

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Hakekat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Setiap individu memiliki kondisi internal, yang mana kondisi internal tersebut turut berperan serta pada berbagai aktivitas dalam diri siswa sehari-hari. Salah satunya dari bentuk kondisi internal tersebut adalah “motivasi”. Motivasi adalah suatu dorongan dasar yang menggerakkan seseorang dalam bertingkah laku.¹ Dorongan tersebut berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu hal yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas suatu motivasi tertentu yang mengandung tema yang berbeda sesuai dengan motivasi yang mendasari diri para siswa.

Motivasi juga dapat digolongkan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan juga mau melaksanakan suatu hal. Tetapi, motivasi lebih mendekati pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan dan ditentukan sebelumnya. Motivasi juga diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai suatu komunitas atau pun anggota masyarakat.

¹Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010),h 1

Menurut Mc Donald dalam Oemar Hamalik menyebutkan bahwa "*Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*" yang diartikan, motivasi adalah suatu perubahan dalam diri sendiri (pribadi) di dalam diri seseorang yang ditimbulkan dengan perasaan serta reaksi untuk mencapai suatu tujuan. ² Hal ini dimaksudkan bahwa motivasi dapat muncul dikarenakan adanya suatu hal yang ingin diraih oleh individu sehingga individu tersebut terdorong untuk berusaha hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Selain itu menurut Wlodkowski dalam Eveline Siregar menyatakan, bahwa motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah serta ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut.³ Oleh karena itu, motivasi juga dapat disebabkan oleh adanya suatu kondisi baik di lingkungan maupun dalam diri individu yang berakibat pada perilaku individu tersebut sehingga .individu tersebut akan berusaha untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan arah dan tujuan yang di inginkan.

Sedangkan menurut Imron dalam Eveline Siregar menjelaskan, bahwa motivasi berasal dari Bahasa Inggris *motivation*, yang berarti dorongan pengalasan dan motivasi.⁴ Hal ini dimaksudkan bahwa, motivasi adalah suatu hasrat yang timbul pada diri individu dan menyebabkan, serta merangsang suatu reaksi dan perubahan tingkah laku.

²Oemar Hamalik.*Kurikulum dan Pembelajaran*,(Jakarta:Bumi Aksara,2011), h 106

³Evelelin Siregar,*Teori Belajar dan Pembelajaran*,(Bogor:Ghalia Indonesia,2010), h 49

⁴*Ibid.*, h 49

Motivasi juga dapat dijelaskan sebagai tujuan yang ingin dicapai melalui perilaku tertentu. Ini dijelaskan oleh Cropley dalam Eveline Siregar.⁵ yang mana hal ini dimaksudkan bahwa, motivasi adalah suatu tujuan yang ingin diraih oleh individu melalui suatu perilaku sehingga mencapai tujuannya

Hampir senada, menurut Winkles dalam Eveline Siregar mengemukakan bahwa motivasi adalah adanya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu.⁶ Pengertian ini bermakna jika seseorang melihat suatu manfaat dan keuntungan yang akan di peroleh, maka ia akan berusaha secara keras dalam bertindak disetiap aktivitasnya untuk mencapai tujuannya tersebut.

Motivasi merupakan keadaan berupa dorongan yang menyebabkan seseorang melewati suatu proses untuk mengambil tindakan-tindakan tertentu sebagai upaya mencapai tujuan kehidupan yang lebih baik. Tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan dalam motivasi dirasakan dengan sukarela maupun paksaan yang muncul dari dalam diri sendiri ataupun dari orang lain yang membawa arah perubahan tingkah laku menuju hal lebih baik. Motivasi belajar berarti dorongan seseorang untuk mampu meneguhkan diri untuk melakukan usaha-usaha belajar agar dapat mencapai kehidupan yang lebih baik lagi. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani maka motivasi belajar yang dimaksudkan adalah

⁵Ibid., h 49

⁶Ibid., h 49

keinginan atau dorongan bagi siswa untuk ikut serta melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan agar mencapai hasil yang baik.

