

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Hakikat Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III Sekolah Dasar

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Dalam kehidupan sehari-hari apalagi dalam dunia pendidikan, kata motivasi tentu sudah tidak asing lagi didengar. Banyak orang menambah motivasi dengan mengikutsertakan diri kedalam acara-acara umum seperti seminar, pelatihan, dan lain sebagainya. Memang hal demikian tidaklah salah, sebab memang kenyataannya banyak sekali upaya untuk menambah motivasi dalam diri.

Motivasi memiliki kata dasar motif yang berarti “sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu”¹ hal tersebut dinyatakan oleh Purwanto. Dari pernyataan tersebut dapat kita ketahui bahwa setiap orang memiliki alasan yang berbeda-beda untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Alasan-alasan tersebutlah yang membuat orang bersemangat dalam mencapai tujuannya. Jika kata motif dilengkapi menjadi kata motivasi Vroom memaparkan dalam purwanto yang memiliki arti, “proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk

¹ M. Ngalih Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h.60

kegiatan yang dikehendaki.”² Dapat dipahami dari pernyataan Vroom bahwa setiap individu memiliki pemikiran sendiri-sendiri sebagai pendorong seseorang yang dipilih untuk mempengaruhi pikirannya untuk mengambil tindakan, sehingga seseorang akan melakukan suatu kegiatan yang dikehendakinya.

Sama halnya dengan purwanto, Uno berpendapat, bahwa “motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.”³ Motivasi dibutuhkan oleh seseorang untuk memacu diri melakukan kegiatan-kegiatan agar dapat mencapai kehidupan yang lebih baik lagi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan adanya tujuan tersebut seseorang akan selalu berusaha dengan sebaik mungkin untuk dapat mewujudkannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Siregar dan Nara, “motivasi adalah suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, yang memberi arah dan ketahanan *persistence* (kegigihan) pada tingkah laku.”⁴ Dengan demikian dapat dikatakan pula bahwa adanya motivasi akan mempengaruhi minat seseorang, sebab minat akan timbul tidak hanya melalui hal-hal yang menyenangkan saja namun terkadang minat akan timbul dari hal-hal yang bersifat keterpaksaan maupun ketakutan.

² *Ibid.*, h.72

³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 5.

⁴ Evelin Siregar dan Hartini Nara, *Buku Ajar Teori Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007), h. 44.

Dari beberapa kutipan berkenaan dengan motivasi yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan keadaan berupa dorongan yang menyebabkan seseorang melewati suatu proses untuk mengambil tindakan-tindakan tertentu sebagai upaya mencapai tujuan kehidupan yang lebih baik.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang tidak lepas dari kehidupan seseorang. Sejak dilahirkan manusia pasti mengalami kegiatan yang disebut dengan belajar. Beberapa ahli berupaya mendefinisikan belajar, dan memunculkan berbagai teori berkenaan dengan belajar, salah satunya yaitu teori *Conditioning* yang dicetuskan oleh Pavlon dan Watson dalam Purwanto. Dalam teori *Conditioning* ini dijelaskan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*condition*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*response*).”⁵ Teori ini berkeyakinan setiap tingkah laku manusia merupakan hasil latihan atau kebiasaan yang diperoleh dari hal-hal perangsang tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Dari teori *conditioning* terdapat kelemahan, diantaranya yaitu kegiatan belajar dianggap sebagai kegiatan yang dialami secara otomatis dari rangsangan yang diterima seseorang,

Sama halnya dengan Pavlon dan Watson, Purwanto juga memberikan definisi yang menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku

⁵M. Ngalih Purwanto, *op.cit.*, h. 91

yang menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.”⁶ Proses yang diperlukan seseorang dalam belajar harus dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini untuk memperoleh perubahan perilaku yang mantap dan tetap atau menjadi kebiasaan bagi seseorang. Sardiman juga memberikan definisinya yang mengungkapkan bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.”⁷ Dari definisi tersebut diketahui bahwa belajar dapat terjadi melalui berbagai macam kegiatan, tidak hanya melalui kegiatan yang berkaitan dengan verbalistik namun suatu kegiatan yang memberikan pengalaman dialami secara langsung oleh orang atau subyek belajar itu sendiri. Dengan pemberian pengalaman secara langsung akan memberikan pengaruh yang menjadikan belajar lebih bermakna dan tidak mudah terlupakan oleh si pembelajar, dengan demikian akan memberikan perubahan berupa tingkah laku maupun perubahan penampilan pada subjek belajar. Tidak jauh berbeda seperti yang dipaparkan oleh beberapa ahli sebelumnya, Hamalik juga menyumbangkan pemikirannya mengenai penafsiran tentang arti belajar, yaitu:

“merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas

⁶ *Ibid.*, h.85.

⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.20.

dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.”⁸

Oleh sebab itu, belajar sangat erat kaitannya dengan motivasi. Baik motivasi maupun belajar akan memberikan pengaruh berupa perubahan tingkah laku seseorang dan bermanfaat untuk kehidupan.

Dari pemaparan beberapa ahli diatas mengenai belajar, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh suatu proses yang dialami pembelajar melibatkan fisik maupun psikis.

