

**MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER FUTSAL SMA NEGERI 6
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

YUDHA RIMBAWAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

ABSTRAK

MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG

OLEH

YUDHA RIMBAWAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA N 6 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA N 6 Bandar Lampung. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuisioner skala sikap. Penelitian ini merupakan penelitian populasi sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian, sehingga subjek penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal SMA N 6 Bandar Lampung. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan motivasi siswa SMA N 6 Bandar Lampung dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA N 6 Bandar Lampung, secara terperinci menunjukkan motivasi siswa memiliki kategori sangat baik yaitu sebanyak 6 orang sebesar 31,6%, kategori baik sebanyak 7 Orang sebesar 36,8%, kategori cukup sebanyak 4 orang sebesar 21,1%, kategori kurang sebanyak 1 sebesar 5,3%, kategori kurang sebanyak 1 sebesar 5,3%.

Kata kunci : motivasi, ekstrakurikuler, futsal.

ABSTRACT

STUDENT MOTIVATION IN PARTICIPATION IN FUTSAL EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG

BY

YUDHA RIMBAWAN

This research aims to find out how well students are motivated to take part in futsal extracurricular activities at SMA N 6 Bandar Lampung. This research is a qualitative descriptive study using a survey method. The population in this study were students who took part in futsal extracurricular activities at SMA N 6 Bandar Lampung. The instrument in this research uses an attitude scale questionnaire. This research is a population research so that the entire population is used as a research sample, so the subjects of this research are students who take part in futsal extracurricular activities at SMA N 6 Bandar Lampung. The data analysis used in this research is quantitative descriptive analysis with percentages. The results of this research show the motivation of SMA N 6 Bandar Lampung students in participating futsal extracurricular activities at SMA N 6 Bandar Lampung, in detail showing that student motivation is in the very good category, namely 6 people at 31.6%, 7 people in the good category at 36.8%, 21.1% in the sufficient category of 4 people, 5.3% in the less than 1 category, 5.3% in the less than 1 category.

Keywords: *motivation, extracurricular, futsal.*

**MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER FUTSAL SMA NEGERI 6
BANDAR LAMPUNG**

OLEH

YUDHA RIMBAWAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Jasmani Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

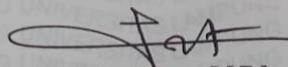
Judul Skripsi : MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI
KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL
SMA NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG

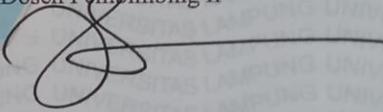
Nama Mahasiswa : Yudha Rimbawan
Nomor Pokok Mahasiswa : 2013051026
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



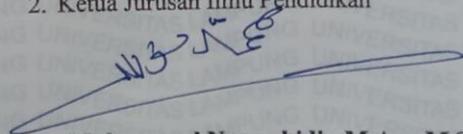
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Lungit Wicaksono, M.Pd
NIP 19830308 201504 1 002


Joan Siswoyo, M.Pd
NIP 198801292019031009

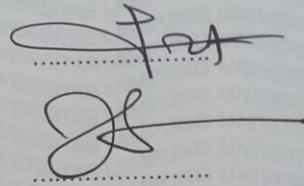
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

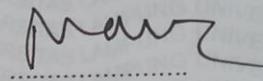
1. Tim Penguji

Ketua : Lungit Wicaksono, M.Pd.



Sekretaris : Joan Siswoyo, M.Pd

Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Fransiskus Nurseto, M.Psi.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Juli 2024

PERNYATAAN

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yudha Rimbawan
NPM : 2013051026
Program Studi : S-1 Pendidikan Jasmani
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Kp. Harapan Jaya, Panjang, Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 6 Bandar Lampung”** tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang- undang dan peraturan akademik yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 19 Juli 2024



Yudha Rimbawan
NPM 2013051026

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Yudha Rimbawan, penulis lahir di Bandar Lampung, Kabupaten Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Pada tanggal 06 November 2001. Sebagai Anak kedua dari tiga bersaudara, penulis lahir dari pasangan Bapak Yuli Purwanto dan Sudarmi. Riwayat Pendidikan yang ditempuh adalah, Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Karang Maritim Kab. Bandar Lampung selesai pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 11 Bandar Lampung, selesai pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Bandar Lampung, selesai pada tahun 2020.

Tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama penulis menempuh pendidikan dari mulai Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga menjadi mahasiswa. Penulis juga sering mengikuti beberapa kejuaraan cabang olahraga futsal tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi dan juga selama menjadi mahasiswa penulis aktif dalam organisasi:

1. Juara 1 futsal SMA/SMK/MA se-derajat Pada Jong Islamiyeten Festival FKAR Se-Lampung Tahun 2019.
2. Juara 3 futsal SMA/SMK se-derajat Pada Pesta Olahraga Polinela Se-Sumbagsel Tahun 2018.
3. Juara 2 futsal SMA/SMK se-derajat Pada Penabur Laser Competition Tahun 2018.

4. Semi finalis futsal SMA/SMK se-derajat Pada Qualification Golden Hydro Coco Tahun 2018.

5. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal Unila (2020) sebagai Anggota.

Pada Tahun 2023 semester genap, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Tiuh Balak Pasar kec. Baradatu, Way Kanan dan melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Tiuh Balak Pasar Way Kanan selama 40 hari. Demikian riwayat hidup penulis semoga bermanfaat bagi pembaca.

MOTTO

**“Bisakah kita tetap memberi (walau tak suci?), Bisakah terus mengobati
(walau membiru?)”.**

(Hindia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Ku persembahkan karya sederhanaku kepada :

Bapak dan Ibuku serta kedua saudara laki-lakiku tercinta, sebagai pengabdianku yang telah memberikan kepercayaan, kasih sayang, dukungan serta doa dalam setiap sujudnya demi kesuksesan dan keberhasilanku. Terimakasih atas jerih payah dan pengorbanan yang telah kalian berikan kepadaku. Doa dan restu kalian adalah kunci dari keberhasilan ku kelak.

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 6 Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

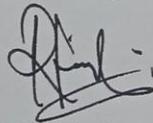
Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Lungit Wicaksono, M.Pd., selaku Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi kepada penulis.
5. Joan Siswoyo, M.Pd., selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, serta kepercayaan kepada penulis.
6. Dr. Fransiskus Nurseto, M.Psi., selaku Pembahas yang telah memberikan kritikan dan saran sampai penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
7. Dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.

8. Bapak Yuli Purwanto dan Ibu Sudarmi, selaku orang tua saya yang selalu mendoakan, memotivasi saya dan mendukung saya tak kenal lelah sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Lampung.
9. Kakak laki-laki saya Yugo Chambioso dan adik laki-laki saya Yustio Abimanyu terimakasih selalu memberikan doa, dukungan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.
10. Kepada Perempuan yang kebersamaan perjalanan penulis menuju cita-cita, terimakasih telah memberikan dukungan, motivasi, dan berbagi cerita pada saat proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Aldryan Dhiya, M. sabil, Genaro Valentio, Rilo Rivaldi, Rizky Ananda, Fahri Himawan, Haris Rafly, Yosafat Aditya, Dwi Rizky, Michael Raygan, Ahmad Amin, Ilham Firdaus, Hanifi Fikri, Yusuf Fajar, Danang Probo sebagai teman penulis selama ini yang selalu mendukung, bercanda, tertawa, berbagi cerita, saling mendoakan satu sama lain.
12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin. *Wassalamualaikum, Wr. Wb.*

Bandar Lampung, 19 Juli 2024



Yudha Rimbawan
NPM 2013051026

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Motivasi	7
2.1.1 Teori Motivasi	9
2.1.2 Tujuan Motivasi	12
2.1.3 Fungsi Motivasi	13
2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi	13
2.2 Pengertian Futsal	17
2.2.1 Teknik Dasar Futsal	18
2.3 Pengertian Ekstrakurikuler	23
2.3.1 Tujuan Ekstrakurikuler	23
2.3.2 Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler	24
2.3.3 Prinsip-prinsip Program Ekstrakurikuler	26
2.3.4 Fungsi dan Pengembangan Ekstrakurikuler	28
2.4 Pengertian Prestasi Olahraga	30
2.5 Karakteristik Anak Usia Remaja (SMA)	31
2.5.1 Proses Pembelajaran	33
2.6 Penelitian yang Relevan	36
2.7 Kerangka Berfikir	37
III. METODE PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian	38

3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38
3.3 Populasi dan Sampel	39
3.3.1 Populasi.....	39
3.3.2 Sampel.....	39
3.4 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4.1 Instrumen Penelitian	39
3.4.1.1 Konsultasi Ahli (<i>Expert Judgement</i>).....	41
3.4.1.2 Uji Coba Instrumen.....	41
3.4.1.3 Uji Validitas	42
3.4.1.4 Uji Reliabelitas	43
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.5 Teknik Analisis Data.....	44
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil dan Penelitian	46
4.1.1 Analisis Deskriptif Motivasi Siswa	47
4.1.2 Data Motivasi Siswa	48
4.2 Pembahasan	49
V. KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Penelitian	40
2. Data Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen.....	42
3. Data Hasil Uji Reliabelitas Uji Coba Instrumen.....	43
4. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian.....	44
5. Rumus Pengkategorian.....	45
6. Analisis Deskriptif Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler futsal di SMA N 6 Bandar Lampung	47
7. Kategori Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakuriku -ler Futsal di SMA N 6 Bandar Lampung	47
8. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler futsal di SMA N 6 Bandar Lampung	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Ukuran Lapangan Futsal	18
2. Teknik Dasar Futsal Mengoper Bola	19
3. Teknik Dasar Futsal Menahan Bola	20
4. Teknik Dasar Futsal Menggiring Bola	21
5. Teknik Dasar Futsal Menendang Bola	21
6. Teknik Dasar Futsal Menyundul Bola	22
7. Diagram Batang Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal di SMA N 6 Bandar Lampung.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Uji Coba Penelitian	56
2. Surat Balasan Izin Uji Coba Penelitian	57
3. Angket Uji Coba	58
4. Data Uji Coba Instrumen	61
5. Uji Validitas dan Reliabelitas	62
6. Surat Izin Penelitian	64
7. Surat Balasan Izin Penelitian	65
8. Angket Penelitian	66
9. Data Analisis SMA Negeri 6 Bandar Lampung	69
10. Kategorisasi	70
11. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa	71
12. Dokumentasi Uji Coba Penelitian	72
13. Dokumentasi Penelitian	73

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah salah satu aktifitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. Dengan berjalannya waktu, olahraga semakin banyak peminat dan penikmatnya. Hal tersebut disebabkan karena semakin sadarnya masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan, dengan jiwa yang sehat masyarakat pun meyakini bahwa banyak hal yang mampu dilakukan baik dalam beraktifitas sehari-hari ataupun dalam melakukan pekerjaan. Salah satu contoh olahraga yang banyak diminati yaitu olahraga futsal.

