

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Teoretis**

##### **1. Motivasi**

Manusia selalu berusaha untuk berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, baik mencari teman maupun untuk memenuhi kegiatannya. Pemenuhan kebutuhan didasari selera dan keinginan masing-masing orang, karena setiap manusia mempunyai pandangan dan perasaan yang berbeda. Dari perbedaan yang ada masing-masing berusaha untuk mencari objek yang berkenan dihatinya, berusaha dengan segala kekuatan dan kemampuan untuk mendapatkan objek yang dimaksud dengan berkeyakinan dan mendahulukan aktivitas tertentu diantara aktivitas lain serta dikerjakan dengan giat walaupun dikerjakan dalam jangka waktu yang lama. Pernyataan diatas mengandung makna, bahwa sikap individu didorong oleh keinginan guna mencapai tujuan, sikap individu ini biasa disebut dengan motivasi.

Jika seseorang tertarik akan sesuatu, maka akan memusatkan pikirannya, misalnya seseorang tertarik pada suatu objek, maka orang tersebut akan termotivasi untuk mencapai objek tersebut.

“Menurut A. Tabrani Rusyan dkk : motivasi yang dalam bahasa inggris *motive* yang berasal dari kata *motion* yang berarti gerak. Motif adalah keadaan didalam pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitasnya”.<sup>1</sup>

Sedangkan menurut Sumardi Suryabrata :

“Motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu, guna mencapai suatu tujuan”.<sup>2</sup>

Bagi manusia motivasi merupakan dorongan, keinginan, ataupun hasrat yang menjadi penggerak dan berasal dari dalam diri manusia yang memberi tujuan dan arah tingkah laku manusia tersebut. Jadi, motivasi bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi merupakan hal yang dapat disimpulkan karena adanya sesuatu yang dapat kita saksikan.

Sedangkan menurut Abu Ahmadi mengemukakan bahwa:

“Organisme itu berbuat oleh karena dorongan suatu kekuatan yang datang dari dalam dirinya yang menjadi pendorong untuk berbuat atau bergerak. Bagi manusia manusia berbuat dan bertingkah laku

---

<sup>1</sup> A. Tabrani Rusyan, Atang Kusidar Zaenal Arifin, Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 1992), h. 98-99

<sup>2</sup> Sumardi Suryabrata, Psikologi Pendidikan (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1995), h. 70

karena adanya suatu kebutuhan yang datang dari dalam dirinya maupun yang datang dari luar dirinya untuk mencapai suatu tujuan”.<sup>3</sup>

Motivasi juga dapat diartikan sebagai kebutuhan atau keinginan yang menyebabkan atau menjadikan alasan untuk seseorang berbuat sesuatu. Dengan demikian manusia berbuat sesuatu karena adanya kebutuhan yang diinginkan dalam dirinya sehingga keinginannya dapat terpenuhi.

Motivasi yang diartikan sebagai proses yang menggerakkan seseorang untuk dapat berbuat dan bergerak tergantung dari besar atau kecilnya motivasi.

“Pernyataan bahwa motivasi sebagai alat yang menggerakkan seseorang untuk dapat berbuat dikemukakan juga oleh Martin Handoko, yaitu suatu tenaga atau faktor yang terdapat didalam diri manusia yang menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya”.<sup>4</sup>

Motivasi merupakan tenaga dari dalam yang menyebabkan manusia berbuat atau berkehendak. Tenaga dari dalam atau dorongan keaktifan biasanya tertuju pada tujuan tertentu. Dorongan manusia untuk berbuat atau bertingkah laku yang berasal dari dalam diri seseorang yang disebut motivasi internal, sedangkan dorongan yang berasal dari luar diri seseorang disebut dengan motivasi eksternal. Oleh sebab itu seseorang ketika melakukan suatu kegiatan disebabkan karena adanya dorongan dari dalam dirinya,

---

<sup>3</sup> H. Abu Ahmadi, Psikologi Umum (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1991), h. 140

<sup>4</sup> Martin Handoko, Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku, ( Yogyakarta : Kanisius, 1992), h.9

maka ia tidak akan merasa bosan dan terbebani dari kegiatan yang dilakukannya.

Motivasi berkaitan dengan pilihan-pilihan yang dibuat oleh individu, arahan dari perilaku yang mereka kerjakan. Motivasi merupakan sesuatu yang mendorong individu (guru) untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan-tujuan tertentu. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.<sup>5</sup> Rusyan berpendapat bahwa perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>6</sup> Robbins mendefinisikan motivasi sebagai kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi ke arah tujuan-tujuan organisasi yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu untuk memenuhi sesuatu kebutuhan individual.<sup>7</sup>

Sardiman mengemukakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.<sup>8</sup> Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Lebih lanjut Sardiman menyebutkan bahwa motivasi

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno. 2006. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta : Bumi Aksara, h. 3.

