

**APPLICATION OF OUTDOOR GAMES ACTIVITIES TO INCREASE THE
MOTIVATION OF LEARNING IN STUDENTS OF CLASS X SMK LAMP
THREE JAKARTA
SARIPPUDIN
ABSTRACT**

SARIPPUDIN. Application Of Outdoor Games Activities To Increase The Motivation Of Learning In Students Of Class X SMK Lamp Three Jakarta. Thesis: Jakarta, sports recreation, Faculty of sports science, State University of Jakarta, 2017

The purpose of this research is to cultivate the motivation of learning in students of class X SMK in Jakarta through the application of Three Lamp Outdoor Games Activities. This research was carried out at school SMK three Lamp located at JL. Jend. A. Yani Kav No. 98 RT/RW. 12.06, East Pisangan, East Jakarta, as for the time of the research conducted in May to July 2017.

Research methods used in this study is a research method of action class (Class Room Action Research), research method developed jointly between the researcher and the kolabolator to determine policy in every aspect of the improvement of learning.

The subjects in this study are students of class X SMK Lamp Three Jakarta. The number of subjects in this study consisted of 28 students of class X SMK Lamp Three Jakarta.

The first cycle of activities realized through the action gives the following result: the teacher gives to students learning motivation according to

plan and design the learning, the result is 26 or 92.86% of students on criteria less, 2 or 7.14% of students category enough, and there were no students on criteria or 0%.

The second cycle activities are realized through the action result a reflection of cycle 1 gives the following result: the teacher gives the motivation of learning to students according to plan and design the learning, the result is 4 or 14% of students on criteria enough, 24 or 86% of students either category, and no students on criteria less or 0%.

Data concluded that an increase in the motivation to learn from the implementation of the outdoor games activities towards learning motivation in students of class X SMK Lamp Three Jakarta which means their learning motivation is already good and from the results of this study are expected activities such as outdoor games activities must be conducted.

RINGKASAN

SARIPPUDIN. Penerapan *Outdoor Games Activities* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta. Skripsi: Jakarta, Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, 2017

Tujuan penelitian ini adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta melalui penerapan *Outdoor Games Activities*. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMK Pelita Tiga yang beralamat di Jl. Jend. A. Yani Kav No.98 RT.12 / RW.06, Pisangan Timur, Jakarta Timur, adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juli 2017.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*), metode penelitian ini berkembang bersama-sama antara peneliti dan kolabolator untuk menentukan kebijakan dalam setiap peningkatan aspek pembelajaran.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta. Jumlah subyek dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta.

Kegiatan siklus pertama yang direalisasikan melalui tindakan memberikan hasil sebagai berikut: Guru memberikan motivasi belajar penjas kepada siswa sesuai rencana dan *design* pembelajaran, hasilnya adalah 26 atau 92,86% siswa pada kriteria kurang, 2 atau 7,14% siswa kategori cukup, dan tidak ada siswa pada kriteria baik atau 0%.

Kegiatan siklus ke dua yang direalisasikan melalui tindakan hasil refleksi dari siklus 1 memberikan hasil sebagai berikut: Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa sesuai rencana dan *design* pembelajaran, hasilnya adalah 4 atau 14% siswa pada kriteria cukup, 24 atau 86% siswa kategori baik, dan tidak ada siswa pada kriteria kurang atau 0%.

Data disimpulkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dari penerapan *outdoor games activities* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta yang berarti motivasi belajar mereka sudah baik dan dari hasil penelitian ini diharapkan kegiatan seperti *outdoor games activities* harus rutin dilakukan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan karunia-Nya. Shalawat serta salam tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW, karena peneliti dapat menyelesaikan laporan penulisan skripsi yang berjudul “Penerapan *Outdoor Games Activities* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Pelita Tiga Jakarta”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Olahraga di Fakultas Ilmu Olahraga.

Pada kesempatan ini peneliti banyak mengucapkan terima kasih kepada Dr. Abdul Sukur, S.Pd., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, Pembantu Dekan II drg. Hj. Marlinda Budiningsih, M.Pd, Pembantu Dekan III Drs. Mustara Musa, M.Pd, Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd selaku Pembimbing I, Muhamad Arif S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing II, Abdul Gani, M.Pd selaku Penasehat Akademik, serta segenap Dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, keluarga besar Perkumpulan Bola Voli Fortius Universitas Negeri Jakarta, teman-teman perkuliahan angkatan 2012, dan masih banyak lagi yang lainnya yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Akhirnya peneliti ucapkan terimakasih kepada orang tua, papa dan mamah yang tiada bosan-bosannya memberikan dukungan baik moril maupun materil, kakak dan adik-adik ku tercinta, Semoga Allah SWT melimpahkan balasan yang sesuai atas segala kebaikan yang telah kalian berikan. Amin

Jakarta, Juli 2017

SP

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
RINGKASAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Kerangka Teoretis.....	8
1. Motivasi Belajar.....	8
2. <i>Outdoor Games Activities</i>	21
3. SMK Pelita Tiga.....	24
B. Kerangka Berfikir.....	26
C. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	28
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	28
C. Metode Penelitian.....	28
D. Subyek Penelitian.....	29
E. Prosedur Penelitian Tindakan.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan Hasil Belajar.....	58
C. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	75
B. Implikasi.....	76
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 2 Kisi-kisi Angket Uji Instrumen Motivasi Belajar.....	37
Tabel 3 Hasil Asismen Awal Motivasi Belajar.....	41
Tabel 4 Deskripsi Hasil Asismen Awal Motivasi Belajar.....	43
Tabel 5 Hasil Pengamatan Siklus 1 Motivasi Belajar.....	59
Tabel 6 Deskripsi Hasil Pengamatan Siklus 1 Motivasi Belajar.....	61
Tabel 7 Hasil Pengamatan Siklus 2 motivasi Belajar.....	66
Tabel 8 Deskripsi Hasil Pengamatan Siklus 2 Motivasi Belajar.....	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Memberikan Motivasi.....	13
Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	31
Gambar 3 Diagram Pie Hasil Awal Motivasi Belajar.....	43
Gambar 4 Diagram Pie Hasil Penelitian Siklus 1.....	60
Gambar 5 Diagram Pie Hasil Penelitian Siklus 2.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Penelitian.....	79
Lampiran 2 Lembar Angket Motivasi Belajar.....	93
Lampiran 3 Data Siswa Kelas X SMKN 26 dan Santa Lucia.....	96
Lampiran 4 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	98
Lampiran 5 Hasil Validitas Tes Awal Motivasi Belajar.....	107
Lampiran 6 Hasil Tes Siklus 1 Motivasi Belajar.....	108
Lampiran 7 Hasil Tes Siklus 2 Motivasi Belajar.....	110