Futsal adalah singkatan dari bahasa Portugis “Futebol de salao”, bahasa Prancis “Futbol Salon”, atau bahasa Spanyol “Futbol Sala”, yang diterjemahkan secara harafiah berarti “sepak bola dalam ruangan” (Irawan, 2009). Futsal dipopulerkan pertama kali oleh Juan Carlos Ceriani di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930. Futsal adalah permainan sepakbola dalam ruangan dengan jumlah 5 pemain pada setiap tim dengan ukuran lapangan yang lebih kecil. Futsal ideal untuk mengembangkan keterampilan teknik, taktik, kecerdasan, dan keterampilan dari pada kekuatan fisik kasar. Menurut Justinus Lhaksana (2011), permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepak bola. Futsal merupakan jenis permainan yang dimainkan dengan segala aspek yang lebih sederhana dibandingkan sepak bola.

Sejak olahraga futsal berkembang di Indonesia, mulailah didirikan suatu lembaga khusus yang mengelola futsal yaitu Badan Futsal Nasional (BFN) dibawah naungan PSSI. BFN mengadakan kompetisi yang bersifat professional atau sering disebut Liga Futsal Nasional atau Indonesian Futsal League 2006-2007 adalah kompetisi Liga Futsal pertama di Indonesia.

Perkembangan futsal makin meluas dengan adanya liga atau kompetisi resmi yang diselenggarakan federasi, lembagapemerintah atau non pemerintah, dan kelompok masyarakat bersifat festival. Sasaran dari penyelenggara kompetisi sangat luas, dari kategori sesuai kelompok umur, mulai dari usia dini sampai dewasa (semi pro), antar pelajar baik SD, SMP, SMA, dan juga perguruan tinggi, maupun perkantoran. Dari banyaknya kompetisi dan peminat yang begitu besar, banyak juga tim futsal yang didirikan dalam bentuk club amatir, academy atau sekolah futsal dengan kelompok umur, dan di sekolah-sekolah sebagai kegiatan ekstrakurikuler.

Futsal merupakan olahraga yang digemari hampir seluruh masyarakat, karena cara memainkan olahraga ini sangatlah mudah hanya bermodalkan bola saja permainan ini sudah dapat dimainkan. Olahraga futsal banyak digemari baik di Indonesia maupun dunia. Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang masing masing regu terdiri dari lima orang pemain dan salah satunya sebagai penjaga gawang. Tujuan dari olahraga futsal itu sendiri adalah memasukkan gol sebanyak banyaknya ke gawang lawan dan mencegah terjadinya gol ke gawang sendiri. Setiap regu diperbolehkan memiliki pemain cadangan.

Olahraga futsal dapat dimainkan oleh seluruh kalangan dari usia muda-tua, anak anak kecil, laki-laki dan perempuan. Semua dapat memainkan olahraga futsal sehingga membuat olahraga ini menjadi populer di Indonesia. Dengan berkembangnya olahraga futsal di Indonesia, khususnya di Lampung banyak sekali kompetisi futsal antar pelajar SMA se-Lampung maupun se-Sumbagsel. Setiap tahunnya ada *event* besar yang diselenggarakan yaitu Pocari Sweat

Futsal.

Dengan adanya beberapa *event* se-Lampung dan *event* Nasional setiap tahunnya maka diadakan kegiatan ekstrakurikuler futsal yang dilakukan diluar jam belajar sekolah. Tujuan ekstrakurikuler adalah untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan siswa. Selain itu dapat membantu peserta didik sesuai kebutuhan, potensi, pembinaan minat dan bakat serta kegemaran peserta didik dalam olahraga. Minat dan kegemaran peserta didik dalam mengikuti ekstrakurikuler dipengaruhi oleh adanya motivasi. Motivasi adalah seluruh proses gerakan yang berupa dorongan, penggerak atau suatu alasan yang bersumber dari keinginan individu dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya motivasi, maka setiap individu akan mempunyai semangat melaksanakan setiap aktivitasnya, baik motivasi dalam diri (instrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik). Motivasi instrinsik antara lain fisik, minat, cita-cita, dan harapan. Sedangkan motivasi ekstrinsik antara lain lingkungan, sarana dan prasarana, fasilitas, dan pelatih.

Sekolah Menengah Atas termasuk sekolah yang memiliki ekstrakurikuler yang cukup banyak di bidang olahraga, antara lain bola basket, bola voli, karate, kurash dan futsal. Ekstrakurikuler futsal merupakan salah satu kegiatan yang memiliki peminat yang banyak di SMA Negeri 6 Bandar Lampung. Kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 6 Bandar Lampung diharapkan mampu memberikan prestasi ditingkat kejuaraan futsal tingkat SMA se-Lampung.

Dalam kegiatan olahraga futsal ini, selain aspek kognitif, peserta didik juga belajar aspek afektif dan psikologis, Dari segi kognitif yaitu hal-hal yang berkaitan dengan perilaku dan sikap serta memperlihatkan dorongan yang kuat untuk berlatih futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dari segi afektif ini banyak tujuan dan manfaat yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik, diantaranya sikap sportif, memiliki rasa tanggung jawab, bekerja sama, cepat mengambil keputusan, menghargai lawan dan sebagainya. Dari segi psikologis motivasi atau dorongan dapat diberikan ketika *briefing* sebelum atau sesudah

berlatih agar menjaga semangat peserta didik tetap terjaga.

Hasil observasi peneliti terdapat beberapa kekurangan dalam kegiatan ekstrakurikuler salah satunya yaitu kedisiplinan. Pada aspek kognitif peserta ekstrakurikuler lebih cenderung sulit mencerna taktikal yang diberikan pelatih sehingga harus dijelaskan dengan cara berulang. Pada aspek afektif yaitu saat diawal kegiatan ekstrakurikuler futsal peserta ekstrakurikuler hadir semua bahkan 15 menit sebelum latihan berlangsung, semangat mereka ketika awal berlatih sangat tinggi dan jumlah peserta ekstrakurikuler futsal cukup banyak. Seiring berjalannya waktu, dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler futsal mengalami pasang surut, ada beberapa peserta ekstrakurikuler yang tidak hadir atau jarang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan berbagai alasan masing-masing. Peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 6 Bandarlampung dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sering bermalas-malasan, banyak mengobrol sendiri, dan tidak mendengarkan instruksi pelatih dengan baik saat proses latihan berlangsung. Ketika akan mengikuti sebuah kompetisi futsal, siswa kembali bersemangat dalam berlatih dan jumlah siswa yang hadir cenderung meningkat dengan harapan dapat berpartisipasi dalam tim untuk kompetisi yang akan diikuti. Selama latihan berjalan terlihat kurangnya motivasi yang kuat dalam setiap individu peserta didik maupun dari lingkungan, sehingga peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler futsal mudah sekali dipengaruhi oleh lingkungan disekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka saya berkeinginan untuk meneliti tentang motivasi. Oleh karena itu, peneliti akan memfokuskan penelitian pada motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 6 Bandarlampung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang timbul antara lain sebagai berikut :

1. Kehadiran peserta didik yang kurang konsisten dalam mengikuti ekstrakurikuler futsal.
2. Peserta didik sering terlihat bermalas-malasan saat latihan berlangsung.
3. Peserta didik banyak mengobrol sendiri dan tidak mendengar instruksi pelatih saat proses latihan berlangsung.
4. Adanya kemunduran prestasi ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri Bandarlampung

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, karena keterbatasan kemampuan, biaya dan waktu peneliti agar permasalahan tidak semakin melebar maka perlu adanya pembatasan masalah. Masalah yang akan dibahas peneliti ini adalah motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 6 Bandarlampung.

1.4. Rumusan Masalah

Setelah masalah dibatasi rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Seberapa baik motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 6 Bandarlampung?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 6 Bandarlampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler futsal.

2. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang di dapat selama di bangku perkuliahan.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai acuan/rujukan peserta didik dalam mengikuti ekstrakurikuler futsal memiliki motivasi dan dorongan lebih untuk mencapai prestasi dengan latihan yang disiplin.

4. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Untuk meningkat kemampuan mengajar, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal.

5. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan/rujukan dalam penelitian selanjutnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Motivasi

Dalam psikologi umum, kita mengetahui bahwa motif merupakan suatu dorongan atau suatu kehendak yang mendasari munculnya tingkah laku. Jadi motivasi dapat diartikan sebagai suatu kekuatan atau tenaga pendorong untuk melakukan sesuatu hal atau menampilkan sesuatu perilaku tertentu, menurut Singgih D. Gunarsa (2004:47). Menurut Ngalim Purwanto (2006: 73), motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Orang yang tidak mau bertindak sering kali disebut tidak memiliki motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor psikologis manusia yang sangat penting untuk kemajuan dan keberhasilan seseorang. Motivasi juga dapat diartikan sebagai energi penggerak, karena tanpa adanya motivasi dalam diri seseorang maka tidak dapat melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh. Motivasi akan bertambah besar apabila seseorang mempunyai visi dan misi yang jelas. “Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”, (Hamzah B. Uno, 2008: 3). Pengaruh dari dalam dan luar individu, memotivasi seseorang untuk melakukan atau menjalankan keinginannya.

