

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan, sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Artinya siswa akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (Priastuti, 2015: 138).

Ada tiga konsep dalam belajar: pemahaman. Sugartono (Fajri & Prasetyo, 2015: 90) Konsep-konsep tersebut yaitu:

1) Pembelajaran dalam arti kuantitatif

Pembelajaran kuantitatif mengacu pada transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, guru perlu memperoleh ilmu agar dapat menyampaikannya dengan sebaik-baiknya kepada siswa.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Pembelajaran institusional berarti mengatur seluruh keterampilan pendidikan agar dapat dikembangkan secara efisien. Dalam Pengertian ini,

guru harus selalu siap untuk mengadaptasi teknik pengajaran yang berbeda kepada siswa yang berbeda dengan perbedaan individu yang berbeda.

3) Pembelajaran Dalam Pengertian Kualitatif

Secara kualitatif, pembelajaran mengacu pada upaya guru untuk memperlancar kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini, peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian, yang dicapai melalui suatu masa latihan dan pengalaman dalam lingkungan belajar. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, dan membentuk sikap positif peserta didik. Belajar merupakan suatu proses yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Setiap pelajaran mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Jika tujuan tersebut tercapai maka proses pembelajaran dianggap berhasil. h. Tujuan pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan pembelajaran (Hidayat, dkk. 2020: 93).

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan

itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Penjasorkes diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. Penjasorkes yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran penjasorkesi yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijelaskan berdasar dua pendapat yaitu hakikat pembelajaran dan pendidikan jasmani. Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari itu dalam proses pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani. Berdasar pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Widiastuti (2019: 141) menyatakan 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. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Pendidikan Jasmani merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari

seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan "pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Kemendikbud (2014: 9) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani mengandung makna pendidikan menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik. Kata aktivitas jasmani mengandung makna pembelajaran adalah berbasis aktivitas fisik. Kata olahraga mengandung makna aktivitas jasmani yang dilakukan dengan tujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Sementara kualitas fisik, mental dan emosional disini bermakna, pembelajaran Pendidikan jasmani membuat peserta didik memiliki kesehatan yang baik, kemampuan fisik, memiliki pemahaman yang benar, memiliki sikap yang baik tentang aktifitas fisik, sehingga sepanjang hidupnya mereka akan memiliki gaya hidup sehat dan aktif.

Metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani mencakup berbagai pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Beberapa metode yang umum digunakan adalah:

- 1) Pendekatan Keterampilan: Metode ini berfokus pada pengembangan keterampilan motorik melalui latihan dan praktik. Siswa diajarkan teknik dasar olahraga yang kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran Berbasis Permainan: Metode ini mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Menurut Metzler (2011), permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
- 3) Pembelajaran Kooperatif: Pendekatan ini menekankan kerja sama antara siswa. Dalam pendidikan jasmani, siswa diajak untuk bekerja sama dalam tim, sehingga mereka belajar nilai kolaborasi dan komunikasi.

2.2 Permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

2.2.1 Pengertian Permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani sebagai pendidikan komprehensif yang memadukan aktivitas jasmani dan permainan untuk pembelajaran komprehensif. Permainan dianggap sebagai sarana perkembangan kognitif, fisik dan sosial bagi siswa (Sattu dan Karundeng, 2025).

Permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu konteks diantara para pemain agar menghasilkan hasil yang dapat di prediksi. Kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan spontan untuk mendapatkan kepuasan dan kegembiraan merupakan salah satu ciri kegiatan bermain. Bermain dengan imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri. Pertama melalui perasaannya dan kemudian menggunakan pikiran dan logikanya. Melalui eksperimen, anak-anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan kepuasan. Selanjutnya, anak dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain (Zellawati, 2011: 164).

Bermain merupakan sarana untuk merangsang aktivitas anak (Astini 2017 : 32). Di sisi lain, Daniels dan Pyle (2018 : 3) menyatakan: "Menyediakan berbagai jenis permainan di kelas di mana pendidik memainkan peran berbeda dapat mengatasi pembelajaran anak-anak baik dalam bidang perkembangan maupun keterampilan akademis." adalah proses pengambilan keputusan yang sangat dipengaruhi oleh berbagai kendala situasional (Farias dkk. 2020). Menyediakan berbagai jenis permainan di kelas di mana guru memainkan peran berbeda memungkinkan anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Perkembangan pembelajaran dan prestasi akademik dapat disikapi dengan cara yang ramah anak, menarik dan berkembang. Melalui permainan, siswa berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik dan meningkatkan aktivitasnya (Wong, et al., 2021). Dengan bermain game, anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik manipulatif. Permainan harus mempunyai nilai positif, karena anak memanfaatkan segala sesuatu yang terjadi dan mengingatnya sebagai pembelajaran. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolis atau dibuat seolah-olah tidak benar-benar terjadi. Bermain itu penting bagi anak-anak meskipun sebenarnya tidak dimainkan.