b. Pengertian Belajar

Beberapa teori menjelaskan tentang belajar. Aliran - aliran teori belajar tersebut sekedar mengarahkan dan menggolongkan jenis teori belajar mana yang menjadi pijakan untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Thorndike dalam Hamzah B. Uno mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan dan respons. Jelasnya, perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu hal yang konkrit (dapat diamati) atau yang nonkonkrit (tidak bisa diamati).⁷ Didalam praktik misalnya, perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara konkret atau dapat diamati. Pengamatan ini dapat diwujudkan dalam bentuk gerakan yang dilakukan terhadap suatu objek yang dikerjakan. Dengan demikian, kegiatan belajar yang terlihat dalam teori belajar tingkah laku dalam pandangan Thorndike mengarah pada hasil langsung belajar, atau tingkah laku yang ditampilkannya.

Teori belajar lain yang mendasari belajar dapat dilihat dari teori W.H. Burton dalam Eveline Siregar mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya

⁷Hamzah B. Uno, op. cit., 11

sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya⁸, yang pada intinya belajar merupakan sebuah hasil interaksi individu dengan hal-hal yang berada di sekitarnya

Sedangkan menurut Harold Spears dalam Eveline Siregar menjelaskan, pengertian belajar dalam perspektifnya yang lebih detail. Menurut Spears *“learning is to observe, to read, to imitate, to try something them selve, to listen, to follow direction”* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba, sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikutin aturan) .⁹ penjasalam tersebut menganggap bahwa belajar merupakan hasil observasi yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap keadaan di sekitarnya.

Dari berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana di jelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas pada mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan dan bersifat relatif konstan. Mengetahui hal-hal baru yang dapat merubah pola pikir melalui informasi yang telah diperoleh dan didapatkan.

Pendapat Uno tentang pengertian belajar: (1) memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, (2) suatu proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya, (3) perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian, atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar, yang terdapat dalam berbagai bidang studi, atau lebih luas lagi dalam berbagai

⁸Eveline Siregar, op. cit., 4.

⁹ibid., h 4

aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi, (4) belajar selalu menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.¹⁰

Selanjutnya, belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹¹

Ada orang tua yang berpendapat bahwa belajar sama dengan menghafal. Mereka menyuruh anaknya untuk belajar, yaitu dengan menghafal berbagai materi pelajaran yang akan diujikan. Dalam konteks seperti ini maka belajar adalah mengingat sejumlah fakta atau konsep yang telah tertuang dalam sebuah literatur saja. Padahal proses belajar bukanlah sekedar mengingat atau menambah pengetahuan. Tetapi, proses belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku ataupun transformasi yang terjadi dalam diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan yang telah dijalani.

Sebagaimana yang diungkapkan Ernest R. Hilgard dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan.¹² Jadi belajar

¹⁰Hamzah B. Uno, Op, Cit., 22

¹¹Hamzah B. Uno, loc. cit

¹²Eveline Siregar, op. cit., 4

bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Melainkan, belajar adalah sebuah proses mental yang terjadi dalam diri setiap individu, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Dan aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang terjadi secara sadar.

Sedangkan Menurut Gagne dalam Eveline Siregar & Hartini Nara "*Learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience or purpose instruction*". Bagi Gagne belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan / direncanakan.¹³ Dalam hal ini, maka pengalaman yang diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan, dapat menghasilkan perubahan yang bersifat relatif dan menetap.

Adapun menurut W.H. Burton dalam Eveline Siregar & Hartini Nara mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁴ Dengan demikian, seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah mendapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi

¹³Ibid, h, 4

¹⁴Ibid, h, 4

dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Menurut H.C Witherington dalam Eveline Siregar & Hartini Nara menjelaskan pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian.¹⁵ Jadi seseorang yang telah melakukan belajar akan mengalami perubahan di dalam kepribadiannya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai belajar yang telah diungkapkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu melalui kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalamannya di lingkungan sekitar.

c. Pengertian Motivasi belajar

Salah satu hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap manusia baik itu ketika dewasa maupun sebelum dewasa, bahkan pada diri seorang siswa sekalipun adalah kemauan atau motivasi dalam hal belajar dan bekerja. Dikarenakan kedua hal tersebut merupakan unsur yang sangat penting bagi kehidupan. Yang dimana belajar dan bekerja dapat menimbulkan perubahan mental pada diri siswa. Belajar dan bekerja menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri pelaku dan juga orang lain.

¹⁵Ibid, h 4

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan dan membuat suatu perubahan tingkah laku pada diri para siswa. Pada dasarnya motivasi belajar adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, mengontrol, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu hal sehingga mencapai daripada hasil tujuan tertentu. Motivasi belajar juga merupakan suatu perubahan tenaga didalam diri seseorang (pribadi) yang dapat dilihat dengan timbulnya perasaan ataupun reaksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Winkle, motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan gaya pengaruh yang ada dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberi arah dalam kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan.

Ada pula menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar tercapai.¹⁶

Sedangkan menurut Heckhausen, motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang terdapat dalam diri peserta didik yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara

¹⁶Anonymous, *Definisi Pengertian Motivasi Belajar*, 2016
(<http://www.definisi-pengertian.com/2016/01/definisi-pengertian-motivasi-belajar.html?m=1>) diakses pada tanggal 11 maret 2017 pukul 17.40

kemampuan setinggi dan semaksimal mungkin dalam semua aktivitas dengan menggunakan standar keunggulan.¹⁷

Bedasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan yang timbul dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai suatu tujuan yang dikehendaki dan diinginkan oleh siswa.

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:(1) menyadarkan kedudukan awal belajar, proses belajar, serta hasil akhir yang di capai; (2) Menginformasikan tentang usaha belajar yang telah dilakukan dan dibandingkan dengan teman sebaya; (3) Mengarahkan kegiatan belajar (4) Meningkatkan semangat dalam belajar (5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang terus menerus secara berkesinambungan; individu dilatih untuk menggunakan dan mengolah kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil dan mencapai tujuan yang di inginkan. kelima hal tersebut menunjukkan dan memperlihatkan betapa pentingnya motivasi tersebut harus disadari oleh siswanya sendiri. Bila motivasi disadari oleh siswa, maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar akan terselesaikan dengan baik.

Motivasi belajar juga penting diketahui dan dipahami oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar atas siswa sangat bermanfaat bagi seorang guru, manfaat sebagai berikut; (1)

¹⁷Luthfi Koto, *Motivasi Dalam Belajar*, 2016, (http://www.akademia.edu/875053/motivasi_dalam_belajar) diakses pada tanggal 11 maret 2017 pukul 17.49

membangkitkan, meningkatkan, mendorong, dan memelihara semangat siswa untuk belajar lebih giat sampai hingga siswa tersebut berhasil; membangkitkan kembali semangat siswa bila siswa tidak bersemangat; meningkatkan semangat belajar siswanya yang selalu berubah-ubah (fluktuatif) dalam hal ini timbul dan tenggelam; memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar yang tinggi agar tetap stabil dan bahkan lebih meningkat lagi. Dalam hal ini banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru guna membantu meningkatkan semangat para siswa, diantaranya dengan memberi hadiah, pujian, dorongan, atau pemicu semangat dapat digunakan untuk mengobarkan semangat belajar.(2) mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa dikelas bermacam ragam; ada yang acuh tak acuh (cuek), ada yang tidak memusatkan perhatian pada saat jam pelajaran sedang berlangsung, ada yang bermain sehingga tidak memperhatikan proses pembelajaran, disamping itu aja juga yang semangat untuk belajar. Diantara yang bersemangat belajar ada juga siswa yang tidak berhasil dan berhasil. Dengan bermacam ragamnya motivasi belajar tersebut. Maka guru dapat menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar.(3) meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti memberikan nasihan, fasilitator, instruktur, mediator siswa, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik. Peran pedagogis tersebut sudah jelas disesuaikan dengan perilaku siswa.(4) memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa

pedagogis. Tugas guru adalah membuat semua siswa belajar sampai berhasil. Tantangan profesionalnya justru terletak pada “mengubah” siswa tidak berminat dalam belajar menjadi bersemangat belajar. “mengubah” siswa cerdas yang acuh tak acuh menjadi bersemangat dalam belajar.

d. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Sebagai seorang guru ataupun pendidik di sekolah pasti menghadapi banyak peserta didik dengan bermacam–macam karakter serta motivasi belajar yang berbeda–beda pula. Dan sudah seharusnya Sebagai seseorang yang profesional guru harus memperhatikan semua peserta didiknya tanpa membedakan yang satu dengan yang lainnya, begitu juga dengan memberikan motivasinya dalam belajar.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ialah sebagai berikut:

- a) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan;
- b) Menimbulkan rasa ingin tahu;
- c) Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa;
- d) Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa;
- e) Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga oleh para siswa untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami;
- f) Menggunakan simulasi dan permainan yang menarik ;
- g) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya dan kesukaannya di depan umum;
- h) Memperjelas tujuan belajar yang sedang dan akan hendak dicapai;

- i) Merumuskan tujuan–tujuan sementara sebagai pemicu motivasi siswa;
- j) Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai dan;
- k) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa;
- l) Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri;
- m) Memberikan contoh yang positif.¹⁸

Dengan demikian, seorang guru yang baik hendaknya menerapkan berbagai upaya yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang telah dikemukakan diatas. Dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan karena hal tersebut dapat mempengaruhi nilai yang hendak dicapai dalam belajarnya.

B. Acuan Teori Rancangan – Rancangan Alternatif Tindakan yang di Pilih

1. Hakikat Modifikasi Permainan Memakai Alat

a. Pengertian Modifikasi Permainan

Modifikasi permainan adalah suatu versi khusus dari permainan dimana aturan-aturan ditentukan telah berubah dan telah disesuaikan dengan (1) kebutuhan dan kemampuan siswa, (2) pengalaman-pengalaman khususnya diperlukan oleh para pemain dari permainan yang telah dimodifikasi tersebut, (3) pembatasan - pembatasan yang dipaksakan karena terbatasnya tempat, fasilitas, dan perlengkapan yang tersedia. Modifikasi juga salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru dalam proses pembelajaran dapat mencerminkan *Development*

¹⁸Hamzah B. Uno, op. cit., 34

Appropriate Practice (DAP) yaitu praktik pengembangan yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan, kemampuan, atau kondisi anak, dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut.

Pertimbangan menggunakan modifikasi permainan adalah : (1) anak - anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa, (2) berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang di kodifikasi akan mengurangi cedera anak, (3) olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibandingkan dengan peralatan standar untuk orang dewasa, (4) olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak - anak dalam situasi kompetitif¹⁹

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, karena ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, anak sehingga akan mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani dengan senang dan gembira

Menurut Luthan dalam Yoyo Bahagia modifikasi permainan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani diperlukan dengan tujuan agar (1) Siswa Memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, (2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, (3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.²⁰ modifikasi permainan dapat dikaitkan dengan kondisi pembelajaran. Berkaitan dengan modifikasi

¹⁹Yoyo Bahagia dan Sufiyar Mujianto, *Fasilitas dan perlengkapan Penjas*. (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2009) h. 29

²⁰Ibid., h. 29.

kondisi pembelajaran, dan dapat komponen - komponen penting yang dapat dimodifikasi.

Menurut Aussie dalam Samsudin meliputi, (1) Ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan, (2) lapangan permainan, (3) Waktu bermain atau lamanya permainan, (4) Peraturan permainan, dan (5) jumlah pemain.²¹

Jadi dalam suatu modifikasi permainan, biasanya yang dimodifikasi adalah mengurangi jumlah pemain dalam satu regu, ukuran lapangan dikurangi atau diperkecil, mengurangi waktu permainan, mengubah peraturan baku menjadi lebih mudah untuk anak sekolah dasar. Hal tersebut harus sangat diperhatikan sehingga modifikasi permainan dapat berjalan dengan baik. Dalam suatu permainan, biasanya yang dimodifikasi adalah pengurangan jumlah pemain dalam satu regu, ukuran lapangan, menambah jumlah benda yang ada, memakai alat yang cocok dengan siswa, merubah peraturan baku dan menambahkan atau mengurangi waktu permainan.

Dalam setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa pasti memiliki hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan untuk bersosialisasi dan berkelompok. Maka dari itu, bermain merupakan hasrat yang mendasar ada pada diri manusia. Tentu saja, ada perbedaan antara permainan untuk anak sekolah dasar dan untuk orang dewasa. Kalau anak sekolah dasar ingin bermain, karena pada saat itulah mereka

²¹Samsudin, op. cit., 77.

mendapatkan berbagai pengalaman lewat bermainnya melalui eksplorasi alam di sekitarnya. Maka dari kegiatan tersebut, mereka dapat mengenal alam dan teman sepermainannya dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan orang dewasa membutuhkan permainan sebagai sarana relaksasi dan menghibur diri. Selain bersifat menghibur, bermain dimata anak-anak maupun orang dewasa juga bisa dijadikan sarana sosialisasi, menjalin keakraban dengan teman, dan juga sebagai sarana untuk belajar.²²

Permainan, bermain, atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja) “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata bermain berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja.”²³ Maka dari itu, seseorang yang melakukan bermain pasti akan merasa terhibur dan senang jika melakukan aktivitas bermain, karena dengan melakukan bermain dapat memberikan penyegaran pikiran dari berbagai aktivitas yang menjenuhkan.

Seperti yang diungkapkan oleh Andang Ismail menuturkan bahwa permainan dapat diartikan sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.²⁴ Aktivitas bermain

²²Pepen Supendi & Nurhidayat, *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor & Outdoor*, (Depok: Penebar Swadaya, 2007), h. 9

²³Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Bandung: EDUKASIA, 2009) h. 17.

²⁴Hariyanto, *Metode Permainan dalam Pembelajaran*, 2010, (<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>), h. 1. Diunduh tanggal 15 Januari 2017

merupakan kegiatan yang penuh warna dan menyenangkan. Seseorang yang melakukan permainan pasti akan merasa senang dan terhibur. Tanpa harus memikirkan siapa yang akan menang dan kalah dalam permainan tersebut. Karena tujuan mereka bermain hanyalah untuk mencari kesenangan dan menyegarkan pikiran dari banyaknya aktivitas sehari-hari.

Selain itu, Hans Daeng juga mengungkapkan bahwa permainan adalah bagian mutlak kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.²⁵ Jadi dengan melakukan sebuah permainan, kepribadian anak dapat dibentuk. contohnya seperti memiliki sifat kepemimpinan, mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya, serta dapat bersosialisasi dengan temannya.

Menurut Kimpraswil mengatakan bahwa pengertian permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.²⁶ Permainan banyak manfaatnya bagi pelaku yang melakukannya. Salah satunya dapat meningkatkan motivasi yang lebih baik bagi diri seseorang. Oleh karena itu, permainan sangat dibutuhkan bagi semua orang.

Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral,

²⁵Ibid., h. 1

²⁶Ibid., h. 1

dan emosional.²⁷ Dengan melakukan permainan seorang anak dapat meningkatkan perkembangan yang ada didalam dirinya. Jadi anak tidak hanya sekedar melakukan permainan saja, tetapi ia mendapatkan kesehatan fisik yang baik, selain itu juga dapat mengembangkan pengetahuannya dan dapat bersosialisasi serta mengontrol emosi dalam melakukan suatu permainan.

Sedangkan menurut Fauzia A mengungkapkan bahwa game merupakan salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyegar pikiran dari kepenatan akibat dari padatnya aktivitas sehari-hari.²⁸ Biasanya suatu permainan dilakukan di waktu senggang. Jadi bila seseorang sudah merasakan kebosanan dengan aktivitasnya, maka ia melakukan suatu permainan untuk menyegarkan pikiran mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan adalah upaya menambah atau mengurangi suatu aturan yang baku menjadi lebih sederhana sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar sehingga siswa menjadi senang, gembira, memberi rasa aman, serta memberi kepuasan dalam pembelajaran.

b. Pengelompokkan Permainan

Permainan dapat dikelompokkan dengan bermacam-macam cara memandang terhadap permainan itu. Jika dikelompokkan berdasarkan pada jumlah pemain, tentu tidak akan sama dengan dikelompokkan yang

²⁷Ibid., h. 1

²⁸Mandalamaya, *Pengertian Game Menurut Para Ahli*, 2014, (<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>), h. 1. Diunduh tanggal 15 Januari 2017.

berdasar pada alat yang digunakan. demikian juga dengan dasar pengeompokan yang lain: (1) Permainan tradisional dan modern, (2) Permainan mental dan fisik, (3) Permainan alamiah dan diorganisir, (4) Permainan individu (*solitary*) dan kolektif (grup), (5) Permainan musik dan gambar, (6) Permainan di ruangan (*indoors*) dan di tempat terbuka (*outdoors*), (7) Permainan menggunakan alat dan tanpa alat, (8) Permainan aktif dan pasif.²⁹

Berdasarkan pengelompokan jenis-jenis permainan diatas, maka dalam hal ini peneliti menggunakan permainan memakai alat untuk melakukan pembelajaran pada Pendidikan Jasmani. Karena aktivitas bermain tidak harus selalu menggunakan peralatan dan bahan. Unsur yang terpenting dalam suatu permainan adalah menyenangkan dan dapat dinikmati (*enjoyed and pleasurable*) oleh pelakunya.³⁰ Aktivitas fisik yang tidak membutuhkan alat, seperti kejar-kejaran dalam bermain kucing-kucingan dengan teman sebaya, sudah dapat dikatakan bermain, sepanjang kegiatan itu memuaskan bagi yang melakukannya. Dengan demikian, dalam pelaksanaannya tidak diperlukan peralatan dan bahan yang sulit d]poetuidapatkan. Alat dan bahan untuk melaksanakan berbagai jenis permainan relatif mudah didapat.

Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa permainan memakai alat merupakan semua aktivitas permainan yang memerlukan adanya alat peraga sebagai syarat berlangsungnya permainan itu.

²⁹Wardani, Op, Cit., 36.

³⁰Supendi & Nurhidayat, op. cit., 20.

Maksudnya, dengan adanya alat peraga lebih menunjang dalam pelaksanaan permainan yang akan dilakukan.

c. Manfaat Permainan

Pentingnya permainan bagi perkembangan seseorang, tidak akan terlepas dari manfaat permainan itu sendiri. Permainan bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak, terutama saat di usia SD. Adapun manfaat permainan bagi anak diantaranya: ³¹

a) Melatih Kemampuan Motorik

Banyak permainan yang menuntut seseorang menggunakan fisiknya secara penuh, baik itu berlari, menggigit, menunduk dan lain sebagainya. Seringnya, segala yang dilakukan saat permainan tersebut tidak secara rutin, sehingga mampu melatih kemampuan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar bagi anak.

b) Melatih Konsentrasi

Permainan yang edukatif mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan. Saat bergerak, mengambil barang, atau yang lainnya, anak dituntut fokus pada sesuatu yang sedang ia kerjakan. Anak tidak memikirkan hal lainnya hanya yang sedang ia hadapi. Selain itu, ketika anak melakukan permainan lainnya secara individu, misalnya mengerjakan soal matematika, IPS, atau bermain puzzle, mereka juga dituntut dapat berkonsentrasi penuh pada yang dikerjakan tersebut.

³¹Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di dalam dan di luar Sekolah*, (Jogjakarta: Flashbooks, 2012), h. 14

c) Kemampuan Sosialisasi Meningkat

Bermain bersama dengan anak lainnya bisa meningkatkan kemampuan sosialisasi pada diri anak. Kemampuan sosialisasi tersebut penting dimiliki sebagai bekal menuju kedewasaan. Anak yang memiliki kemampuan sosialisasi baik dan diterima oleh masyarakatnya, cenderung mempunyai sikap optimis, penuh percaya diri, dan menyenangkan.

d) Menambah Wawasan

Banyak sekali permainan edukatif yang berisi wawasan dan pengetahuan baru. Wawasan dan pengetahuan yang dimaksud adalah yang tidak tersampaikan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, misalnya pengetahuan umum. Contohnya, menanyakan nama museum terbesar di dunia, nama bunga besar di dunia, nama perdana menteri DI Inggris, dan lain-lain. pengetahuan tersebut memang cenderung sepele, namun bisa menambah wawasan siswa. jadi, mereka tidak hanya mengetahui ilmu pasti, tetapi pengetahuan lain pun diketahui.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka manfaat dari permainan yaitu, melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, kemampuan sosialisasi meningkat, melatih keterampilan berbahasa, serta menambah wawasan bagi siswa.

d. Permainan memakai Alat

Permainan memakai alat adalah permainan anak dengan alat merupakan aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan alat sebagai media atau sarana bermain. Permainan

dengan menggunakan alat dianggap sebagai perluasan dari permainan tanpa alat karena pada permainan ini, anak-anak dituntut untuk melakukan gerakan yang memerlukan keterampilan manipulatif. Anak-anak yang sering melakukan permainan dengan alat pada umumnya memiliki semua syarat dan kemampuan yang dibutuhkan untuk bisa memenangkan dalam suatu permainan tertentu.