Pentingnya Motivasi karena hal yang menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia, supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal. Motivasi semakin penting karena pelatih memberikan latihan pada para atlet untuk dikerjakan dengan baik dan terintegrasi kepada tujuan yang diinginkan.

Sebagai contoh dalam kegiatan pembelajaran penjas, ketika anak dihadapi dalam masalah kegiatan olahraga, seorang pelatih memberikan suatu tips atau solusi yang mampu memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan olahraga. Misalnya seorang siswa yang mengeluh tidak mampu melakukan gerakan lompat harimau pada pembelajaran olahraga di sekolah. Seorang pelatih yang profesional akan memberikan arahan dan solusi serta contoh yang memotivasi siswa untuk bisa, sehingga siswa tersebut pun mampu melakukan gerakan tersebut karena mendapatkan motivasi secara ekstrinsik agar dapat melakukan lompatan dari seroang pelatih.

Menurut Vroom dalam Ngalm Purwanto (2006: 72), motivasi mengacu kepada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki. Prestasi atlet merupakan hasil penambahan antara latihan dan motivasi atlet, sehingga motivasi ini dipandang penting dalam mencapai tujuan yaitu atlet berprestasi maksimal. Tanpa motivasi tidak akan ada prestasi yang muncul seperti yang dinyatakan oleh Cratty melalui penelitian mengenai kecemasan dan motivasi terhadap prestasi olahraga menunjukkan bahwa tingkat kecemasan rendah dan motivasi tinggi menghasilkan penampilan olahraga yang meningkat.

Dari pernyataan para ahli di atas dapat disimpulkan mengenai pengertian motivasi yaitu kekuatan atau penyemangat seseorang untuk meraih suatu tujuan. Motivasi yang keluar dari dalam diri sendiri maupun dari luar, dapat menambah gairah seseorang tersebut untuk dijadikan modal dasar meraih suatu yang diinginkannya.

2.1.1. Teori Motivasi

Motivasi merupakan pendorong atau penggerak dari diri manusia itu sendiri untuk berbuat menuju tujuan tertentu. Sebagai pegangan atau pondasi perlu didukung oleh berbagai teorimotivasi. Terdapat bermacam-macam teori motivasi, menurut Ngalim Purwanto (2006: 74-77) ada beberapa teori motivasi, diantaranya:

1. Teori Hedonisme

Hedone adalah bahasa Yunani yang berarti kesukaan, kesenangan, kenikmatan. Hedonisme adalah aliran di dalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan (hedone) yang bersifat duniawi. Menurut pandangan teori ini manusia pada hakekatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan. Orang yang menganut teori ini setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, orang tersebut cenderung memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan dari pada yang mengakibatkan kesukaran, kesulitan, kesengsaraan, penderitaan dan segala sesuatu yang mengakibatkan tidak enak.

Pengaruh dari teori ini adalah adanya anggapan bahwa semua orang akan cenderung menghindari dari hal-hal yang sulit dan yang menyusahkan diri sendiri dan yang mengandung hal-hal yang beresiko berat, dan lebih suka melakukan sesuatu yang mendatangkan kenangan baginya. Sebagai contoh, siswa di suatu kelas akan bertepuk tangan bila mereka mendengar guru yang akan mengajar matematika tidak akan masuk dikarenakan sakit, seorang karyawan segan bekerja dengan baik dan malas bekerja, akan tetapi menuntut gaji dan upah yang tinggi. Dan masih banyak lagi contobh yang lain yang menunjukkan bahwa motivasi iti sngat diperlukan menurut teori Hedonisme, para siswa dan karyawan tersebut pada contoh di atas harus diberi motivasi secara tepat agar tidak malas dan mau bekerja dengan baik, dengan menenuhi kesenangannya.

2. Teori Naluri

Manusia sebagai individu hidup dalam suatu dunia yang bukan dirinya

sendiri, tetapi mutlak di perlukan untuk hidupnya, untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, melangsungkan dan mengembangkan, manusia membutuhkan makanan, udara, ilmu, pengetahuan, juga persahabatan, persekutuan dan lain sebagainya yang berhubungan dengan hidup dan kehidupan.

Daya-daya yang mendorong manusia dari dalam untuk melaksanakan perbuatan itu disebut naluri atau dorongan nafsu. Naluri (dorongan nafsu) adalah kekuatan pendorong maju yang memaksakan dan mengejar kepuasan dengan jalan mencari, mencapai sesuatu yang berupa benda-benda ataupun nilai-nilai tertentu”.

Naluri merupakan kekuatan di dalam diri manusia yang mendorong kita untuk maju dan memiliki benda-benda dan nilai-nilai itu. Naluri adalah bentuk penjelmaan hidup tertentu, manusia sebagai makhluk yang sadar akan diri sendiri, akan tetapi menyadari bahwa ia didorong, ia merasa bahwa ada sesuatu di dalam dirinya yang mendorongnya berbuat dan bertindak. Dalam garis besarnya naluri (dorongan nafsu) dapat dibagi menjadi tiga golongan:

1. Naluri (dorongan nafsu) mempertahankan diri : Mencari makan jika ia lapar, menghindarkan diri dari bahaya, menjaga diri agar tetap sehat, mencari perlindungan diri untuk hidup aman.
2. Naluri (dorongan nafsu) mengembangkan diri : Dorongan ingin tahu, melatih dan mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya. Pada manusia dorongan inilah yang menjadikan kebudayaan manusia makin maju dan makin tinggi.
3. Naluri (dorongan nafsu) mempertahankan dan mengembangkan jenis : manusia secara sadar maupun tidak sadar, selalu menjaga agar jenisnya dan keturunannya tetap berkembang dan hidup. Naluri ini terjelma dalam penjadohan dan perkawinan. Serta dorongan untuk memelihara dan mendidik anak-anak.

Dengan dimilikinya ketiga naluri pokok itu maka kebiasaan-kebiasaan atau tindakan dan tingkah laku manusia yang diperbuatnya sehari-hari mendapat dorongan atau digerakkan oleh ketiga naluri tersebut. Oleh

karena itu, menurut teori ini untuk memotivasi seseorang harus berdasarkan naluri mana yang akan dituju dan perlu dikembangkan. Contoh, seorang pelajar terdorong untuk berkelahi karena sering diejek dan dihina oleh teman-temannya karena ia dianggap bodoh di dalam kelasnya. (naluri mempertahankan diri). Agar pelajar tersebut tidak berkembang ke arah yang negatif, kita perlu memberi motivasi, misalnya menyediakan situasi yang dapat mendorong anak itu menjadi rajin belajar sehingga dapat menyamai teman-teman sekelasnya.

Menurut Maslow yang di kutip oleh Singgih D. Gunarso, dkk.(1989: 96-97) Maslow membagi kebutuhan manusia pada lima tingkatan:

1. Kebutuhan mempertahankan hidup (Psychological Needs) Manifestasi kebutuhan ini nampak pada kebutuhan primer seperti: makanan, air, seks, istirahat, senam.
2. Kebutuhan rasa aman (Safety Needs) Manifestasi kebutuhan ini nampak pada kebutuhan keamanan, kestabilan hidup, perlindungan/ pembelaan, tata tertib, keteraturan, bebas dari rasa takut dan gelisah.
3. Kebutuhan Sosial (Social Needs) Manifestasi kebutuhan ini antara lain nampak pada perasaan diterima oleh orang lain (sense of belonging), kebutuhan untuk mencapai sesuatu (sense of achievement), serta berpartisipasi (sense of participation).
4. Kebutuhan akan penghargaan/ harga diri (Esteem Needs) Kebutuhan ini antara lain kebutuhan akan prestise, kebutuhan untuk berhasil, kebutuhan untuk dihormati. Makin tinggi prestisenya, semakin, semakin tinggi pula rasa untuk dihormati. Manifestasinya di dalam olahraga ialah makin tinggi prestasi, makin giat berlatih, makin tinggi pula perasaan untuk diperhatikan dan dihargai.
5. Kebutuhan aktualisasi diri (self Actualization) Manifestasinya nampak pada keinginan untuk mengembangkan kapasitas fisik, kapasitas mental melalui latihan dan pendidikan. Keinginan untuk mengabdikan dan berbuat sebaik-baiknya, memunculkan diri secara bebas.

Dari berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa manusia memiliki naluri yang berbeda-beda. Sebenarnya setiap orang akan memilih suatu

aktivitas yang sesuai dengan dirinya yang dapat membuatnya merasa nyaman, sesuai dengan naluri kebiasaan dan kebudayaan tempat orang tersebut berada, pada hakikatnya motivasi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan harapan yang ingin dicapai.

2.1.2. Tujuan Motivasi

Secara umum tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu (Ngalim Purwanto, 2006: 73). Sedangkan tujuan motivasi dalam Hasibuan (2007: 221) mengungkapkan bahwa:

1. Mendorong gairah dan semangat kerja karyawan.
2. Meningkatkan moral dan kepuasan kerja karyawan.
3. Meningkatkan produktivitas kerja karyawan.
4. Mempertahankan kestabilan karyawan perusahaan.
5. Meningkatkan kedisiplinan absensi karyawan.
6. Mengefektifkan pengadaan karyawan.
7. Menciptakan suasana dan hubungan kerja yang baik.
8. Meningkatkan loyalitas, kreativitas dan partisipasi karyawan.
9. Meningkatkan tingkat kesejahteraan karyawan.
10. Mempertinggi rasa tanggung jawab karyawan terhadap tugas-tugasnya.
11. Meningkatkan efisiensi penggunaan alat-alat dan bahan baku.

Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang yang akan memberikan motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan, dan kepribadian orang yang akan dimotivasi.

2.1.3. Fungsi Motivasi

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu, (Ngalim Purwanto, 2006:73).

Sedangkan fungsi motivasi menurut Sardiman A.M, (20010:85) ada tiga yaitu :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik, (2001:175) fungsi motivasi itu ialah:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
2. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak, artinya sebagai penggerak dalam melakukan sesuatu yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa makin jelas tujuan yang diharapkan atau yang akan dicapai, makin jelas pula bagaimana tindakan motivasi itu dilakukan. Tindakan motivasi akan lebih berhasil jika tujuannya jelas dan didasari oleh perbuatan yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang yang akan memberikan motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi.

