

PENGEMBANGAN MODEL *ACHIEVEMENT MOTIVATION TRAINING* BERBASIS PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Widati Amalin Ulfah ¹⁾, Diah Rina Miftakhi ²⁾

¹⁾STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung (PJKR, STKIP MBB)

widati.amalinulfah@stkipmbb.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu rancangan model *Achievement Motivation Training* berbasis permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani dan memperoleh data empiris tentang efektivitas hasil Model *Achievement Motivation Training* berbasis permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Menengah Pertama.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari *Borg dan Gall* yang terdiri dari sepuluh langkah. Subjek penelitiannya adalah siswa Mts Negeri 1 Pangkalpinang kelas VII. Hasil akhir penelitian ini berupa video pembelajaran pendidikan jasmani model *Achievement Motivation Training* berbasis permainan pada Sekolah Menengah Pertama dengan jumlah model final 8 model yang telah melalui evaluasi ahli, ujicoba dan revisi.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 89% sehingga dapat dikategorikan **Layak** digunakan. Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok besar didapatkan persentase sebesar 96% sehingga dapat dikategorikan **Layak** digunakan. Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 82,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model *Achievement Motivation Training* berbasis permainan ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga Layak digunakan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, model *Achievement Motivation Training* berbasis permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Menengah Pertama efektif digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V11.

Kata Kunci: *Model Achievement Motivation Training, Permainan*

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin kompetitif, peserta didik harus memiliki karakteristik mampu bersaing dalam berbagai bidang kehidupan, ilmu pengetahuan, dan didukung infrastruktur yang memadai. Peserta didik harus dapat disiapkan agar memiliki kualitas dan keunggulan untuk meningkatkan daya saing

yang semakin ketat. Meningkatnya kemajuan peserta didik harus didukung dengan mental yang kuat dan mempunyai sikap percaya akan kemampuan dirinya serta bangga dengan kemampuan yang dimiliki. Dorongan itulah yang dapat meningkatkan seorang individu akan dapat berbuat sesuatu untuk meningkatkan kualitas pribadinya.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional, tindakan moral, aspek pola hidup yang sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbeda dan lebih unik dari bentuk pendidikan lainnya, karena pembelajarannya dilaksanakan melalui aktivitas jasmani.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, guru memegang peranan dalam terlaksananya proses pembelajaran. Guru harus memperhatikan banyak hal berkenaan dengan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan seperti aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, dan karakteristik psikologi anak. Oleh sebab itu, materi pelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana yang digunakan serta alat evaluasi harus disesuaikan dengan tahap perkembangan, karakteristik dan kebutuhan

anak. Dengan demikian olahraga dapat memberikan dampak positif terhadap psikis individu bila dikelola dengan baik dalam mencapai tujuan pendidikan dan motivasi prestasi individu yang merupakan suatu kebutuhan yang dipandang relevan dengan tuntutan sebagai benteng dalam melindungi diri dari hal-hal yang bertentangan dengan masalah sosial lainnya.

Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama masih jauh dari apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil dari observasi dapat diketahui bahwa *achievement motivation* (motivasi prestasi) siswa dalam proses pembelajaran masing sangat kurang. Berdasarkan uraian di atas dapat diperoleh gambaran bahwa *achievement motivation* (motivasi berprestasi) merupakan faktor internal yang mempunyai peran penting dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Karena itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang pengembangan model *achievement motivation* (motivasi berprestasi) untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani dalam kaitannya dengan prestasi belajar.

Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari penerapan pendekatan sistem dalam kegiatan

pembelajaran yang notabene adalah suatu proses sistematis yang menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang siap untuk digunakan dengan tepat. Model pembelajaran merupakan rangkaian komponen-komponen strategi pembelajaran yang terintegrasi dalam beberapa komponen diantaranya yaitu: (1) pentahapan dan urutan ide isi materi; (2) penggunaan contoh; (3) penggunaan praktik; dan (4) penggunaan strategi yang berbeda-beda.

