

**MOTIVASI SISWA MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA TANGAN
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMKN) 26 JAKARTA**



MUHAMMAD FIRDAUS

6135108452

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**JURUSAN OLAHRAGA PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2015

RINGKASAN

MUHAMMAD FIRDAUS, Motivasi Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Tangan Di SMK Negeri 26 Jakarta. Skripsi. Jakarta, Jurusan: Olahraga Pendidikan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Jakarta, Juli 2015.

Penelitian ini bertujuan mengetahui motivasi pelajar SMK Negeri 26 Jakarta terhadap olahraga bola tangan tahun 2015. Metode penelitian menggunakan metode survei, dengan teknik penyebaran angket sebagai instrumen penelitian yang terlebih dahulu diujicobakan kepada 50 siswa SMA Uswatun Hasanah. Pengambilan sampel penelitian menggunakan totally sampling dari 50 siswa SMK Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti ekstrakurikuler bola tangan.

Teknik analisis data menghitung rata – rata jumlah tiap pernyataan dengan terlebih dahulu menguji validitas dan reliabilitas item tes dengan menggunakan rumus product moment didapat nilai 0,89 dari 30 pernyataan.

Hasil analisis data diperoleh dari 3 dimensi motivasi. Dimensi minat merupakan dimensi yang memiliki kategori pemilih paling tinggi dalam menentukan motivasi siswa di SMK Negeri Jakarta yaitu sebesar 40% dari jumlah responden, kemudian dimensi perasaan sebesar 30% dari jumlah responden, dan dimensi perhatian sebesar 30% dari jumlah responden.

Jadi motivasi siswa SMKN 26 Jakarta yang paling besar adalah aspek minat yakni bahwa ekstrakurikuler bola tangan dapat menyehatkan dan memiliki hasrat yang tinggi untuk mengikutinya tanpa adanya paksaan dari orang lain serta diikuti aspek perhatian dan perasaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat –Nya. Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW, yang telah memberikan hidayah serta bimbingan bagi kita semua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“MOTIVASI SISWA MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA TANGAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI (SMKN) 26 JAKARTA”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana program studi olahraga pendidikan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Terlalu banyak insan – insan penting dan istimewa yang terlibat dalam proses menyelesaikan tulisan skripsi ini. Peneliti mengucapkan jutaan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama Dr. Abdul Sukur S.Pd, M.Si sebagai Dekan, Dr. H. Samsudin, M.Pd sebagai Pembantu Dekan I, Drs. H. Kurnia Takhi M.Pd sebagai Pembantu Dekan II, Drs. Iman Sulaiman, M.Pd sebagai Pembantu Dekan III serta, Sujarwo, M.Pd Dosen Pembimbing I dan Fitri Lestari Issom, S.Pd, M.Si Dosen Pembimbing II yang selalu menyempatkan waktunya untuk saya konsultasi dan bimbingan.

Tidak lupa peneliti mengucapkan terimakasih kepada orang tua saya H.Harun Djaani dan Idah Suhaedah sebagai orang tua peneliti, dan Jamilah Syarifah S.Pd yang selalu memberi dukungan setiap saat dan membantu dalam pengerjaan.

Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia banyak memiliki kekurangan dan kesalahan begitupun dengan skripsi ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran demi perbaikan isi dan bentuknya dimasa yang akan datang, peneliti akan terima dengan senang hati dengan segala kelebihan dan kekurangannya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amiin

Jakarta, Juni 2015

Peneliti

MF

DAFTAR ISI

	Halaman
Ringkasan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	7
A. Kerangka Teori	7
1. Hakikat Motivasi	7
2. Hakikat Ekstrakurikuler	12
3. Hakikat Olahraga Bola Tangan	17
B. Kerangka Berfikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Tujuan Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
1. Tempat Penelitian	26
2. Waktu Penelitian	26
C. Metode Penelitian	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Penelitian	28

1. Definisi konseptual	28
2. Definisi Operasional	28
3. Kisi – Kisi Instrumen	28
4. Kalibrasi Tes.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	33
A. Deskripsi Data	33
B. Analisis Data	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Jawaban Positif dan Jawaban Negatif Pengumpulan data	28
Tabel 2. Kisi-kisi penelitian instrumen	29
Tabel 3. Interpretasi data setiap butir dimensi perhatian	34
Tabel 4. Interpretasi data setiap butir dimensi perasaan	35
Tabel 5. Interpretasi data setiap butir dimensi minat	37
Tabel 6. Interpretasi hasil data dari setiap dimensi	38
Tabel 7. Prosentase distribusi frekuensi dimensi perhatian	39
Tabel 8. Prosentase distribusi frekuensi dimensi perasaan	40
Tabel 9. Prosentase distribusi frekuensi dimensi minat	42

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Rumus Product Moment	30
Gambar 2. Rumus Alpha Cronbach	31
Gambar 3. Rumus Tiap Skor	32
Gambar 4. Diagram Pie jumlah siswa dimensi perhatian	40
Gambar 5. Diagram Pie jumlah siswa dimensi perasaan	41
Gambar 6. Diagram Pie jumlah siswa dimensi minat	42
Gambar 7. Diagram pie prosentase total hasil penelitian	43

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Kisi – kisi uji coba instrumen	45
Lampiran 2. Perhitungan uji validitas angket uji coba	46
Lampiran 3. Perhitungan validitas angket uji coba	47
Lampiran 4. Prosentase jawaban uji coba	48
Lampiran 5. Tabulasi jawaban dimensi perhatian	49
Lampiran 6. Tabulasi jawaban dimensi perasaan	50
Lampiran 7. Tabulasi jawaban dimensi minat	51
Lampiran 8. Kisi – kisi penelitian	52
Lampiran 9. Perhitungan validitas angket penelitian	53
Lampiran 10. Prosentase jawaban penelitian	54
Lampiran 11. Tabulasi jawaban dimensi perhatian	55
Lampiran 12. Tabulasi jawaban dimensi perasaan	56
Lampiran 13. Tabulasi jawaban dimensi minat	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan kesehatan yang dilakukan di sekolah pada hakikatnya merupakan bagian integral dari suatu program pengajaran diharapkan dapat memberikan suatu sumbangsih yang positif dan efektif bagi tumbuh kembang anak.

Guna mengisi waktu luang banyak macam dan modelnya, yang terpenting tujuan dari seseorang tercapai dan positif. Dalam hal memilih kegiatan ada yang hanya menyehatkan jasmaninya saja, rohani saja, dan sosialnya saja. Namun yang paling bermanfaat adalah yang dapat menyehatkan jasmani, rohani, dan sosialnya. Siswa mungkin mencari cara untuk membuat waktu luang yang positif agar lebih baik daripada menggunakan waktu luang yang negatif.

Menggunakan waktu luang secara produktif dapat membantu siswa untuk tidak bersantai-santai tanpa tujuan. Hal itu dikarenakan siswa menggunakan waktu luang dengan cara yang lebih bermanfaat, sehingga siswa akan merasa lebih baik, terlibat penuh dalam kehidupan.

Waktu yang dapat diisi dengan kegiatan apa saja sesuai dengan keinginan pihak yang bersangkutan. Pada zaman modern ini tidak sedikit generasi muda yang mengisi waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan yang tidak bermanfaat seperti bermain *games*, nongkrong dipinggir jalan, mabuk-mabukan, tawuran dan lain sebagainya. Namun ada pula siswa yang mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang produktif dan bermanfaat, seperti membaca buku dan berolahraga.

Berolahraga sangat penting bagi siswa sekolah terutama berkaitan dengan jasmani, sebagai salah satu proses interaksi edukasi pendidikan jasmani. Tingkat kebugaran jasmani adalah unsur terpenting dalam aktivitas jasmani manusia.¹ Tingkat kebugaran jasmani juga berpengaruh terhadap daya kerja dan daya ingat siswa.

Olahraga merupakan komponen yang paling penting dalam melakukan kegiatan sehari-hari karena kegiatan tersebut dalam pelaksanaannya melibatkan otot halus maupun otot kasar yang sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan fisik manusia. Karena dengan berolahraga siswa tidak mudah merasa lelah dan tidak mudah terserang penyakit.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 26 Jakarta mempunyai beberapa ekstrakurikuler seperti bola basket, bola voli, sepak bola, futsal, bola tangan, paskibra, pramuka. Untuk ekstrakurikuler bola tangan di SMKN 26 Jakarta, baru dilaksanakan sehingga peminatnya

¹ Syarifudin, kunci sukses pengembangan program pendidikan jasmani (Jakarta : Ardadizya Jaya, 2000)h.9

belum sebanyak ekstrakurikuler lainnya. Ekstrakurikuler bola tangan di gandrungi siswa sekitar 50 siswa, tidak sebanyak ekstrakurikuler futsal, voli, basket dan ekstrakurikuler lainnya yang lebih dari 50 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler.

Masuknya bola tangan di SMK Negeri 26 Jakarta sekitar tahun 2013. Pada awalnya siswa masih kurang berminat dikarenakan kurangnya sosialisasi terhadap olahraga ini. Sehingga pada awalnya siswa kurang tertarik untuk mengikuti ekstrakurikuler bola tangan. Berjalannya waktu, sarana prasarana diperbaiki dan terus mensosialisasikan ekstrakurikuler bola tangan, siswa semakin tertarik untuk mengikuti ekstrakurikuler bola tangan.

Prestasi – prestasi yang diraih memang belum terlalu banyak, tetapi dengan adanya prestasi yang dimiliki bisa membuat siswa – siswa termotivasi untuk mengikuti ekstrakurikuler bola tangan di SMKN 26 Jakarta. Prestasi yang telah diraih hingga tahun 2015 yaitu pada tahun 2014 juara 2 tingkat DKI Jakarta, tahun 2015 juara 3 tingkat DKI Jakarta, dan juara 3 UNJ open school championship.

Indonesia mempunyai asosiasi yang mengatur pembinaan dan kejuaraan tingkat nasional yaitu ABTI (Asosiasi Bola Tangan Indonesia). Pengurus bola tangan di Indonesia terus berusaha agar bola tangan lebih dikenal di Indonesia dengan terus mensosialisasikan, menggelar beberapa kejuaraan di tingkat pelajar, dan membuat sarana praasarana yang memadai untuk bermain dan berlatih bola tangan.

Permainan bola tangan adalah olahraga beregu di mana dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha memasukkan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepak bola, tapi cara memindahkan bola adalah dengan tangan pemain, bukan kaki.

Dalam olahraga ini selain dituntut mempunyai kemampuan teknik melempar, kelincahan, kekuatan, daya tahan, serta daya berfikir cepat dalam menguasai bola untuk menembus pertahanan lawan dan dalam mencetak gol yang maksimal. Selain melaksanakan kegiatan bermain bola tangan di sekolah-sekolah, siswa juga dapat melakukan di luar jam sekolah seperti di lapangan tertutup, maupun lapangan terbuka serta tempat-tempat yang khusus disediakan untuk bermain bola tangan sehingga siswa dapat mengisi waktu luangnya dengan bermain bola tangan bahkan untuk mengembangkan keterampilan dalam bermain bola tangan.

Hal ini agar dapat memotivasi siswa dalam pengembangan minat, mempunyai semangat baru, lebih giat belajar, serta menanamkan tanggung jawabnya.

Banyak faktor untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam ekstrakurikuler. Contoh faktor dari luar (ekstrinsik) misalnya, melihat temannya mampu melempar dengan cepat dan tepat, lalu mampu meraih juara dalam kejuaraan olahraga bola tangan. Contoh faktor dari dalam (intrinsik) misalnya datang latihan tepat waktu.