2.1.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Motivasi olahraga dapat dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

1. Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang kuat dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi. Atlet yang mempunyai motivasi intrinsik biasanya mempunyai kepribadian yang matang, jujur, sportif, tekun, percaya diri, disiplin dan tahan lama. Motivasi intrinsik inilah yang harus selalu ditumbuh kembangkan dalam diri anak, sayangnya motivasi ini sulit dipelajari. Sedang motivasi ekstrinsik merupakan dorongan berasal dari luar individu yang menyebabkan seseorang berpartisipasi dalam olahraga.

Dorongan ini dapat berasal dari pelatih, teman, orang tua, guru, kelompok, bangsa, hadiah, bonus, uang. Dorongan semacam ini biasanya tidak bertahan lama. Motivasi merupakan proses psikologi dalam diri seseorang dan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum, faktor ini dapat muncul dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik). Menurut Miroslav Vanek dan B.J. Cratty dalam Gunarsa (1989 : 105), motivasi berolahraga dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi:

1. Atlet itu sendiri

Motivasi sangat erat berhubungan dengan aspirasi pribadi atau dorongan untuk mencapai prestasi pada atlet yang bersangkutan. Hal ini tentunya berbeda antara seorang atlet dengan atlet yang lainnya. Sering kali, dorongan yang kuat untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya merupakan sesuatu yang muncul begitu saja pada diri seorang atlet. Dengan kata lain, atlet tersebut memiliki ambang aspirasi (level of aspiration) yang sangat tinggi. Seorang yang terobsesi dengan keinginannya untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya (over-achiever). Motivasi juga dapat dipengaruhi oleh penilaian objektif atlet tersebut terhadap kemampuan dirinya yang memang belum setaraf dengan lawan yang akan dihadapinya. Keragu-keraguan yang muncul mengenai kemampuan untuk mengalahkan lawan tersebut, seringkali disebabkan oleh latihan yang dijalani. Misalnya, apakah menurutnya latihan tersebut

belum maksimal sehingga tidak ada keyakinan untuk dapat berprestasi optimal dan mengalahkan lawan (Singgih D Gunarsa 2004).

2. Tingkat pendidikan

Tingkat pendidikan memberi pengaruh yang cukup besar dalam motivasi karena semakin tinggi jenjang pendidikan, atlet semakin mampu memotivasi dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang lebih baik.

3. Pengalaman masa lalu

Hasil penampilan sangat menentukan motivasi seorang atlet selanjutnya. Kekalahan dalam pertandingan sebelumnya akan berdampak negatif terhadap motivasi atlet berikutnya. Atlet akan diliputi perasaan tidak berdaya dan seolah-olah tidak mampu lagi untuk bangkit. Terlebih lagi jika mengalami kekalahan dari pemain yang dianggap lebih lemah dari dirinya. Sebaliknya, jika mendapatkan kemenangan, maka hal itu akan menumbuhkan sikap positif untuk mengulang keberhasilan yang berhasil dia raih (Gunarsa : 2004).

4. Cita-cita dan harapan

Cita-cita adalah kehendak yang selalu ada di dalam pikiran seseorang dan akan selalu berusaha mencapainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Adanya cita-cita dalam diri seseorang maka akan dapat membesarkan motivasi orang tersebut untuk mencapainya. Sebaliknya apabila cita-cita tidak ada maka motivasi sulit ditumbuhkan.

Menurut Puwanto dalam Hamzah B Uno (2008: 64) motivasi memiliki fungsi bagi manusia untuk menentukan arah perbuatan, yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita". Sedangkan menurut Eva Latipah (2012: 180) "tujuan erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan prestasi".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cita-cita merupakan arah atau tujuan yang ingin dicapai seseorang baik jangka pendek maupun bersifat jangka panjang. Sedangkan faktor eksternal meliputi:

2. Ekstrinsik

1. Fasilitas, Sarana dan Prasarana

Fasilitas lapangan dan alat yang baik adalah lapangan yang rata dan menarik dan peralatan yang memadai akan memperkuat motivasi khususnya bagi pemula, untuk belajar dan berlatih lebih baik (Gunarsa 2004:104).

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) menyatakan sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pendidikan jasmani, mudah dipindahkan dan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Masih dari sumber yang sama disebutkan bahwa prasarana atau fasilitas adalah sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana merupakan alat atau fasilitas yang mendukung proses pembelajaran baik bersifat ringan maupun permanen.

2. Program dan Metode latihan

Program latihan yang memnuntut aktivitas karena perkembangan anak membutuhkan aktivitas. Anak-anak tidak senang dengan kegiatan yang lamban dan banyak bicara. Permainan dan pertandingan yang menarik akan memberikan motivasi yang tinggi (Singgih D Gunarsa 2004: 29).

Pemilihan metode latihan yang sesuai akan membantu motivasi dalam proses latihan sebaiknya dalam proses latihan, pelatih memulai dari yang diketahui ke yang tidak diketahui; dari yang sederhana ke yang lebih kompleks; dari yang nyata ke yang abstrak; dari keseluruhan ke bagian; dari yang pasti ke yang tidak pasti. Prinsip ini merupakan kunci latihan yang baik dan merupakan faktor yang dapat memotivasi individu (Gunarsa 2004:29).

3. Lingkungan atau iklim pembinaan

Proses dan kondisi latihan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan latihan yaitu lingkungan yang dipersepsikan sebagai lingkungan yang nyaman. Termasuk didalamnya adalah situasi atau suasana tempat latihan

berlangsung. Kualitas latihan sangat bergantung pada apakah suasana tempat latihan tersebut menyenangkan atau tidak menyenangkan.

Contohnya latihan dalam suasana yang baik dan kondusif tentu akan mudah memancing kegiatan latihan yang serius. Sebaliknya suasana lingkungan yang negative akan mempengaruhi perilaku atlet dan menimbulkan perasaan tidak bergairah untuk melaksanakan latihan. Meskipun keadaan ini dapat dipengaruhi oleh kondisi pribadi dan subjektivitas atlet, namun situasi dalam lingkungan latihan dapat diciptakan seperti yang diinginkan. (Gunarsa 2004:33).

2.2. Pengertian Futsal

Futsal diciptakan di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930 oleh Juan Carlos Ceriani saat Piala Dunia digelar di Uruguay, dalam bahasa Portugis permainan tersebut dikenal dengan nama futebol de salao dan dalam bahasa Spanyol lebih dikenal dengan nama futbol sala yang memiliki arti yang sama sepakbola ruangan dan dari kedua bahasa tersebut muncul singkatan yang mendunia yaitu futsal (Asmar Jaya, 2008: 1).

Agus Susworo Dwi Marhaendro, Saryono dan Yudanto (2009: 146-147), berpendapat bahwa futsal merupakan penyeragaman sepakbola mini di seluruh dunia oleh FIFA, dengan mengadopsi permainan sepakbola dalam bentuk law of the game yang disesuaikan. Supaya tidak rancu dengan keberadaan FIFA sebagai badan tertinggi sepakbola, maka dibentuk komite futsal yang dibentuk untuk menangani masalah-masalah tentang futsal. Hal ini menunjukkan keseriusan FIFA dalam mengembangkan futsal karena merupakan elemen yang dapat mendukung peningkatan sepakbola. Permainan futsal lebih dikenal dengan nama sepakbola mini. Permainan futsal identik dengan lapangan yang lebih kecil dan dimainkan dengan pemain yang jumlahnya lebih sedikit atau separuh dari pemain sepakbola. Perbedaan antara futsal dan sepakbola hanya pada law of the game saja, sedangkan untuk elemen teknik dasar tetap sama, yaitu memainkan bola dengan kaki (kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan) untuk menciptakan atau menggagalkan terciptanya

2.2.1. Teknik Dasar Futsal

Dilihat dari kebutuhan teknik serta taktik, olahraga futsal hampir sama dengan sepakbola. Seperti halnya dalam sepakbola pada olahraga futsal ada beberapa teknik yang digunakan dalam permainan. mencapai tujuan bermain futsal maka pemain diharuskan menguasai teknik dasar futsal yang baik. Bermain futsal dengan baik dan benar pemain harus memiliki skill atau teknik dasar yang mumpuni agar mendukung permainan dalam bermain futsal. Dalam teknik futsal ada beberapa komponen dasar yang harus dikuasai, antara lain: (1) teknik dasar controlling, (2) teknik dasar passing, (3) teknik dasar dribbling, (4) teknik dasar shooting (Hutomo, et al., 2019: 140). Sejalan dengan itu, Ginting dkk., (2019: 118) mengemukakan bahwa terdapat beberapa keterampilan dasar futsal yaitu: (1) keterampilan dasar passing (mengumpan), (2) keterampilan dasar control (menahan bola), (3) keterampilan dasar chipping (mengumpan lambung), (4) keterampilan dasar dribbling (menggiring bola), (5) keterampilan dasar shooting (menembak)”. Perdana & Musran (2018: 176) menyatakan bahwa teknik dasar futsal yaitu mengumpan (passing), teknik dasar menahan bola (controlling), teknik dasar mengumpan lambung (chipping), teknik dasar menggiring bola (dribbling), teknik dasar menembak (shooting), dan teknik dasar menyundul bola (heading).

Perdana & Musran (2018: 176) menyatakan teknik dasar dalam permainan futsal adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Teknik Dasar Futsal Mengoper Bola
(Sumber : materiolahraga.com)

1. Teknik dasar mengoper bola (passing)

Passing merupakan salah satu keterampilan dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran yang kecil dibutuhkan passing yang keras dan akurat. Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa “di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan passing yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain”. Pemahaman passing diperlukan penguasaan gerakan, sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan mengumpan ditentukan oleh kualitasnya, tiga hal dalam kualitas mengumpan, yaitu keras, akurat, dan mendatar.



Gambar 2.3 Teknik Dasar Futsal Menahan Bola
(Sumber : materiolahraga.com)

2. Teknik dasar menahan bola (control) Controlling merupakan teknik dasar futsal yang menggambarkan kemampuan pemain saat menerima bola, baik itu menggunakan kaki bagian bawah atau bisa juga menggunakan kaki bagian luar atau bagian dalam, yang pada intinya dapat menghentikan bola yang bergulir dengan cepat dan baik, apabila menahan bola jauh dari kaki maka lawan akan dengan mudah merebut bola. Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa “Hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola selalu melihat datangnya arah bola. Jaga keseimbangan pada saat datangnya bola. Sentuh atau tahan menggunakan

telapak kaki, agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai”.



Gambar 2.3 Teknik Dasar Futsal Menggiring Bola
(Sumber : materiolahraga.com)

3. Teknik dasar menggiring bola (dribbling) Dribbling merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki semua pemain karena semua pemain harus menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Fitri, et al., 2021: 1625). Teknik dalam melakukan dribbling harus menggunakan telapak kaki secara berkesinambungan. Fokus pandangan setiap kali sentuhan dengan bola. Bola digulirkan bola ke depan tubuh. Jaga keseimbangan pada saat menggiring bola dan mengatur jarak bola sedekat mungkin.



Gambar 2.3 Teknik Dasar Futsal Menendang Bola
(Sumber : materiolahraga.com)

4. Teknik dasar menendang bola (shooting) Shooting merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa “Shooting merupakan cara untuk menciptakan gol”. Seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. Shooting dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu shooting menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Teknik menendang (shooting): tempatkan kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap gawang, bukan kaki yang untuk menendang. Gunakan bagian punggung kaki untuk melakukan shooting (Oftadeh, et al., 2021: 317). Konsentrasikan pandangan kearah bola tepat di tengah-tengah bola pada saat punggung kaki menyentuh bola. Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.



Gambar 2.3 Teknik Dasar Futsal Menyundul Bola
(Sumber : lapanganfutsal.id)

5. Teknik dasar menyundul (heading) Heading adalah menanduk atau menyundul bola. Salah satu keterampilan dasar yang dapat digunakan di semua posisi dan sudut lapangan yaitu menyundul bola yang umumnya dilakukan dengan kepala. Menyundul bola dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol bola atau mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Pendapat Perdana & Musran (2019: 177) “Untuk menyundul hal yang harus dilakukan adalah melihat datangnya

bola, melengkungkan tubuh. Jaga keseimbangan dengan melebarkan badan. Sentuh bola dengan dahi (bagian kepala yang keras). Gerakan lanjutan setelah sentuhan dengan bola, sehingga jalannya bola lebih cepat ke arah yang dituju”.

2.3. Pengertian Ekstrakurikuler

Banyak cara menyalurkan bakat dan minat siswa yaitu dengan mengikuti ekstrakurikuler. Sekolah yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler adalah sekolah yang memberikan kesempatan terhadap anak didiknya untuk mengasah keterampilan agar lebih berprestasi dibidangnya. Menurut Yudik Prasetyo (2010: 65) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan diluar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah atau madrasah. Menurut Depdiknas (2003:16) ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau tunjangan studi ke tempat-tempat tertentu. Dari kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh sekolah akan membantu siswa untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan bakatnya.

2.3.1. Tujuan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan seperangkat kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah yang memiliki banyak manfaat dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler diharapkan siswa memperoleh nilai-nilai manfaat bagi pembentukan kepribadian siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan

ekstrakurikuler tentu tidak lepas dari aspek tujuan yang ingin dicapai an memperdalam ilmu siswa sesuai dengan potensi dan bakat yang dimiliki. Karena suatu tujuan yang dilakukan tanpa adanya tujuan maka akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler pasti memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan kegiatan ekstrakurikuler menurut Asep Herry Hernawan, dkk. (2013:12.16-12.17) beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh program ekstrakurikuler, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memperluas, memperdalam pengetahuan dan kemampuan atau kompetensi yang relevan dengan program kurikuler
 2. Memberikan pemahaman terhadap hubungan antara pelajaran
 3. Menyalurkan minat dan bakat siswa
 4. Mendekatkan pengetahuan yang diperoleh dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat atau lingkungan
 5. Melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya
- Peran kegiatan ekstrakurikuler yang disusun dan diselenggarakan oleh setiap sekolah tentu tidak terlepas dari kepedulian sekolah terhadap potensi dan bakat yang dimiliki oleh siswa dalam upaya mengembangkan serta mengarahkan siswa, sesuai dengan hakikat ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa. Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya.

2.3.2. Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler

Menurut Amir Daien yang dikutip B. Suryosubroto (2009: 228) kegiatan ekstrakurikuler dibagi menjadi dua jenis, yaitu bersifat rutin dan bersifat periodik. Kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat rutin adalah bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan secara terus menerus, seperti: latihan bola basket, latihan sepakbola dan sebagainya, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat periodik adalah bentuk kegiatan yang dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu saja seperti lintas alam, camping, pertandingan olahraga dan sebagainya. Menurut Oteng Sutrisna yang

dikutip B. Suryosubroto (2009: 289) banyak macam dan jenis ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dewasa ini. Mungkin tidak ada yang sama dalam jenis maupun pengembangannya. Beberapa macam kegiatan tersebut antara lain:

1. Organisasi murid seluruh sekolah
2. Organisasi kelas dan organisasi tingkat-tingkat kelas
3. Kesenian, seperti tari-tarian, band, karawitan, vocal grup
4. Klub-klub hobi, seperti fotografi, jurnalistik
5. Pidato dan drama
6. Klub-klub yang berpusat pada mata pelajaran (klub IPA, klub IPS, dan seterusnya)
7. Publikasi sekolah (koran sekolah, buku tahunan sekolah, dan lain sebagainya)
8. Atletik dan olahraga
9. Organisasi-organisasi yang disponsori secara kerjasama (pramuka dan seterusnya).

Lebih lanjut dikemukakan bahwa banyak klub dan organisasi yang bersifat ekstrakurikuler tetapi langsung berkaitan dengan mata pelajaran kelas. Beberapa diantaranya adalah seni musik/karawitan, drama. Olahraga, publikasi dan klub-klub yang berpusat pada mata pelajaran. Klub-klub ini biasanya mempunyai seorang penasehat seorang guru yang bertanggung jawab tentang mata pelajaran serupa. Ada klub-klub dan organisasi yang tidak berhubungan langsung dengan mata pelajaran seperti klub piknik, pramuka dan lain-lain. Biasanya semua klub dan organisasi itu mempunyai penasihat dan program kegiatan yang disetujui oleh kepala sekolah. Menurut Hadari Nawawi yang dikutip B. Suryosubroto (2009: 289-290) macam-macam kegiatan ekstrakurikuler yaitu:

1. Pramuka
2. Olahraga dan kesenian
3. Kebersihan dan keamanan sekolah
4. Tabungan pelajar dan pramuka
5. Majalah sekolah

6. Usaha kesehatan sekolah

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kegiatan ekstrakurikuler dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat atau berkelanjutan, yaitu jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan secara terus-menerus selama satu periode tertentu. Untuk menyelesaikan satu program kegiatan ekstrakurikuler ini biasanya diperlukan waktu yang lama.
2. Kegiatan ekstrakurikuler yang berdifat periodik atau sesaat, yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksannakan waktu-waktu tertentu saja.

2.3.3. Prinsip-prinsip Program Ekstrakurikuler

Dengan berpedoman pada tujuan dan maksud kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dapat ditetapkan prinsip-prinsip program ekstrakurikuler. Menurut Oteng Sutrisna yang dikutip B. Suryosubroto (2009: 291) prinsip program ekstrakurikuler adalah:

1. Semua murid, guru, personel administrasi hendaknya ikut serta dalam usaha meningkatkan program.
2. Kerjasama dalam tim adalah fundamental.
3. Pembatasan-pembatasan untuk partisipasi hendaknya dihilangkan.
4. Prosesnya adalah lebih penting daripada hasil.
5. Program hendaknya cukup komprehensif dan seimbang dapat memenuhi kebutuhan dan minat semua siswa.
6. Program hendaknya memperhitungkan kebutuhan khusus sekolah.
7. Program harus dinilai berdasarkan sumbangannya pada nilai-nilai pendidikan di sekolah dan efisiensi pelaksanaannya.
8. Kegiatan ini hendaknya menyediakan sumber-sumber motivasi yang kaya bagi pengajaran kelas, sebaliknya pengajaran kelas hendaknya menyediakan sumber motivasi yang kaya bagi kegiatan murid.
9. Kegiatan ekstrakurikuler ini hendaknya dipandang sebagai integral dari keseluruhan program pendidikan di sekolah, tidak sekadar tambahan atau sebagai kegiatan yang berdiri sendiri.

Menurut Depdikbud yang dikutip Suryosubroto (2009: 291) dalam usaha

membina dan mengembangkan program ekstrakurikuler hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Materi kegiatan yang dapat memberikan pengayaan bagi siswa.
2. Sejauh mungkin tidak membebani siswa.
3. Memanfaatkan potensi alam lingkungan.
4. Memanfaatkan kegiatan-kegiatan industri dan dunia usaha.

Menurut Depdikbud yang dikutip Suryosubroto (2009: 292), adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler adalah:

1. Kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan kepada siswa secara perorangan atau kelompok ditetapkan oleh sekolah berdasarkan minat siswa, tersedianya fasilitas yang diperlukan serta adanya guru atau petugas untuk itu, bilamana kekuatan tersebut memerlukan.
2. Kegiatan-kegiatan yang direncanakan untuk diberikan kepada siswa hendaknya diperhatikan keselamatannya dan kemampuan siswa seta kondisi sosial budaya setempat.