Produk pembelajaran dengan pengembangan model harus dilakukan secara bertahap, menyeluruh dan komprehensif dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi atau hasil belajar siswa. Supaya produk yang dihasilkan berdaya guna bagi masyarakat, maka produsen harus memahami terlebih dahulu kebutuhan masyarakat yang akan memakai produk yang dihasilkan. Sugiyono, (2008:118). Analisis kebutuhan ini berlaku dalam menetapkan model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut (Joyce, 1996:12), menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan

untuk menentukan perangkat pembelajaran serta mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud model pembelajaran merupakan pola langkah yang meliputi analisis, pengembangan, dan evaluasi hasil pembelajaran dalam rangka memberikan kemudahan siswa untuk mencapai hasil belajar.

Karakteristik Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran merupakan cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hasil akhir dari pengembangan pembelajaran ialah suatu sistem pembelajaran, yaitu materi dan strategi pembelajaran yang dikembangkan secara empiris yang secara konsisten dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Oleh sebab itu, dapat dijelaskan bahwa pengembangan model pembelajaran yang terdiri dari seperangkat kegiatan yang meliputi perancangan, pengembangan, dan evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang dikembangkan tersebut sehingga setelah mengalami beberapa kali

revisi, sistem pembelajaran tersebut dianggap manatap oleh penggunanya.

Berdasarkan pengertian pengembangn model pembelajaran setidaknya ada empat karakteristik, yaitu: (1) berorientasi pada tujuan; (2) kondisi; (3) sistematis; dan (4) evaluasi dan revisi. Setiap model yang dirancang dan dikembangkan adalah didahului dengan adanya suatu rumusan tujuan yang jelas. Kemudian setelah itu dapat diidentifikasi dan ditentukan langkah-langkah serta strategi untuk mencapai tujuan tersebut maka baru dapat dipilih model mana (yang telah ada) yang sesuai dengan keperluannya.

Suatu model pembelajaran yang akan dikembangkan akan tidak banyak gunanya bila model itu kurang serasi dengan kondisi tempat model itu akan diterapkan. Model pembelajaran yang tidak mendapat dukungan dari para pemakai, misalnya, meskipun mempunyai acuan yang jelas, kurang serasi dengan kondisi sebenarnya. Kondisi ini dapat berupa keterlibatan serta tingkat kemampuan (pengetahuan, keterampilan dan sebagainya), serta sikap dari mereka yang berkepentingan. Efektivitas, efisiensi, dan daya tarik suatu model pembelajaran perlu dirancang dan dikembangkan secara lebih seksama. Rancangan itu kemudian perlu diterapkan

secara cermat. Artinya semua komponen yang terlibat dalam pencapaian tujuan harus dipadukan sedemikian rupa sesuai dengan prosedur pencapaian tujuan, yang pada akhirnya memberikan efek sinergis dalam pencapaian tujuan. Apabila model pembelajaran dalam penerapannya tidak mencapai hasil maksimal, perlu dilakukan pengkajian ulang dan penyesuaian atas rancangan dan prosedur, yang pada hakikatnya adalah upaya evaluasi.

Evaluasi ini perlu dilakukan terus menerus, tidak hanya pada hasil akhir saja (sumatif), melainkan juga dalam setiap langkah dalam proses kegiatan (formatif). Setiap tahap dalam proses kegiatan perlu dimonitor dan dinilai agar dapat diperoleh alternatif yang paling baik untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Termasuk yang perlu dinilai adalah dampak serta implikasinya dalam sistem yang lebih luas. Hanya dengan menggunakan evaluasi sebagai pedoman penyempurnaan, maka kegiatan pengembangan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Pengertian Belajar

Menurut Hamalik (2000:36), belajar adalah modifikasi atau memperteguh pengetahuan, kelakuan melalui pengalaman yang merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Nasution