Bermain merupakan kebutuhan paling mendasar bagi anak untuk berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Melalui bermain, kebutuhan perkembangan anak berkembang dengan cara yang menyenangkan. Bermain merupakan kebutuhan yang perlu dan tepat bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak mencapai aspirasi dan kebutuhan perkembangan seperti: motorik, kognitif, kreatif, bahasa, sosial, serta nilai dan sikap hidup (Hasanah, 2016 : 117).

Bermain juga memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk menggerakkan tubuhnya, memperhalus pengalaman belajar, dan melakukan aktivitas sensorimotorik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar dan kecil, sehingga memungkinkan anak mengalami perkembangan konsep motorik (Hasanah, 2016 : 119).

Berdasarkan penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang mengandung aturan-aturan yang memungkinkan terjadinya kemajuan yang dapat diprediksi, dan bercirikan menyenangkan, kompetitif, dan dapat bersaing. Permainan dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Bermain sebagai suatu kegiatan mengacu pada keseluruhan diri anak, bukan hanya satu bagian saja, dan melalui bermain anak didorong untuk melatih keterampilan yang akan membimbing perkembangan kognitif, emosional, psikomotorik, dan fisik anak.

2.2.2 Fungsi Permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Kegiatan bermain yang tepat dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar pada siswa sekolah dasar, karena dunia anak pada dasarnya adalah dunia bermain (Rejeki, dkk., 2022). Keterampilan motorik dasar merupakan landasan bagi pergerakan masa depan dan membentuk repertoar motorik seseorang (hilavi, dkk. 2022). Oleh karena itu, permainan merupakan upaya untuk meningkatkan perkembangan gerak motorik dan koordinasi pada anak.

Fungsi permainan (Blegur, 2018 : 24):

1) Perkembangan fisik

Aktivitas fisik erat kaitannya dengan olah raga. Oleh karena itu, keberhasilan hanya terlihat ketika anak mengikuti kegiatan mobile learning seperti permainan. Saat bermain, anak memulai dengan gerakan-gerakan dasar (gerakan bergerak, tidak bergerak, dan manipulatif) seperti menari, melompat, dan melempar, serta mengembangkan kekuatan, ketangkasan, kelenturan, kecepatan, keseimbangan, daya tahan, dan koordinasi.

2) Pengembangan sportivitas

Jika kita mencermati perkembangan fenomena sosial dewasa ini, baik di bidang pendidikan, olahraga, politik, ekonomi, dan hukum banyak terjadi perilaku-perilaku yang tidak sportif. Perilaku tersebut dapat berupa, nyontek pada saat ujian, nilai ujian disabotase, gelar palsu, ijazah palsu, menggunakan doping, kampanye hitam. Oknum-oknum tersebut akan menempuh berbagai perilaku curang untuk mewarnai segala kinerjanya dengan tingkat akuntabilitas yang rendah sebagai implikasi lanjutan dari proses pemodelan perilaku tidak sportif.

3) Pengembangan keseimbangan mental

Sifat anak dapat dipengaruhi oleh lingkungan di mana dirinya berada. Baik atau buruknya pengaruh tersebut tergantung dari sifat-sifat yang ada pada lingkungan tersebut. Mudah dan tidaknya anak terpengaruhi, sangat bergantung pada kematangan mental anak untuk menerima intervensi ekstrinsik lingkungan.

4) Perkembangan solidaritas

Solidaritas sebagai perasaan atau ungkapan dalam sebuah regu yang dibentuk oleh kepentingan bersama dan merupakan integrasi oleh individu dengan orang lain yang berada disekitarnya. Hal ini mengacu pada hubungan sosial yang saling mengikat secara kekeluargaan antara satu dengan yang lainnya. Solidaritas adalah kesepakatan bersama secara kolektif dalam bentuk tanggung jawab, dukungan, kekerabatan, saling berbagi untuk sesuatu hal antara satu individu dengan individu lain.

5) Pengembangan kecintaan terhadap olahraga

Kecintaan terhadap olahraga sebenarnya bukan hanya penting bagi pribadi anak semata (individualis), tetapi penting juga untuk pengembangan olahraga baik bersifat lokal, regional, maupun nasional (sosialis). Kecintaan ini sebagai motivasi intrinsik awal anak yang akan memberikan pengalaman gerak yang dasar untuk gerak-gerak lanjutan yang lebih sempurna dan kompleks untuk olahraga profesional.

6) Pengembangan kecepatan proses berpikir

Kesangsian terhadap sumbangan kegiatan bermain bagi pengembangan kecepatan proses berpikir anak masih dijumpai. Orang masih terbatas mengatakan bahwa bermain hanya menghabiskan waktu dan tenaga saja, bermain hanya membentuk otot agar menjadi kuat dan kekar saja, atau paling-paling bermain hanya membuat anak untuk melakukan beberapa kecakapan seperti menendang bola dalam permainan sepak takraw atau sepak bola, men-dribble dalam permainan bola basket, memukul dalam

permainan kasti, soft ball, bola voli, dsb. Berdasarkan paparan di atas bawah bahwa permainan memiliki banyak fungsi yang utama adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik. Bila permainan dilakukan dengan sungguh-sungguh juga akan menciptakan keseimbangan berpikir yang baik. Oleh karena itu permainan sangat baik dilakukan oleh peserta didik.

2.3 Motivasi Belajar Siswa

2.3.1 Pengertian Motivasi belajar siswa

Motivasi berasal dari kata “motivasi” dan dapat diartikan sebagai kegiatan melakukan sesuatu. Mencapai suatu tujuan terasa mendesak. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan (Kompri, 2015: 4). Motivasi adalah suatu rangsangan atau dorongan internal atau eksternal yang diberikan kepada seorang siswa untuk aktif belajar. Sardiman (2006: 102) menyatakan bahwa motivasi berasal dari kata “motivasi” dan dapat diartikan sebagai daya penggerak internal seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan.

Motivasi adalah daya penggerak dalam pikiran seseorang yang mendorongnya mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi juga dapat diartikan sebagai rencana atau keinginan untuk berhasil dalam hidup dan menghindari kegagalan (Majid, 2014: 308). Motivasi berkaitan dengan tujuan yang ingin Anda capai. Uno (2011: 3) menyimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan yang ada dalam diri individu dan menyebabkan individu tersebut bertindak atau bertindak. Motivasi dan pembelajaran saling mempengaruhi. Mitchell (Kompri, 2015: 3) mengartikan motivasi

sebagai suatu proses yang menggambarkan kekuatan, arah, dan ketekunan yang dimiliki seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi merupakan upaya yang memberikan dorongan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Hanafia dan Suhana (2010: 26) mengartikan motivasi belajar sebagai kemampuan mengembangkan motivasi dan keinginan belajar yang kuat pada siswa, kreatif, efektif, inovatif, dan gembira dalam rangka perubahan perilaku), penggerak, atau alat . Baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Khodijah (2016: 12) mengatakan pengertian motivasi adalah kekuatan atau kekuatan, atau keadaan dan kemauan yang kompleks, dalam diri individu untuk berusaha mencapai tujuan tertentu, dengan berbagai jenis kebutuhan, keinginan yang ingin dipenuhi, menjelaskan hal itu dipengaruhi oleh adanya keinginan. dan motif, yaitu sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan atau bertindak sesuatu.

Motivasi dalam kegiatan belajar dapat digambarkan sebagai suatu daya penggerak umum dalam diri peserta didik yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Motivasi adalah kekuatan pendorong yang memungkinkan peserta didik bekerja keras untuk memenuhi persyaratan atau mencapai tujuan. Di sisi lain, Krause dkk. (2014: 41) mengemukakan bahwa motivasi melibatkan proses yang merangsang, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Dorongan adalah kekuatan yang memberi energi yang memungkinkan peserta didik bekerja ekstra untuk mencapai kebutuhan dan tujuan mereka.

Pendapat lain tentang motivasi adalah keadaan batin seseorang yang melakukan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Proses mengarahkan dan memantapkan perilaku menuju suatu tujuan. Motivasi adalah keadaan kejiwaan dan kejiwaan yang ada pada diri seseorang sehingga mendorongnya untuk melakukan aktivitas dengan tujuan tertentu (Djaali, 2014: 101). Peserta didik yang bermotivasi tinggi melakukan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh, penuh semangat dan semangat. Sebaliknya, belajar tanpa motivasi yang cukup membuat menjadi malas dan tidak bersedia menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pelajaran (Bakar, 2014: 722).