Pemilihan jenis kegiatan ekstrakurikuler yang akan diselenggarakan disesuaikan dengan banyaknya minat dan jenis kegiatan yang diberikan kepada siswa oleh sekolah. Adapun pelaksanaan jenis kegiatan yang akan diselenggarakan tergantung dari pihak sekolah yang menyusun dan berwenang membuat peraturan. Semua hal yang berkaitan terhadap penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler disesuaikan dengan kebutuhan dan partisipasi siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya minat siswa terhadap macam-macam kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan oleh pihak sekolah. Semua tidak terlepas dari pihak sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan, kepala sekolah selaku pemegang kebijakan, dan guru olahraga sebagai pembina yang menentukan terselenggaranya kegiatan ekstrakurikuler.

Hampir disetiap sekolah dan perguruan tinggi memiliki kegiatan ekstrakurikuler, tetapi tidak jarang kita perhatikan kegiatan ekstrakurikuler itu tidak seperti yang diharapkan. Pemahaman tentang pengertian dan hakikat ekstrakurikuler merupakan hal yang sangat penting, karena dari pemahaman inilah kegiatan ekstrakurikuler itu dapat dijabarkan dalam

bentuk sub kegiatan. Kesalahan dalam memahami ekstrakurikuler akan mengakibatkan kesalahan dalam merumuskan sub kegiatan tentu tujuannya pun tidak akan tercapai. kata ekstrakurikuler berasal dari dua kata atau dikenal dengan istilah majemuk, yaitu kata "ekstra" yang berarti di luar dan "kurikuler" yang berarti kurikulum. Maka secara sederhana dapat kita pahami bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar kurikulum yang dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa.

2.3.4. Fungsi dan Pengembangan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler hendaknya dipandang sebagai integral dari seluruh program pendidikan di sekolah, kegiatan ini hendaknya melibatkan banyak pihak dan perlu meningkatkan administrasi yang lebih tinggi dikarenakan mengatur peserta didik di luar jam pelajaran lebih sulit dari pada di kelas. Sebelum guru ekstrakurikuler membina, terlebih dahulu merencanakan aktivitas yang akan dilaksanakan.

Adapun fungsi dari kegiatan ekstrakurikuler menurut Slamet Rohman Halim (2013:5), antara lain:

1. Pengembangan, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat, dan minat mereka.
2. Sosial, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik.
3. Rekreatif, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang menunjang proses perkembangan.
4. Persiapan karir, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu pengembangan dan pembinaan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya memperhatikan beberapa aspek penting yang mendukung

keberlangsungan kegiatan ekstrakurikuler. Materi yang diberikan berisi materi yang sesuai dan mampu memberi pengayaan. Selain itu dapat memberi kesempatan penyalurkan bakat serta minat dan bersifat positif tanpa mengganggu ataupun merusak potensi alam dan lingkungan.

“Pengembangan kegiatan ekstrakurikuler tetap berjalan dan tidak menemui banyak masalah, sekolah harus memperhatikan aspek yang bersinggungan langsung dengan siswa, baik itu berupa benda fisik maupun non fisik yang meliputi isi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan pendidikan”, menurut Dwi Siswoyo (2007: 131), untuk lebih jelasnya penguraiannya adalah sebagai berikut:

1. Isi pendidikan/materi: sesuatu yang diberikan kepada siswa untuk keperluan pertumbuhan. Isi pendidikan berupa nilai, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini berkaitan dengan mendidik, yakni mentransfer nilai, pengetahuan dan keterampilan kepada siswa, Nilai yang dimaksud di sini adalah nilai-nilai kemanusiaan yang berupa pengalaman dan penghayatan manusia mengenai hal yang berharga bagi hidup manusia. Nilai tersebut akan membentuk sikap dan kepribadian peserta didik.
2. Metode pendidikan: cara yang dipakai oleh orang atau sekelompok orang untuk membimbing peserta didik sesuai dengan perkembangannya ke arah tujuan yang hendak dicapai. Metode pendidikan tersebut selalu terkait dengan proses pendidikan, yaitu bagaimana cara melaksanakan kegiatan pendidikan agar tercapai tujuan pendidikan.
3. Alat pendidikan: situasi dan kondisi yang sengaja dibuat oleh guru untuk membantu terwujudnya pencapaian tujuan pendidikan. Alat dibedakan dua macam yaitu: alat pendidikan yang bersifat tindakan/pelayanan dan alat pendidikan yang berupa kebendaan. Menurut wujudnya perbuatan pendidikan dan perlakuannya berupa non material yang berbentuk perbuatan meliputi baik itu mengarahkan maupun mencegah diantaranya: respon, keramahan, kesopanan, perhatian terhadap murid, maupun hukuman dan larangan. Sedangkan benda bantu yang digunakan untuk pendidikan berupa material meliputi: buku, alat, tempat berlangsungnya kegiatan dan segala atribut fisik yang membantu kelancaran kegiatan.

4. Lingkungan pendidikan bersifat di luar individu meliputi: lingkungan fisik (keadaan alam maupun keadaan iklim), lingkungan budaya, dan lingkungan sosial.

Berdasarkan uraian para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: pengembangan dan pembinaan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya memperhatikan beberapa aspek penting yang mendukung keberlangsungan kegiatan ekstrakurikuler. Materi yang diberikan berisi materi yang sesuai dan mampu memberi pengayaan. Selain itu dapat memberi kesempatan penyalurkan bakat serta minat dan bersifat positif tanpa mengganggu ataupun merusak potensi alam dan lingkungan.

2.4. Pengertian Prestasi Olahraga

Prestasi olahraga merupakan aktualisasi dari akumulasi hasil proses latihan yang ditampilkan atlet sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Sukadiyanto & Muluk, 2011). Makna yang selaras dikemukakan oleh Adisasmito (2007) bahwa prestasi olahraga adalah sekumpulan hasil yang dicapai oleh atlet dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas di bidang olahraga. Tingkat kuantitas dan kualitas prestasi seorang atlet dapat diukur melalui seberapa sering individu bertanding dan mencatat kemenangan. Prestasi puncak akan dicapai ketika atlet menggunakan seluruh kemampuan dengan optimal dan terus berkomitmen untuk mengembangkan dirinya.

Prestasi olahraga dapat dicapai secara individu atau regu. Batasan prestasi sangat luas, bergantung pada tujuan yang hendak dicapai oleh setiap pihak (meliputi: atlet, pelatih, dan organisasi) (Maiyanti dkk., 2012). Prestasi dapat diukur melalui jumlah medali yang diperoleh pada suatu kejuaraan (mulai dari tingkat provinsi, nasional hingga internasional) (Periantalo, 2015) dan/atau meninjau perkembangan pribadi atlet secara menyeluruh yakni mengukur performa saat latihan dan pertandingan (Maiyanti dkk.,).

Prestasi memiliki beberapa fungsi (Enre dalam Supriyanto, 2019), antara lain:

1. Indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dimiliki dan keterampilan yang dikuasai.
2. Lambang pemenuhan keingintahuan individu.
3. Perangsang dalam meningkatkan pengetahuan.
4. Sarana umpan balik terhadap suatu hasil yang telah dicapai.
5. Indikator terhadap daya serap dan kecerdasan.

2.5. Karakteristik Anak Usia Remaja (SMA)

Menurut Rita Eka Izzaty (2008:123) masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia (life span development). Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda dengan masa sebelumnya atau sesudahnya. Kata remaja diterjemahkan dari kata dalam bahasa Inggris adolescence atau adolecere (bahasa latin) yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk masak, menjadi dewasa. Adolecen maupun remaja menggambarkan seluruh perkembangan remaja baik perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.

Menurut Hurlock yang dikutip dari Izzaty (2008:123) menyatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 sampai 18 tahun, yaitu usia mata secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Periode remaja ini sifatnya relative karena masing-masing ahli maupun negara menggunakan pendekatan yang berbeda-beda.

Siswa SMA adalah anak yang berusia antara 16 sampai 18 tahun. Dalam rentang usia tersebut dapat di golongkan dalam masa remaja akhir (Hurlock, 1991 : 206 dalam Rita Eka Izzaty, 2008 : 124). Masa remaja

memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan masa sebelum dan sesudahnya. (Hurlock 1991 : 207-209 dalam Rita Eka Izzaty 2008 : 124-126) menjelaskan ciri-ciri tersebut sebagai berikut :

1. Masa remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru.
2. Masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa.
3. Masa remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat. Sebaliknya jika perubahan fisik menurun maka diikuti perubahan sikap dan perilaku yang menurun juga. Menurut Hurlock, ada 4 macam perubahan yaitu : menigginya emosi; perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan; berubahnya minat dan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan.
4. 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. Namun adanya sifat yang mendua, dalam beberapa kasus menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan krisis identitas. Pada saat ini remaja berusaha untuk menunjukkan siapa diri dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.
5. Usia bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orangtua dan gurunya. Setelah remaja, masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orangtua dan guru lagi.

6. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan/kesulitan. Karena pada masa remaja sering timbul padangan yang kurang baik atau bersifat negatif. Strootip demikian mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya, dengan demikian menjadikan remaja sulit melakukan peralihan menuju masa dewasa. Pandangan ini juga sering menimbulkan pertentangan antara remaja dengan orang dewasa.

7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik. Pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya. Hal ini menyebabkan emosi meninggi dan apabila yang diinginkan tidak tercapai akan mudah marah. Semakin bertambahnya pengalaman pribadi dan sosialnya serta kemampuan berfikir rasional remaja memandang diri dari orang lain semakin realistik.

8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Menjelang menginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya. Maka belum cukup untuk berperilaku sebagai orang dewasa, oleh karena itu mereka mulai berperilaku sebagai status orang dewasa seperti cara berpakaian, merokok, menggunakan obat-obatan dll, yang dipandang dapat memberikan citra seperti yang diinginkan.

2.5.1. Proses Pembelajaran

1. Ranah Kognitif

Perkembangan kognitif pada hakikatnya merupakan hasil dari proses asimilasi berkaitan dengan penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skema (struktur kognitif anak) (Mustamir dan Sudrajat, 2009, p.29). Menurut teori kognitif Piaget, anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya (Desmita, 2008, p.46). Vygotsky berpandangan bahwa budaya anak membentuk perkembangan kognitif anak dengan menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia (Ramli, 2005, p.96).