<sup>6</sup> Tabrani Rusyan. 1996. Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara, h. 100.

<sup>7</sup> Stephen P. Robbins, 2009. Perilaku Organisasi. Indeks, Jakarta, hal. 198.

<sup>8</sup> A.M, Sardiman, 2008. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta, h. 73.

dapat juga dikatakan sebagai rangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu, jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor-faktor luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.

Motivasi akan selalu berhubungan dengan soal kebutuhan, sebab seseorang akan terdorong melakukan sesuatu bila merasa ada suatu kebutuhan. Kebutuhan timbul karena adanya keadaan yang tidak seimbang, tidak serasi atau rasa ketegangan yang menuntut suatu kepuasan. Untuk mengatasi keadaan yang tidak seimbang atau rasa tidak puas diperlukan motivasi yang tepat "*Dissatisfaction is essential element in motivation*".

Menurut Mc.Donald dalam Sardiman motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>9</sup> Tujuan yang dimaksud adalah sesuatu yang berada di luar individu yang ingin dicapainya. Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai maka kegiatan orang tersebut akan lebih terfokus.

Adanya segenap kegiatan menunjukkan bahwa motivasi adalah proses yang tergambar melalui tingkah laku aktifitas seseorang secara

---

<sup>9</sup> A.M, Saediman, 2008. ibid.h.73

langsung. Mengingat bahwa motivasi adalah suatu proses, maka dalam mencapai tujuan perlu adanya sarana dan prasarana yang membantu pencapaian tujuan tersebut.

Secara umum, motivasi dapat dikelompokkan dalam 3 jenis, yaitu (1) motivasi atas kebutuhan organisme untuk makan, minum, bernafas, seksual, berbuat dan beristirahat. (2) motivasi darurat yang mencakup dorongan untuk menyelamatkan diri, membalas, memburu, berusaha dan mencari sesuatu. (3) motivasi obyektif yang meliputi kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, manipulasi, untuk pengembangan hasrat dan minat.<sup>10</sup> Motivasi atas kebutuhan organisme merupakan representasi dari kebutuhan biologis manusia sebagai makhluk hidup. Motivasi darurat timbul karena adanya tantangan dari luar, baik sosial maupun non sosial. Sementara motivasi obyektif mencakup minat, hasrat dan keinginan.

Penggolongan motivasi lain di dasarkan pada terbentuknya motivasi tersebut, yaitu motivasi bawaan dan motivasi yang dipelajari. Motivasi bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir. Misalnya makan, minum, bernafas, seksual, sedangkan motivasi yang dipelajari diperoleh melalui proses belajar seperti motivasi bekerja, motivasi mencari kedudukan atau jabatan.

---

<sup>10</sup> Wahyosumidjo, 1985. Kepemimpinan dan Motivasi. Jakarta: Ghalia Indonesia, h. 73.

Berdasarkan jabarannya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu *intrinsik* dan *ekstrinsik*. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri seseorang misalnya: keinginan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan untuk diterima orang lain dan keinginan-keinginan lainnya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar misalnya akibat pengaruh hukuman atau ganjaran.

Uno membedakan motivasi menjadi tiga macam, yaitu: (1) motivasi biogenetis, yaitu motivasi yang berasal dari kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, misalnya lapar, haus, kebutuhan akan kegiatan dan istirahat, mengambil nafas, seksualitas dan sebagainya. (2) motivasi sosiogenetis, yaitu motivasi yang berkembang dari lingkungan kebudayaan tersebut, motivasi ini tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan setempat. Misalnya keinginan mendengarkan musik, makan makanan tertentu, dan lain-lain. (3) motivasi teologis, dalam motivasi ini manusia adalah sebagai makhluk yang berketuhanan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya

seperti ibadahnya dalam kehidupan sehari-hari, keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>11</sup>

Seperti halnya dengan mata pelajaran PENJAS yang terdapat di sekolah SDN Cipeucang 2, dengan kemampuan guru mengimprovisasi cara mengajar yang disampaikan kepada para siswa sehingga dapat terkesan menyenangkan dan menarik bagi para siswa, hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor pendorong bagi para siswa untuk dapat antusias terhadap pelajaran PENJAS, yang dimana sebelumnya guru tersebut telah berimprovisasi dalam penyampaian materinya sehingga pelajaran PENJAS tersebut menjadi menarik bagi para siswa dan implikasi terhadap siswa yaitu para siswa dapat bersemangat pada saat mengikuti pelajaran Penjas.

## **2. Motivasi Belajar**

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang siswa tidak mengerjakan tugas yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki penyebabnya. Penyebabnya itu bisa bermacam-macam, mungkin ia tidak senang dengan pelajaran tersebut, mungkin sakit, mungkin ada masalah pribadi, dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk mengerjakan tugas, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu

---

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno. 2006. *Ibid.*, h.3.

dilakukan daya upaya yang dapat menemukan penyebabnya kemudian mendorong siswa tersebut untuk melakukan pekerjaan yang seharusnya dia lakukan yaitu belajar. dengan kata lain siswa perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai.

Hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.<sup>12</sup>

Dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan makin berhasil pula tujuan pembelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha-usaha belajar bagi para siswa.

---

<sup>12</sup> Hamzah B. Uno. 2006. Op.cit., h. 23.

Motivasi tidak bisa ditinggalkan dari tujuan yang ingin dicapai. Motivasi juga mempengaruhi adanya kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang dikehendaki. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan agar dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan kata lain jika adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar itu akan melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang sangat mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktek atau penguatan yang dilandasi dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat/ keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tapi, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku pelajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain :

- a. Dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan sumber penguat
- b. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- c. Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar

#### d. Menentukan ketekunan belajar

Dalam proses pendidikan jasmani, motivasi belajar pendidikan jasmani adalah suatu kondisi seorang siswa yang mendorong untuk mempelajari pendidikan jasmani. Seorang siswa membutuhkan motivasi untuk memperoleh tujuan yang diinginkan, tidak hanya dalam belajar pendidikan jasmani tetapi belajar bidang studi yang lainnya.

Perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik terkadang kurang tepat. Untuk itu guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberi motivasi tetapi justru tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul untuk merubah perilaku seseorang melalui pengalaman. Dorongan ini timbul bisa dari dalam maupun dari luar individu seseorang karena ingin menjadikan perubahan yang lebih baik daripada sebelumnya. Motivasi belajar dapat diukur berdasarkan indikator: adanya hasrat/keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan dalam belajar, adanya cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

### 3. Pendidikan jasmani

“Pendidikan jasmani menurut Samsudin pada hakikatnya adalah proses pendidikan jasmani yang memanfaatkan aktifitas fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, mahluk total, daripada menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya”.<sup>13</sup>

“Menurut Pangrazi dan Dauer mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya”.<sup>14</sup>

Dengan adanya sumber di atas penulis dapat mengartikan bahwa pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang memperlakukan anak didik sebagai pelaku penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas fisik dan mental agar menjadi lebih baik.

Pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut berkembang, bukan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang yang lain misalnya pendidikan moral, yang

---

<sup>13</sup> Samsudin, Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Jakarta:Prenda Media Group, 2008), h.30

<sup>14</sup> Ibid, h.20

penekanannya benar-benar pada perkembangan moral tetapi aspek fisik tidak turut berkembang, baik langsung maupun tidak langsung.

“Menurut Cholik Mutohir pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila”.<sup>15</sup>

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan *organik, neuromuskuler, intelektual* dan *sosial*.

“Sharman mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan”.<sup>16</sup>

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat

---

<sup>15</sup> Cholik Mutohir, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Jakarta:Litera,2008), h.2

<sup>16</sup> Sharman, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan (Jakarta:Nasidah, 1992), h.15

dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

#### **4. Permainan Mencari Jejak**

Konsep permainan mencari jejak berawal dari kegiatan penjelajahan yang di modifikasi, sehingga menjadi kegiatan penjelajahan yang lebih minimalis tanpa harus menjelajahi alam liar, pegunungan, sungai dengan medan yang sulit serta beresiko bagi siswa yang tergolong tingkat kemandiriannya kurang.

“Menurut Muhajir penjelajahan adalah suatu perjalanan kaki yang disertai permainan atau petualangan. Dari uraian tersebut bahwa penjelajahan merupakan salah satu bentuk kegiatan olahraga yang mempunyai unsur petualangan di alam bebas. Dalam kegiatan penjelajahan dapat dimasukan unsur-unsur permainan yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri, jiwa kepemimpinan, kerjasama, tanggung jawab serta kejujuran”.<sup>17</sup>

Kegiatan penjelajahan itu sendiri terbagi menjadi tiga bentuk penjelajahan yaitu :

- a. Penjelajahan masyarakat yaitu penjelajahan yang bertujuan untuk melakukan perjalanan kaki sambil mengenal masyarakat di sepanjang perjalanan yang di lalui.

---

<sup>17</sup> Muhajir, Teori dan Praktik Pendidikan Jasmani, (Bandung: Yudhistrira,2003), h.208.

- b. Pengembaraan di lakukan dengan cara melakukan perjalanan pengembaraan menurut arah yang ditentukan sepanjang 10 km dari tempat melalui perjalanan, perjalanan dilakukan sendiri atau berdua dan berkelompok. Lama perjalanan 24 jam, termasuk menginap dalam tenda atau gubuk yang didirikan sendiri.
- c. Penjelajahan mempertahankan hidup kegiatan ini dalam bahasa Inggris disebut *survival bike* yaitu latihan yang sengaja dibuat berat, bertujuan memiliki daya tahan, kemampuan mental dan fisik, disiplin, percaya diri, sanggup menderita, kerja keras serta jasmani dan rohani.<sup>18</sup>

Konteks penjelajahan yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah dalam skup yang kecil dengan kegiatan yang dilakukan dilingkungan sekolah dan diareal pemukiman masyarakat serta disajikan dalam bentuk teka-teki dan permainan yang mengandalkan kerjasama kelompok atau yang biasa disebut dengan kegiatan mencari jejak.

Permainan mencari jejak merupakan sebuah permainan yang diawali dengan sebuah surat berisi teka-teki yang akan mengantar kita ke surat berisi teka-teki berikutnya. Terus seperti itu sampai teka-teki terakhir.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA kelas XI, (Jakarta: Erlangga,2007), h.193.

<sup>19</sup> <http://rumahinspirasi.com/mencari-jejak> (Jakarta : 14/03/14 20:32)

Konsep permainan mencari jejak dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan fasilitator atau seorang guru yang akan menerapkan kegiatan mencari jejak, seperti yang telah diuraikan diatas bahwa permainan mencari jejak dapat diawali dengan teka-teki yang akan mengantar seorang peserta untuk menuju pos atau tujuan yang diinginkan oleh seorang guru, tetapi bisa juga dengan cara memencarkan seluruh kelompok dengan arah dan tujuan yang berbeda untuk mengawali permainan, sehingga tidak terjadi penumpukan peserta pada setiap pos.

“Didalam bukunya Agus N. Cahyo menjelaskan bahwa permainan mencari jejak merupakan game yang sangat menarik dan sangat menguras pikiran. Sebab, pemain harus pandai-pandai memutar pikirannya untuk mencari jejak-jejak yang ditinggalkan oleh fasilitator dalam bentuk teka-teki, petunjuk, dan tanda-tanda yang ada pada saat kegiatan berlangsung”.<sup>20</sup>

Dalam permainan mencari jejak ini, kemampuan anak untuk menganalisis sebuah petunjuk sangat diutamakan untuk menuju tempat atau tujuan yang diinginkan. Kemampuan menganalisis setiap anak berbeda-beda, sehingga kekompakan kelompok untuk berdiskusi dan saling memberi masukan sangat diutamakan, sehingga secara tidak sadar seorang siswa dalam kegiatan ini belajar untuk dapat berkomunikasi, bermusawarah, dan bekerjasama dengan kelompok dan orang lain.

---

<sup>20</sup> Agus N.Cahyo, Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan Dan Otak Kiri, (Yogyakarta : FlashBooks 2011), h. 110

Permainan mencari jejak ini mejadikan kegiatan para siswa dalam satu kelompok yang membentuk satu tujuan bersama, yaitu ingin mendapatkan hasil yang maksimal dari serangkaian kegiatan mencari jejak yang dilaksanakan.

Kegiatan berkelompok ini mempunyai komponen penting dalam pelaksanaannya yang dijelaskan yaitu : presentasi kelas, tim, kuis, skor dan rekognisi tim.

a. Presentasi Kelas

Penerapan presentasi kelas dalam kegiatan mencari jejak, yaitu peserta diberikan kesempatan untuk mempersentasikan hasil dari jawaban yang mereka jawab secara berkelompok pada saat kegiatan mencari jejak berlangsung.

b. Tim

Dalam kegiatan mencari jejak ini komponen yang penting adalah pembagian tim kepada para peserta. Dengan pembagian tim bagi para peserta diharapkan akan terjadi komunikasi yang baik antar peserta, kerjasama yang baik, dan meredam sifat egois dalam mengambil keputusan.

c. Kuis

Kuis yang akan diberikan kepada para siswa adalah seputar tentang pengetahuan olahraga, dan kuis akan diberikan disetiap pos yang diberikan oleh fasilitator yang menjaga setiap pos.

d. Skor

Memberikan tujuan kerja kepada para siswa yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik.

Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal bagi kelompoknya dan hal ini dapat menambah gairah dan semangat para siswa untuk dapat berkontribusi dengan maksimal bagi kemajuan kelompoknya masing-masing.

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan *reward* atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Hal ini menjadi klimaks dari serangkaian kegiatan mencari jejak, sebab setiap orang pasti menginginkan hasil pekerjaan dan usahanya agar dapat dihargai dalam bentuk yang mengesankan, sehingga menjadi nilai dan kebanggaan tersendiri bagi yang mendapatkan penghargaan tersebut dan hal ini dapat

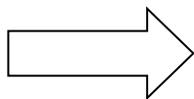
menjadi motivasi tersendiri bagi para peserta untuk dapat berbuat lebih baik lagi.

Dari konsep yang dijabarkan dapat diambil kesimpulan, bahwa dalam proses pembelajaran agar mendapatkan kondisi belajar yang efektif, kondusif dan efisien seorang guru harus dapat berimprofisasi dengan segala macam media seperti, alam, lingkungan, permainan, dan konsep belajar yang menarik, dan disertai dengan kegembiraan dalam pelaksanaannya, karena situasi yang menyenangkan akan menimbulkan motivasi tersendiri bagi peserta didik itu sendiri.

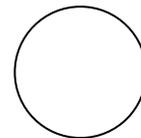
Bentuk kegiatan yang akan diterapkan pada pembelajaran PENJAS dengan kegiatan mencari jejak dilingkungan sekitar sekolah.

Susunan kegiatan :

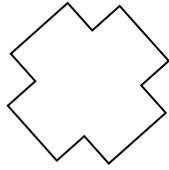
- A. Dalam kegiatan mencari jejak siswa dituntut untuk memahami tanda-tanda yang akan menjadi penunjuk jalan yang telah diarahkan, seperti :



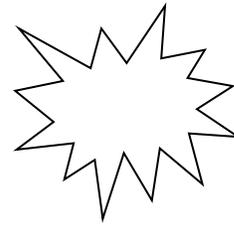
Tanda panah (jalan ikuti arah panah)



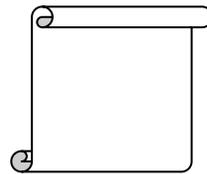
Lingkaran (cari jalan)



Tanda silang (tidak ada jalan)



Taburan kertas (jalan terus)



Kertas yang berisi pertanyaan yang harus dijawab dan dituliskan

- B. Para siswa diinstruksikan untuk menelusuri jalan dilingkungan sekolah dengan melewati tanda-tanda yang telah disediakan untuk menuju pos-pos yang telah disediakan.
- C. Setiap kelompok siswa diberi pertanyaan dari fasilitator yang harus dijawab secara berkelompok dan nantinya hasil jawaban tersebut diberi poin-poin tersendiri oleh guru atau fasilitator.

Pada saat kelompok siswa berhasil menjawab pertanyaan, maka tiap kelompok siswa akan diberi *games* yang akan mengasah rasa tanggung jawab, kerjasama, kejujuran, dan percaya diri. Bentuk *games* yang dimainkan merupakan *games* yang dimainkan secara berkelompok. Jenis permainannya antara lain :

### 1. Spider Wab

Spider wab merupakan permainan yang dimainkan dengan mengutamakan kerjasama kelompok, cara permainannya yaitu, fasilitator menyediakan sebuah daring dengan ukuran yang bervariasi dan diletakan melintang dan dikaitkan antara pohon yang satu dengan pohon yang lain, para peserta diwajibkan melewati jaring tersebut dengan memasukan seluruh anggota bagian tubuh dengan syarat tidak boleh menyentuh jaring tersebut. Jaring yang telah dilewati oleh peserta pertama tidak boleh dilewati oleh peserta selanjutnya. Kelompok akan dinyatakan berhasil apabila semua peserta dapat melewati jaring tersebut tanpa menyentuh jaring tersebut.

### 2. Memindahkan Bola Dengan Tali

Cara permainan ini menggunakan beberapa utas tali dan sebuah bola yang harus dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Jika jumlah peserta sebanyak enam orang maka tali yang disediakan sebanyak tiga buah dengan panjang masing-masing 2 - 2,5 meter.

Peserta dinstruksikan untuk memindahkan bola dengan tali yang telah disediakan, peserta hanya boleh memegang 1 sisi tali yang disediakan untuk setiap anggota kelompok. Cara memindahkan bola tersebut yaitu dengan cara para peserta saling mengaitkan satu sisi tali dengan tali yang lainnya yang nantinya akan menjadi penjerat bola yang berada ditengah untuk dapat dipindahkan ketempat lain.

### 3. Permainan Gelas Ajaib

Permainan ini menggunakan media gelas plastik, ember sebagai alat untuk mengambil air dan memindahkan ke ember yang belum terisi air, dengan cara menempelkan telunjuk ke gelas yang terisi air, satu gelas dibawa oleh 2 atau 4 orang dengan cara berjalan estafet sampai embarnya terisi penuh oleh air.

### 4. Menara Impian

Permainan ini menggunakan media ember sebagai wadah tempat mengambil air, potongan botol air mineral sebagai wadah bejana yang diisi air, bola pimpong sebagai indikator keberhasilan kelompok, dan terpal atau sarung sebagai alas untuk memindahkan air dari wadah yang berisi air ke wadah bejana yang kosong untuk diisi air.

Cara permainannya yaitu, peserta diharuskan memindahkan air yang berasal dari ember menggunakan gelas plastik yang nantinya dibawa menggunakan alas terpal atau sarung untuk mengisi bejana yang didalamnya terdapat bola pimpong. Peserta dinyatakan berhasil jika air yang diisi kedalam bejana dapat mendorong bola pimpong keluar dari bejana tersebut.

Kegiatan ini termasuk dalam pendidikan luar kelas yang menyenangkan bagi siswa, diharapkan setelah kegiatan mencari jejak ini dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk dapat antusias menjalani

pembelajaran PENJAS dan merubah persepsi pelajaran PENJAS yang tadinya merupakan pelajaran yang melelahkan, banyak aturan, dan membosankan menjadi pelajaran yang sangat atraktif, dinamis, tidak monoton, dan menyenangkan.

Motivasi yang tumbuh dari para siswa untuk mengikuti pelajaran PENJAS dapat tumbuh dikarenakan adanya daya tarik, yaitu didalam pelajaran penjas ternyata bukan merupakan kegiatan yang monoton, membosankan dan melelahkan, tetapi pelajaran PENJAS dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan, dan hal inilah yang menjadi dapat merubah pola fikir dan motivasi siswa untuk dapat mengikuti pelajaran penjas dengan antusias.

##### 5. Permainan bola kolong

Permainan ini menggunakan alat berupa bola yang diberikan kepada masing-masing kelompok dan permainan ini menggunakan garis start sebagai awalan dan garis finish sebagai tujuan untuk menentukan pemenang dalam permainan bola kolong ini. Cara permainan ini yaitu dengan mengoper bola yang ada pada orang barisan paling depan kemudian cara mengopernya kepada orang dibelakangnya dengan cara memberi bola dengan mengolongsannya hingga orang paling belakang tanpa bola harus terjatuh, selanjutnya orang yang paling belakang setelah mendapatkan bola dari orang didepannya, maka dia harus berlari dengan cepat untuk menuju barisan yang

paling depan, sehingga otomatis barisan makin lama akan maju bila sirkulasi bola dari depan ke belakang berjalan dengan benar.

Penentuan pemenang pada permainan ini yaitu ditentukan dari kelompok yang terlebih dahulu melewati garis finish maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

## **5. Siswa**

Dalam proses pendidikan tidak akan lepas dari satu kata tersebut, yaitu “siswa”. Siswa merupakan pelaku dari suatu proses pendidikan. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami tindakan mengajar dari pendidik, kemudian merespon dengan tindakan (belajar). Pada umumnya semua siswa belum menyadari pentingnya belajar. Menurut Dimiyati Siswa adalah subjek yang terlibat dalam belajar-mengajar di sekolah.<sup>21</sup> Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa siswa adalah objek terpenting dari suatu proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Tieone siswa adalah seseorang yang sedang menempuh ilmu sedalam mungkin meskipun rela maupun tidak rela ada pengeluaran biaya, segala jerih paya, dan lain-lain. Agar mencapai masa depan yang cerah. Dengan catatan siswa tersebut tidak menyia-nyiakan kesempatan yang telah diberikan.<sup>22</sup> Dapat di jelaskan dari uraian tersebut bahwa siswa

---

<sup>21</sup> Dimiyati dkk, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h.22.

<sup>22</sup> <http://www.anneahira.com/2014/14/03/pengertian-prestasi-belajar-siswa.htm>

adalah seseorang yang selalu berusaha dengan segala upaya untuk dapat menimba ilmu dengan harapan memiliki masa depan yang cerah.

Sedangkan menurut Winarno Surahmad, peserta didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas guru akan berhadapan dengan sejumlah anak didik dengan latar belakang kehidupan yang berlainan. Status sosial mereka juga bermacam-macam. Demikian juga halnya mengenai jenis kelamin mereka, ada berjenis kelamin laki-laki dan ada yang berjenis kelamin perempuan. Postur tubuh mereka ada yang tinggi, sedang, dan ada pula yang rendah. Pendek kata, dari fisik ini selalu ada perbedaan dan persamaan pada setiap anak didik.<sup>23</sup> Dari penjelasan di atas dapat di jelaskan bahwa siswa memiliki sifat yang berbeda baik dari segi intelektual, postur tubuh, serta latar belakang kehidupan yang berbeda.

Jika ada aspek biologis di atas ada persamaan dan perbedaan, maka pada aspek intelektual juga ada perbedaan. Para ahli sepakat bahwa secara intelektual, anak didik selalu menunjukkan perbedaan.<sup>24</sup> Hal ini terlihat dari cepatnya tanggapan anak didik terhadap rangsangan yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar, dan lambatnya tanggapan anak didik terhadap rangsangan yang diberikan guru. Tinggi atau rendahnya kreativitas anak didik dalam mengelola kesan dari bahan pelajaran yang baru diterima, hal tersebut

---

<sup>23</sup> Winarno Surahmad, Strategi Belajar Mengajar(Jakarta: Rineka Cipta,2006), h.78-79.

<sup>24</sup> Ibid. h.78.

bisa dijadikan tolak ukur dari kecerdasan seorang anak. Kecerdasan seorang anak terlihat seiring dengan meningkatnya kematangan usia anak. Daya pikir anak bergerak dari cara berpikir kongkret ke arah cara berpikir abstrak. Anak-anak usia SD lebih cenderung berpikir kongkret. Sedangkan anak-anak SMP atau SMA sudah mulai dapat berpikir abstrak. Berdasarkan IQ anak, ditentukan klasifikasi kecerdasan seseorang dengan perhitungan tertentu. Dari IQ ini pula diketahui persamaan dan perbedaan kecerdasan seseorang.

Setelah adanya beberapa sumber di atas maka penulis simpulkan bahwa siswa dalam penelitian ini adalah yang memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar di sekolah dan bertujuan mencari ilmu sebanyak mungkin untuk mencapai masa depan yang lebih cerah.

## **B. Kerangka Berpikir**

Motivasi belajar siswa SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani masih rendah. Hal ini disebabkan antara lain oleh metode pembelajaran yang dikembangkan guru masih monoton. Guru belum dapat meningkatkan kreativitas dirinya dalam menarik antusiasme belajar siswa. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu hanya dengan menggunakan metode ceramah atau penugasan-penugasan. Atau walaupun ada praktek olahraga guru belum memahami kegemaran siswa terhadap praktek olahraga tersebut. Karena

pada dasarnya siswa sekolah dasar merupakan kelompok manusia yang tengah memasuki tahap pengenalan dan pemahaman tingkat dasar atas suatu pengetahuan. Dengan demikian diperlukan kreativitas dan improvisasi dari guru guna meningkatkan motivasi belajar agar tingkat pemahaman atas materi pembelajaran lebih baik.

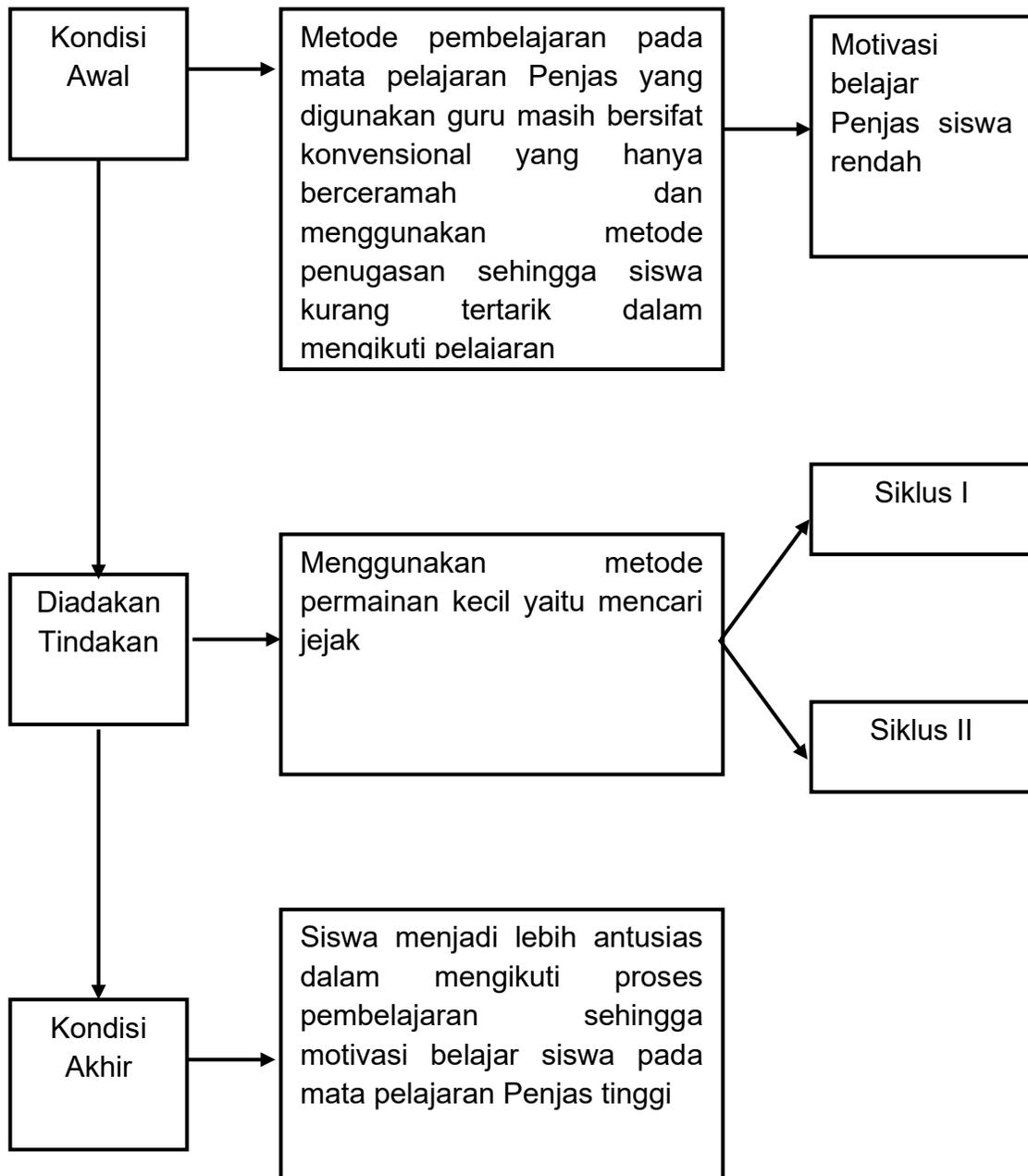
Dengan melihat kondisi sekolah dan karakteristik anak didik yang ada di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor, maka sangat memungkinkan untuk seorang guru untuk dapat berimprovisasi dalam melakukan kegiatan pengajaran. Bentuk improvisasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah Peningkatan Motivasi Belajar Penjas Melalui Permainan Kecil pada siswa kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor dengan cara permainan mencari jejak secara berkelompok, dan dalam kegiatan ini terdapat kuis-kuis atau pertanyaan yang diletakan di sepanjang perjalanan dan peserta wajib menjawabnya. kegiatan ini termasuk dalam konsep pendidikan luar kelas karena berhubungan dengan alam, lingkungan, dan orang-orang disekitar.

Kondisi antusias dan motivasi untuk bersekolah para siswa SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor terbilang memprihatinkan, terlihat dari jumlah kehadiran siswa yang sering tidak hadir tiap pelajaran olahraga sebanyak 2 sampai 5 orang dari rata-rata tiap kelas dengan jumlah siswa 40 siswa. Ini hanya salah satu faktor yang menjadi latar belakang para siswa kurang respek mata pelajaran dan sekolah pada umumnya. Hal lain yang menjadi

dasar penelitian ini, yaitu kurangnya antusias para siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran olahraga.

Salah satu metode yang memungkinkan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran Penjas adalah melalui permainan kecil. Dalam proses pembelajaran agar mendapatkan kondisi belajar yang efektif, kondusif dan efisien seorang guru harus dapat berimprovisasi dengan segala macam media seperti, alam, lingkungan, permainan, dan konsep belajar yang menarik, dan disertai dengan kegembiraan dalam pelaksanaannya, karena situasi yang menyenangkan akan menimbulkan motivasi tersendiri bagi peserta didik itu sendiri. Permainan kecil yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan mencari jejak.

Uraian kerangka berpikir di atas maka dapat digambarkan pada bagan berikut ini:



Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan

### **C. Hipotesis Penelitian Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoretis dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut, yaitu jika dalam proses pembelajaran *Pendidikan Jasmani* menggunakan metode permainan kecil, maka motivasi belajar siswa kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor meningkat.