Meskipun banyak hal-hal yang belum sesuai dengan harapan, namun demikian partisipasi atau keikutsertaan para siswa cukup antusias bermain bola tangan karena olahraga bola tangan ini olahraga yang baru mereka ketahui dan peminatnya tidak sebanyak futsal, voli, basket dan ekstrakurikuler lainnya.

Dengan indikator – indikator dan informasi di atas, maka menjadi perhatian penulis untuk lebih jauh mengetahui apa saja yang menjadi motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimana mensosialisasikan ekstrakurikuler bola tangan untuk mendorong motivasi siswa SMKN 26 Jakarta agar mau mengikuti latihan bola tangan?
2. Sejauh mana sarana ekstrakurikuler bola tangan untuk memperkenalkan siswa SMKN 26 Jakarta tentang ekstrakurikuler bola tangan?
3. Apakah setelah mengetahui cara permainan bola tangan siswa SMK Negeri 26 Jakarta mau mencoba ekstrakurikuler bola tangan?
4. Bagaimana motivasi siswa mengikuti ekstrakurikuler bola tangan di SMK Negeri Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat diajukan pembatasan masalah sebagai berikut : motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti program ekstrakurikuler bola tangan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti program ekstrakurikuler bola tangan?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan antara lain :

1. Memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler olahraga bola tangan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 26 Jakarta.
2. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam olahraga bola tangan.
3. Memberikan informasi positif yang bermanfaat bagi masyarakat luas terkait dengan motivasi mengikuti ekstrakurikuler olahraga bola tangan.

BAB II

KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Motivasi

Motivasi yang dimiliki seseorang memang bukan merupakan suatu yang biasanya di tebak datang dengan begitu saja. Karena motivasi yang ada dalam diri seseorang timbul tidak secara tiba-tiba dan spontan, melainkan timbul karena adanya dorongan dari dalam diri dan dari luar. Oleh sebab itu, motivasi akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan. Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya, ekstrinsik dorongan yang datangnya dari luar diri seseorang, dan intrinsik dorongan atau keinginan yang tidak perlu disertai perangsang dari luar.²

Motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap latihan, karena bila

²<http://kbbi.web.id/motivasi> (diakses 1 Maret 2015/11.01)

bahan pelatihan yang disampaikan tidak sesuai dengan motivasi siswa maka siswa tidak dapat latihan dengan sebaik-baiknya. Pelatih yang tidak kreatif dalam menentukan variasi metode latihan yang menjadi kurang dayatariknya. Dengan demikian bahan pelatihan harus didesain lebih menarik motivasi siswa sehingga pembelajaran mudah dipelajari dan diserap siswa.

Menurut Sardiman, Motivasi adalah perubahan energy diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Swanburg mendefinisikan motivasi sebagai konsep yang menggambarkan baik kondisi ekstrinsik yang merangsang perilaku tertentu dan respon instrinsik yang menampakkan perilaku manusia.³

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat kesimpulan bahwa motivasi adalah fungsi kejiwaan atau sambutan yang sadar untuk menanggapi perubahan energy terhadap tujuan dan selain itu motivasi dapat timbul karena adanya rangsangan dari luar dan juga dari diri sendiri.

Motivasi dan keahlian memang penting bagi kesuksesan seseorang dalam bidang olahraga untuk mencapai superstar. Menurut Sobry Sutikno mengartikan motivasi intrinsik sebagai motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan

³DwiPrasetyaDhanarjati, AdiMurtiadidan Ari RatnaEkawati Psikologi Pendidikan (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 28

atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu.⁴

Motivasi individu untuk melakukan suatu kegiatan dipengaruhi oleh faktor-faktor intrinsik atau yang berasal dari dalam dirinya sendiri dan faktor-faktor ekstrinsik atau yang berasal dari luar individu, dengan adanya factor ekstrinsik yang mempengaruhi itu, timbul keinginan dalam memotivasi untuk melakukan berbagai kegiatan sesuai dengan yang menjadi tujuannya. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan maka tepatlah jika motivasi merupakan alat pokok.

Jika dikaitan dengan kegiatan olahraga, motivasi olahraga merupakan salah satu alat atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas olahraga. Tanpa adanya motivasi dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan belajar yang optimal atau seperti yang diharapkan. Dalam hal kegiatan olahraga bola tangan, apabila siswa mempunyai motivasi terhadap kegiatan olahraga tersebut maka siswa tersebut akan merasa senang melakukannya kemudian akan menghasilkan prestasi yang optimal atau seperti yang diharapkan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas tersebut, dapat ditemukan beberapa unsure pokok terdapat dalam motivasi, yaitu perhatian, perasaan dan minat.

⁴<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-motivasi-belajar/> (diakses 1 Maret 2015/11.01)

1. Perhatian

Seseorang dikatakan termotivasi apabila individu disertai adanya perhatian. Menurut Gazali, perhatian adalah keaktifan yang tinggi semata-mata tertuju pada objek. Jadi seseorang yang termotivasi terhadap suatu objek pasti perhatiannya akan memusat terhadap sesuatu objek tersebut.

Motivasi sangatlah penting dalam melakukan kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh juga terhadap motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Menurut Abu Ahmadi, "Perhatian adalah keaktifan jiwa yang diarahkan pada sesuatu objek, baik di dalam maupun di luar dirinya"⁵Sedangkan menurut Sumardi Surtabrata "Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang disertai sesuatu aktifitas yang dilakukan."⁶Kemudian menurut Bimo Walgito "Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sesuatu atau sekumpulan objek."⁷

2. Perasaan

Unsur yang tidak kalah pentingnya adalah perasaan dari seseorang terhadap sesuatu yang diinginkannya. "Perasaan (*felling*), sebagai salah satu fungsi psikis yang penting, dapat diartikan sebagai sesesuatu keasaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar."⁸

Perasaan sebagai factor psikis non intelektual, yang khususnya

⁵Abu Ahmadi Psikologi Umum (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.142

⁶Sumardi Suryabrata Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), h.14

⁷Bimo Walgito Psikologi Umum (Yogyakarta: PT. Paradigma, 2004) h.90

⁸Baharudin Psikologi Pendidikan (Yogyakarta: AR. Ruzz Media, 2007), h.135

berpengaruh terhadap semangat dan keinginan, jika seseorang mengadakan penilaian yang cukup spontan melalui perasaannya tentang motivasi belajar dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya. Akan tetapi, jika penilaiannya negative maka akan timbul perasaan tidak senang. Menurut Abu Ahmadi "Perasaan ialah sesuatu keadaan kerohanian atau peristiwa yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subjektif."⁹ AgusSujantomengemukakan "Perasaan adalah suatu pernyataan jiwa yang sedikit banyaknya bersifat objektif, untuk merasakan senang atau tidak senang dan yang tidak tergantung kepada perangsang."¹⁰ Perasaan senang akan menimbulkan motivasi, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat motivasi.

3. Minat

Menurut Joko Sudarsono, Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari "pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut". Definisi sederhana lainnya diberikan Muhibbin Syah yang mendefinisikan bahwa Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Begitu pula dengan Slameto mengatakan bahwa Minat adalah suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang

⁹Abu Ahmadi, Op.Cit., h.101

¹⁰AgusSujanto PsikologiUmum(PT. BumiAksara, 2006), h.75

menyeluruh.¹¹

Dalam menganalisa beberapa pengertian motivasi diatas, maka apabila seseorang menaruh motivasi terhadap sesuatu itu disebabkan oleh unsur-unsur motivasi yaitu perhatian, perasaan, dan minat yang lebih besar terhadap sesuatu tersebut. Dengan demikian, maka berdasarkan pengertian diatas motivasi dapat dilihat dari perhatian, perasaan dan minat yang dimiliki atau diberikan oleh seseorang.

Secara sederhananya motivasi dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang lain, aktivitas atau situasi yang menja diobjek dari motivasi tersebut dengan disertai perasaan senang. Ada yang mengatakan timbulnya motivasi setelah adanya sikap, dan sikap timbul karena adanya minat. Dan ada pula yang mengatakan bahwa minat timbul bersamaan dengan motivasi.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kecenderungan seseorang dalam bertingkah laku yang dapat diarah kan untuk memperhatikan suatu objek atau melakukan suatu aktivitas tertentu yang didorong oleh perasaan senang karena dianggap bermanfaat bagi dirinya.

2. Hakikat Ekstrakurikuler

Sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya

¹¹<http://repository.upi.edu/chapter2.pdf> (diakses 1 Maret 2015)

manusia, terutama bagi perkembangan dan perwujudan diri individu dalam pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa tergantung kepada cara kebudayaan bangsa tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan dalam hal ini berkaitan erat dengan pendidikan yang diberikan kepada masyarakatnya yaitu : kepada peserta didik.

Pada umumnya pendidikan bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa didik untuk mengembangkan potensi, bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga mereka mampu mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan masyarakat. Proses pembelajaran disekolah seharusnya memperhatikan maka dalam belajar, artinya apa yang bermakna bagi siswa menunjukkan pada dunia minatnya.

Pembinaan dan penyediaan sarana pengembang aspek afektif (nilai moral dan sosial) dan psikomotor (keterampilan) kurang mendapatkan perhatian. Artinya perwujudan tujuan pendidikan yang membentuk manusia yang seutuhnya akan semakin jauh untuk dapat tercapai. Pelaksanaan ekstrakurikuler hendaknya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Semua pihak perlu terlibat dalam memajukan ekstrakurikuler, baik para siswa, guru, pelatih, kepala sekolah, serta komponen pendukung lainnya perlu memahami fungsi, bentuk, kegiatan, pengelolaan, dan pengembangan potensi.

Pengembangan kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian dari pengembangan institusi sekolah. Berbeda dari pengaturan kegiatan intrakurikuler yang secara jelas disiapkan dalam perangkat kurikulum, kegiatan ekstrakurikuler lebih mengandalkan inisiatif sekolah. Sekolah merupakan tempat penyelenggaraan proses belajar mengajar, menanamkan dan mengembangkan berbagai nilai ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan dan wawasan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat memenuhi kebutuhan yang diminati siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman terhadap berbagai mata pelajaran yang pada suatu saat nanti bermanfaat bagi siswa, dalam kehidupan sehari - hari. Dalam kegiatan ekstrakurikuler dikembangkan pengalaman-pengalaman yang bersifat nyata yang dapat membawa siswa pada kesadaran atas pribadi, sesama, lingkungan dan Tuhan Yang Maha Esa, dengan kata lain bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan *Emotional Quotient* (EQ) siswa yang didalamnya terdapat aspek kecerdasan sosial. Hal ini berarti sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang utuh dan bulat yang memiliki makna sebagai suatu kesatuan yang didalamnya terdiri dari bagian-bagian yang saling berperan dan berkaitan.

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang mengandung pengertian pokok bahwa sekolah mempunyai tugas dan fungsi penyelenggaraan proses belajar mengajar dan kegiatan pendidikan seperti ekstrakurikuler.

Pengertian ekstrakurikuler secara umum mengandung pengertian segala sesuatu yang mempunyai nilai lebih dari yang biasa, searah dengan pengertian tersebut, menurut Salihul Fajri mengatakan : ekstrakurikuler di sekolah merupakan kegiatan yang bernilai tambah yang diberikan sebagai pendamping pelajaran yang diberikan secara intrakurikuler¹².