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain sebagai berikut:

(1) dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya, (2) dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar, (3) dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan, (4) dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, (5) dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat, (6) dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan, (7) menceritakan kembali tiga gagasan utama dari suatu cerita, (8) mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah, (9) mengenali dan menyebutkan angka 1-10 (Depdiknas 2007, p.9). Kesimpulannya bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir untuk memecahkan masalah atau mengambil sebuah keputusan dari yang abstrak ke yang konkret dengan melihat keadaan lingkungan sekitar.

2. Ranah Afektif

Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi, dan sikap. Terdapat lima kategori utama afektif dari yang paling sederhana sampai kompleks yaitu penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai atau internalisasi nilai. Bloom dan Masia (Nasution, 2009, pp.71-73) menyatakan bahwa garis besar ranah afektif adalah sebagai berikut: (1) menerima (memperhatikan) menaruh perhatian, meliputi kesadaran, kerelaan untuk menerima, mengarahkan perhatian, (2) merespons, yakni memberikan reaksi terhadap suatu gejala (dan sebagainya) secara terbuka, melakukan sesuatu sebagai respons terhadap gejala itu, meliputi merespons secara diam-diam, bersedia merespons, merasa kepuasan dalam merespons, mengalami kegembiraan dalam reaksinya terhadap suatu gejala, (3) menghargai, yakni memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu gejala yang cukup konsisten, meliputi menerima suatu nilai, mengutamakan suatu nilai, komitmen terhadap suatu nilai, (4) organisasi,

yakni mengembangkan nilai-nilai sebagai suatu sistem, termasuk hubungan antar-nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai itu, meliputi mengonseptualisasi nilai, dan mengorganisasi suatu sistem nilai, (5) karakteristik suatu nilai atau perangkat nilai-nilai, yakni mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai-nilai dengan cara yang cukup selaras dan mendalam sehingga individu bertindak konsisten dengan nilai-nilai, keyakinan atau cita-cita yang merupakan inti falsafah dan pandangan hidupnya, meliputi pedoman umum dan karakterisasi.

3. Ranah Psikomotorik

Menurut Harrow kemampuan psikomotorik melibatkan gerak adaptif (adaptive movement) atau gerak terlatih dan keterampilan komunikasi berkesinambungan (non-discursive communication) (Depdiknas, 2008, p.6). Menurut Nasution (2012, pp.72-73) ranah psikomotorik kurang mendapat perhatian para pendidik dibandingkan dengan kedua ranah lainnya. Akhir-akhir ini gerakan kesehatan dan kesegaran (fisik dan mental) kembali memusatkan perhatian kepada ranah psikomotorik ini. Keenam tingkatan berkisar antara gerak refleks sebagai tingkatan yang paling rendah sampai gerakan ekspresif dan interpretatif pada tingkat yang paling tinggi. Garis besar ranah psikomotorik ini adalah sebagai berikut: (1) gerak refleks, (2) gerak dasar yang fundamental yang meliputi: gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif, (3) keterampilan perseptual meliputi: diskriminasi kinestetik, diskriminasi visual, diskriminasi auditoris, diskriminasi taktil, keterampilan perseptual yang terkoordinasi, (4) keterampilan fisik meliputi ketahanan, kekuatan, kelentukan, kelincahan, (5) gerakan terampil meliputi keterampilan adaptif yang sederhana, keterampilan adaptif gabungan, keterampilan adaptif yang kompleks, (6) komunikasi non-diskursif (hubungan tanpa bahasa, melainkan melalui gerakan), meliputi gerak ekspresif, gerak interpretatif.

2.6. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lian Hestri Suri Yekti (2016) dengan judul “Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMK Negeri 1 Kendal”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola voli di SMK 1 Kendal. Hasil penelitian disimpulkan bahwa yang mendasari siswa mengikuti program ekstrakurikuler bola voli di sekolah adalah motivasi. Siswa SMK 1 Kendal dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli secara umum masuk dalam kategori sedang. Secara terperinci, pada kategori sangat rendah sebanyak (15%), pada kategori rendah sebanyak (15%), pada kategori sedang sebanyak (40%), pada kategori tinggi sebanyak (25%), dan pada kategori sangat tinggi (5%). Ternyata tidak banyak siswa yang memiliki motivasi “sangat rendah” dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli di SMK 1 Kendal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Odie Gamma Ardiansyah (2016) dengan judul “Motivasi Siswa Kelas X dan Kelas XI dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal di Sman 1 Sedayu Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa kelas X dan kelas XI dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Sedayu Kabupaten Bantul. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengambilan datanya dengan menggunakan instrumen angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas X dan XI memiliki pengaruh yang cukup baik, secara terperinci dalam kategori sangat baik yaitu sebanyak 3 orang sebesar 13,04%, kategori baik sebanyak 3 orang sebesar 13,04%, kategori cukup sebanyak 11 orang sebesar 47,82%, dalam kategori kurang sebanyak 5 orang sebesar 21,74%, sedangkan kategori sangat kurang sebanyak 1 sebesar 4,35%.

2.7. Kerangka Berfikir

Kegiatan futsal SMAN 6 Bandar Lampung adalah salah satu bentuk dari penyaluran bakat dan minat siswa terhadap kegiatan olahraga futsal, di samping itu olahraga dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa tentang olahraga futsal keterampilan dan permainannya. Peran motivasi sangatlah penting dalam berolahraga, tanpa adanya motivasi yang cukup tinggi mustahil bagi seseorang akan mendapatkan prestasi yang maksimal. Motivasi siswa dalam melakukan olahraga futsal dipengaruhi banyak faktor, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri sendiri. Dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal harus disisipi dengan pemberian motivasi motivasi para pelatih atau pembina ekstrakurikuler agar semangat siswa tetap terjaga dan merasa terdorong untuk berlatih dengan giat agar dapat bermain dengan baik. Motivasi intrinsik dalam melakukan kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa keinginan diri untuk mendapatkan keterampilan, mengembangkan bakat yang dimiliki, prestasi, dan perasaan senang. Sedangkan motivasi ekstrinsik dalam melakukan kegiatan ekstrakurikuler futsal dapat berupa pujian dari teman, pelatih, keluarga, dan lingkungan tempat tinggal.

Prestasi juga masih belum bisa membanggakan bagi tim futsal SMAN 6 Bandar Lampung. Seberapa besar motivasi untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal. Melihat fenomena di atas saya sangat tertarik melakukan penelitian tentang motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (20013: 14), penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sample atau populasi yang dinyatakan dalam bentuk angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Survei atau observasi adalah suatu aktivitas memperhatikan objek dengan menggunakan mata (Suharsimi Arikunto, 2006: 156).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat yang berupa angket. Angket atau kuisioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2006: 151). Angket atau kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket atau kuisioner tertutup yaitu pernyataan yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMAN 6 Bandar Lampung.

3.2. Definisi Operasioanal Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu motivasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMAN 6 Bandar Lampung. Yang dimaksud motivasi siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler futsal yaitu proses dimana dorongan dari dalam diri atau luar diri siswa SMAN 6 Bandar Lampung untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal dengan tujuan tertentu. Untuk dapat mengetahui tujuan tersebut, maka diambil motivasi intrinsik yaitu atlet itu sendiri, pengalaman masa lalu, cita-cita, harapan.

Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu fasilitas, sarana dan pra sarana, metode latihan, program latihan, dan lingkungan. Kegiatan ekstrakurikuler futsal SMAN 6 Bandar Lampung diungkap melalui angket tertutup yang terdiri dari beberapa pertanyaan

3.3. Populasi dan Sampe

3.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal sejumlah

3.3.2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 117). Adapun dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Syarat mengambil *purposive sampling* karena jumlah populasi siswa putra yang hanya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal. Sedangkan sampel yang dihumakam adalah seluruh populasi yang ada yaitu semua siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Berikut jumlah populasi penelitian ditinjau berdasarkan jumlah responden siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal.

3.4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya baik, sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto 2006: 160).

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), menyatakan angket tertutup adalah angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga

responden dapat memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), alasan dipakai teknik angket sebagai alat untuk mengumpulkan data adalah karena keunggulan sebagai berikut:

1. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
2. Dapat dibagikan secara serentak kepada responden.
3. Dijawab sesuai kesempatan dan waktu senggang responden.
4. Dapat digunakan anonim sehingga responden bebas dan jujur saat menjawab.
5. Dapat standar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang sama.

Adapun kelemahan angket menurut Suharsimi Arikunto (2006: 153) sebagai berikut:

1. Responden sering tidak teliti dalam mengisi.
2. Sering sukar dicari validasi nya.
3. Terkadang responden dengan sengaja memberikan jawaban yang tidak jujur.

Dibawah ini merupakan tabel yang menunjukkan indikator angket penelitian motivasi siswa SMAN 6 Bandar Lampung dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian

Faktor	Indikator	Nomor
Internal	1. Atlet itu sendiri. 2. Tingkat pendidikan. 3. Pengalaman masa lalu. 4. Cita-cita dan harapan.	1, 2, 3, 4 5, 6, 7, 8 9, 10, 11, 12 13, 14, 15, 16, 17
Eksternal	1. Fasilitas, sarana dan prasarana. 2. Metode latihan dan msteri latihan. 3. Lingkungan atau iklim pembinaan. 4. Orang Tua	18, 19, 20, 21 22, 23, 24, 25, 26 27, 28, 29, 30 31, 32, 33, 34, 35

Setiap alternatif jawaban dari variabel akan diberi skor untuk mengetahui data dalam bentuk kuantitatif maka perlu diadakan penilaian tiap tiap jawaban. Untuk mendapatkan hasil yang signifikan, saya menggunakan

angket berupa Skala Likert yang dikembangkan oleh Rennis Likert.