(2002:91) mengartikan belajar sebagai perubahan dalam kelakuan seseorang sebagai akibat pengaruh usaha pendidikan. Suryabrata (2003:249) menyatakan seorang dikatakan belajar jika membawa perubahan, baik aktual maupun potensial berupa kecakapan baru yang terjadi karena usaha secara sengaja. Menurut Slameto (2003:28), “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Menurut Nana Sudjana (2000:28), bahwa yang dimaksud dengan “Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu”. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Apabila kita membicarakan tentang belajar maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang. Tujuan dari belajar adalah diperoleh perubahan tingkah laku yang diharapkan, yaitu tercapainya pengetahuan, ketrampilan, kepribadian, kebiasaan serta kecakapan lain yang bermanfaat bagi manusia. Muhibbin Syah (1995:91), belajar dapat dipahami sebagai tambahan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan

interaksi dengan lingkungan yang dilibatkan proses kognitif. Poerwadarminta (1993:121) menyatakan bahwa “Belajar adalah berusaha (berlatih) supaya mendapat suatu kepandaian”. Dalam hal ini kepandaian bisa di tunjukkan dengan prestasi yang memuaskan dari usaha yang diraihny sendiri.

Slameto (1995:2) berpendapat bahwa “Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar merupakan proses yang panjang yang dilakukan sejak lahir sampai akhir hayat. Belajar bisa dilaksanakan melalui pendidikan formal maupun informal, yaitu pendidikan dari keluarga dan lingkungannya sampai pendidikan sekolah yang mempunyai tujuan untuk merubah tingkah laku, sikap, keterampilan, kebiasaan serta perubahan lain dari seseorang kearah yang lebih baik.

Motivasi Berprestasi

Motivasi adalah daya penggerak di dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu. Motivasi merupakan keadaan internal organisme (individu), yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi berprestasi disebut juga dengan istilah *N. Ach (Need for Achievement)*. Reeve dan Apruebo, (2005:53) menjelaskan

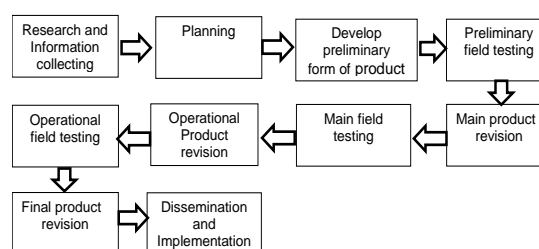
motivasi berprestasi merupakan keinginan untuk menyelesaikan dan menguasai sesuatu, orang, ide, atau standar baru. Motivasi sering pula dimaknakan sebagai modal dasar, yang fungsinya mendorong seorang untuk beraktivitas, bahkan mampu melipatgandakan potensi dirinya. Pendapat yang sama dijelaskan oleh Gill; Weinberg and Gould (1995) bahwa motivasi berprestasi sebagai orientasi seseorang untuk berjuang menyelesaikan tugas, gigi menghadapi masa depan, dan mengalami rasa bangga dalam meyelesaikannya.

Motivasi merupakan bagian dari belajar. Dari pengertian motivasi tersebut tampak tiga hal, yaitu: (1) motivasi dimulai dengan suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang, (2) motivasi itu ditandai oleh dorongan afektif yang kadang tampak dan kadang sulit diamati, (3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Siswa akan berusaha sekuat tenaga apabila dia memiliki motivasi yang besar untuk mencapai tujuan belajar. Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh tanpa dipaksa, bila memiliki motivasi yang besar; yang dengan demikian diharapkan akan mencapai prestasi yang tinggi. Adanya motivasi berprestasi yang tinggi dalam diri siswa merupakan syarat agar siswa terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mengatasi

berbagai kesulitan belajar yang dihadapinya, dan lebih lanjut siswa akan sanggup untuk belajar sendiri. Sehingga yang dimaksud dengan motivasi berprestasi adalah keadaan internal individu yang mendorongnya untuk berprestasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang akan menghasilkan Model *Achievement Motivation Training* Berbasis Permainan pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama. Desain dalam penelitian ini menggunakan Model pengembangan Borg and Gall terdiri dari 10 (sepuluh) tahapan, seperti tercantum pada gambar berikut :



Gambar 8. Sumber: Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition. (New York: Longman Inc., 1983)

Penelitian ini dilaksanakan di pangkalpinang dengan waktu selama 6 bulan. Jumlah subjek penelitian untuk kelompok kecil

dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pangkalpinang dengan jumlah subjek 15 orang. Sedangkan untuk uji kelompok besar dilaksanakan di MTs Negeri Pangkalpinang dengan jumlah subjek 37 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dari hasil analisis kebutuhan menggunakan kuesioner dapat diketahui bahwa: (a) 78,4 % siswa sekolah tersebut tidak mengetahui materi permainan, (b) lebih dari 37,8 % siswa mengaku cukup kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, (c) 100 % dari siswa yang mengisi kuesioner menganggap bahwa pembelajaran pendidikan jasmani membosankan, (d) 8,1 % siswa menyatakan perlunya memasukkan unsur permainan dalam mempelajari materi penjas agar kalian lebih bersemangat (e) 91,9 % siswa dapat meningkatkan prestasi belajar, setelah mengikuti pembelajaran penjas dengan memasukkan modifikasi permainan dalam setiap pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Ahli

No	Alternatif Jawaban	Ahli Pendidikan Jasmani	Guru Pendidikan Jasmani	Ahli Psikologi
1	Kurang Baik	-	-	-
2	Cukup Baik	-	-	-
3	Baik	7	6	8
4	Sangat Baik	3	4	2

Berdasarkan hasil pengisian lembar evaluasi yang dilakukan oleh ahli Penjas, guru pendidikan jasmani, dan ahli psikologi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari ketiga ahli menyatakan bahwa pengembangan model *achievement motivation training* berbasis permainan sudah masuk dalam kategori penilaian **BAIK** sehingga layak untuk diuji coba skala kecil.

Data Uji Coba Skala Kecil

Tabel 2. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=15)

No	Pertanyaan	Jawaban	Prosentase
1	Apakah kamu mengetahui/memahami tentang permainan ?	Ya	92%
2	Apakah kamu mengetahui/memahami peraturan permainan tersebut?	Ya	92%
3	Apakah kamu dapat menerapkan peraturan permainan tersebut?	Ya	75%
4	Apakah kamu dapat menganalisis permainan tersebut?	Tidak	92%
5	Apakah kamu tahu peralatan yang digunakan dalam permainan tersebut?	Ya	100%
6	Apakah kamu mengetahui ukuran lapangan dan peralatan yang digunakan dalam permainan tersebut?	Ya	83%
7	Apakah kamu mengetahui jumlah pemain dalam permainan tersebut?	Ya	92%
8	Apakah kamu mengetahui bahan	Ya	83%

	yang digunakan dalam permainan tersebut?		
9	Apakah kamu mengetahui cara menghitung point pada permainan tersebut?	Ya	92%
10	Apakah dalam permainan <i>achievement motivation training</i> di pimpin oleh seorang wasit?	Ya	83%
11	Apakah kamu tertarik dengan model permainan tersebut?	Ya	75%
12	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman satu tim dalam permainan tersebut?	Ya	100%
13	Apakah dalam permainan <i>achievement motivation training</i> kamu harus bersikap sportif?	Ya	100%
14	Apakah kamu harus mentaati peraturan dalam permainan tersebut?	Ya	100%
15	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tersebut?	Ya	83%
16	Apakah kamu akan mengakui kekalahan jika tim lawan memenangkan permainan?	Ya	83%
17	Apakah kamu masih merasa tak bersemangat saat melakukan permainan tersebut?	Ya	83%
18	Apakah wasit yang memimpin jujur?	Ya	100%
19	Apakah kamu menghargai keputusan wasit?	Tidak	92%
20	Apakah dalam permainan tersebut kamu harus jujur?	Ya	100%
Rata-rata			89%

Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan

revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan model *achievement motivation training* berbasis permainan ini telah memenuhi kriteria **BAIK**.

Data Uji Coba Skala Besar

Tabel 3

Data Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Pertanyaan	Jawaban	Prosentase
1	Apakah kamu mengetahui/memahami tentang permainan ?	Ya	100%
2	Apakah kamu mengetahui/memahami peraturan permainan tersebut?	Ya	97%
3	Apakah kamu dapat menerapkan peraturan permainan tersebut?	Ya	94%
4	Apakah kamu dapat menganalisis permainan tersebut?	Tidak	97%
5	Apakah kamu tahu peralatan yang digunakan dalam permainan tersebut?	Ya	97%
6	Apakah kamu mengetahui ukuran lapangan dan peralatan yang digunakan dalam permainan tersebut?	Ya	97%
7	Apakah kamu mengetahui jumlah pemain dalam permainan tersebut?	Ya	100%
8	Apakah kamu mengetahui bahan	Ya	90%

9	yang digunakan dalam permainan tersebut? Apakah kamu mengetahui cara menghitung point pada permainan tersebut? Apakah dalam permainan	Ya	94%
10	<i>achievement motivation training</i> di pimpin oleh seorang wasit?	Ya	97%
11	Apakah kamu tertarik dengan model permainan tersebut?	Ya	90%
12	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman satu tim dalam permainan tersebut? Apakah dalam permainan	Ya	100%
13	<i>achievement motivation training</i> kamu harus bersikap sportif?	Ya	94%
14	Apakah kamu harus mentaati peraturan dalam permainan tersebut?	Ya	94%
15	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan tersebut?	Ya	100%
16	Apakah kamu akan mengakui kekalahan jika tim lawan memenangkan permainan?	Ya	94%
17	Apakah kamu masih merasa tak bersemangat saat melakukan permainan tersebut?	Ya	90%
18	Apakah wasit yang memimpin jujur?	Ya	97%
19	Apakah kamu menghargai keputusan wasit?	Tidak	97%
20	Apakah dalam permainan tersebut kamu harus jujur?	Ya	100%
Rata-rata			96%

Data uji skala besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 96 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan model *achievement motivation training* berbasis permainan ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga model permainan pengembangan model *achievement motivation training* berbasis permainan dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

Final Hasil Uji Kelayakan

Produk permainan *achievement motivation training* berbasis permainan ini sudah dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Hal ini dikarenakan dari keberhasilan modifikasi permainan yang dapat diterima siswa.

Faktor yang menjadikan model *achievement motivation training* berbasis permainan dapat diterima oleh siswa SMP/Mts adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat memptaktekan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.

PEMBAHASAN

Dari paparan hasil penelitian awal atau analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perlu untuk mengembangkan model pembelajaran yakni Model *Achievement Motivation Training* Berbasis Permainan pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama. Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analitis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

Sebelum dilaksanakan uji coba lapangan, model yang sudah dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli yang terdiri dari ahli pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani dan ahli psikologi. Berdasarkan dari evaluasi ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model yang dikembangkan dalam kategori baik. Selanjutnya model tersebut diujicoba dalam skala kecil dengan jumlah subjek 15 siswa. Hasil dalam uji skala kecil ini menunjukkan kriteria baik berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh siswa dengan jumlah persentase 89%. Sedangkan hasil uji skala besar menunjukkan kriteria sangat baik dengan jumlah persentase 96%. Untuk uji kelayakan model secara keseluruhan

mendapatkan hasil 82.5% dengan kriteria baik sehingga layak untuk digunakan pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Produk permainan *achievement motivation training* berbasis permainan ini sudah dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Hal ini dikarenakan dari keberhasilan modifikasi permainan yang dapat diterima siswa. Faktor yang menjadikan model *achievement motivation training* berbasis permainan dapat diterima oleh siswa SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat memptaktekan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model *achievement motivation training* berbasis permainan yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk model *achievement motivation training* berbasis permainan dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal itu

berdasarkan analisis data pada uji coba skala kecil diperoleh dari ahli penjas didapat rata-rata persentase 82,5%, ahli pembelajaran 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk *achievement motivation training* berbasis permainan ini telah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan.

2. Produk model *achievement motivation training* berbasis permainan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal itu berdasarkan analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 89% dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 96% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model *achievement motivation training* berbasis permainan ini telah memenuhi kriteria, sehingga dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall.1983. *Educational Research: An Introduction, Eighth Edition*. New York: Longman.

Fess, Reeve, Warren. 2005. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.

Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Al Gesindo

Joyce Bruce, et al., 1996. *Model of Teaching*, Boston: Allyn and Bacon.

Nana Sudjana, 2000. *Dasar-dasar Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo

Nasution. S. 2002. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Slameto. 1995. *Belajar Dan Factor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka cipta. Edisi revisi

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

Sumadi Suryabrata. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.

Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Weinberg, Robert S & Daniel Gould. 2003. *Foundations of sport and Exercise Psychology* Ed 3rd. USA: Human Kinetics.

WJS. Poerwadarminta, 1993. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka