidikan jasmani harus berjalan, harus dilaksanakan.

Salah satu jalan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menyajikan kegiatan-kegiatan yang tidak memerlukan alat atau perkakas. Kita masih beruntung karena di tanah air kita negeri yang kaya akan permainan-permainan baik yang menggunakan alat maupun yang tidak menggunakan alat. Jenis-jenis materi-materi pelajaran yang terdapat di dalam pendidikan jasmani adalah atletik, senam, permainan dan pendidikan kesehatan. Salah satu bentuk materi Penjasorkes di sekolah adalah permainan. Permainan diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, di samping itu permainan tradisional juga merupakan bagian bentuk dari permainan sederhana sebagai bahan pelajaran.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah tertentu secara tradisi dan permainan ini telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya (Sasminta dkk., 2012: 28). Permainan yang merupakan hasil budaya manusia pada masa lampau sebenarnya telah mendorong anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat besar pada perkembangan anak-anak. Permainan ini tidak memerlukan biaya, bahkan sangat mudah untuk dimainkan. Permainan yang banyak diminati oleh anak-anak ada bermacam-macam seperti, *benteng-bentengan*, *lompat tali*, *kucing dan tikus*, *gobak sodor* dan lain-lain.

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincihan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan

guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya.

Permainan tradisional menjadi simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di dalamnya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan mengembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sebagai sarana belajar, (Sasminta dkk., 2012:30).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 07). Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang mungkin terjadi oleh perubahan pada pemikiran dan proses belajar di sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan antara lain yaitu terdiri atas murid, guru dan staf sekolah serta bahan materi lainnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang pendidik. Tersedianya sarana dan

prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar. Seperti permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dan diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan.

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan baru, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak, yang meskipun pada kenyataan di lapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda semakin kurangnya permainan tradisional anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan. Banyaknya kegunaan permainan tradisional bagi proses pembelajaran perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan permainan tersebut.

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, peneliti melihat guru Penjasorkes yang mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Jenis olahraga pilihan yang diambil oleh sekolah menengah pertama di kecamatan Mesuji adalah bentuk permainan tradisional. Hal ini dikarenakan letak sekolah di wilayah kecamatan

Mesuji adalah pedesaan yang berdekatan dengan lingkungan rumah warga, memungkinkan masih terdapat permainan tradisional. Siswa asyik bermain sendiri lari ke sana-ke mari tidak beraturan, selain itu pada jam istirahat siswa bermain permainan tradisional. Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mesuji yang berada di Kecamatan Mesuji induk mempunyai halaman (lapangan) sekolah sebagai pembelajaran Penjasorkes untuk peralatannya kurang memadai. Sebagai guru yang profesional lebih kreatif diharapkan materi pembelajaran Penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang ada.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas adalah bahwa anak-anak di sekolah menengah pertama lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Permainan tradisional sangat sesuai dalam memotivasi siswa di sekolah menengah pertama. Dalam permainan tradisional ini juga mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama.

Dari uraian di atas, maka hal tersebut mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Survei Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan

Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Melalui Permainan Tradisional di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Husdarta (2011:03) mengatakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani terdiri dari kata pendidikan dan jasmani, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan melalui upaya pengajaran dan latihan.

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang atau individu yang bertujuan untuk kemajuan dalam hidupnya. Perubahan yang terjadi karena proses belajar akan bersifat menetap. Dengan belajar ini seorang akan mengalami perubahan, baik perubahan efektif, kognitif, maupun psikomotor yang penting bagi dirinya sendiri, dimana perubahan tersebut ada yang tampak dan ada yang tidak tampak dan bersifat menetap, yang diperoleh dari pengalaman dan latihan. Proses belajar itu sendiri banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor-faktor motivasi.

Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh banyak faktor. Motivasi tersebut bisa berasal dari

motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Keduanya mempunyai kontribusi dalam terbentuknya motivasi siswa. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, antara lain bakat, prestasi, pengetahuan, kesehatan, dan hobi, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar. Yaitu dapat berupa dukungan dari orang tua, guru, teman, sarana dan prasarana, dan lingkungan. Kebutuhan setiap siswa berbeda dengan yang lain, perbedaan inilah yang di pengaruhi oleh besarnya motivasi. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti besarnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional pada siswa di SMP Negeri 2 Mesuji Kabupaten OKI.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Arikunto (2010:03) mengatakan bahwa jenis penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lain, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan, sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei, dimana penelitian ini menggunakan alat bantu berupa angket, seperti yang dikemukakan oleh Sugiono (2014:187), bahwa metode survei digunakan untuk melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara

terstruktur dan sebagainya (perlakuan tidak seperti dalam eksperimen).

2.2 Variabel Penelitian

Arikunto (2010:161) mengatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, sedangkan menurut Sugiono (2014:63) variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu untuk ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam mengikuti Penjasorkes melalui aktivitas permainan tradisional di SMP Negeri 2 Mesuji Kabupaten OKI Tahun 2016.

2.3 Populasi

Arikunto (2010: 173) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Mesuji kelas VII dan VIII yang berjumlah 120 siswa.

2.4 Sampel

Arikunto (2010:174) mengatakan bahwa sampel adalah wakil populasi yang diteliti, sedangkan menurut Sugiono (2014:62), sampel

adalah sebagian dari jumlah data karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bersyarat). Syarat untuk menjadi sampel penelitian adalah siswa yang mengikuti festival permainan tradisional tingkat kabupaten. Berdasarkan hal tersebut maka dipilih 18 siswa dari kelas VII.1 antara lain 10 orang putra dan 8 orang putri.

2.5 Metode Pengumpulan Data

Arikunto (2010: 194) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara wawancara dan angket/kuesioner. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara sedangkan angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Skor penilaian instrumen penelitian ini menggunakan pengskalaan subjek yang bertujuan meletakkan individu-individu pada suatu kontinum penilaian sehingga kedudukan relatif individu menurut suatu atribut yang diukur dapat diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam analisis data dan pembahasan penelitian mengenai survei motivasi belajar siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani melalui permainan tradisional di SMPN 2 Mesuji tahun 2016, berdasarkan data hasil penyebaran angket yang peneliti lakukan di lapangan serta diolah

dengan teknik statistis deskriptif. Mengacu pada tujuan penelitian yang dikemukakan pada penelitian ini, maka analisis data yang dilakukan mencakup pada variabel yang peneliti teliti.

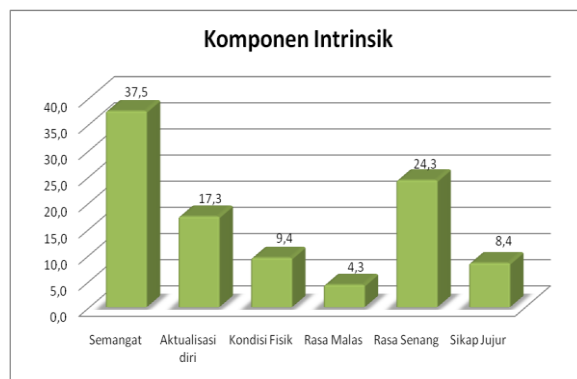
Penelitian dilakukan di SMPN 2 Mesuji, beralamat Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Oki. SMPN 2 Mesuji didirikan pada tahun 1989. Akreditasi SMPN 2 Mesuji yaitu “Disamakan (B)”. Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mesuji bernama Suharto, S.Pd., dengan Wakil Kepala Sekolah bernama Arif Supriyanto, S.Pd. Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mesuji bergerak dalam bidang pendidikan. Untuk meningkatkan sumber daya manusia seluruh siswa dan siswi. Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mesuji diwajibkan untuk menaati semua peraturan yang dibuat oleh pemerintah dan sekolah dalam menjalankan pendidikan.

Jumlah guru ada 27 orang yang terdiri dari guru pembentukan, Guru tetap (GT), Guru Bantu (GB), sedangkan karyawan tata usaha berjumlah 2 orang, satpam dan petugas keamanan 1 orang, serta penjaga sekolah 1 orang. Tingkat pendidikan guru di SMP N 2 Mesuji lulusan S2 sebanyak 1 orang, S1 sebanyak 23 orang, lulusan SLTA/Sederajat 2 orang, dan mahasiswa sebanyak 2 orang sedangkan data siswa tahun pelajaran 2015/2016, yaitu terdiri dari 180 siswa laki-laki dan 150 siswa perempuan. Data siswa berdasarkan kelas VII 120 orang siswa, kelas VII 110 orang siswa, dan kelas IX 100 orang siswa.

Data penelitian ini di peroleh berdasarkan hasil jawaban siswa, dimana terdapat faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di SMPN 2 Mesuji yaitu motivasi intrinsik dan motivasi

ekstrinsik. Pada bagian ini akan dideskripsikan dari data keseluruhan maupun masing-masing faktor yang dilihat dari rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi, nilai tertinggi dan nilai terendah. Selain itu juga disajikan tabel distribusi frekuensi dan diagram batang dari data penelitian.

Dari hasil penghitungan persentase motivasi belajar siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani melalui permainan tradisional di SMPN 2 Mesuji Kabupaten Oki tahun 2016 dapat diketahui bahwa motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tidak sama, dapat dilihat indikator semangat dengan rata-rata 37,5 pada kategori lemah, indikator aktualisasi diri dengan rata-rata 17,3 pada kategori sangat lemah, indikator kondisi fisik dengan rata-rata 9,4 pada kategori sangat lemah, indikator rasa malas dengan rata-rata 4,3 pada kategori sangat lemah, indikator rasa senang dengan rata-rata 24,3 pada kategori lemah, dan indikator sikap jujur dengan rata-rata 8,4 pada kategori sangat lemah. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 1.

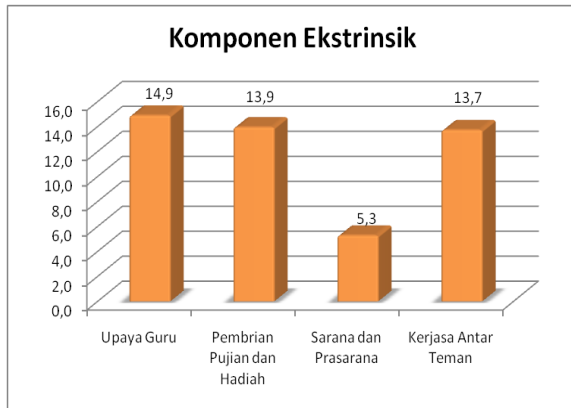


Sumber: Pengolah Data (2016)

Gambar 1. Diagram Komponen Intrinsik

Indikator upaya guru dengan rata-rata 14,9 pada kategori sangat lemah, indikator pemberian pujian dengan rata-rata 13,9 pada kategori sangat

lemah, indikator sarana dan prasarana dengan rata-rata 5,3 pada kategori sangat lemah, dan indikator kerjasama antar teman dengan rata-rata 13,7 pada kategori sangat lemah. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.



Sumber: Pengolah Data (2016)

Gambar 2. Diagram Komponen Ekstrinsik

Berdasarkan gambaran hasil penelitian melalui diagram diatas, dapat diketahui rata-rata siswa SMPN 2 Mesuji yang membutuhkan aktualisasi diri dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan kategori tinggi sebesar 37,5, dan untuk kategori rendah sebesar 4,3. Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani oleh siswa di SMPN 2 Mesuji, termasuk dalam kategori yang rendah. Hal ini dapat terlihat dari sikap siswa yang selalu ingin berprestasi, mendapatkan nilai plus dan pujian dari gurunya, mendapatkan penghormatan dan penghargaan terutama dari keluarga dan juga dari orang lain tetapi terhalang oleh faktor tersebut.

Peneliti melakukan penyebaran angket yang diberikan kepada siswa SMPN 2 Mesuji. Peneliti memberikan 36 pertanyaan yang berhubungan dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Beragam persentase jawaban yang didapatkan peneliti pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Jawaban

		P1			
		Freq uenc y	Perce nt	Valid Perce nt	Cumulati ve Percent
Vali d	Sanga t Setuju	15	83,3	83,3	83,3
	Setuju	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Sumber: Pengolah Data (2016)

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa sumber yang ada di SMPN 2 Mesuji yaitu siswa, dan guru pendidikan jasmani, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 2 Mesuji dapat dikatakan cukup baik, dimana dapat berjalannya pembelajaran dengan baik karena didukung dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai dan jadwal pendidikan jasmani (penjas) yang sudah tetap setiap kelasnya. Motivasi siswa SMPN 2 Mesuji dapat dikatakan baik, ini disebabkan antusias siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani. Mengenai motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani itu tergantung dengan minat siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Tujuan utama pendidikan jasmani di SMPN 2 Mesuji yaitu untuk menjaga siswanya sendiri dan untuk menyalurkan hobi anak.

Berdasarkan data hasil penyebaran angket yang peneliti lakukan di lapangan serta diolah dengan teknik statistis deskriptif yang mengacu pada tujuan penelitian yang dikemukakan pada penelitian ini, maka analisis data yang dilakukan mencakup pada variabel yang peneliti teliti.

Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang dalam melakukan sesuatu, dalam hal motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang sehingga seseorang tergerak untuk melakukan sesuatu, seperti yang telah diungkapkan oleh Santrock (dalam Sukirno, 2011:49) bahwa motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri. Jadi apabila seseorang melakukan sesuatu kegiatan atas dasar kemauannya sendiri (intrinsik), maka biasanya orang tersebut cenderung bertahan lebih lama dalam melakukannya. Hal ini disebabkan karena seseorang itu memang benar-benar ingin melakukan atas dasar keinginannya, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang berasal dari luar diri seseorang seperti yang dinyatakan oleh Sardiman (2014:90) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar, artinya seseorang pada saat melakukan suatu kegiatan tergerak berdasarkan dorongan atau rangsangan yang berasal dari luar individu sendiri, karena rangsangan dari luar yang menarik itulah yang menyebabkan seseorang tergerak untuk melakukannya.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan olahraga, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang memungkinkan siswa lebih berkonsentrasi, lebih semangat dan menimbulkan perasaan gembira sehingga tidak bosan, tidak mudah lupa dalam usahanya. Bagi siswa, motivasi ini sangat penting karena dapat menggerakkan perilakunya ke arah positif sehingga mampu menghadapi tuntutan, kesulitan serta menanggung risiko dalam

kegiatannya. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Oleh karena itu pembahasan tentang motivasi akan memberikan jawaban atas “mengapa”. Pada dasarnya tingkah laku manusia dalam memenuhi kebutuhannya dapat ditentukan oleh motivasinya. Motivasi seseorang dapat ditentukan oleh dua faktor, yaitu motivasi intrinsik yang ada pada diri sendiri dan motivasi ekstrinsik yang tumbuh atas dorongan dari luar diri sendiri. Hal ini juga terjadi oleh siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran Penjasorkes di sekolah. Hasil deskriptif data menunjukkan bahwa motivasi intrinsik pada siswa SMPN 2 Mesuji dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sebagian besar pada kategori rendah 37,5 ini dapat ditinjau dari rata-rata komponen intrinsik seperti semangat 37,5, aktualisasi diri 17,3, kondisi fisik 9,4, rasa malas 4,3, rasa senang 24,3, dan sikap jujur 8,4 yang menunjukkan persentase yang rendah, sedangkan rata-rata komponen ekstrinsik diketahui bahwa upaya guru 14,9, pemberian pujian dan hadiah 13,9, sarana dan prasarana 5,3 dan kerjasama antar teman 13,7 memengaruhi motivasi dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes di sekolah.

Jadi dapat disimpulkan motivasi siswa SMPN 2 Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir Tahun 2016 dalam mengikuti pendidikan jasmani melalui permainan tradisional tergolong dalam

kategori rendah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti survei motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui permainan tradisional di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 mesuji kabupaten ogan komering ilir sebagai berikut:

- 1) Faktor intrinsik pada diri siswa dalam mengikuti Penjasorkes melalui permainan tradisional di SMPN 2 Mesuji Kabupaten OKI mampu memengaruhi motivasinya dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, hal ini dibuktikan dengan hasil sebagian dari siswa berada pada kategori rendah, sedangkan faktor ekstrinsik juga mampu memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti Penjasorkes yang sebagian juga berada pada kategori rendah;
- 2) Pengaruh rendahnya faktor intrinsik terhadap motivasi siswa disebabkan oleh semangat, aktualisasi diri, kondisi fisik, rasa malas, rasa senang dan sikap jujur pada kategori rendah, sedangkan rendahnya faktor ekstrinsik disebabkan karena upaya guru, pemberian pujian dan hadiah, sarana dan prasarana, dan kerjasama antar teman berada pada kategori rendah.

DAFTAR RUJUKAN

- Adang, Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Depdiknas. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Alfabeta. Bandung.
- Sardiman, 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sasminta, Anung Priambodo, dan Advendi Kristiyandaru. 2012. *Permainan Kecil*. Wineka Media. Malang.
- Sugiono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukirno, 2011. *Psikologi Olahraga dan Kepelatihan*. CV Dramata Kreasi Media. Palembang.