Dari beberapa pengertian motivasi di atas, pengertian motivasi belajar adalah suatu upaya untuk berperan secara sukarela dalam upaya mencapai suatu tujuan belajar yang dianggap mendesak dan ingin dicapai. Penting untuk menyatakan tujuan Anda sehingga Anda dapat menilai secara konkret seberapa jauh Anda dapat dan akan mencapainya. Tujuan belajar tidak terlepas dari pengetahuan dan perolehan pengetahuan. Hal ini memerlukan arahan dan motivasi untuk membimbing minat dan bakat seseorang.

Program Pembelajaran berbasis permainan memberikan manfaat peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Motivasi menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik bersemangat dan bernatusias saat pembelajaran berlangsung. Diperlukan juga penelitian lebih lanjut mengenai permainan yang mungkin mempengaruhi Motivasi program ini, seperti durasi dan intensitas senam kebugaran jasmani. Selain itu, penting untuk memperhatikan karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi respon siswa terhadap pembelajaran.

2.3.2 Jenis Motivasi belajar siswa

Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi hal penting karena bisa memengaruhi seberapa besar usaha siswa dalam proses belajar. Ada dua tipe motivasi: intrinsik (dorongan dari dalam diri, kayak rasa ingin tahu) dan ekstrinsik (dorongan dari luar, misalnya hadiah atau pujian).

Menurut Fathurohman & Sutikno (dalam Setiawan, 2017: 33), dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang. Secara umum motivasi tumbuh kembang dipengaruhi oleh diri individu (intrinsik) dan eksternal/lingkungan (ekstrinsik).

1. Motivasi ekstrinsik : adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor luar situasi belajar. Motivasi ini belum tentu berkaitan dengan kegiatan belajar. Misalnya, anak giat belajar untuk mendapatkan hadiah yang dijanjikan orang tuanya.
2. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang menyangkut situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan diri sendiri. Motivasi ini sering disebut dengan motivasi murni, atau motivasi yang sesungguhnya timbul dari dalam diri siswa, seperti keinginan untuk menguasai suatu keterampilan tertentu.

Karwati & Priansa (2014: 167) menyatakan bahwa teori motivasi yang biasa digunakan untuk menjelaskan sumber-sumber motivasi siswa setidaknya dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1) Motivasi intrinsik (stimulasi dari dalam diri siswa)

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang bersifat aktif secara tidak perlu. Semua siswa mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu, sehingga dapat

terinspirasi atau berfungsi dari luar. Oleh karena itu, motivasi intrinsik juga dapat dikatakan sebagai suatu bentuk motivasi yang kegiatannya dimulai dan dilanjutkan berdasarkan dorongan batin dan mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar. Faktor individu yang biasanya mendorong seseorang melakukan sesuatu adalah:

- a. Minat. Apabila kegiatan belajar sesuai dengan minatnya, siswa akan merasa termotivasi untuk belajar. Semakin besar minat siswa dalam belajar, semakin besar upaya yang akan mereka lakukan.
- b. Sikap positif. Siswa yang menunjukkan ciri-ciri dalam suatu kegiatan akan berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan kegiatan tersebut dengan kemampuan terbaiknya. Penting untuk mendorong sikap positif pada siswa. Ini meningkatkan kepercayaan diri dan sikap bertanggung jawab.
- c. kebutuhan. Siswa mempunyai kebutuhan yang spesifik dan berusaha menyelesaikan setiap kegiatan sesuai dengan kebutuhan tersebut. Kebutuhan dalam hal ini dapat ditunjukkan melalui keterlibatan yang berujung pada semangat belajar.

2) Motivasi Ekstrinsik (rangsangan dari luar diri siswa)

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berfungsi aktif karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik juga dapat dipahami sebagai jenis motivasi dimana suatu kegiatan dimulai dan dilanjutkan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak ada hubungannya dengan individu. Motivasi ekstrinsik jenis ini muncul karena adanya pengaruh luar pada diri siswa, seperti ajakan, perintah, atau paksaan dari

orang lain, yang membuat siswa ingin melakukan sesuatu dalam situasi tersebut, misalnya belajar. Siswa yang motivasi intrinsiknya lemah, misalnya kurang rasa ingin tahu, sebaiknya diberikan motivasi jenis kedua ini.

Syah (2011: 153) juga menyatakan bahwa motivasi dalam perkembangan dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi internal seorang siswa meliputi perasaan menyukai materi tersebut dan misalnya perasaan bahwa materi tersebut diperlukan untuk kehidupan siswa di masa depan. Pujian, penghargaan, dan teladan dari orang tua dan guru merupakan contoh motivator ekstrinsik yang membantu siswa belajar.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bentuk motivasi belajar manusia ada dua, yaitu motivasi internal siswa dan motivasi eksternal siswa. Kedua bentuk motivasi tersebut mutlak diperlukan agar proses belajar dapat berjalan optimal. Faktor motivasi yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan teori Saldiman yaitu faktor internal (minat, bakat, kesehatan) dan faktor eksternal (keluarga, sekolah, lingkungan).

2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi belajar siswa

1. Faktor Internal : Meliputi kebutuhan, nilai, dan kepribadian. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi seberapa termotivasi seseorang untuk mencapai tujuannya.
2. Faktor Eksternal : Lingkungan sosial, dukungan orang lain, dan insentif juga mempengaruhi motivasi. Misalnya, diakui oleh atasan atau teman Anda akan meningkatkan motivasi Anda.

3. Pengalaman Masa Lalu: Pengalaman positif atau negatif di masa lalu dapat mempengaruhi harapan dan keyakinan seseorang tentang kemampuannya di masa depan.

2.4 Karakteristik Sekolah Dasar

2.4.1 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar Merupakan anak Yang Paling banyak mengalami perubahan sangat drastis baik mental maupun fisik. Gerakan – gerakan organ tubuh anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya. Keberanian dan kemampuan ini, disamping karena perkembangan kapasitas mental, juga disebabkan oleh adanya keseimbangan dan keselarasan gerakan organ-organ tubuh anak. Menurut Nasution (1993) dalam Syaiful (2012: 123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Guru mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena itu pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto dalam (Syaiful, 2012: 124) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Namun Suryosubroto tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk ke sekolah dasar. Hal tersebut ditentukan oleh kematangan anak tersebut bukan ditentukan oleh umur semata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya

anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar. Sifat-sifat khas anak dapat di lihat sebagai berikut:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan di bawah ini:

- a. Adanya korelasi Positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah,
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional,
- c. Adanya kecenderungan memuji sendiri,
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting,
- f. Pada masa ini (terutama pada umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut :

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.

- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar,
- c. Menjelang masa akhir ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor,
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya,
- e. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar merupakan semua watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan peserta didik dalam kehidupannya setiap saat. Sehingga dengan demikian, watak dan perbuatan manusia tidak akan lepas dari kodrat dan sifat serta bentuknya yang berbeda-beda, maka tidak heran jika bentuk dan karakter peserta didik juga berbeda-beda.

Istilah pertumbuhan dan perkembangan digunakan secara bergantian pertumbuhan dan perkembangan tidak dapat berdiri sendiri. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Seorang anak menjadi lebih besar secara fisik tetapi ukuran struktur organ dalam dan otaknya meningkat. Akibatnya adanya otak anak mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk belajar mengingat dan berfikir. Sebaliknya perkembangan berkaitan dengan perubahan kalitatif dan kuantitatif. Dapat didefinisikan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan berkesinambungan. Progresif ditandai dengan perubahan yang terarah kearah kemajuan teratur dan berkesinambungan

menunjukkan adanya hubungan nyata antara perubahan yang terjadi dan yang akan datang. Menurut Piaget dalam Mulyanto (2014:1), ada beberapa tahapan perkembangan intelektual pada anak yaitu, sebagai berikut:

1. Tahap perkembangan sensori motor

Tahap perkembangan sensor motor berlangsung pada usia 0 sampai 2 tahun, dimana anak dalam proses belajar mengenal lingkungan melalui kemampuan sensorik dan motorik atau pengembangan indra penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dan menggerak-gerak anggota tubuhnya.

2. Tahap perkembangan pra-operasional

Tahap perkembangan pra-operasional berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun, pada tahap ini perkembangan intelektual terjadi dengan indikasi anak mulai mampu menggunakan simbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan menggolong – golongkan dengan mengandalkan dari pada persepsi tentang realita.

3. Tahap perkembangan operasional konkret

Tahap perkembangan operasional konkret berlangsung pada usia 7 sampai 11 tahun, pada tahap ini anak sudah dapat berfikir logis dapat menggolongkan atau mengklarifikasi sesuatu berdasarkan kualitas yang logis melalui kegiatan-kegiatan mengamati, membandingkan, menghitung benda-benda nyata yang dapat dimanipulasi secara maksimal oleh mereka.

4. Tahap perkembangan oprasional formal.

Tahap perkembangan oprasional formal berlangsung pada usia 11 sampai tahun keatas. Pada tahap ini anak dapat berfikir abstrak seperti orang dewasa, secara praktis dapat diartikan bahwa dalam tahapan ini anak dapat belajar sesuatu tanpa harus melalui manipulasi benda-benda konkret atau dengan kata lain anak dapat belajar secara deskriptif.

Perlu diketahui pula tentang kemampuan atau kompetensi siswa kelas V SD dalam implementasi mata pelajaran Penjas. Di lihat dari sisi Perkembangan anak pada usia kelas V SD meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam perkembangan ketiga aspek tersebut, anak memiliki ciri-ciri seperti yang dijelaskan oleh Gagne (Raharjo, 2011: 39) di bawah ini:

1. Aspek kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Pada periode usia ini anak menyadari perbedaan perspektif masing-masing orang. Anak sudah mampu bekerja sama. Anak berusaha mengikuti peraturan-peraturan permainan dan berusaha menang mengikuti peraturan tersebut. Berangsur-angsur anak meninggalkan label hidup pada objek-objek yang bergerak, dan melabelkannya pada tumbuhan dan hewan. anak menyadari kalau mimpi bukan hanya tidak nyata, namun juga tidak terlihat dari luar, berasal dari dalam.
2. Aspek afektif adalah adalah berkenaan dengan rasa takut atau cinta, mempengaruhi keadaan perasaan dan emosi, mempunyai gaya atau

makna yang menunjukkan perasaan (tentang tata bahasa atau makna). Pentahapan psikososial manusia pada usia kelas V SD termasuk pada tahap latensi dimana pada tahap ini anak belajar untuk menguasai kemampuan kognitif dan sosial yang penting. Anak belajar untuk bekerja sama dan bermain bersama teman sebayanya.

3. Aspek psikomotor secara harfiah berarti sesuatu yang berkenaan dengan gerak fisik yang berkaitan dengan proses mental. Pada usia kelas V SD aspek psikomotornya sudah memasuki tahap gerakan keahlian aplikasi dimana pada tahap ini anak memiliki keterbatasan dalam kemampuan kognitif, afektif dan pengalaman, dikombinasikan dengan keaktifan anak secara alami mempengaruhi semua aktivitasnya. Peningkatan kognitif dan pengalaman anak dipengaruhi oleh kemampuan individu untuk belajar dan peran anak dalam berbagai jenis aktivitas, individu dan lingkungan.
4. Banyak keterampilan gerak yang hanya akan dikuasai dengan baik melalui proses belajar. Keterampilan suatu cabang olahraga, yang selanjutnya bermanfaat sebagai pengisi waktu senggang, hanya akan dapat di kuasai dengan memuaskan, jika dipelajari sebaik-baiknya.

Menurut H.M.Arifin (Dalam Husdarta, 2014:1) mengemukakan tentang pertumbuhan dan perkembangan bahwa Pertumbuhan adalah penambahan dalam ukuran bentuk, berat atau ukuran dimensi tubuh serta bagian-bagiannya. Pertumbuhan dapat diukur. Perkembangan adalah perubahan dalam bentuk atau bagian tubuh dan integrasi berbagai bagiannya ke dalam satu kesatuan fungsional

ketika pertumbuhan berangsung. Perkembangan dapat diamati gejala-gejalanya, yaitu perubahan-perubahan adanya integrasi. Prasarat perkembangan adalah adanya pertumbuhan. Pertumbuhan dan perkembangan bekerja dalam suatu proses perubahan yang berkenaan dengan aspek fisik dan psikhis individu. Sedangkan menurut Hurlock, E.B. dalam Kusmaedi (2012:4) menyatakan bahwa Perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Van den Daele dalam Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan berarti perubahan kualitatif. Ini berarti bahwa perkembangan bukan sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks.

Berdasarkan kesimpulan tentang pengertian pertumbuhan dan perkembangan, hubungan keduanya yaitu pertumbuhan berupa fisik, kelenjar sek, otak dll. Sedangkan perkembangan berupa perilaku, sikap, perasaan, emosi, minat, cita-cita, dan lain-lain.

2.4.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani untuk Sekolah Dasar

Menurut Erfan (2017: 171) adapun ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji dir/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas. Pelaksanaan pembelajaran penjasokes harus mencakup seluruh ruang lingkup agar dapat mewujudkan tujuan yang maksimal. Menurut Agustina (dalam BNSP, 2018:2) menyatakan bahwa ruang lingkup pendidikan jasmani atau pembelajaran penjasokes meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Permainan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan dengan alat, ketangkasan tanpa alat, dan senam lantai dan kaktivitas lainnya.
4. Aktivitas air meliputi : permainan air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, renang dan aktivitas lainnya,
5. Pendidikan luar kelas meliputi : piknik karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendki gunung,
6. Kesehatan , malalui penanaman budaya hidup sehat dalam lingkup sehari-hari khususnya yang terkait dengan perawatan lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran penjaskes mencakup beberapa aspek yaitu permainan, olahraga, aktivitas pengembangan diri, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan aktivitas lainnya. Dan ruang lingkup pendidikan jasmani inisangat membantu dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi siswa agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran penjas yang maksimal.

Pendidikan jasmani mempunyai peranan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Dari masing-masing

jenjang pendidikan, pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar bahwa melalui pendidikan jasmani diharapkan peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, meningkatkan keterampilan gerak, membentuk karakter moral yang baik, menumbuhkan sikap sportive, mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan dan pencapaian pertumbuhan fisik yang sempurna dan pola hidup yang sehat.

2.5 Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas pengaruh pembelajaran penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa:

1. Widia Nurlatifah, Herman Subarjah, dan Tedi Supriyadi (2018), terdapat pengaruh signifikan metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode bermain dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti menyusun suatu metode bermain dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa oleh karena itu maka tujuan penelitian ini di fokuskan untuk mengetahui pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Metode penelitian yang digunakan adalah Poor experimental designs dengan desain The Static-Group *Pre-test -Pos-test* VDesign yang dilakukan pada

siswa SDN Cikeusi I Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, penelitian ini menggunakan treatment sebanyak 8 kali pertemuan. Sampel terdiri dari 30 siswa dan di bagi menjadi dua kelompok berupa 15 siswa eksperimen dan 15 siswa control. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang berbentuk sekala motivasi belajar. Instrumen yang digunakan uji normalitas untuk melihat normal tidaknya data, dan uji-*t* untuk membandingkan *pre-test* dan *pos-test* kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai kelas eksperimen dan kelas control *pre-test* dan *pos-test* yaitu 0,200* dan 0,111 lebih dari $\alpha=0,05$, maka Berdistri busi normal . Kemudian hasil Uji Hipotesis kelas Eksperimen diperoleh *P-value (Sig. 2-tailed)* sebesar 0,000 dan hasil Hipotesis kelas Kontrol *P-value(sig 2-tailed)* sebesar 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa *P-value* dari kelas eksperimen $\geq 0,05$ □, sehingga H_0 diterima atau H_1 ditolak. Sedangkan *P-value* dari kelas kontrol $\leq 0,05$ Sehingga H_0 Ditolak atau H_1 Diterima .Berdasarkan penelitian ini dapat diartikan bahwa penerapan metode bermain berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani.

2. Yohanda, Zikrur Rahmat, dan Irfandi (2021) yang berjudul Survei Minat Bermain Sepakbola Pada Siswa Putera Sekolah MIN 7 Aceh Tengah. Hasil penelitian menunjukkan minat siswa terhadap olahraga Sepak Bola di MIN 7 Aceh Tengah secara umum terhadap olahraga Sepak Bola dalam kategori baik rata-rata mencapai 73.53%. Minat didasari oleh faktor ketertarikan dengan prosentase 81.49%, rasa senang 90.83%, keingintahuan 78.49%, diikuti faktor perhatian dengan prosentase 70.69%, pemahaman 70.83%, perangsangan

70.28%, dan kebutuhan dengan prosentase 70.52%, keinginan akan sesuatu 73.89%, fasilitas 73.61%, keinginan mengerjakan sesuatu 71.57%, fisiologi 60.28%.

3. Fiki Finalosa (2014) yang berjudul Pengaruh Pemberian Permainan Kecil Dalam Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Bola basket (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan, Ponorogo). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo sebanyak 20 siswa. Instrumen penelitian ini berupa angket dengan pengambilan data dengan cara *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian yang didapat adalah terdapat pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji-t bahwa nilai t hitung (2,246) > t (2,021) dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan besar pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo yaitu sebesar 5,12%.
4. Septianingrum Sunaryo (2016), penelitian ini dilatar belakangi oleh belum maksimalnya pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V reguler yang tercatat di SDN 2 Tempel Kabupaten Sleman yang berjumlah 89 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 2 Tempel Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 36 siswa atau 40,45%. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 2 Tempel Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yang berkategori sangat tinggi 3 orang atau 3,37%, tinggi 25 orang atau 28,09%, sedang 36 orang atau 40,45%.

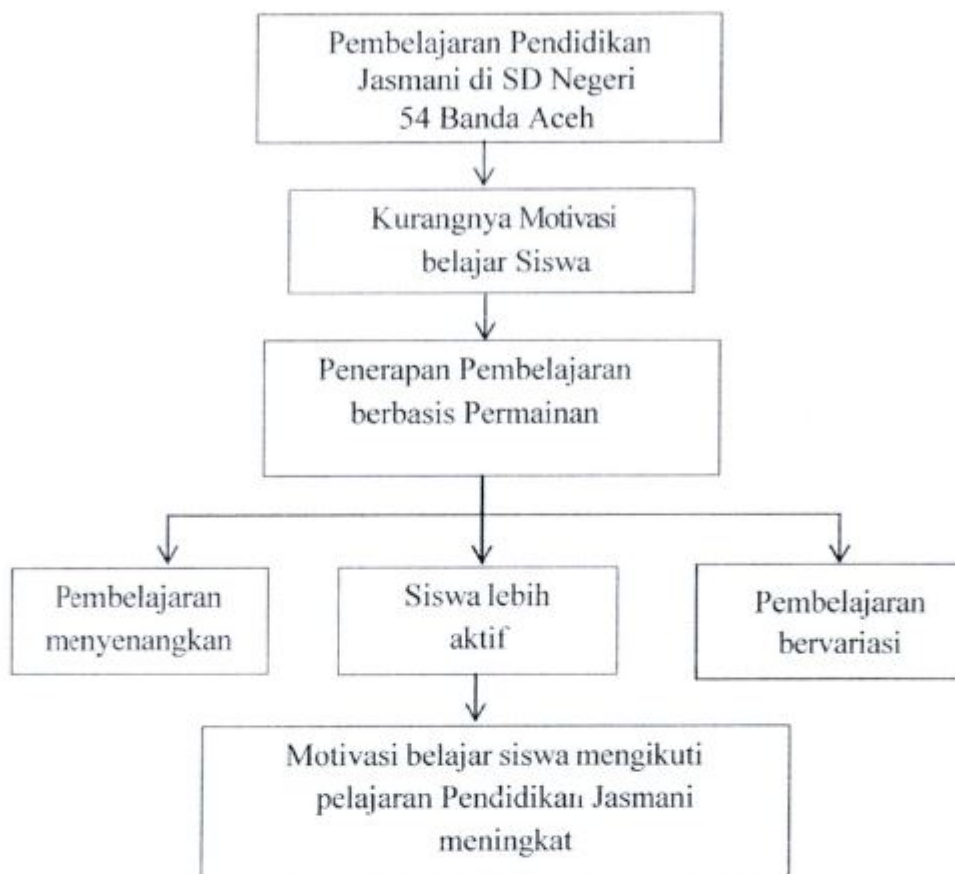
5. Risna Malinda. 2022. Pengaruh Modifikasi Pemanasan Menggunakan Permainan Kecil Terhadap Minat Siswa Mengikuti Pelajaran PJOK di Kelas V MIN 12 Bireuen. Permasalahan minat siswa mengikuti pelajaran PJOK di MIN 12 Bireuen tidak terlepas dari kurang tepatnya model dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PJOK, maka dari itu dilakukan upaya perbaikan dengan memodifikasi pemanasan menggunakan permainan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh modifikasi pemanasan menggunakan permainan terhadap minat siswa mengikuti pelajaran PJOK di MIN 12 Bireuen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pra eksperimen*, sampel dalam penelitian sebanyak 28 orang siswa, data dikumpulkan melalui angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji beda rata (*t-test*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat siswa mengikuti pelajaran PJOK setelah dilakukan modifikasi pemanasan menggunakan permainan yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata pre test sebesar 67,5 sedangkan nilai *post test* adalah 94,64. Peningkatan minat siswa mengikuti pelajaran PJOK diperkuat dengan uji hipotesis bahwa

harga $t_{hitung} >$ harga t_{tabel} ($11,12 > 1,70$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modifikasi pemanasan menggunakan permainan kecil berpengaruh terhadap minat siswa mengikuti pelajaran PJOK siswa kelas V MIN 12 Bireuen.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori serta permasalahan telah dikemukakan, sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis, berikut ini digambarkan model kerangka pemikiran pengaruh antar variabel penelitian dan landasan teori. Penelitian ini hendak mencari pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Dimana yang menjadi variabel independen adalah program Pembelajaran berbasis Permainan, dan variabel dependennya adalah tingkat Motivasi siswa. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan yang tersaji pada gambar 1 berikut ini:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



2.7 Hipotesis

$H_a: \mu > \mu_0$ Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.

$H_o: \mu = \mu_0$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.