Untuk mendukung terlaksananya program ekstrakurikuler diperlukan petunjuk atau pedoman, baik yang menyangkut materi maupun kegiatannya dengan harapan agar program ekstrakurikuler dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah digariskan.

Ada dua macam sumber yang memberikan rumusan tentang ekstrakurikuler. Pertama, SK Dirjen Dikdasmen nomor 226/C/Kep/0/1992 memperkuat tentang rumusan ekstrakurikuler yaitu : kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan dengan baik di sekolah maupun di luar sekolah, dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi supaya pembinaan manusia seutuhnya. Kedua, SK Mendikbud nomor 060/u/1993, nomor 061/U/1993 dan nomor 080/U/1993, bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan

¹² Saihul Fajri Muchir, Mencari Nilai Plus Mata Pelajaran Ekstrakurikuler (Jakarta: [Suara Merdeka.com](http://SuaraMerdeka.com)) diakses 1 november 2014.

ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program ekstrakurikuler¹³.

Adang Ruhayat merumuskan kegiatan ekstrakurikuler yaitu : pendidikan ekstrakurikuler merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau luar sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran¹⁴.

Kegiatan ekstrakurikuler cabang olahraga dijelaskan oleh Ratal Wirjasantosa, ekstrakurikuler adalah pembinaan olahraga diluar jam pelajaran atau nama populernya ialah olahraga karya pembina yang bertanggung jawab disini adalah guru olahraga bersama pelatih dari setiap cabang olahraga¹⁵.

Oleh karena itu ekstrakurikuler sebagai salah satu pembinaan kesiswaan mempunyai peranan utama sebagai berikut :

- a. Untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa, dalam arti memperkaya, mempertajam, serta memperbaiki pengetahuan para siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran.
- b. Untuk melengkapi upaya pembinaan, pematapan dan pembentukan nilai-nilai kepriadian siswa misalnya latihan kepemimpinan, baris-berbaris dan lain-lain.

¹³ Adang Rukhiyat, Manajemen Pembinaan Ekstrakurikuler (Jakarta: Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Dinas Olahraga dan Pemuda 2004) h.23

¹⁴ Ibid h 10

¹⁵ Ratal Wirjasantosa, Supervisi Pendidikan Olahraga (Jakarta: Universitas Indonesia, 1984) h 123

c. Disamping berorientasi kepada mata pelajaran yang diprogramkan dan usaha pemantapan serta pembentukan kepriadian siswa, banyak kegiatan ekstrakurikuler yang lain yang diarahkan untuk membina serta meningkatkan bakat, minat dan keterampilan hasil yang diharapkan. Kegiatan ini tidak lain ialah untuk memacu siswa ke arah kemampuan, mandiri, percaya diri dan kreatif¹⁶.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga dimaksudkan untuk membina serta membentuk siswa agar mempunyai jiwa kompetisi dan sikap positif, maksud ini terwujud apabila siswa tersebut mengikuti kompetisi atau kejuaraan-kejuaraan baik tingkat sekolah, wilayah, maupun daerah. Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di luar jam pelajaran selain membantu siswa dalam pengembangan minatnya, juga membantu siswa agar mempunyai semangat baru untuk lebih giat lagi belajar serta menanamkan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang mandiri.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMKN 26 Jakarta ada beberapa seperti bola basket, bola voli, sepak bola, futsal, bola tangan. Presentase ekstrakurikuler bola tangan dibanding ekstrakurikuler lainnya adalah sepak bola dan futsal terbanyak dari ekstrakurikuler lainnya karna ekstrakurikuler sepak bola dan futsal sudah lebih dulu terkenal dan banyak peminatnya, sementara ekstrakurikuler basket tertinggi kedua peminatnya si SMKN 26 Jakarta, ekstrakurikuler bola voli diperingkat

¹⁶ Adang Rukhiyat Solihin, Op Cit, h 24

ketiga, lalu ekstrakurikuler bola tangan yang baru mensosialisasikan cabang ini setelah cabang sepakbola, futsal, bola basket dan bola voli.

Prestasi – prestasi yang baru diraih memang belum terlalu banyak, tetapi dengan adanya prestasi yang dimiliki saat ini bisa membuat siswa – siswa termotivasi untuk mengikuti dan berprestasi pada ekstrakurikuler bola tangan di SMKN 26 Jakarta. Prestasi yang telah diraih hingga tahun 2015 yaitu pada tahun 2014 juara 2 tingkat DKI Jakarta, tahun 2015 juara 3 tingkat DKI Jakarta, dan juara 3 UNJ open school championship. Prestasi ini harus terus ditingkatkan agar peminat ekstrakurikuler bola tangan di SMKN 26 Jakarta semakin banyak dan tumbuh generasi yang membanggakan.

Kegiatan ekstrakurikuler bola tangan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan yang diminati siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman terhadap berbagai mata pelajaran yang pada suatu saat nanti bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3. Hakikat Olahraga Bola Tangan

Olahraga khususnya olahraga prestasi merupakan bagian penting baik bagi seseorang, suatu lembaga, maupun negara karena memang olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas sosial yang sangat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan.

Seseorang yang aktif melakukan kegiatan olahraga di sepanjang hidupnya memperoleh keuntungan yang nyata, hidup mereka lebih sehat dan

mereka lebih sejahtera dalam pengertian jasmani dan rohaninya. Keadaan demikian berpengaruh positif terhadap kesejahteraan masyarakat di sekitarnya, Namun demikian kebiasaan aktif melakukan aktivitas olahraga sepanjang hidupnya tidak dengan sendirinya.

Kebiasaan setelah dewasa dan pada usia yang lebih lanjut, banyak dipengaruhi kebiasaan pada waktu mudanya. Karena itu ada pendapat yang menyatakan bahwa, hasil pembinaan kebugaran jasmani pada waktu muda adalah “tabungan” bagi pencapaian keadaan bugar dan sehat ketika sudah dewasa dan bahkan sesudah tua. Tentu saja pendapat ini harus diikuti oleh suatu syarat yaitu kesinambungan dan keteraturan berlatih.

Istilah olahraga dibedakan menjadi dua kata yaitu : “kata olah dan kata raga”. Kata olah disini dapat diartikan mengolah, menggodok, mengurus, memasak, atau mematangkan atau yang lebih tepat lagi adalah membina. Sedangkan kata raga adalah ada atau fisik secara keseluruhan, jadi termasuk organ-organ tubuh yang ada didalamnya seperti jantung, paru-paru, ginjal dan sebagainya, bahkan termasuk juga yang tidak dapat dilihat atau diraba atau bagaimana wujudnya, yaitu roh atau mental¹⁷.

Jadi yang dimaksud dengan kata olahraga disini adalah mengolah atau membina jasmani dan rohani secara keseluruhan. Karena diantara

¹⁷ Aip sjarifuddin, Pendidikan Olahraga dan Kesehatan II S.LA (Jakarta: CV Baru, 1994), h.10

jasmani dan rohani tidak dapat dipisah-pisahkan atau dibagi-bagi apakah rohani saja atau jasmani saja.

Manusia hidup berpikir dan bertindak selalu berjalan bersama-sama. Begitu pula manusia lahir ke dunia merupakan suatu kesatuan jasmani dan rohaninya, jasmani sebagai kenyataan untuk dapat berhubungan dengan dunia luar. Jasmani adalah alat untuk bergerak seperti berjalan, lari, melompat, melempar, memanjat, mengambil dan sebagainya.

Menurut pendapat matveyev definisi olahraga adalah bahwa olahraga merupakan kegiatan otot yang energik dan dalam kegiatan itu atlet memperagakan kemampuan gerakanya dan mungkin kemauannya semaksimal mungkin¹⁸.

Sementara itu kelompok lainnya, seperti kalangan pembina pendidikan jasmani, olahraga dipahami sebagai aktivitas jasmani yang mencakup kegiatan kompetisi formal, rekreasi, bermain, dan latihan fisik.

Sedangkan usaha kerja keras yang mengandung ciri permainan melawan tantangan unsur alam, dan pihak lawan tercermin pula dalam defisi UNESCO yaitu olahraga adalah setiap aktivitas fisik berupa

¹⁸ Rusli Lutan, *Olahraga dan Etika: Fair Play* (Jakarta: Pernerdaya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga, Direktorat Jendral Olahraga, Departemen Pendidikan Nasional, 2001), h 37

permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur-unsur alam, orang lain atau pun diri sendiri¹⁹.

Definisi lain tentang olahraga adalah berdasarkan keputusan Dirjen olahraga No. 56 tahun 1968 adalah sebagai berikut : olahraga adalah kegiatan manusia yang wajar sesuai dengan kodrat Ilahi untuk mengembangkan dan membina potensi-potensi fisik, mental, dan rohaniah manusia demi keahagian dan kesejahteraan pribadi dan masyarakat²⁰.

Melihat pengertian-pengertian olahraga diatas ada batasan-batasan tertentu pengertian atau batasan olahraga menurut I.C.S.P.E (*Interational Council of Sport and Physical Education*) adalah sebagai berikut : setiap kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan dengan diri sendiri atau orang lain, atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam, adalah olahraga kalau kegiatan ini meliputi juga pertandingan, maka kegiatan itu harus dilaksanakan dengan semangat/jiwa sportif, olahraga seperti dikatakan diatas merupakan alat pendidikan yang ampuh²¹. Olahraga itu sendiri pada hakikatnya bersifat netral, tetapi masyarakat yang kemudian membentuk kegiatannya dan memberi arti pada kegiatan itu dan memanfaatkannya untuk tujuan tertentu.

¹⁹ Ibid, h 38

²⁰ Ratal Wirja Santosa. Op. Cit, h 28

²¹ Aip Sjarifuddin, Loc Cit, h 11

Seperti di Indonesia, sesuai dengan fungsi dan tujuannya, dikenal beberapa bentuk kegiatan olahraga yaitu :

1. Olahraga Pendidikan yaitu olahraga untuk mencapai tujuan yang bersifat mendidik atau sering diartikan sama maknanya dengan istilah pendidikan jasmani
2. Olahraga Rekreasi yaitu olahraga untuk mencapai tujuan yang bersifat rekreatif.
3. Olahraga Kesehatan yaitu olahraga untuk tujuan pembinaan kesehatan.
4. Olahraga Cacat yaitu olahraga untuk orang cacat, termasuk kegiatan olahraga dalam pendidikan untuk anak-anak cacat yang lazim disebut dalam istilah adapted physical education.
5. Olahraga penyembuhan atau Rehabilitasi yaitu olahraga atau aktifitas jasmani untuk tujuan terapi.
6. Olahraga Kompetitif yaitu olahraga untuk tujuan mencapai prestasi setinggi-tingginya²².

Sedangkan menurut Wikerson dan Dodder yang telah melakukan penelitian untuk menentukan apa yang diperoleh manusia dari berolahraga, mereka menemukan bahwa olahraga mempunyai tujuan dan fungsi seperti uraian dibawah ini : memperoleh pelepasan emosi. Olahraga adalah sesuatu cara untuk menyatakan emosi dan mengendurkan ketegangan, jadi bertindak sebagai satu kesatuan

²² Lutan, Loc. Cit, h. 40-41

keselamatan dan katarsis untuk meniadakan kecenderungan agresif. Olahraga memberi kesempatan untuk dikenal orang dan untuk menunjukkan kualitas diri.