Kegiatan belajar umumnya dilakukan manusia untuk menyesuaikan diri terhadap perkembangan lingkungan, oleh sebab itu belajar menjadi suatu kebutuhan. Upaya belajar untuk dapat menyesuaikan diri itu dapat dilakukan melalui beberapa proses, antara lain: (1) kematangan: dengan diiringi kematangan berpikir, manusia akan menyadari arti penting dari belajar. Maka kegiatan belajar akan terlaksana sesuai tujuan secara efektif. (2) penyesuaian diri: penyesuaian diri dilakukan seseorang sebagai usaha menyocokkan dirinya sesuai kebutuhan dengan lingkungan yang ada. (3) Pengalaman: setiap orang tentu merasakan suatu pengalaman sehingga dapat merubah sikap, tingkah laku dan pengetahuan bila hal itu terjadi menjadi lebih baik maka dapat dikatakan sebagai proses belajar, karena sejatinya belajar akan selalu memberikan suatu pengalaman. (4) mengingat:

⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 36.

mengingat merupakan salah satu proses yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, namun tidak selamanya mengingat berarti belajar karena dengan hanya mengingat tidak menjamin seseorang telah belajar dalam arti yang sebenarnya. (5) latihan: dengan berlatih secara berulang-ulang akan memberikan penguatan pada manusia untuk membentuk suatu perubahan perilaku, sikap dan pengetahuan.

Mejalankan proses belajar tentu ada beberapa faktor yang yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. Faktor-faktor tersebut secara umum dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dari diri subjek belajar sendiri maupun faktor yang muncul dari lingkungan sosial subjek belajar. Faktor yang berasal dari diri pembelajar sendiri, antara lain: (1) kematangan atau pertumbuhan: pembelajaran akan diterima dengan baik bila subjek belajar telah memiliki kematang baik secara fisik maupun psikis yang sesuai dengan porsinya. Misalnya saja penulis ambil contoh, tidak mungkin anak yang baru bisa mengucapkan langsung mampu berbicara walaupun setiap hari kedua orangtuanya mengajarkan atau mengajaknya bebrbicara. Anak akan mulai berbicara seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. (2) kecerdasan (*intelegensi*): kecerdasan yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. kecerdasan ini akan membantu seseorang untuk menentukan keberhasilan dalam belajar. Walaupun bila dilihat dari sudut kematangan seseorang belum cukup, namun apabila subjek belajar memiliki kecerdasan

dibidang tertentu maka akan memberikan keberhasilan lebih cepat saat belajar dibandingkan dengan yang lainnya. Penulis ambil contoh, anak yang memiliki kecerdasan kinestetik bila diberi contoh gerakan roll depan satu kali saja maka anak tersebut dengan mudahnya mempraktikan dan gerakannya lebih sempurna dibandingkan teman-temannya. (3) latihan dan ulangan: walaupun tidak memiliki kecerdasan dalam bidang tertentu, bila subjek belajar giat berlatih dan sering mengulanginya maka kemungkinan berhasil dalam mempelajari suatu hal lebih besar, maka dari itu di sekolah-sekolah tidak jarang guru memberikan soal latihan dan juga ulangan, hal ini salah satu kegiatan yang membantu seseorang siswa mengingat pembelajaran. (4) motivasi: seperti penjelasan penulis sebelumnya, motivasi berkaitan erat dengan kegiatan belajar. Jika seseorang memiliki motivasi yang kuat dan baik untuk mencapai tujuan maka belajar menjadi suatu keharusan bagi subjek belajar. (5) sifat kepribadian: kepribadian seseorang juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Bila seseorang keras kepala tentu akan lebih sulit menerima suatu pembelajaran, jika orang memiliki kepribadian serba ingin tahu maka akan mudah pembelajaran dilaksanakan hingga mencapai keberhasilan belajar. Faktor-faktor yang muncul dari lingkungan sosial juga terdiri atas beberapa macam, diantaranya (1) keadan keluarga: suasana serta keadaan keluarga dapat menentukan bagaimana seorang anak mengalami hingga mencapai keberhasilan dalam belajar. Sebagai contoh, keluarga yang berpendidikan biasanya memberikan

dorongan tersendiri bagi anaknya untuk menimba ilmu dengan baik dan berhasil. (2) guru dan cara mengajar: sebagai seseorang yang berperan menyampaikan materi pada peserta didiknya, pengetahuan guru serta cara penyampaian guru sangat berpengaruh pada kegiatan belajar yang dialami siswanya. (3) alat-alat pelajaran: sebagai media penunjang pembelajaran, semakin lengkap alat yang tersedia akan semakin memudahkan siswa menerima materi pembelajaran. (4) motivasi sosial: bila dilingkungan sekitar siswa sangat mendukung siswa untuk menuntut ilmu, maka semangat serta usaha siswa dalam belajar semakin besar. (5) lingkungan dan kesempatan: seseorang yang terlahir dari lingkungan yang baik biasanya memiliki kesempatan yang lebih besar dalam mengenyam pendidikan, maka dari itu keberhasilan belajarnya pun akan berpeluang lebih besar.

c. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar dapat dikatakan sebagai proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya baik berupa fakta, konsep, ataupun teori. Untuk dapat belajar secara efektif maka dibutuhkan motivasi yang baik dalam diri seseorang. Dengan adanya motivasi akan menimbulkan kondisi-kondisi dimana seseorang berupaya menghilangkan rasa tidak suka terhadap sesuatu yang harus dikerjakan atau dilaksankannya. Dalam hal belajar berarti, seseorang akan berusaha mencari alasan maupun pendorong agar

dapat memacu diri untuk belajar dengan menghilangkan segala kendala yang dialaminya.

Pada dasarnya motivasi belajar berperan dalam membantu seseorang untuk dapat memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk juga perilaku individu dalam belajar. Uno memaparkan dalam bukunya,

Dalam belajar dan pembelajaran peranan motivasi antara lain: 1) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguatan, 2) memperjelas tujuan belajar, 3) menentukan ketekunan belajar, dan 4) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar.⁹

Dengan penjabaran diatas, dapat diketahui bahwa adanya motivasi akan membantu seseorang untuk lebih terarah meneguhkan diri dalam usaha serta penetapan tujuan. Motivasi belajar tidaklah muncul dengan sendirinya, biasanya motivasi belajar akan timbul oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya. Mc Donald merumuskan pengertian motivasi belajar yang diterjemahkan oleh Hamalik, yaitu “ motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.”¹⁰ Dengan penyampaian Mc Donald tersebut dapat kita pahami bahwa dengan adanya motivasi belajar, seseorang mengalami perubahan energi perubahan energi ini karena ada dorongan atau dapat berupa keterpaksaan maupun tanpa paksaan. Perubahan energi dapat ditandai dengan timbulnya perasaan yang dapat menimbulkan suatu reaksi

⁹ Hamzah B. Uno, *op.cit.*, hh. 27-28.

¹⁰ Oemar Hamalik, *op.cit.*, h. 106

berupa suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini reaksi yang akan ditunjukkan adalah belajar.

Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar, perlu diketahui beberapa macam motivasi.

Motivasi belajar dapat terbagi dari berbagai macam sudut pandang Menurut Sardiman “motivasi dibagi menjadi empat, yaitu: 1) motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, 2) motivasi jasmaniah dan rohaniah, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yang terakhir adalah 3) jenis motivasi menurut pembagian dari Moodwort dan Maruis.”¹¹

kutipan mengenai macam-macam motivasi menurut Sardiman di atas, terbagi menjadi empat macam. Pertama motivasi belajar dapat dilihat dari dasar pembentukannya. Dari macam ini motivasi dapat dibagi lagi menjadi dua, yaitu motif-motif bawaan yang berarti motif yang telah ada sejak manusia lahir seperti motivasi istirahat, dorongan untuk bekerja (melakukan aktivitas). Selain motif-motif bawaan, ada pula motif-motif yang dipelajari yang berarti seseorang melalui proses pembelajaran untuk memperoleh motivasi, misalnya seperti mengajar di dalam masyarakat. Biasanya motif-motif bawaan berkaitan hubungan manusia dengan sosial, seperti hakikatnya manusia selalu membutuhkan orang lain sebab manusia merupakan makhluk sosial.

Motivasi belajar jenis kedua yang dipaparkan Sardiman diatas adalah motivasi jasmaniah dan rohaniah. Motivasi jasmaniah berkaitan dengan kejasmanian manusia seperti refleksi insting, nafsu dan lain-lain.

¹¹Sardiman A. M, *op.cit.*, hh.86-88

Sedangkan motivasi rohaniah berasal dari dalam individu sendiri contohnya kemauan. Motivasi jasmaniah dan rohaniah harus seimbang supaya tujuan manusia dapat tercapai.

Motivasi selanjutnya adalah yang dikemukakan Sardiman adalah motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang bersumber dari dalam diri manusia itu sendiri, misalnya manusia belajar untuk memenuhi rasa keingintahuan yang tinggi. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang ada dari rangsangan dari luar diri manusia. Motivasi eksternal ini ada tanpa mengubah hal dari dalam individu. Contohnya seperti, rasa takut mendapat teguran atau hukuman sehingga seseorang belajar dengan bersungguh-sungguh.

Terakhir dalam pemaparan Sardiman adalah motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis. Dalam hal ini motivasi belajar terbagi lagi menjadi tiga, yang pertama yaitu motif atau kebutuhan organis yang memiliki pengertian sama dengan motif bawaan yaitu motivasi yang telah ada sejak manusia lahir. Motivasi yang kedua adalah motif-motif darurat yang timbul dari luar diri manusia, misalnya seseorang terpaksa belajar menjelang pelaksanaan ujian. Terakhir motif-motif objektif, motif ini berarti dorongan untuk menghadapi dunia luar secara efektif.

Setelah mengetahui beberapa pemaparan mengenai motivasi belajar dari para ahli, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa motivasi belajar berarti dorongan seseorang untuk meneguhkan diri dalam usaha-usaha

tertentu untuk belajar sebagai upaya mencapai kehidupan yang lebih baik melalui penyesuaian diri dengan bahan ajar maupun lingkungan.

1) Pentingnya Motivasi Belajar dalam Proses Pembelajaran

Guru berperan penting untuk merancang pembelajaran. Guru perlu memperhatikan keaktifan siswanya dalam mengikuti proses pembelajaran, untuk itu perlu dipertimbangkan rancangan kegiatan yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana. Motivasi belajar pada siswa sangatlah penting, sebab motivasi akan memberikan nilai-nilai, sebagai berikut: a) dengan adanya motivasi belajar akan menentukan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran karena motivasi belajar akan membangkitkan semangat siswa mengikuti pembelajaran; b) membangkitkan motivasi belajar pada siswa menuntut kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran; c) untuk dapat meningkatkan motivasi belajar, secara tidak langsung dibutuhkan kerjasama antara guru dengan siswanya, dimana siswa perlu menanamkan sikap disiplin; d) pembelajaran yang dikemas untuk meningkatkan motivasi belajar merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan efektivitas.

2) Cara Membangkitkan Motivasi

Seperti yang telah disampaikan penulis sebelumnya, motivasi erat hubungannya dengan kegiatan belajar. Oleh sebab itu perlu diketahui cara-cara untuk dapat membangkitkan motivasi pada diri siswa. Agung

memaparkan untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa guru dapat melakukan beberapa cara, yaitu:

- 1) mengkaji rancangan dan persiapan bahan ajar atau materi pelajaran dan tujuan pelajaran, 2) merancang cara yang akan digunakan, 3) merancang penggunaan gaya bahasa yang sederhana, segar, komunikatif, dan tidak monoton, 4) merancang penciptaan suasana interaksi belajar mengajar yang luwes dan bersahabat.¹²

dari Penjabaran diatas, guru membutuhkan persiapan yang matang dalam membuat rancangan serta menentukan tujuan dalam materi ajar. Guru dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan menuangkan ide-ide kreatif dalam rancangannya. Setelah melakukan persiapan tentu guru perlu mengkaji terlebih dahulu rancangan yang telah dibuatnya. Dalam pengkajian guru perlu mengoreksi, apakah rancangannya telah kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa?

Selanjutnya selain membutuhkan rancangan dan kajian, guru perlu memperhatikan penggunaan gaya bahasa dalam penyampaian materi kepada siswa. Bahasa yang digunakan haruslah yang sederhana, segar, komunikatif, dan tidak monoton. Dengan penggunaan bahasa yang yang sederhana memudahkan siswa memahami apa yang sedang disampaikan oleh pengajar. Segar berarti mengikuti perkembangan siswa. Guru perlu menyesuaikan penggunaan bahasa sesuai kematangan siswa yang dihadapinya. Komunikatif yaitu guru menggunakan bahasa yang mudah

¹² Iskandar Agung, *Meningkatkan Keaktivitas Pembelajaran Bagi guru*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010), h. 39.

untuk dipahami atau menggunakan bahasa yang biasa didengar oleh siswa. Tidak monoton, sesuatu yang monoton tentu akan menimbulkan kebosanan pada siswa, maka guru menggunakan bahasa yang tidak diulang-ulang secara berkelanjutan. Misalnya guru sering menggunakan kata “emm” setiap jeda saat menjelaskan materi, akan membuat siswa tidak fokus dengan materi yang disampaikan.

3) Fungsi motivasi

Motivasi memiliki peran penting pada siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Ada beberapa fungsi dari motivasi seperti yang telah disampaikan Hamalik, “Fungsi motivasi, yaitu: 1) mendorong timbulnya melakukan suatu perbuatan, 2) motivasi berfungsi sebagai pengarah, 3) motivasi berfungsi sebagai penggerak.”¹³

Mendorong timbulnya melakukan perbuatan berarti seseorang akan secara sadar mengerjakan atau melaksanakan suatu kegiatan yang menjadi tujuannya karena merasa memiliki kepentingan. Motivasi sebagai pengarah berarti seseorang akan lebih terarah dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dalam kehidupan sehari-hari tidak jarang terjadi salah fokus atau biasa dikenal dengan “melenceng dari jalur” jika sedang melakukan kegiatan, penulis akan memberikan gambaran sebagai berikut: seseorang pergi ke perpustakaan bertujuan untuk mencari buku sebagai bahan referensi,

¹³ Oemar Hamalik, *op.cit.*, h. 161

namun ketika bertemu dengan teman-temannya orang tersebut justru mengobrol dan mengabaikan tujuannya. Dengan adanya motivasi yang kuat maka seseorang akan memiliki tujuan yang terarah dan tidak akan mengalami hal seperti yang penulis gambarkan. Fungsi motivasi sebagai penggerak berarti, seseorang akan melaksanakan kegiatan yang dibutuhkan sesuai tujuannya. Gerakan seseorang dalam melakukan kegiatan akan memberikan efek terhadap pencapaiannya. Semakin besar motivasi yang dimiliki akan membuat seseorang semakin cepat dalam menyelesaikan pekerjaannya.

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternative Intervensi Tindakan yang Dipilih.

1. Permainan

Seperti yang kita ketahui, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya. Terlebih lagi anak memiliki energi yang optimal untuk memuaskan rasa ingin tahunya, oleh sebab itu permainan adalah salah satu cara untuk menyalurkan energi berlebih yang dimiliki oleh seorang anak. Tenaga berlebih yang dimiliki anak disalurkan melalui permainan oleh anak sehingga dapat melatih kekuatan insting serta memroses organ-organ tubuh yang berguna untuk kehidupan di masa dewasa. Untuk menggambarkannya penulis mengambil contoh, anak yang suka melakukan permainan dengan aktivitas utamanya lari-larian secara

tidak sadar dapat melatih organ jantung menjadi lebih kuat dan bekerja secara optimal.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan tanpa paksaan dan secara implisit mengaktifkan anak untuk bersikap aktif, sportif dan bekerjasama. Dalam kesehariannya anak tidak terlepas dari permainan, anak dapat memilih berbagai permainan yang yang disukainya. Sejalan dengan kutipan yang dipaparkan oleh Hurlock dalam Sukintaka, yaitu jenis permainan yang dipilih seseorang dipengaruhi oleh kelompok umur, karena permainan yang disukai akan melibatkan kemampuan anak untuk menciptakan kesenangan. Pada dasarnya permainan sering kali dilakukan oleh manusia yang berada pada perkembangan masa kanak-kanak sebagai kegiatan yang menyenangkan. Permainan yang dilakukan biasa diperoleh anak secara turun-temurun. Hal ini sejalan dengan teori yang sampaikan oleh Stanley Hall yang disebut dengan teori atavisme dalam Mutia, berbunyi “bahwa permainan anak itu ulangan dari pada kehidupan nenek moyangnya”¹⁴ dari pemaparannya ini dapat diambil penafsiran bahwa permainan anak tergantung kebiasaan dari leluhurnya. Jika leluhur dari anak adalah seorang pelaut maka anak itu juga memiliki kesenangan bermain yang berkaitan dengan air.

Dari teori yang dipaparkan oleh Stanley Hall, munculah teori reinkarnasi yang melengkapi kekurangan teori sebelumnya yang berbunyi,

¹⁴ *Ibid.*, h.96

“anak-anak bermain permainan yang telah dikenal oleh nenek moyangnya, namun permainan tersebut telah disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.”¹⁵ Tidak jarang permainan yang telah ada dilakukan modifikasi. Sebagai seorang guru memodifikasi permainan adalah suatu inovasi yang dapat menumbuhkan motivasi siswanya agar siswa senang bergerak dan dalam kondisi emosi yang baik.

Selain menyenangkan, permainan juga memiliki banyak kelebihan jika dilakukan dalam dunia pendidikan, terlebih lagi jika permainan yang dilakukan telah disesuaikan dengan kondisi dan keadaan yang ada. Montessori dalam Sukintaka mengungkapkan permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi, rasa senang yang timbul dari permainan menjadi pendorong yang kuat untuk mempelajari sesuatu. Dengan memberikan permainan menjadi motivasi tersendiri bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Permainan sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama pelajaran Pendidikan Jasmani, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cowell dan Hozeltn dalam Sukintaka, yang berbunyi:

Agar memperoleh peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, serta moral secara optimal maka dapat dibantu dengan permainan, karna

¹⁵ *Ibid.*, h. 99

melalui permainan anak dapat memperbaiki ketrampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual.¹⁶

Dengan melakukan permainan banyak hal mengalami peningkatan, yaitu akan melibatkan kegiatan fisik yang dapat meningkatkan ketrampilan jasmani anak, misalnya dalam permainan bola terbakar yang melatih siswa dapat melakukan gerakan lari dengan cepat dan melempar bola dengan tepat.

Selain keterampilan jasmani, secara implisit permainan dapat meningkatkan rasa sosial anak, terlebih lagi jika permainan dilakukan secara berkelompok. Rasa sosial yang dapat dikembangkan salah satunya kerjasama. Permainan berkelompok melatih kekompakan dan saling percaya terhadap anggota kelompoknya.

Rasa percaya diri juga dapat berkembang melalui kegiatan bermain. Percaya diri sangat dibutuhkan anak untuk melakukan gerakan-gerakan tertentu. Anak harus memupuk rasa percaya dirinya dalam melakukan gerakan agar menciptakan gerakan yang optimal. Dengan terbiasa percaya diri tentu akan membuat anak lebih siap untuk menghadapi permasalahan dimasa yang akan datang.

Peningkatan moral dan spiritual akan tercipta bila guru selaku fasilitator membiasakan siswa yang bermain untuk selalu berdoa sebelum menjalankan permainan dan menerima hasil yang diperoleh dari permainan,

¹⁶ C.C. Cowell dan Hazelton H. W., *Curriculum Design in Physical Education*, h.5 dikutip tidak langsung oleh Sukintaka, *Teori Bermain*, (Bandung: FPOK UPI, 2015), h. 10

terlebih lagi jika siswa dapat menciptakan situasi yang sportif saat pelaksanaan permainan berlangsung.

Dalam Pendidikan Jasmani Sukintaka berpendapat, “dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku.”¹⁷ Bila permainan disajikan dalam pembelajaran akan menciptakan rasa senang dan akan mengungkap watak dan kebiasaan yang merupakan bagian dari kepribadian seseorang. Melalui permainan potensi serta karakter siswa dapat diperhatikan dan dikembangkan secara optimal.

Secara umum permainan terbagi menjadi empat macam, diantaranya:

1) Permainan berdasarkan jumlah pemain, ada permainan yang membutuhkan pembentukan kelompok atau beregu untuk menjalankannya ada pula permainan yang dapat dilakukan secara perserorang atau individu. Dalam pelaksanaannya permainan ada yang dapat dilakukan sendiri tanpa ada lawan ada pula permainan bersama yang berarti membutuhkan lawan dalam bermain. 2) Permainan berdasarkan penggunaan alat: dalam jenis ini terbagi lagi menjadi dua macam, yaitu permainan tanpa alat, dimana seseorang bermain tanpa perlu menggunakan alat sebagai media pembantu. Permainan dengan alat, permainan yang menggunakan alat-alat di sekitar, misal tali, balon, keranjang, bola dan lain-lain. 3) Permainan berdasarkan peraturan dan organisasi induk, dalam jenis ini permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan kecil yang berarti tidak membutuhkan peraturan baku,

¹⁷ *Ibid.*, h. 11.

permainan besar yang memiliki arti permainan dilaksanakan dengan peraturan baku serta terdapat induk organisasi yang mengayominya. 4) Permainan berdasarkan pembedaan di lembaga pendidikan, dalam dunia pendidikan permainan akan digolongkan menjadi dua macam yaitu permainan bola kecil, dimana permainan menggunakan bola yang berukuran kecil dan ringan, dan permainan bola besar yakni permainan yang media atau alatnya menggunakan bola-bola berukuran besar, berat bola dapat disesuaikan oleh keadaan serta kemampuan peserta didik.

Dari beberapa teori para ahli yang telah disampaikan pada paragraf-paragraf sebelumnya mengenai permainan, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa permainan memiliki pengertian sebagai cara atau sarana untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan sehingga disukai oleh anak-anak dapat dimodifikasi sehingga dapat mengembangkan kemampuan jasmani, mental, emosi serta sosial dan tanpa sadar membantu seseorang menyiapkan diri untuk masa dewasa dan terikat oleh peraturan-peraturan.

a. Bola Kecil

Dalam geometri, bola disebut juga dengan istilah bangun ruang sisi lengkung. Berbeda dengan bangun ruang lainnya, bola tidak memiliki rusuk dan titik sudut karena ciri "bola memiliki satu buah sisi lengkung yang

menutupi seluruh bagian ruangnya.”¹⁸ Pada umumnya bola terbuat dari karet dan berbentuk seperti bulatan bumi yang biasa digunakan untuk bermain.

Dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, bola biasa digunakan sebagai media permainan. Siswa tidaklah asing dengan permainan yang menggunakan bola, baik bola yang berukuran kecil maupun besar. Setiap permainan yang menggunakan bola sebagai medianya, tentu memiliki karakteristik bola yang akan digunakan. Karakteristik ini biasanya meliputi bahan bola, berat bola, diameter bola dan lain sebagainya.

Pada kesempatan kali ini, peneliti akan membahas bola berukuran kecil yang biasa digunakan dalam permainan rounders karena peneliti akan menggunakannya sebagai media dalam pelaksanaan penelitian. Bola yang digunakan berbahan karet. Bola ini memiliki berat 80 (delapan puluh) sampai 100 (seratus) gram dengan keliling 19 (Sembilan belas) sampai 21 (dua puluh satu) cm yang berisi serabut kelapa. Ciri-ciri ini juga hampir serupa dengan bola yang digunakan dalam permainan kasti.

Dari pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bola kecil adalah salah satu alat atau media untuk melakukan permainan yang berbentuk bulat dan memiliki ruang dengan ukuran yang relative kecil, dengan berat berkisar antara 80 sampai 100 gram.

¹⁸ Burhan Mustaim dan Ary Astuty, *Ayo Belajar Matematika: untuk SD dan MI kelas IV*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.213.

b. Permainan Bola Kecil

Berdasarkan judul penelitian yaitu “Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Permainan Menggunakan Bola Kecil pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas III SDN Ciracas 10 Jakarta Timur”, maka penulis akan mengulas tentang permainan yang menggunakan bola kecil. Permainan bola kecil sendiri memiliki pengertian “permainan yang menggunakan bola berukuran kecil.”¹⁹ Sebagai alat utama. Selain alat utama, permainan bola kecil biasa menggunakan berbagai alat bantu yang berbeda-beda, seperti raket, tongkat.

Ada beberapa macam permainan yang termasuk dalam kelompok permainan bola kecil, diantaranya permainan tenis meja, rounders, tenis lapangan, golf, baseball, bola kasti, cricket, bola bakar. Untuk melakukan penelitian, penulis akan beracuan pada permainan bola bakar.

Permainan bola bakar merupakan permainan yang pelaksanaannya terdapat dua kelompok yang saling bersaing. Tiap-tiap kelompok memiliki pemukul dan pelempar bola, dan memiliki jumlah pemain sama banyak. Melalui permainan bola bakar akan meningkatkan ketangkasan dan kerjasama siswa. Untuk dapat bermain bola bakar maka dibutuhkan beberapa teknik dasar diantaranya, yaitu: melempar bola, menangkap bola, memukul bola, serta menghindari sentuhan bola. Oleh sebab itu peneliti akan

¹⁹Perpustakaan Online Nasional, *Macam-macam Pengertian Permainan Bola Kecil*, 2016 (<http://perpustakaan.id/macam-macam-permainan-bola-kecil-adalah/>), h. 1 , diunduh pada 02 Maret 2017, 10: 49.

memodifikasi beberapa permainan yang berhubungan dengan teknik-teknik permainan bola bakar.

Permainan yang akan dilaksanakan menggunakan bola kecil oleh peneliti diantaranya adalah permainan bola keranjang. Dalam permainan bola keranjang akan melatih siswa untuk melempar bola pada satu titik tujuan yaitu keranjang, dengan demikian diharapkan siswa akan mengasah konsertasi. Alur permainan ini adalah siswa akan membentuk kelompok, siswa akan berbaris sesuai kelompoknya, setiap kelompok memiliki keranjang yang harus diisi dengan bola-bola dengan cara siswa melempar dari batas tertentu, siswa yang sudah melempar bergantian ke baris paling belakang. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini, adalah: bola, keranjang.

Ada pula permainan bola estafet yang menggunakan bola sebagai alatnya. Tujuan dari dilaksankannya permainan ini adalah selain melatih ketangkasan dan memperdalam teknik melempar serta menangkap bola, akan melatih kerjasama, dan tanggung jawab, karena permainan ini akan dilaksanakan dengan berkelompok dengan jumlah siswa pada masing-masing kelompok sebanyak 4 orang. Permainan ini dilaksanakan di lapangan dengan tata cara sebagai berikut: 1) siswa akan baris sesuai dengan anggota kelompoknya, 2) siswa satu ke siswa lainnya yang masih dalam satu kelompok akan diberikan jarak, 3) guru akan menyalakan musik, selama musik menyala siswa pertama akan melempar bola pada temannya yang

menjadi orang kedua ke-dua, orang kedua akan melempar kepada orang ketiga dan seterusnya, pemain terakhir akan meletakkan bola di keranjang. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan banyaknya jumlah bola yang dimasukkan kedalam keranjang. Dari permainan estafet ini membutuhkan beberapa alat atau media, diantaranya bola kecil, keranjang.

Adapula permainan lempar point dimana permainan ini akan melatih ketangkasan melempar siswa sekaligus sebagai pengasah kesabaran dan pengaturan strategi. Cara permainnya adalah siswa membentuk kelompok-kelompok kecil. Setiap siswa akan memiliki kesempatan melempar bola kecil pada Kain yang telah dilubangi oleh guru. Pemenang akan ditentukan berdasarkan jumlah point yang dikumpulkan. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah bola kecil, kain point.

Permainan-permainan yang peneliti jabarkan diatas merupakan beberapa gambaran permainan yang akan dilaksanakan dalam pelaksanaan penelitian yang memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa kelas III. Dengan beberapa penjabaran dan contoh permainan menggunakan bola kecil maka penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan menggunakan bola kecil adalah suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, mental, emosi serta sosial dengan alat bantu utama bola kecil dan dilengkapi oleh peralatan maupun media lainnya untuk menunjang kegiatan menjadi lebih menyenangkan.

2. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Menurut Hustrada dalam Paturusi, “pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia.”²⁰

Seperti yang disampaikan oleh Paturusi diatas, melalui pendidikan jasmani yang dominan memanfaatkan kekuatan fisik, Pendidikan Jasmani tidak hanya memberi efek kesehatan jasmani melainkan juga membentuk perkembangan manusia secara utuh, dalam hal ini mengikuti pendidikan jasmani secara rutin akan membuat seseorang memiliki tubuh yang bugar, mental yang lebih kuat, dan emosional yang terjaga.

Sepaham dengan Paturusi, Cholik Mutohir dalam Ega Trisna juga memaparkan, bahwa:

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses sistematis yang berupa berbagai kegiatan yang dapat mendorong pengembangan dan membina potensi-potensi jasmaniah serta rohaniah seseorang dalam bentuk permainan.²¹

Saat seseorang mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, tidak hanya dapat melatih kebugaran fisik yang termasuk potensi jasmaniah saja, melainkan akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan secara

²⁰ Achmad Paturusi, *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h.7

²¹ Ega Trisna Rahayu, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2

rohaniah. Tentunya untuk dapat mengembangkan potensi baik secara jasmaniah dan rohaniah perlu ada latihan yang dilakukan secara rutin.

Bucher juga mengatakan dalam Sukintaka bahwa :

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan umum yang memiliki tujuan pengembangan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.²²

Seperti halnya dengan definisi para ahli lainnya, definisi yang dipaparkan oleh Bucher juga menjelaskan secara singkat melalui aktivitas yang berkaitan dengan jasmaniah akan mewadahi proses pendidikan yang mengembangkan jasmani, anak menjadi kuat dan bugar. Mental siswa menjadi lebih baik, seperti percaya diri, berani, jujur dan lain sebagainya. Emosi menjadi lebih terkontrol dengan melakukan latihan tidak serta-merta menjadikan siswa mengebu-gebu dalam melakukan suatu kegiatan namun dengan perhitungan yang matang. Sikap sosial, seperti sportif, tidak memilih-milih teman dalam berkelompok. Hal-hal itu akan diperoleh siswa apabila mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pemaparan definisi dari beberapa ahli membuat penulis dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani memiliki pengertian mata pelajaran yang pasti diperoleh siswa di bangku sekolah yang membatu proses perkembangan jasmaniah dan rohaniah manusia melalui kegiatan yang melibatkan fisik sebagai wadahnya.

²² Sukintaka, *op.cit.*, h. 10

Tujuan Pendidikan Jasmani memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan tiga ranah dalam satu kesatuan, yaitu: (1) ranah kognitif (konsep gerak, arti sehat, memecahkan masalah, kritis dan cerdas), (2) psikomotor (gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, perbaikan fungsi organ tubuh), (3) afektif (menyukai kegiatan fisik, percaya diri, ingin terlibat dalam pergaulan sosial, nyaman dengan diri sendiri). Pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mencapai tujuannya melalui aktivitas jasmani yang berupa permainan atau olahraga yang terpilih.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas III

Guru perlu memahami karakteristik peserta didiknya dari segi fisik, mental serta sosial emosional. Ada beberapa karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sumantri dan Nana, diantaranya: “(1) senang bermain, (2) senang bergerak, (3) senang berkerja dalam kelompok, (4) senang memeragakan sesuatu.”²³ Dalam pemaparan yang disampaikan Sumantri dan Nana merupakan garis besar secara umum, oleh sebab itu untuk lebih memperinci lagi, penulis mengutip dari Sukintaka yang menyatakan baswa siswa kelas III (tiga) yang memiliki kisaran usia 9 (sembilan) sampai 10 (sepuluh) tahun memiliki karakteristik dalam aspek jasmani sebagai berikut :

- 1) pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah; 2) ada kesadaran mengenai badannya; 3) anak laki-laki lebih menguasai permainan kasar; 4) pertumbuhan tinggi dan badan tidak baik; 5) kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan; 6) waktu reaksi makin

²³ Mulyani Sumantri dan Nana, *Pengembangan Pesrta didik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) hh. 63-64.

baik; 7) perbedaan antara jenis kelamin semakin nyata; 8) koordinasi semakin baik; 9) badan lebih sehat dan kuat; 10) pertumbuhan tungkai yang menjadi lebih kuat; 11) terdapat perbedaan kekuatan otot pada laki-laki dengan perempuan.²⁴

Dilihat dari keadaan fisik, siswa yang duduk di bangku kelas III sudah siap melakukan hal-hal yang sifatnya menguras tenaga. Mereka memiliki kematangan yang lebih untuk beraktivitas menggunakan otot-otot pada alat geraknya. Terlebih lagi jika kita memperhatikan kematangan psikis atau mental, dalam bukunya Sukintaka mengatakan bahwa siswa kelas III memiliki karakteristik sebagai berikut:

kesenangan pada permainan dengan bola makin bertambah; perhatian terhadap permainan yang telah terorganisir; . . .perhatian pada kelompok semakin kuat; berusaha mendapatkan guru yang dapat membenarkannya.²⁵

Dilihat dari segi psikis atau mental, anak menyukai kegiatan bermain terutama permainan yang menggunakan bola. Memang tidak dijelaskan permainan apa dan menggunakan bola yang berukuran apa, namun dengan keterangan tersebut dapat dikaitkan dengan upaya untuk meningkatkan motivasi siswa melalui melibatkan siswa untuk melakukan permainan menggunakan bola. Terdapat lagi keterangan anak menyukai permainan yang terorganisir, berarti siswa mulai dapat mengikuti permainan dengan aturan-aturan yang jelas diberikan sebagai patokan dalam bermain. Anak juga sudah dapat hidup dengan membangun kekompakan dengan teman

²⁴ Sukintaka, *op.cit.*, h. 43

²⁵ *Ibid.*, h.43

kelompoknya, dimana siswa mulai menunjukkan rasa kebersamaan dan rasa tanggung jawab satu sama lain demi mencapai sebuah kemenangan. Tidak telupakan bahwa anak usia 11 (sebelas) sampai 12 (dua belas) selalu ingin mendapat pembenaran atau pembelaan dari gurunya oleh sebab itu, bila hendak memberikan permainan maka dibutuhkan peraturan yang jelas agar anak dapat bertanggung jawab sesuai peraturan yang telah ditentukan.

Dengan memperhatikan karakteristik yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa untuk menarik perhatian siswa, guru perlu melakukan variasi-variasi pembelajaran yang mengajak anak untuk aktif dan berkelompok, salah satunya yaitu dengan pengadaan permainan untuk menghindari kejenuhan anak dalam mengikuti pelajaran. Terutama permainan yang menggunakan alat bantu berupa bola.

C. Bahasan Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi yang telah dilakukan oleh Megawati dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Modifikasi Permainan di SDSN Guntur 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan” skripsi Jakarta Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2012²⁶. penelitian tersebut bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan salah satu permainan cabang yaitu

²⁶Megawati, “Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Modifikasi Permainan di SDSN Guntur 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan”, *Skripsi* (Jakarta: FIP UNJ, 2012), h. 1

permainan bola basket melalui pendekatan bermain dalam pendidikan jasmani yang dilaksanakan pada siswa kelas V di SDSN Guntur 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan. Dalam penelitiannya, Megawati berhasil membuktikan bahwa melalui pendekatan bermain yang dilakukan sebanyak dua siklus, pada tiap siklus terdapat dua pertemuan terjadi peningkatan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, dengan perolehan sebagai berikut: (a) motivasi siswa pada siklus I adalah 66,64%; (b) motivasi belajar siswa pada siklus ke-II adalah 79,35%. Kesamaan penelitian megawati dengan peneliti adalah meningkatkan motivasi belajar siswa pada Pendidikan Jasmani yang akan meruncing salah satu permainan cabang.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dessy Khusnul Khotimah dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Melempar Bola Kecil melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV SDN Sindan Sari 01 Bekasi”²⁷. Dalam penelitiannya, Dessy berupaya meningkatkan gerak dasar melempar bola kecil dengan permainan tradisional pada siswa yang duduk di bangku kelas IV, data motivasi belajar yang diperoleh Dessy dimulai dari sebelum dilakukan tindakan sampai siklus dua, setiap siklusnya dilakukan dua pertemuan. Motivasi belajar setelah dilakukan tindakan dalam siklus I diperoleh data

²⁷ Dessy Khusnul Khotimah, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Melempar Bola Kecil Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV SDN Sindan Sari 01 Bekasi”, *skripsi* (Jakarta : FIP UNJ,2016), h. 84

kemampuan gerak manipulative melempar siswa mencapai 57%, dan di peroleh peningkatan kembali setelah usai dilaksanakn siklus ke-2 yaitu menjadi 87%. Kesamaan dari penelitian yang dilkukan Dessy dengan peneliti adalah melakukan permainan-permainan menggunakan bola kecil pada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Kedua penelitian yang telah dipaparkan diatas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu meningkatkan motivasi belajar dengan permainan, serta melakukan peneliti melalui permainan menggunakan bola kecil. Mengacu pada penelitian yang relevan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang meningkatkan motivasi belajar melalui permainan menggunakan bola kecil pada kelas III SD di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teori yang dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan bagi seseorang untuk mencapai atau melakukan kegiatan pembelajaran sebaik mungkin. Agar dapat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dibutuhkan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik siswa sehingga siswa dapat menguasai tiga ranah pendidikan.

Mengingat pentingnya motivasi belajar untuk pembelajaran pendidikan jasmani, maka dibutuhkan upaya yang dapat membantu siswa memperoleh motivasi dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan

pembahasan, dapat diduga bahwa permainan adalah salah satu kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, terlebih lagi banyak permainan yang dapat dimodifikasi untuk anak sekolah dasar, salah satunya permainan menggunakan bola kecil yaitu permainan bola bakar. Dalam permainan bola bakar siswa dapat menjalin kerja sama dengan kelompoknya dengan baik, ketangkasan siswa juga terlatih, dan cekatan dalam menganalisa peluang. Berdasarkan pembahasan kerangka teori, maka dapat ditarik dugaan sementara bahwa permainan bola kecil (bola bakar) dapat meningkatkan motivasi belajar pada pendidikan jasmani.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah disampaikan, maka dapat diduga sementara bahwa melalui permainan menggunakan bola kecil dapat meningkatkan motivasi siswa pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa kelas III SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.