3.4.1.1. Konsultasi Ahli (*Expert Judgement*)

Butir-butir pernyataan yang telah disusun tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen atau para ahli (*Expert Judgement*). Dalam proses konsultasi tersebut terdapat beberapa perubahan, dikarenakan telah diberi masukan-masukan oleh dosen atau para ahli sehingga akan dapat memperkecil tingkat kelemahan dan kesalahan dari instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dosen yang ditunjuk untuk menjadi *expert judgement* adalah:

Bapak Dr. Fransiskus Nurseto, M. Psi selaku dosen ahli dalam bidang Psikologi Olahraga.

3.4.1.2. Uji Coba Instrumen

Angket di uji cobakan kepada siswa yang mempunyai karakteristik sama dengan siswa yang akan diteliti. Uji coba dimaksudkan mendapat instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliable (andal). Uji coba instrumen dilakukan pada sample yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kondisi sample yang sesungguhnya.

Uji coba instrumen dimaksudkan untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel (andal). Baik buruknya suatu instrumen dapat ditunjukkan melalui tingkat kesahihan (validitas) dan tingkat keandalan (reliabilitas) instrumen itu sendiri sehingga instrumen tersebut dapat mengungkap data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian sebagaimana yang telah dirumuskan sebelumnya. Untuk uji coba instrumen ini, sekolah yang digunakan untuk uji coba adalah siswa yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMKS Dharmapala Panjang Bandar Lampung sebanyak 20 siswa yang dilaksanakan pada hari Senin, 09 Januari 2024 pukul 08.00 WIB sampai selesai. Uji coba instrumen dilaksanakan di SMKS Dharmapala Panjang Bandar Lampung dikarenakan karakteristik siswanya yang hampir sama dan letak geografisnya hampir sama tetapi

beda Kecamatan.

3.4.1.3. Uji Validitas

Penyimpulan hasil analisis validitas atau kesahihan instrument dilakukan dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. Butir dikatakan valid apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$. Uji validitas dalam uji coba ini dibantu dengan SPSS 25.

Tabel 2. Data Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen

Pernyataan	r-Hitung	r-Table	P (sig.)	Keterangan
P1	0,527	0,444	0,017	VALID
P2	0,578	0,444	0,008	VALID
P3	0,308	0,444	0,186	TIDAK VALID
P4	0,519	0,444	0,019	VALID
P5	0,547	0,444	0,012	VALID
P6	0,485	0,444	0,03	VALID
P7	0,451	0,444	0,046	VALID
P8	0,461	0,444	0,046	VALID
P9	0,471	0,444	0,036	VALID
P10	0,648	0,444	0,002	VALID
P11	0,582	0,444	0,007	VALID
P12	0,507	0,444	0,023	VALID
P13	0,472	0,444	0,036	VALID
P14	0,507	0,444	0,023	VALID
P15	0,62	0,444	0,004	VALID
P16	0,583	0,444	0,007	VALID
P17	0,604	0,444	0,005	VALID
P18	0,508	0,444	0,022	VALID
P19	0,513	0,444	0,021	VALID
P20	0,51	0,444	0,022	VALID
P21	0,452	0,444	0,045	VALID
P22	0,568	0,444	0,009	VALID
P23	0,594	0,444	0,006	VALID
P24	0,503	0,444	0,024	VALID
P25	-0,051	0,444	0,829	TIDAK VALID
P26	0,503	0,444	0,024	VALID
P27	0,504	0,444	0,023	VALID
P28	0,639	0,444	0,002	VALID
P29	0,583	0,444	0,007	VALID
P30	0,155	0,444	0,513	TIDAK VALID

P31	0,57	0,444	0,009	VALID
P32	0,625	0,444	0,003	VALID
P33	0,569	0,444	0,009	VALID
P34	0,243	0,444	0,302	TIDAK VALID
P35	0,604	0,444	0,005	VALID

Ket : Nilai $r\text{-Hit} > r\text{-Tab}$

Nilai Sig. $< 0,05$

Berdasarkan tabel di atas data validitas uji coba instrument penelitian dapat diketahui bahwa semua item pernyataan yang memiliki nilai r Hitung lebih besar dari r tabel, dapat disimpulkan 31 pernyataan tersebut valid dan 4 pernyataan tidak valid. Sehingga dapat dijadikan angket penelitian.

3.4.1.4. Uji Reliabilitas

Instrument dikatakan reliabel apabila instrument tersebut mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan bantuan SPSS 25.

Indikator pengukuran reliabilitas menurut Uma Sekaran (2000: 312), yang membagi tingkatan reliabilitas dengan kriteria sebagai berikut:

Jika α atau r hitung:

- 1). 0,8-1,0 = Reliabilitas baik.
- 2). 0,6-0,799 = Reliabilitas diterima.
- 3). Kurang dari 0,6 = Reliabilitas kurang baik.

Tabel 3. Data Hasil Uji Reliabelitas Uji Coba Instrumen

N	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
35	0,875	0,6	VALID

Ket : Nilai Cronbach's Alpha
>Syarat

Berdasarkan tabel di atas data hasil uji coba reabilitas instrument dapat diketahui bahwa seluruh variabel mempunyai cronbach's alpha yang lebih

besar dari 0,6, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada kedua variabel telah memenuhi syarat reliabilitas.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian data dalam penelitian ini menggunakan survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dirasa lebih praktis dan efisien karena dalam waktu singkat peneliti dapat memperoleh data dari responden. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

3.5. Teknik Analisis Data

Angket dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang cara menjawab termasuk dalam angket tertutup, serta dilihat dari bentuknya termasuk dalam angket rating-scale. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan Skala Likert. Skala Likert mempunyai lima jawaban, yaitu: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Alternative jawaban ragu-ragu dihilangkan agar jawaban lebih optimal. Sehingga terdapat empat alternative jawaban yang disediakan. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Sutrisno Hadi (1991: 20) menjelaskan bahwa modifikasi Skala Likert dengan meniadakan kategori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu:

1. Kategori ragu-ragu (undecided) mempunyai arti ganda dan bisa diartikan belum dapat memutuskan dan memberi jawaban (menurut

konsep aslinya).

2. Kategori di tengah akan menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (central tendency effect), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya.

3. Kategori kecenderungan SS-S-TS-STTS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, kearah setuju atau kearah tidak setuju. Kategori jawaban di tengah akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyak informasi yang dapat dijangkau dari para responden.

Sedangkan Teknis analisis data adalah suatu cara yang dipakai untuk mengolah data yang telah dikumpulkan untuk mendapat suatu kesimpulan. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan dimuka yaitu untuk mengetahui motivasi siswa kelas dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal, analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase, menurut Anas Sudijono (2006: 43), dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Responden frekuensi

N : Jumlah data / sampel

Rumus Pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 5. Rumus Pengkategorian

Interval	Kriteria
$X \geq M + 1,5SD$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Cukup
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Kurang
$X < M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

Keterangan

M : Rata-Rata Hitung

X : Jumlah Sebyek

SD : Standar Devi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan pembahasan motivasi siswa SMA N 6 Bandar Lampung dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal menunjukkan motivasi siswa memiliki pengaruh cukup baik, secara terperinci dalam kategori “sangat baik” sebesar 31,6% (6 siswa), “baik” sebesar 36,8 % (7 siswa), “cukup” sebesar 21,1% (4 siswa), “kurang 5,3% (1 siswa), “sangat kurang” 5,3% (1 siswa). Sehingga disimpulkan bahwa sebagian besar motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal SMA N 6 Bandar Lampung dalam kategori “**baik**”.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar menambah subjek penelitian dengan ruang lingkup yang lebih besar dan dengan model penelitian yang lebih bervariasi.
2. Bagi sekolah, diharapkan agar sekolah lebih memperhatikan dan mengembangkan lagi kegiatan ekstrakurikuler futsal, sehingga siswa merasa diperhatikan dari pihak sekolah dan semakin banyak atlet berbakat yang dibina di sekolah.
3. Bagi siswa hendaknya siswa lebih semangat dan bersungguh sungguh lagi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan ekstrakurikuler guna mendapatkan hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dariyo, A. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Marhaendro, A., Saryono., & Yudanto. 2009. *Tes Keterampilan Dasar Bermain Futsal*. Jurnal IPTEK Olahraga, Vol.11, No.2, Mei 2009:146-147.
- Sudijono, A. 2006. *Pengantar Statistic Pendidikan*. PT. Asdi Mabasara, Jakarta.
- Herry, A. 2013. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka, Tangerang.
- Jaya, A. 2008. *Futsal: Gaya Hidup Dan Tips-Tips Permainan*. Pustaka Timur, Yogyakarta.
- Pranomo, A. B. 2005. *Kamus Pintar Futsal*. Gramedia, Jakarta.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.
- Latipah, E. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. PT. Pustaka, Yogyakarta.
- Madani, I., & Uno, H. B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Lhaksana, J. 2011. *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Be Champion, Jakarta.
- Kartono, K. 2000. *Interpersonal Mahasiswa dalam psikologika*. Erlangga, Yogyakarta.
- Hasibuan, M. S. P. 2003. *Manajemen Dasar, Pengertian, dan Masalah, Edisi Revisi*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Purwanto, N. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Izzaty, R. E. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. UNY Press, Yogyakarta.
- Sardiman A. M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Saryono. 2007. *Futsal Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Sepakbola dalam Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. (Nomor 65 tahun 2007). Hlm 49
- Gunarsa, S. D. 1989. *Psikologi Olahraga Prestasi*. PT BPK Gunung Mulia, Jakarta.
- Gunarsa, S. D. 2004. *Psikologi. Olahraga Prestasi*. Gunung Mulia, Jakarta.
- Sugiyono. 2006. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Asdi Maha Satya, Jakarta.
- Sekaran, U. 2000. *Research Methods for Business, A Skill-Building Approach*. Third Edition, John Wiley & Sons, Inc, America
- Prasetyo, Y. 2010. *Pengembangan Ekstrakurikuler Panahan di Sekolah Sebagai Wahana Pembentukan karakter Siswa*. *JPJI*. (Nomor 2 Tahun 7).
- Almahdi, Z. 2008. *Bisnis Futsal*. Ayyana Mangunegaran, Yogyakarta.