Olahraga memberikan cara untuk mengontrol orang dalam satu masyarakat bila ada penyimpangan perilaku. Sosialisasi. Olahraga dapat berperan sebagai satu cara untuk terjadi kontak sosial sesama penggemar olahraga. Agen perubahan. Olahraga menghasilkan perubahan sosial, pola perilaku baru, dan menjadi satu faktor yang mengubah jalan sejarah. Umpamanya, olahraga mungkin untuk berinteraksi dari semua jenis manusia dan untuk mobilitas ke atas berdasarkan kemampuan. Semangat kolektif.

Olahraga menciptakan semangat kebersamaan yang membuat orang bersatu untuk mencari tujuan bersama. Sukses olahraga memberikan perasaan berhasil, baik sebagai pemain maupun penonton, bila seorang pemain atau regu sukses²³.

Jadi olahraga dilakukan dengan berbagai alasan penting dari sisi pelakunya, dengan kata lain olahraga merupakan wahana untuk mendapatkan aspek pengalaman mausiawi dalam dunia kehidupan nyata, sehingga eksistensi kegiatan olahraga pada hakikatnya merupakan bagian dari kehidupan.

²³ Harsuki, Perkembangan Olahraga Terkini (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada. 2003), h 31-32

Sedangkan permainan bola tangan yang kita kenal pada saat ini, pertama kali diperkenalkan pada tahun 1890 oleh seorang tokoh gymnastic dari Jerman yaitu Konrad Koch. Akan tetapi permainan bola tangan ini tidak dapat langsung populer pada saat tersebut, karena berbagai alasan. Setelah perang dunia ke I selesai, dua orang Jerman lain yaitu Hirschma dan Dr. Schelez, berusaha mempopulerkan kembali permainan ini²⁴.

Kemudian permainan bola tangan mulai berkembang di Eropa dan menjadi suatu cabang olahraga yang secara teratur dimainkan di sekolah lanjutan, klub dan perguruan tinggi.

Pada tahun 1926, seiring dengan kemajuan perkembangan permainan bola tangan, I.A.A.F adalah suatu badan yang bertanggung jawab dan sebagai bagian dari organisasi cabang olahraga yang baru tumbuh di Eropa pada saat itu²⁵. Indonesia mempunyai asosiasi yang mengatur pembinaan dan kejuaraan tingkat nasional yaitu ABTI (Asosiasi Bola Tangan Indonesia). Pada tahun 2013 ABTI disahkan sebagai anggota KONI, dan saat ini terdapat 12 pengurus daerah ABTI di 12 provinsi. Pengurus bola tangan di Indonesia terus berusaha agar bola tangan lebih dikenal di Indonesia dengan terus mensosialisasikan, menggelar beberapa kejuaraan di tingkat pelajar dan perguruan tinggi,

²⁴ Drs. Agus Mahendra, MA (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 2000) h, 4

²⁵ Ibid, h 5

dan membuat sarana prasarana yang memadai untuk bermain dan berlatih bola tangan.

Permainan bola tangan pernah mengisi acara pertandingan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON), tetapi hanya pada PON ke II yang diselenggarakan di Jakarta pada tahun 1951. Selain PON, permainan bola tangan juga pernah mengisi acara Pekan Olahraga Mahasiswa (POM) ke V yang diselenggarakan di Medan pada tahun 1960. Meskipun demikian sampai saat ini permainan bola tangan merupakan salah satu cabang olahraga yang harus diajarkan kepada siswa SLTPN maupun SMAN, walaupun termasuk cabang olahraga pilihan. Disamping itu olahraga masih tetap menjadi mata kuliah wajib di fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP²⁶.

Dengan demikian bola tangan bisa diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan.

B. Kerangka Berpikir

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang mengandung pengertian pokok bahwa sekolah mempunyai tugas dan fungsi penyelenggaraan proses belajar mengajar dan kegiatan pendidikan seperti ekstrakurikuler. Pengertian ekstrakurikuler secara umum mengandung pengertian segala

²⁶ Ibid, h. 9

sesuatu yang mempunyai nilai lebih dari yang biasa, searah dengan pengertian segala tersebut.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Bertujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Bola tangan merupakan permainan yang menyenangkan, terdiri dari gerakan cepat, dinamis dan memerlukan usaha yang stabil. Walau taktik merupakan faktor penting, pada dasarnya olahraga bola tangan merupakan aktivitas fisik yang tekniknya bisa dipelajari dan dikembangkan. Setiap tahunnya harus ada perkembangan di Indonesia dalam olahraga bola tangan. Perkembangan itu harus ada dengan cara lebih mensosialisasikan olahraga bola tangan ke seluruh lapisan masyarakat, kejuaraan – kejuaraan dalam tingkat SMPN, SMAN, dan Perguruan tinggi agar muncul generasi baru pada olahraga bola tangan sehingga bola tangan kedepannya menjadi lebih berkembang di Indonesia dan mampu berprestasi di tingkat Internasional.

Perkembangan ekstrakurikuler bola tangan mengalami pasang surut di SMK Negeri 26 Jakarta, dikarenakan ekstrakurikuler bola tangan kurangnya sosialisasi, prestasi yang masih sedikit, dan kurangnya sarana prasarana. Sehingga motivasi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola

tangan belum terlalu banyak. Tindakan seseorang dalam sebuah aktivitas berhubungan dengan motivasi. Motivasi merupakan suatu faktor yang menarik seseorang untuk melakukan suatu perbuatan atau kegiatan tertentu, sehingga motivasi pada tiap individu akan berbeda dan bervariasi dalam usaha memenuhinya.

Komponen motivasi yang mengacu pada uraian para ahli yaitu (1) Perhatian, banyak sedikitnya kesadaran yang disertai sesuatu aktifitas yang dilakukan. (2) Perasaan, faktor psikis non intelektual, yang khususnya berpengaruh terhadap semangat dan keinginan. (3) Minat, bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari “pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut”.

Dengan adanya motivasi tersebut maka siswa akan tertarik untuk menyalurkan keinginan yang mereka miliki untuk mengikuti ekstrakurikuler bola tangan. Besar kecilnya siswa mengikuti ekstrakurikuler bola tangan sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka peneliti akan menyusun indikator-indikator untuk mengetahui besar kecilnya motivasi. Kemudian dari indikator akan dikembangkan menjadi kisi-kisi soal yang dapat menjadi dasar membuat pernyataan yang akan diajukan responden yaitu bagaimana motivasi siswa SMK Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti ekstrakurikuler bola tangan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti program ekstrakurikuler bola tangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 26 Jakarta yang beralamat di Jalan Balai Pustaka Baru I Rawamangun Jakarta Timur 13220.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-juni 2015. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan April-Mei.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan pengumpulan datanya melalui angket yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Menurut Zikmund “metode penelitian survei adalah satu bentuk teknik penelitian dimana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel berupa orang, melalui pertanyaan-pertanyaan.” Menurut Gay dan Deihl “metode penelitian survei merupakan metode yang digunakan sebagai kategori umum penelitian yang menggunakan kuesioner dan wawancara,”

sedangkan menurut Bailey “metode penelitian survei merupakan satu metode yang teknik pengambilan datanya dilakukan melalui pertanyaan tertulis atau lisan.”²⁷ Angket berisikan butir-butir pertanyaan mengenai motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti program ekstrakurikuler bola tangan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 26 Jakarta yang mengikuti ekstrakurikuler Bola Tangan sebanyak 50 orang.

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan data sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Total Sampling*, yaitu penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel.²⁸

Dengan demikian, maka peneliti mengambil sampel dari seluruh anggota ekstrakurikuler bola tangan. Jumlah sampel dalam penelitian adalah 50 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Pemberian nilai jawaban pada setiap pertanyaan

²⁷ [http://setiawantopan.wordpress.com/2012/02/00/metode-penelitian-dan-metode-penelitian/\(diakses 7Maret 2015/13.45\)](http://setiawantopan.wordpress.com/2012/02/00/metode-penelitian-dan-metode-penelitian/(diakses%207Maret%202015/13.45))

²⁸ Sugiyono *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: CV. Alfabeta, 2006), h.57

atau pernyataan berdasarkan skala “LIKERT”.²⁹ Penilaian tanggapan atau jawaban angket berdasarkan skal LIKERT meliputi lima kategori pilihan jawaban.

Tabel 1. Jawaban Positif dan Jawaban Negatif Pengumpulan data

Jawaban Positif			Jawaban Negatif	
SS	= Sangat Setuju	Nilai 5	STS	= Sangat Setuju Sekali Nilai 5
S	= Setuju	Nilai 4	TS	= Tidak Setuju Nilai 4
KS	= Kurang Setuju	Nilai 3	KS	= Kurang Setuju Nilai 3
TS	= Tidak Setuju	Nilai 2	S	= Setuju Nilai 2
STS	= Sangan Setuju Sekali	Nilai 1	SS	= Sangat Setuju Nilai 1

F. Instrumen Penelitian

1. Definisi Konseptual

Motivasi dalam penelitian ini adalah perhatian perasaan dan minat dari individu. Atas dasar pemahaman tersebutlah peneliti ingin mencoba mengkaji dan meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi minat tersebut dalam suatu penelitian.

2. Definisi Operasional

Operasional hasil pemusatan motivasi dalam penelitian ini, adalah perhatian, perasaan dan minat.

²⁹EdySuharono, Panorama Survey (Jakarta: PT.GramediaPustakaUtama, 2001), h.61

3. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen ini disajikan untuk memberikan informasi mengenai butir-butir yang diberikan setelah dilakukan uji coba validitas dan reabilitas sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi uji coba instrumen motivasi siswa SMA Uswatun Hasanah Jakarta dalam mengikuti program ekstrakurikuler bola tangan.

Variabel	Dimensi	Indikator	Soal		Jumlah	
			Positif	Negatif	Soal	
Motivasi	1. Perhatian	a. Memperhatikan orang berlatih ekstrakurikuler bola tangan	1,3	2,4	4	
		b. Mencari pengetahuan tentang bola tangan	5,7	6,8,9	5	
	2. Perasaan	a. Rasa senang terhadap ekstrakurikuler bola tangan	10,12	11,13	4	
		b. Semangat terhadap ekstrakurikuler bola tangan	14,16,18	15,17	5	
	3. Minat	a. mulai tertarik berlatih ekstrakurikuler bola tangan	20,22	19,21	4	
		b. Memahami manfaat olahraga bola tangan	24,26	23,25	4	
		c. Mengetahui tujuan ekstrakurikuler bola tangan	28,30	27,29	4	
	Jumlah			15	15	30

4. Kalibrasi Tes

a. Perhitungan Validitas

Validitas dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk menyatakan data mengenai variabel penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *rating-scale*. Kriteria batas minimum pernyataan yang diterima adalah r tabel. Jika r hitung $>$ r tabel maka butir pernyataan dianggap valid dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka butir pernyataan dianggap tidak valid atau drop dan tidak digunakan.

Untuk perhitungan pengujian validitas butir menggunakan rumus Product Moment³⁰ sebagai berikut:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 1. Rumus Product Moment

Keterangan :

r = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

X = skor satu item pertanyaan

Y = jumlah skor item pertanyaan

Tempat pengambilan uji coba instrumen di SMA USWATUN HASANAH dengan r hitung yang diperoleh pada analisis butir soal di atas, dikonsultasikan dengan Tabel Harga Kritik r Produk Moment pada interval kepercayaan 0.05 dengan jumlah sampel 50 orang didapat r table sebesar 0,44.

³⁰Sugiyono, OpCit. H.213

Butir soal dikatakan valid jika r hitung lebih besar dari r table pada Tabel Harga Kritik r Produk Moment. Butir soal dikatakan valid jika r hitung > r Tabel Harga Kritik r Produk Moment. Berdasarkan ketentuan di atas maka terlihat sebagian besar soal adalah valid kecuali butir soal nomor 3, 12, 18, 21 dan 23. Dari 30 butir soal tersebut di atas, butir soal yang dinyatakan valid sebesar 25 butir dan 5 butir soal sisanya dinyatakan tidak valid atau drop.

Tabel 2. Kisi-kisi penelitian instrumen motivasi siswa SMK Negeri 26 Jakarta dalam mengikuti program ekstrakurikuler bola tangan.

Variabel	Dimensi	Indikator	Soal		Jumlah Soal	
			Positif	Negatif		
Motivasi	1. Perhatian	a. Memperhatikan orang berlatih ekstrakurikuler bola tangan	1,3	2	3	
		b. Mencari pengetahuan tentang bola tangan	5,7	4,6,8	5	
	2. Perasaan	a. Rasa senang terhadap ekstrakurikuler bola tangan	10	9,11	3	
		b. Semangat terhadap ekstrakurikuler bola tangan	12,14	13,15	4	
	3. Minat	a. Mulai tertarik berlatih ekstrakurikuler bola tangan	16, 18	17	3	
		b. Memahami manfaat olahraga bola tangan	20,22	19	3	
		c. Mengetahui tujuan ekstrakurikuler bola tangan	24,25	21,23	4	
	Jumlah			13	12	25

d. Perhitungan Reabilitas

Untuk menguji reabilitas instrument angket ini dipergunakan rumus Alpha Cronbach³¹, sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 2. Rumus Alpha Cronbach

Keterangan:

a = reliabilitas instrumen^[1]_{SEP}

k = banyaknya butir pertanyaan^[1]_{SEP}

t^2 = varian total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

Berdasarkan daftar butir soal pada data di atas, hanya butir soal yang valid saja yang akan diujirealibilitasnya dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Dengan $r_{11} = 0,89$, maka dapat kita tafsirkan derajat reliabilitas dari butir soal yang ada termasuk kategori reliabilitas tinggi.

G. Teknik Analisa Data

Langkah-langkah dalam menganalisa data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor jawaban dari masing-masing responden dari setiap butir.
2. Menghitung skor jawaban rata-rata butir pernyataan sebagai hasil jawaban responden yaitu dengan cara menghitung jumlah skor dari

³¹ibid. h.282

tiap butir pernyataan dibagi jumlah responden, kemudian dikalikan 100% dengan rumus:

$$\frac{\Sigma \chi}{n} \times 100\%$$

Gambar 3. Rumus tiap skor jawaban rata-rata tiap butir pernyataan

3. Menginterpretasikan setiap butir pernyataan berdasarkan pilihan dari prosentase.
4. Menghitung prosentase jumlah jawaban atas masing-masing jawaban untuk setiap dimensi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah diadakan pengujian terhadap instrumen penelitian pada tanggal 28 - 29 Mei 2015 pada siswa SMK Negeri 26 Jakarta dengan subjek penelitian yaitu 50 siswa laki – laki. Kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler bola tangan sebanyak 15 siswa laki – laki, Kelas XI yang mengikuti ekstrakurikuler bola tangan sebanyak 20 siswa laki – laki, dan Kelas XII yang mengikuti ekstrakurikuler bola tangan sebanyak 15 siswa laki – laki.

Setelah data terkumpul, dianalisis secara deskriptif prosentase untuk mengetahui besarnya motivasi. Untuk mengetahui hasil data penelitian, langkah selanjutnya yaitu berupa jawaban yang telah diisi oleh responden. Setelah menghitung skor rata-rata tiap butir pernyataan berdasarkan hasil penelitian jawaban responden, kemudian dilakukan interpretasi hasil jawaban dari tiap butir pernyataan.

B. Analisis Data

Interpretasi hasil analisis data setiap butir pernyataan dan adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Dimensi Perhatian

Tabel. 3 Interpretasi data setiap butir pernyataan pada dimensi perhatian

No.	Pernyataan	Hasil Analisis Data
1	Memperhatikan cara berlatih ekstrakurikuler bola tangan.	SS = 46% S = 48 % KS = 6% TS = 0% STS = 0%
2	Mengikuti ekstrakurikuler bola tangan, bukan yang saya tunggu.	SS = 4% S = 14% KS = 52% TS = 28% STS = 2%
3	Melihat cara berlatih ekstrakurikuler bola tangan sangat membosankan.	SS = 12% S = 0% KS = 0% TS = 26% STS = 62%
4	Bagi saya ekstrakurikuler bola tangan lebih menarik dari olahraga lainnya.	SS = 64% S = 30% KS = 6% TS = 0% STS = 0%
5	Terlalu sulitnya memahami peraturan permainan bola tangan.	SS = 12% S = 24% KS = 54% TS = 8% STS = 2%
6	Dengan datang ketempat pemusatan latihan, lebih mengetahui tentang bola tangan.	SS = 54% S = 38% KS = 8% TS = 0 % STS = 0%

7	Sulit mencari pengetahuan tentang bola tangan di media elektronik.	SS = 16% S = 14% KS = 56% TS = 10% STS = 4%
8	Saya tidak pernah ikut seminar atau pelatihan tentang bola tangan.	SS = 4% S = 8% KS = 50% TS = 36% STS = 2%

2. Dimensi Perasaan

Tabel. 4 Interpretasi data setiap butir pernyataan pada dimensi perasaan.

No	Pernyataan	Hasil Analisis Data
9	Saya senang melihat orang bermain bola tangan dengan senang.	SS = 58% S = 30% KS = 12% TS = 0% STS = 0%
10	Ekstrakurikuler bola tangan membuat nilai mata pelajaran saya menurun.	SS = 0% S = 12% KS = 52% TS = 30% STS = 6%
11	Melihat pertandingan bola tangan, saya jadi termotivasi untuk ikut ekstrakurikuler.	SS = 0% S = 16% KS = 80% TS = 4% STS = 0%
12	Banyaknya teman-teman saya yang ikut ekstrakurikuler, saya menjadi semangat ikut ekstrakurikuler.	SS = 32% S = 14% KS = 48% TS = 6% STS = 0%

13	Terlalu rumit peraturan bola tangan sehingga saya kurang semangat.	SS = 0% S = 38% KS = 18% TS = 42% STS = 2%
14	Sangat mudah mencari tahu info tentang bola tangan.	SS = 60% S = 34% KS = 2% TS = 4% STS = 0%
15	Teman saya sedikit yang ikut sehingga saya malas berlatih bola tangan.	SS = 0% S = 20% KS = 76% TS = 4% STS = 0%
16	Teman saya sedikit yang ikut sehingga saya malas berlatih bola tangan.	SS = 0% S = 0% KS = 6% TS = 30% STS = 64%

3. Dimensi Minat

Tabel. 5 Interpretasi data setiap butir pernyataan pada dimensi minat.

No.	Pernyataan	Hasil Analisis Data
17	Saya tidak ingin berlatih ekstrakurikuler bola tangan karena masih jarang peminatnya.	SS = 68% S = 30% KS = 2% TS = 0% STS = 0%
18	Bukan cita – cita saya menjadi atlet bola tangan	SS = 62% S = 34% KS = 4% TS = 0% STS = 0%
19	Keinginan yang mendorong saya untuk mengikuti ekstrakurikuler.	SS = 68% S = 30% KS = 2% TS = 0% STS = 0%

20	Mengikuti ekstrakurikuler bola tangan menjadi keinginan yang kuat.	SS = 0% S = 14% KS = 82% TS = 2% STS = 2%
21	Ekstrakurikuler bola tangan membuat kondisi tubuh bugar.	SS = 40% S = 20% KS = 34% TS = 6% STS = 0%
22	Ekstrakurikuler bola tangan tidak dapat membuat kondisi tubuh menjadi bugar	SS = 0% S = 24% KS = 76% TS = 0% STS = 0%
23	Ekstarkurikuler bola tangan dapat menambah keahlian.	SS = 68% S = 30% KS = 2% TS = 0% STS = 0%
24	Ekstrakurikuler bola tangan hanya untuk mengisi waktu luang	SS = 0% S = 14% KS = 72% TS = 8% STS = 6%
25	Berlatih bola tangan sangat berpengaruh dalam prestasi saya.	SS = 2% S = 6% KS = 32% TS = 20% STS = 40%

Langkah-langkah mencari prosentase setiap dimensi pernyataan berdasarkan jumla jawaban responden. Kemudian menginterpretasikan hasiljawaban setiap dimensi.

Tabel. 6 Interpretasi Hasil Analisis Data dari Setiap Dimensi

No.	Pernyataan	Interpretasi
1	Perhatian	Pada umumnya para siswa memiliki perhatian dan mencari pengetahuan ekstrakurikuler bola tangan.
2	Perasaan	Pada umumnya para siswa memiliki rasa senang dan tertarik pada ekstrakurikuler bola tangan.
3	Minat	Siswa memiliki hasrat yang tinggi untuk mengikuti ekstrakurikuler bola tangan tanpa adanya paksaan dari orang lain.

C. Hasil Penelitian

Intepretasi hasil penelitian berdasarkan tiap dimensi sebagai berikut:

1. Dimensi perhatian

Berdasarkan hasil penelitian pada dimensi perhatian dibagi 3 bagian yaitu rendah, sedang dan tinggi, dengan table sebagai berikut:

Tabel. 7 Prosentase distribusi frekuensi dimensi perhatian

No	Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	8-18	Rendah	0	0%
2	19-29	Sedang	13	27%
3	30-40	Tinggi	37	73%
	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jumlah siswa yang mempunyai motivasi ditinjau dari dimensi perhatian dengan jumlah total 50 orang, terdapat 0 orang kategori rendah, 13 orang kategori sedang dan 37 orang kategori tinggi. Jadi terlihat siswa yang memiliki motivasi ditinjau dari dimensi perhatian berjumlah paling banyak adalah 37 orang (73%). Distribusi jumlah siswa untuk masing-masing kategori dapat dilihat dari grafik pie sebagai berikut:



Gambar.4.Diagram Pie Prosentase Siswa Pada Dimensi Perhatian

Grafik di atas menunjukkan bahwa persentase siswa ditinjau dari dimensi perhatian yang paling besar terdapat pada kategori tinggi (73%), sedangkan persentase paling kecil pada kategori rendah (0%).

2. Dimensi perasaan

Berdasarkan hasil penelitian pada dimensi perhatian dibagi 3 bagian yaitu rendah, sedang, dan tinggi, dengan table sebagai berikut:

Tabel.8 Prosentase distribusi frekuensi dimensi perasaan

No	Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	7 – 16	Rendah	0	0%
2	17 – 26	Sedang	14	30%
3	27- 35	Tinggi	36	70%
	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jumlah siswa yang mempunyai motivasi ditinjau dari dimensi perasaan dengan jumlah total 50 orang, terdapat 0 orang kategori rendah, 14 orang kategori sedang dan 36 orang kategori tinggi. Jadi terlihat siswa yang memiliki motivasi ditinjau dari dimensi perasaan berjumlah paling banyak 36 orang (70%). Distribusi jumlah siswa untuk masing-masing kategori dapat dilihat dari grafik pie sebagai berikut:



Gambar. 5. Diagram Pie Prosentase Siswa Pada Dimensi Perasaan

Grafik di atas menunjukkan bahwa prosentase siswa ditinjau dari dimensi perasaan yang paling besar terdapat pada kategori tinggi (70%) sedangkan prosentase yang paling kecil pada kategori rendah (0%).

3. Dimensi Minat

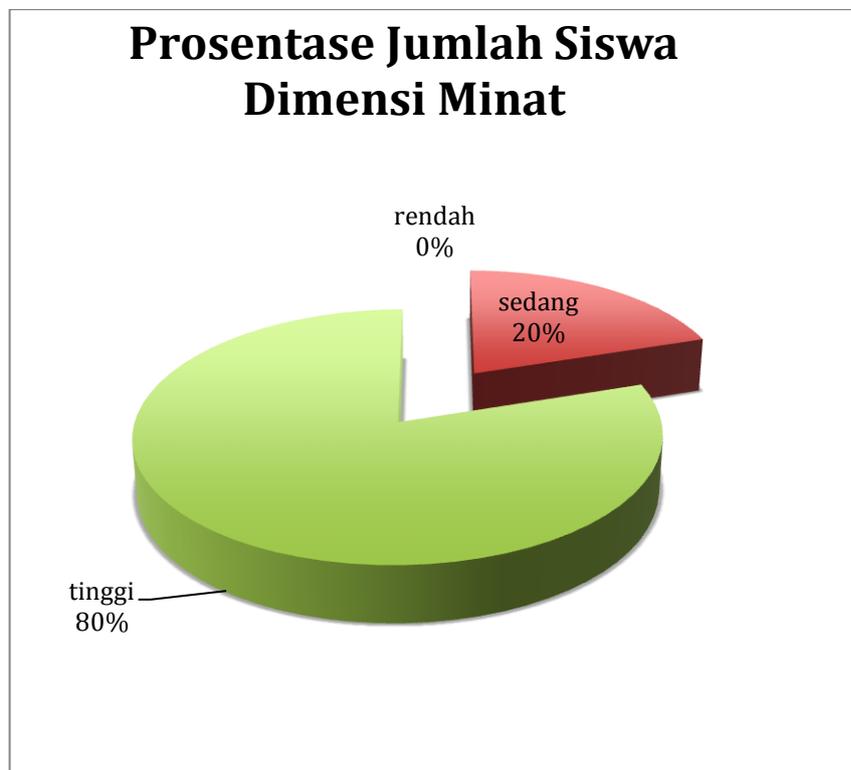
Berdasarkan hasil penelitian pada dimensi perhatian dibagi 3 bagian yaitu rendah, sedang dan tinggi, dengan table sebagai berikut:

Tabel. 9 Prosentase distribusi frekuensi dimensi minat

No	Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	10- 23	Rendah	0	0%
2	24-37	Sedang	15	20%
3	38-50	Tinggi	35	80%
	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jumlah siswa mempunyai motivasi ditinjau dari dimensi minat dengan jumlah total 50 orang, terdapat 0 orang kategori rendah, 15 orang kategori sedang, dan 35 orang kategori tinggi. Jadi terlihat siswa yang memiliki motivasi ditinjau dari dimensi minat berjumlah paling banyak adalah 35 orang (80%).

Distribusi jumlah siswa untuk masing-masing kategori dapat dilihat dari diagram pie sebagai berikut:



Gambar. 6.2 Diagram Pie Prosentase Siswa Pada Dimensi Minat

Grafik di atas menunjukkan bahwa prosentase siswa ditinjau dari dimensi minat yang paling besar terdapat pada kategori tinggi (80%) sedangkan persentase yang paling kecil pada kategori rendah (0%).

4. Keseluruhan dimensi

Interpretasi data motivasi siswa mengikuti ekstrakurikuler bola tangan di SMK Negeri 26 Jakarta berdasarkan prosentase total hasil penelitian keseluruhan dimensi dapat dilihat pada diagram pie di bawah ini.



Gambar. 7 Diagram Pie Prosentase Total hasil Penelitian

Diagram di atas menunjukkan bahwa prosentase total hasil penelitian siswa mengikuti ekstrakurikuler bola tangan di SMK Negeri 26 Jakarta adalah dimensi perhatian sebesar 30%, dimensi perasaan 30%, dan dimensi minat 40%. Hasil secara keseluruhan yang tergolong tertinggi adalah dimensi minat sebesar 40%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dengan didukung deskripsi teoritis dan kerangka berfikir serta hasil analisis data maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Motivasi siswa terhadap ekstrakurikuler bola tangan ditinjau dari aspek perhatian 30%, perasaan 30%, dan minat 40%. Jadi motivasi siswa SMKN 26 Jakarta yang paling besar adalah aspek minat yakni bahwa ekstrakurikuler bola tangan dapat menyehatkan dan memiliki hasrat yang tinggi untuk mengikutinya tanpa adanya paksaan dari orang lain serta diikuti aspek perhatian dan perasaan.

B. Saran

Setelah mengetahui hasil penelitian, maka disarankan:

1. SMKN 26 Jakarta dapat menjadi salah satu sarana untuk berolahraga khususnya bola tangan sehingga siswa dapat menyalurkan bakat serta hobi mereka untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.
2. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam olahraga bola tangan.

3. Memberikan informasi positif yang bermanfaat bagi masyarakat luas terkait dengan motivasi mengikuti ekstrakurikuler olahraga bola tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi ***Psikologi Umum*** Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Adang Rukhiyat, ***Manajemen Pembinaan Ekstrakurikuler*** Jakarta: Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Dinas Olahraga dan Pemuda 2004
- Agus Sujanto ***Psikologi Umum*** PT. Bumi Aksara, 2006
- Bimo Walgito ***Psikologi Umum*** Yogyakarta: PT. Paradigma, 2004
- Dwi Prasetia Danarjati, Adi Murtiadi dan Ari Ratna Ekawati ***Psikologi Pendidikan*** Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014
- Agus Mahendra, MA Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 2000
- Harsuki, ***Perkembangan Olahraga Terkini*** Jakarta: PT.Raja grafindo Persada, 2003
- Ratal Wirjasantosa, ***Supervisi Pendidikan Olahraga*** Jakarta: Universitas Indonesia,1984
- Rusli Lutan, ***Olahraga dan Etika: Fair Play*** Jakarta:Pemberdaya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga, Direktorat Jendral Olahraga, Departremen Pendidikan Nasional,2001
- Saihul Fajri Muchir, ***Mencari Nilai Plus Mata Pelajaran Ekstrakurikuler*** Jakarta: Suara Merdeka.com) diakses 1 november 2014
- Syarifudin, ***kunci sukses pengembangan program pendidikan jasmani*** Jakarta : Ardadizya Jaya, 2000
- Sumardi Suryabrata ***Psikologi Pendidikan*** Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004
- Sugiyono ***Statistika untuk Penelitian*** Bandung: CV.Alfabeta, 2006

<http://kbbi.web.id/motivasi> (diakses 1 Maret 2015/11.01)

<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-motivasi-belajar/>(diakses1
Maret 2015/11.01)

<http://repository.upi.edu/chapter2.pdf> (diakses 1 Maret 2015)

<http://setiawantopan.wordpress.com/2012/02/00/metode-penelitian-dan-metode-penelitian/>(diakses7Maret2015/13.45)

Perhitungan Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Tangan DISMA USWATUN HASANAH

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	y	y ²	
1	3	3	5	3	4	3	4	4	2	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	96	192		
2	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	1	5	3	4	2	5	5	4	129	258	
3	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	2	3	5	4	3	4	3	4	121	242	
4	3	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	3	5	4	5	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	113	226	
5	4	4	5	5	5	4	5	3	3	4	5	5	3	3	4	4	3	5	5	5	5	5	1	5	3	3	2	4	5	3	120	240	
6	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	106	212	
7	4	3	4	4	4	3	4	5	3	5	3	4	3	3	4	5	3	5	3	4	3	4	2	4	3	3	2	5	3	3	108	216	
8	4	1	4	4	5	4	5	3	2	5	5	4	3	3	4	4	3	5	4	4	3	4	2	5	3	3	3	5	4	3	111	222	
9	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	4	5	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2	103	206
10	4	2	5	4	4	1	4	1	3	4	2	5	2	2	2	4	2	5	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	2	92	184	
11	3	4	5	5	5	3	5	3	4	5	4	4	3	3	4	5	3	4	5	5	2	5	5	5	3	3	3	5	3	3	119	238	
12	5	4	5	5	5	3	5	2	3	5	4	5	3	3	4	2	3	5	3	5	2	5	5	5	3	3	3	5	3	3	116	232	
13	5	3	5	5	5	2	5	3	3	5	3	5	3	3	2	2	3	5	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	4	3	114	228	
14	4	3	5	5	5	3	5	3	4	5	3	5	3	3	3	5	3	5	5	5	3	5	4	5	3	3	3	5	3	3	119	238	
15	3	3	5	5	5	2	5	3	3	5	3	5	3	3	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	3	3	114	228	
16	4	3	5	5	5	3	5	3	4	5	3	5	3	3	3	5	3	5	4	5	3	5	4	5	3	3	3	5	5	3	120	240	
17	5	3	4	5	5	3	5	4	4	5	3	4	3	3	3	5	3	4	5	5	3	5	5	3	3	3	3	5	3	3	119	238	
18	5	3	5	5	5	2	5	3	3	5	3	5	3	3	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	3	3	116	232	
19	5	2	5	4	4	1	4	1	3	4	2	5	2	2	2	4	2	5	4	4	2	4	4	5	4	2	2	2	4	2	94	188	
20	4	4	5	5	5	3	5	3	4	5	4	4	3	3	4	5	3	4	5	5	2	5	5	5	3	3	3	5	3	3	121	242	
21	4	4	5	5	5	3	5	2	3	5	4	5	3	3	4	5	3	5	5	5	2	5	4	5	3	3	3	5	3	3	119	238	
22	5	3	5	3	5	2	5	3	3	5	3	5	3	3	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	3	5	120	240	
23	5	3	5	5	5	3	5	3	4	5	3	5	3	3	3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	127	254	
24	4	3	5	4	4	3	4	3	1	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	105	210	
25	5	2	5	4	4	1	4	1	3	4	2	5	2	3	2	4	2	5	4	4	2	4	4	4	2	4	2	3	2	4	97	194	
26	5	3	5	4	4	2	4	1	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	5	4	3	4	2	103	206
27	4	4	5	5	5	3	5	3	4	5	4	4	3	5	4	5	3	4	5	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	127	254	
28	4	4	5	3	5	3	5	2	3	4	5	4	3	5	4	5	3	5	5	5	2	5	4	5	3	5	3	5	3	5	123	246	
29	5	3	5	5	5	2	5	3	3	5	3	5	3	3	5	2	5	3	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	122	244	
30	5	3	5	5	5	3	5	3	4	5	3	5	2	4	3	5	3	5	5	5	3	5	5	3	4	3	3	5	3	4	123	246	
31	4	3	5	3	5	3	5	4	4	5	3	4	2	5	3	5	3	4	5	5	3	5	4	5	3	5	3	5	3	5	121	242	
32	5	3	5	5	5	2	5	3	3	5	3	5	2	5	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	119	238	
33	4	2	5	4	4	1	4	1	3	3	2	5	2	4	2	4	2	5	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	97	194	
34	4	4	5	5	4	3	5	3	4	3	4	4	2	5	4	5	3	4	3	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	121	242	
35	5	3	5	3	5	3	5	2	3	3	4	5	2	5	4	5	3	5	3	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	119	238	
36	5	3	5	3	3	2	3	3	3	5	3	5	2	5	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	115	230	
37	5	3	5	5	5	3	3	3	4	5	3	5	2	5	3	5	3	3	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	122	244	
38	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	4	3	2	4	3	2	4	83	166		
39	3	3	5	5	3	3	5	3	4	3	4	4	3	2	4	5	3	4	5	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	117	234	
40	4	3	5	3	5	3	5	2	3	3	4	5	3	2	4	5	3	5	5	5	2	5	4	5	3	5	3	5	3	5	116	232	
41	5	3	5	5	3	2	3	3	3	3	3	5	3	2	2	5	3	3	3	5	1	5	4	5	3	5	3	5	3	5	108	216	
42	5	3	5	5	3	3	3	3	4	5	3	5	3	3	3	5	3	5	4	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	120	240	
43	5	3	5	3	4	3	4	3	1	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	105	210	
44	4	2	5	4	4	1	4	1	3	4	2	5	2	4	2	4	2	5	3	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	97	194	
45	3	3	5	3	3	2	4	1	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	5	4	3	4	3	4	2	98	196	
46	3	2	5	5	3	3	3	3	4	3	4	4	3	5	4	5	3	4	3	5	2	5	5	5	3	5	2	5	3	5	114	228	
47	4	3	5	4	5	3	3	2	3	3	4	5	3	5	4	5	3	5	3	5	2	3	4	5	3	5	3	5	3	5	115	230	
48	5	3	5	3	5	2	5	3	3	5	3	5	3	5	2	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	120	240	
49	5	2	4	4	5	3	5	3	4	5	4	4	3	5	4	5	3	4	3	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	121	242	
50	4	4	5	5	5	3	5	2	3	5	4	5	3	5	4	5	3	5	5	5	2	5	4	5	3	5	3	5	3	5	125	250	
Σx	214	154	242	214	222	132	220	196	162	214	168	228	137	185	154	229	143	228	215	233	110	228	208	232	146	197	138	232	152	197	5670	11340	
r_{hitung}	0,2733	0,5444	0,2688	0,45282	0,584	0,6138	0,494	0,5136	0,53	0,5196	0,5883	0,30261	0,4508	0,4444	0,4746	0,4828	0,7732	0,2315	0,4486	0,782	0,197	0,7245	0,09	0,757	0,588	0,441	0,531	0,802	0,513	0,4407			
Validitas	Validitas	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		