2. Hakekat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani pada hakekatnya merupakan sebuah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan secara holistik (keseluruhan) dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik (daya tahan tubuh), mental, serta emosional. Pendidikan Jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Beberapa ahli mendefinisikan Pendidikan Jasmani sebagai berikut; Menurut Robert Gensemer, Pendidikan Jasmani diistilahkan sebagai suatu proses dalam menciptakan tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa yang artinya didalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, yang mana hal tersebut sejalan dengan pepatah romawi kuno "*mensana in corporesano*".³²

³²J.S.Husdarta,*Manajemen Pendidikan Jasmani*,(Penerbit: Alfabeta, Bandung 2009) h 4

Ahli lain berpendapat menurut Cholik Mutohir(1992), 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.³³

Seorang pakar Pendidikan Jasmani Bucher(1979) mengemukakan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dan suatu proses pendidikan secara keseluruhan, proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional.³⁴

Zandra Dwanita Widodo mengatakan bahwa, Pendidikan Jasmani dapat diartikan sebagai bagian yang terikat dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, sosial, dan emosional melalui kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh suatu rekreasi, kemenangan, maupun prestasi puncak dalam rangka

³³Samsudin,*Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*,(Penerbit: PT. Fajar Interpratama, Jakarta 2008) h 5

³⁴Ega Trisna Rahayu,*Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (Penerbit: Alfabeta, Bandung 2013) h 3

pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.³⁵

Sedangkan menurut WHO, Pendidikan Jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan. Pendidikan adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohaniyah yang meliputi aspek mental, intelektual, dan bahkan spritual. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, maka Pendidikan Jasmani merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera Rohani (melalui kegiatan jasmani), yang dalam lingkup sehat WHO berarti sehat rohani.³⁶

Dari beberapa definisi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional. Secara eksplisit istilah Pendidikan Jasmani dibedakan dengan olahraga yang mana dalam arti sempit olahraga hanya diidentikkan sebagai suatu gerak dalam mengolah badan saja. Sedangkan secara luas olahraga dapat diartikan sebagai segala kegiatan atau usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina kekuatan-kekuatan jasmaniah maupun rohaniyah terdapat pada setiap diri manusia.

³⁵Ibid h 7

³⁶Ibid h 7

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Adapun tujuan Pendidikan Jasmani diantaranya; (1) meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani.(2) membangun landasan kepribadian yang kuat sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.(3) menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.(4) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.(5) mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta berbagai strategi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik(aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (outdoor education).(6) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani. (7) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.(8) mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.(9) mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.³⁷

³⁷Samsudin, op. cit., 6.

c. Manfaat Pendidikan Jasmani

Secara umum, manfaat Pendidikan Jasmani dan olahraga di sekolah dasar mencakup sebagai berikut: 1) Memenuhi kebutuhan anak akan gerak; 2) Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya; 3) Menanamkan dasar–dasar keterampilan yang berguna; 4) Menyalurkan energi yang berlebihan; 5) Merupakan proses pendidikan secara serempak baik, fisik, mental maupun emosional.³⁸

Hasil nyata yang diperoleh dari Pendidikan Jasmani dan olahraga adalah perkembangan yang lengkap, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial, dan moral. Tidak salah jika para ahli percaya bahwa Pendidikan Jasmani dan olahraga merupakan swahana yang paling tepat untuk membentuk manusia seutuhnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka manfaat Pendidikan Jasmani bagi siswa sekolah dasar adalah dapat memenuhi kebutuhan siswa akan gerak, mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi yang terdapat pada dirinya, menanamkan dasar keterampilan yang berguna, dapat menyalurkan energi yang berlebihan serta merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik mental emosional sehingga memberikan kesan yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran.