r_{hitung} yang diperoleh pada analisis butir soal di atas, dikonsultasikan dengan Tabel Harga Kritis r Product-Moment pada interval kepercayaan 0.05 dengan jumlah sampel 50 orang didapat r tabel sebesar 0.44
 Butir soal dikatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r tabel pada Tabel harga kritis r product moment.

Butir soal dikatakan Valid jika r_{hitung} > r Tabel Harga Kritis dari r Product-Moment.

Berdasarkan ketentuan di atas maka terlihat sebagian besar soal adalah valid kecuali butir soal nomor 3, 12, 18, 21, dan 23.
 Dari 30 butir soal tersebut di atas, butir soal yang dinyatakan valid sebanyak 24 butir dan 6 butir soal sisanya dinyatakan tidak valid (Drop).

II. RELIABILITAS INSTRUMEN MOTIASI SISWA MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER ROLA TANGAN DI SMA USWATUN HASANAH

Dari daftar butir soal pada data X_i di atas, hanya butir soal yang Valid saja yang akan diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach.

Rumus Alpha :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum O_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan : r₁₁ = reliabilitas instrumen
k = banyaknya butir soal
 $\sum O_i^2$ = Jumlah varians butir
 σ^2 = varians total

Untuk mengukur rumus Alpha Cronbach diperlukan tabel bantuan seperti di bawah ini :

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	v
1	3	3		3	4	3	4	4	2	3	3		2	3	4	4	3		4	4		3		4	2	3	2	3	3	3	79
2	4	4		5	5	4	5	4	5	5	4		4	4	5	5	4		5	5		4		5	3	4	2	5	5	4	109
3	3	5		5	4	4	3	5	4	4	5		4	4	4	5	4		5	4		4		3	5	4	3	4	3	4	102
4	3	4		4	5	5	4	3	4	4	4		3	3	4	4	3		4	5		4		4	3	3	3	4	3	3	93
5	4	4		5	5	4	5	3	3	4	5		3	3	4	4	3		5	5		5		5	3	3	2	4	5	3	99
6	4	4		4	4	3	4	4	3	4	4		2	3	3	4	3		3	4		3		4	3	3	3	4	4	3	88
7	4	3		4	4	3	4	5	3	5	3		3	3	4	5	3		3	4		3		4	3	3	2	5	3	3	90
8	4	1		4	5	4	5	3	2	5	5		3	3	4	4	3		4	4		4		5	3	3	3	5	4	3	93
9	4	3		4	4	2	4	3	4	4	4		3	2	4	5	2		4	3		4		4	4	2	3	4	4	2	86
10	4	2		4	4	1	4	1	3	4	2		2	2	2	4	2		4	4		4		4	2	2	2	4	2	2	71
11	3	4		5	5	3	5	3	4	5	4		3	3	4	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	99
12	5	4		5	5	3	5	2	3	5	4		3	3	4	2	3		3	5		5		5	3	3	3	5	3	3	94
13	5	3		5	5	2	5	3	3	5	3		3	3	2	2	3		5	5		5		5	3	3	3	5	4	3	93
14	4	3		5	5	3	5	3	4	5	3		3	3	3	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	97
15	3	3		5	5	2	5	3	3	5	3		3	3	2	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	93
16	4	3		5	5	3	5	3	4	5	3		3	3	3	5	3		4	5		5		5	3	3	3	5	5	3	98
17	5	3		5	5	3	5	4	4	5	3		3	3	3	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	99
18	5	3		5	5	2	5	3	3	5	3		3	3	2	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	95
19	5	2		4	4	1	4	1	3	4	2		2	2	2	4	2		4	4		4		4	2	2	2	4	2	2	72
20	5	4		5	5	3	5	3	4	5	4		3	3	4	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	101
21	4	4		5	5	3	5	2	3	5	4		3	3	4	5	3		5	5		5		5	3	3	3	5	3	3	98
22	5	3		3	5	2	5	3	3	5	3		3	5	2	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	99
23	5	3		5	5	3	5	3	4	5	3		3	5	3	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	104
24	4	3		4	4	3	4	3	1	4	3		3	4	2	4	3		4	4		4		4	3	4	3	4	3	4	86
25	5	2		4	4	1	4	1	3	4	2		2	3	2	4	2		4	4		4		4	2	3	2	4	2	3	75
26	5	3		4	4	2	4	1	2	4	3		3	4	2	4	2		4	4		4		4	3	4	3	4	2	4	83
27	5	4		5	5	3	5	3	4	5	4		3	5	4	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	107
28	4	4		3	5	3	5	2	3	5	4		3	5	4	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	102
29	5	3		5	5	2	5	3	3	5	3		3	5	2	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	101
30	5	3		5	5	3	5	3	4	5	3		2	4	3	5	3		5	5		5		5	3	4	3	5	3	4	100
31	4	3		3	5	3	5	4	4	5	3		2	5	3	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	101
32	5	3		5	5	2	5	3	3	3	3		2	5	2	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	98
33	4	2		4	4	1	4	1	3	3	2		2	4	2	4	2		4	4		4		4	2	4	2	4	2	4	76
34	5	4		5	4	3	5	3	4	3	4		2	5	4	5	3		3	5		5		5	3	5	3	5	3	5	101
35	5	3		3	5	3	5	2	3	3	4		2	5	4	5	3		3	5		5		5	3	5	3	5	3	5	97
36	5	3		3	3	2	3	3	3	5	3		2	5	2	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	94
37	5	3		5	5	3	3	3	4	5	3		2	5	3	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	101
38	3	2		3	3	1	3	1	3	3	2		3	2	4	2	2		4	4		3		3	2	4	2	3	2	4	68
39	3	3		5	3	3	5	3	4	3	4		3	2	4	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	97
40	4	3		3	5	3	5	2	3	3	4		3	2	4	5	3		5	5		5		5	3	5	2	5	3	5	95
41	5	3		5	3	2	3	3	3	3	3		3	2	2	5	3		3	5		5		5	3	5	3	5	3	5	90
42	5	3		5	3	3	3	3	4	5	3		3	3	3	5	3		4	5		5		5	3	5	3	5	3	5	97
43	5	3		3	4	3	4	3	1	4	3		3	4	2	4	3		4	4		4		4	3	4	3	4	3	4	86
44	4	2		4	4	1	4	1	3	4	2		2	4	2	4	2		3	4		4		4	2	4	2	4	2	4	76
45	3	3		3	3	2	4	1	2	3	3		3	4	2	4	2		4	4		4		4	3	4	3	4	2	4	78
46	3	2		5	3	3	3	3	4	3	4		3	5	4	5	3		3	5		5		5	3	5	2	5	3	5	94
47	4	3		4	5	3	3	2	3	3	4		3	5	4	5	3		3	5		3		5	3	5	3	5	3	5	94
48	5	3		3	5	2	5	3	3	5	3		3	5	2	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	99
49	5	2		4	5	3	5	3	4	5	4		3	5	4	5	3		3	5		5		5	3	5	3	5	3	5	102
50	4	4		5	5	3	5	2	3	5	4		3	5	4	5	3		5	5		5		5	3	5	3	5	3	5	104
sd	0,5731	0,5649		0,6547	0,5371	0,7657	0,5714	0,9812	0,6351	0,6955	0,8024		0,278	1,112	0,8914	0,49347	0,204		0,62245	0,2698		0,3739		0,3167	0,2384	0,99632	0,18612	0,3167	0,488	0,9962	97,9527

$\sum ob^2 = 14,37$
 $\sigma^2 = 97,95$
k = 24

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum O_i^2}{\sigma^2} \right]$$

$$= \left[\frac{25}{(25-1)} \right] \times \left[1 - \frac{14,37}{97,95} \right] = 1,04 \times (1 - 0,147) = 1,04 \times 0,85 = 0,88$$

Dengan r₁₁ = 0,88 maka dapat kita tafsirkan bahwa derajat reliabilitas dari butir soal yang ada termasuk kategori reliabilitas tinggi.

Presentase Jawaban Responden Tiap Butir Soal											
No. Soal	Jumlah Responden	SS	S	KS	TS	STS	SS %	S %	KS %	TS %	STS %
1	50	29	21	0	0	0	58%	42%	0%	0%	0%
2	50	1	8	24	16	1	2%	16%	48%	32%	2%
3	50	43	7	0	0	0	86%	14%	0%	0%	0%
4	50	6	0	0	15	29	12%	0%	0%	30%	58%
5	50	35	15	0	0	0	70%	30%	0%	0%	0%
6	50	6	12	27	4	1	12%	24%	54%	8%	2%
7	50	34	15	1	0	0	68%	30%	2%	0%	0%
8	50	8	7	28	5	2	16%	14%	56%	10%	4%
9	50	2	4	25	18	1	4%	8%	50%	36%	2%
10	50	34	15	1	0	0	68%	30%	2%	0%	0%
11	50	0	6	23	18	3	0%	12%	46%	36%	6%
12	50	31	18	1	0	0	62%	36%	2%	0%	0%
13	50	0	8	40	2	0	0%	16%	80%	4%	0%
14	50	20	10	17	3	0	40%	20%	34%	6%	0%
15	50	0	19	9	21	1	0%	38%	18%	42%	2%
16	50	33	15	0	2	0	66%	30%	0%	4%	0%
17	50	0	9	39	2	0	0%	18%	78%	4%	0%
18	50	32	15	3	0	0	64%	30%	6%	0%	0%
19	50	0	0	3	15	32	0%	0%	6%	30%	64%
20	50	34	15	1	0	0	68%	30%	2%	0%	0%
21	50	9	26	12	2	1	18%	52%	24%	4%	2%
22	50	31	17	2	0	0	62%	34%	4%	0%	0%
23	50	2	6	0	16	26	4%	12%	0%	32%	52%
24	50	34	15	1	0	0	68%	30%	2%	0%	0%
25	50	0	7	41	1	1	0%	14%	82%	2%	2%
26	50	20	10	17	3	0	40%	20%	34%	6%	0%
27	50	0	12	38	0	0	0%	24%	76%	0%	0%
28	50	34	15	1	0	0	68%	30%	2%	0%	0%
29	50	0	7	36	4	3	0%	14%	72%	8%	6%
30	50	1	2	11	27	9	2%	4%	22%	54%	18%

Tabulasi Jawaban Responden Per Dimensi

1. Dimensi Perhatian

X	Butir Pernyataan									Jumlah	Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Minimal	Maksimal
1	3	3	5	3	4	3	4	4	2	31	9	45
2	4	4	5	5	5	4	5	4	5	41	9	45
3	3	5	4	5	4	4	3	5	4	37	9	45
4	3	4	5	4	5	5	4	3	4	37	9	45
5	4	4	5	5	5	4	5	3	3	38	9	45
6	4	4	5	4	4	3	4	4	3	35	9	45
7	4	3	4	4	4	3	4	5	3	34	9	45
8	4	1	4	4	5	4	5	3	2	32	9	45
9	4	3	4	4	4	2	4	3	4	32	9	45
10	4	2	5	4	4	1	4	1	3	28	9	45
11	3	4	5	5	5	3	5	3	4	37	9	45
12	5	4	5	5	5	3	5	2	3	37	9	45
13	5	3	5	5	5	2	5	3	3	36	9	45
14	4	3	5	5	5	3	5	3	4	37	9	45
15	3	3	5	5	5	2	5	3	3	34	9	45
16	4	3	5	5	5	3	5	3	4	37	9	45
17	5	3	4	5	5	3	5	4	4	38	9	45
18	5	3	5	5	5	2	5	3	3	36	9	45
19	5	2	5	4	4	1	4	1	3	29	9	45
20	5	4	5	5	5	3	5	3	4	39	9	45
21	4	4	5	5	5	3	5	2	3	36	9	45
22	5	3	5	3	5	2	5	3	3	34	9	45
23	5	3	5	5	5	3	5	3	4	38	9	45
24	4	3	5	4	4	3	4	3	1	31	9	45
25	5	2	5	4	4	1	4	1	3	29	9	45
26	5	3	5	4	4	2	4	1	2	30	9	45
27	5	4	5	5	5	3	5	3	4	39	9	45
28	4	4	5	3	5	3	5	2	3	34	9	45
29	5	3	5	5	5	2	5	3	3	36	9	45
30	5	3	5	5	5	3	5	3	4	38	9	45
31	4	3	5	3	5	3	5	4	4	36	9	45
32	5	3	5	5	5	2	5	3	3	36	9	45
33	4	2	5	4	4	1	4	1	3	28	9	45
34	5	4	5	5	4	3	5	3	4	38	9	45
35	5	3	5	3	5	3	5	2	3	34	9	45
36	5	3	5	3	3	2	3	3	3	30	9	45
37	5	3	5	5	5	3	3	3	4	36	9	45
38	3	2	3	3	3	1	3	1	3	22	9	45
39	3	3	5	5	3	3	5	3	4	34	9	45
40	4	3	5	3	5	3	5	2	3	33	9	45
41	5	3	5	5	3	2	3	3	3	32	9	45
42	5	3	5	5	3	3	3	3	4	34	9	45
43	5	3	5	3	4	3	4	3	1	31	9	45
44	4	2	5	4	4	1	4	1	3	28	9	45
45	3	3	5	3	3	2	4	1	2	26	9	45
46	3	2	5	5	3	3	3	3	4	31	9	45
47	4	3	5	4	5	3	3	2	3	32	9	45
48	5	3	5	3	5	2	5	3	3	34	9	45
49	5	2	4	4	5	3	5	3	4	35	9	45
50	4	4	5	5	5	3	5	2	3	36	9	45

Tabulasi Jawaban Responden Per Dimensi

1. Dimensi Perasaan

X	Butir Pernyataan									Jumlah	Skor Minimal	Skor Maksimal
	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	3	3	4	2	3	4	4	3	4	30	9	45
2	5	4	5	4	4	5	5	4	5	41	9	45
3	4	5	4	4	4	4	5	4	5	39	9	45
4	4	4	5	3	3	4	4	3	5	35	9	45
5	4	5	5	3	3	4	4	3	5	36	9	45
6	4	4	4	2	3	3	4	3	4	31	9	45
7	5	3	4	3	3	4	5	3	5	35	9	45
8	5	5	4	3	3	4	4	3	5	36	9	45
9	4	4	3	3	2	4	5	2	4	31	9	45
10	4	2	5	2	2	2	4	2	5	28	9	45
11	5	4	4	3	3	4	5	3	4	35	9	45
12	5	4	5	3	3	4	2	3	5	34	9	45
13	5	3	5	3	3	2	2	3	5	31	9	45
14	5	3	5	3	3	3	5	3	5	35	9	45
15	5	3	5	3	3	2	5	3	5	34	9	45
16	5	3	5	3	3	3	5	3	5	35	9	45
17	5	3	4	3	3	3	5	3	4	33	9	45
18	5	3	5	3	3	2	5	3	5	34	9	45
19	4	2	5	2	2	2	4	2	5	28	9	45
20	5	4	4	3	3	4	5	3	4	35	9	45
21	5	4	5	3	3	4	5	3	5	37	9	45
22	5	3	5	3	5	2	5	3	5	36	9	45
23	5	3	5	3	5	3	5	3	5	37	9	45
24	4	3	4	3	4	2	4	3	4	31	9	45
25	4	2	5	2	3	2	4	2	5	29	9	45
26	4	3	4	3	4	2	4	2	4	30	9	45
27	5	4	4	3	5	4	5	3	4	37	9	45
28	5	4	5	3	5	4	5	3	5	39	9	45
29	5	3	5	3	5	2	5	3	5	36	9	45
30	5	3	5	2	4	3	5	3	5	35	9	45
31	5	3	4	2	5	3	5	3	4	34	9	45
32	3	3	5	2	5	2	5	3	5	33	9	45
33	3	2	5	2	4	2	4	2	5	29	9	45
34	3	4	4	2	5	4	5	3	4	34	9	45
35	3	4	5	2	5	4	5	3	5	36	9	45
36	5	3	5	2	5	2	5	3	5	35	9	45
37	5	3	5	2	5	3	5	3	3	34	9	45
38	3	2	3	2	3	2	4	2	3	24	9	45
39	3	4	4	3	2	4	5	3	4	32	9	45
40	3	4	5	3	2	4	5	3	5	34	9	45
41	3	3	5	3	2	2	5	3	3	29	9	45
42	5	3	5	3	3	3	5	3	5	35	9	45
43	4	3	4	3	4	2	4	3	4	31	9	45
44	4	2	5	2	4	2	4	2	5	30	9	45
45	3	3	4	3	4	2	4	2	4	29	9	45
46	3	4	4	3	5	4	5	3	4	35	9	45
47	3	4	5	3	5	4	5	3	5	37	9	45
48	5	3	5	3	5	2	5	3	5	36	9	45
49	5	4	4	3	5	4	5	3	4	37	9	45
50	5	4	5	3	5	4	5	3	5	39	9	45

Tabulasi Jawaban Responden Per Dimensi																		
1. Dimensi Minat																		
X	Butir Pernyataan													Jumlah	Skor			
	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Minimal		Maksimal			
1	4	4	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	26	12	60			
2	5	5	4	4	1	5	3	4	2	5	5	4	33	12	60			
3	5	4	4	4	2	3	5	4	3	4	3	4	34	12	60			
4	4	5	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	31	12	60			
5	5	5	5	5	1	5	3	3	2	4	5	3	34	12	60			
6	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	29	12	60			
7	3	4	3	4	2	4	3	3	2	5	3	3	28	12	60			
8	4	4	3	4	2	5	3	3	3	5	4	3	31	12	60			
9	4	3	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2	30	12	60			
10	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	28	12	60			
11	5	5	2	5	5	5	3	3	3	5	3	3	36	12	60			
12	3	5	2	5	5	5	3	3	3	5	3	3	34	12	60			
13	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	4	3	35	12	60			
14	5	5	3	5	4	5	3	3	3	5	3	3	36	12	60			
15	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	3	3	35	12	60			
16	4	5	3	5	4	5	3	3	3	5	5	3	35	12	60			
17	5	5	3	5	5	5	3	3	3	5	3	3	37	12	60			
18	5	5	1	5	5	5	3	3	3	5	3	3	35	12	60			
19	4	4	2	4	5	4	2	2	2	4	2	2	29	12	60			
20	5	5	2	5	5	5	3	3	3	5	3	3	36	12	60			
21	5	5	2	5	4	5	3	3	3	5	3	3	35	12	60			
22	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			
23	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	39	12	60			
24	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	32	12	60			
25	4	4	2	4	5	4	2	3	2	4	2	3	30	12	60			
26	4	4	2	4	5	4	3	4	3	4	2	4	33	12	60			
27	5	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	38	12	60			
28	5	5	2	5	4	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			
29	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			
30	5	5	3	5	5	5	3	4	3	5	3	4	38	12	60			
31	5	5	3	5	4	5	3	5	3	5	3	5	38	12	60			
32	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			
33	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	30	12	60			
34	3	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	36	12	60			
35	3	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	36	12	60			
36	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			
37	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	39	12	60			
38	4	4	2	3	4	3	2	4	2	3	2	4	28	12	60			
39	5	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	38	12	60			
40	5	5	2	5	4	5	3	5	2	5	3	5	36	12	60			
41	3	5	1	5	4	5	3	5	3	5	3	5	34	12	60			
42	4	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	38	12	60			
43	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	32	12	60			
44	3	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	29	12	60			
45	4	4	2	4	5	4	3	4	3	4	2	4	33	12	60			
46	3	5	2	5	5	5	3	5	2	5	3	5	35	12	60			
47	3	5	2	3	4	5	3	5	3	5	3	5	33	12	60			
48	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			
49	3	5	2	5	5	5	3	5	3	5	3	5	36	12	60			
50	5	5	2	5	4	5	3	5	3	5	3	5	37	12	60			

Lampiran gambar Pada saat penelitian di SMKN 26 Jakarta



Gambar. 1 Team Bola Tangan SMK Negeri 26 Jakarta



Gambar. 2 Pembagian lembar angket



Gambar 3. Penjelasan pengisian angket



Gambar. 4 Siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi angket



Gambar. 5 Siswa mengisi lembar angket



Gambar 6 Pengisian angket