³⁸Ibid., hh. 14-16

3. Karakteristik Fisik Siswa Kelas V SD

Pada masa usia sekolah dasar yang berlangsung dari usia 6 sampai 12 tahun merupakan tahap perkembangan yang sangat penting bagi kesuksesan perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu pemahaman terhadap karakteristik siswa merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang guru. Apabila guru dapat memahami karakteristik siswa, maka guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimilikinya. Seperti yang diungkapkan oleh piaget dalam Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, sejak lahir peserta didik mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif. Setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda.³⁹

Biasanya siswa kelas V SD, berusia antara 10-11 tahun, pada usia tersebut karakteristik siswa berada pada tahap operasional konkret dimana mereka sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu, peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret serta mereka mencapai objektivitas tertinggi karena peserta didik gemar menyelidiki,

³⁹Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012) h. 237

mencoba, dan bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidik dan rasa ingin tahu yang besar.⁴⁰

Oleh karena itu, sebagai pendidik harus mempelajari jiwa dan perkembangan peserta didiknya, baik secara teoritis maupun praktis. Melalui penguasaan pengenalan perkembangan peserta didik, maka peserta didik mampu mengolah proses belajar mengajar dengan baik. Agar proses belajar mengajar yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik sesuai yang direncanakan maka pemahaman tentang perkembangan dan sifat-sifat peserta didik sangat penting untuk dikuasai bagi seorang pendidik.

Jadi, menurut teori diatas maka karakteristik siswa kelas V SD, guru dapat merencanakan suatu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik tersebut.

C. Bahasan Hasil – Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rosyid Dian Prayogo yang berjudul penerapan modifikasi permainan bola kasti dalam pembelajaran penjasorkes.⁴¹ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bola kasti melalui modifikasi permainan pada siswa kelas V SD Negeri Sembaturagung 01. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosyid Dian Prayogo dapat disimpulkan bahwa melalui modifikasi permainan bola kasti dapat meningkatkan hasil belajar siswa

⁴⁰Ibid, h 237

⁴¹Rosyid Dian Prayogo, "*Penerapan Modifikasi Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Penjasorkes*", (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2015)

kelas V SD Negeri Sembaturagung 01 Semarang. Hal tersebut dapat dilihat dari pengolahan data dan analisis data yang dilakukan, diperoleh penelitian menunjukkan persentase perolehan data pada siklus I penerapan modifikasi permainan bola kasti sebesar 61,90%. Siklus II menunjukkan kenaikan yaitu 80,95%. Sedangkan data untuk pemantau tindakan pembelajaran pada siklus I persentase 62,5%. Dan pada siklus II terjadi peningkatan hingga 75%.

Adapun penelitian dari Anggi Handini yang berjudul Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika siswa.⁴² Dari pengolaan dan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran semakin meningkat. Berdasarkan hasil angket, skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat pada siklus II dari siklus I yaitu 48,63 menjadi 58,50. Berdasarkan hasil observasi rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dari siklus I 68,57% menjadi 82%. Selain itu rata-rata hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan pada siklus II dari siklus I yaitu 86,6.

Dari kedua hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam suatu pembelajaran dapat membawa dampak yang positif bagi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani.

⁴²Anggi Handidi, "*Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*", (Tangerang: Universitas Islam Negeri Syarif hidayatullah, 2014)

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Proses belajar melalui permainan alat merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang sangat tepat dan cocok diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani terutama pada permainan memakai alat. Dalam upaya meningkatkan motivasi siswa, peran guru sangat penting untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Guru harus teliti, cermat, dan kreatif untuk membuat materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga menghasilkan kenyamanan belajar, semangat belajar, dan pembelajaran yang efektif.

Penggunaan permainan dengan menggunakan alat merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan serta membuat siswa aktif dan ikut serta dalam pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, siswa dapat berinteraksi kepada teman. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa dengan melakukan permainan menggunakan alat berpengaruh positif terhadap meningkatkan motivasi siswa dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, dengan melakukan permainan tanpa alat ini di dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur .