

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. pengertian motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan atau juga alasan yang menjadi dasar semangat seseorang untuk dapat melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Arti motivasi ini juga dapat didefinisikan sebagai semua hal yang menimbulkan dorongan atau juga semangat di dalam diri seseorang untuk dapat mengerjakan sesuatu.

kata motivasi ini berasal dari bahasa Inggris, ialah “*motivation*”, yang arti itu adalah “daya batin” atau “dorongan”. Sehingga pengertian motivasi sendiri ialah segala sesuatu yang mendorong atau juga menggerakkan seseorang untuk dapat bertindak melakukan sesuatu itu dengan tujuan tertentu. Motivasi itu bisa datang dari dalam diri sendiri maupun juga dari orang lain. Dengan adanya motivasi tersebut maka seseorang dapat/bisa mengerjakan sesuatu dengan antusias.

Menurut Hasibuan (2015), motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan atau pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar seseorang mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan. Sedangkan menurut Singgih D. Gunarsa (1996: 47) motivasi dapat diartikan sebagai sebagai suatu kekuatan atau tenaga pendorong untuk melaksanakan suatu hal atau menampilkan sesuatu perilaku tertentu.

Berkaitan dengan pengertian motivasi, khususnya motivasi olahraga menurut Hengky E. Rogi yang dikutip Singgih D. Gunarsa (1996: 93), bahwa motivasi berolahraga adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan berolahraga, menjamin

kelangsungan latihan dan memberi arah pada kegiatan latihan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan motivasi adalah dorongan, penggerak atau alasan orang untuk berperilaku, bertindak, dan berkelakuan yang merupakan kekuatan yang bersumber pada keinginan individu dalam mencapai kebutuhan atau tujuan-tujuan hidupnya. Timbulnya motivasi, maka individu akan mempunyai semangat untuk melaksanakan segala aktivitas dalam mencapai kebutuhannya baik motivasi itu dari diri sendiri maupun dari luar / orang lain.

Terdapat banyak hal yang memotivasi seseorang untuk mau melakukan sesuatu itu di dalam hidupnya. Namun, secara umum terdapat dua jenis motivasi, yakni motivasi intrinsik yang merupakan suatu keinginan seseorang untuk mau melakukan sesuatu, yang disebabkan oleh adanya faktor dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri itu tanpa dipengaruhi orang lain sebab adanya hasrat untuk dapat mencapai tujuan tertentu, serta motivasi ekstrinsik yang merupakan suatu keinginan seseorang untuk mau melakukan sesuatu yang disebabkan oleh faktor dorongan dari luar diri sendiri untuk bisa mencapai suatu tujuan yang menguntungkan dirinya.

2. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat event sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian pendidikan, pembelajaran dan pengajaran mempunyai hubungan yang konseptual yang tidak berbeda, kalau dicari perbedaannya, pendidikan memiliki cakupan yang cukup luas yaitu mencakup baik pengajaran maupun pembelajaran, dan pengajaran merupakan bagian dari pembelajaran.

Aliran behavioristik mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru terbentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Sedangkan aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Darsono, 2000:24).

Humanistic mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. (Sugandi, 2004:9). Pembelajaran bisa diartikan proses belajar antara dua orang atau lebih yaitu antara guru sebagai pemberi informasi dengan siswa sebagai penerima informasi untuk mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendalian sikap dan prilaku siswa, serta juga meliputi kemampuan sosial dalam bergaul terhadap sesama bagaimana nilai dan norma yang terdapat didalamnya.

3. Pengertian pendidikan jasmani

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. (Abdul Gafur, 1983:8-9) pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. (Dauer dan Pangrazi 1989: 1).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan yang disusun secara sistematis, melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, melalui aktifitas jasmani peserta didik.

4. Pengertian Permainan Bolavoli

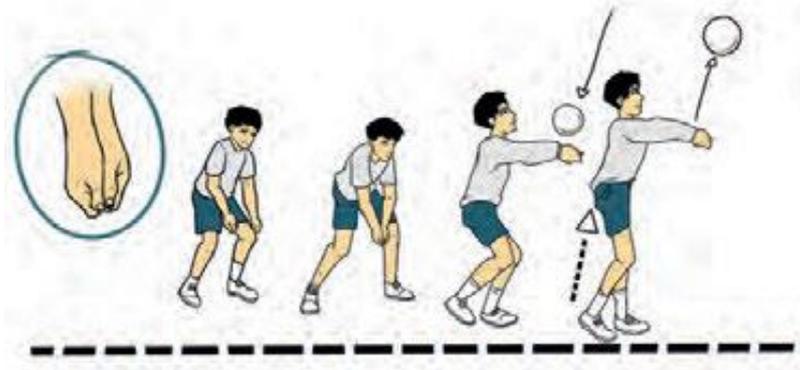
Bolavoli adalah permainan antara 2 grup pemain dengan luas lapangan tertentu dan dipisahkan oleh net atau jaring. Untuk mendapatkan poin pemain harus bisa menjatuhkan bola ke daerah lawan atau bisa mendapatkan poin jika lawan melakukan kesalahan yaitu mengeluarkan bola dari lapangan. Salah satu cara memasukkan bola ke daerah lawan adalah dengan teknik smash. Untuk melakukan smash biasanya pemain perlu umpan bola dari temannya yang disebut *passing*. *Passing* di bedakan menjadi dua. Yaitu, *passing* bawah dan *passing* atas. Berikut adalah pengertian *passing*:

a. *Passing* bawah

Passing bawah ialah cara yang dilakukan pemain untuk mengoper bola atau menerima bola dari depan badan menggunakan kedua tangan secara bersamaan. Berikut tahap-tahap melakukan *passing* bawah.

- 1) Berdiri dengan posisi kaki terbuka selebar bahu dan lutut ditekuk
- 2) Rapatkan kedua tangan dan luruskan hingga kedua jempol sejajar

- 3) Ayunkan kedua tangan secara bersamaan dari bawah ke atas hingga setinggi bahu
- 4) Lutut diluruskan saat bola mengenai kedua lengan tangan
- 5) Usahakan bola terkena lengan diatas pergelangan tangan.



Gambar 2.1 *passing* bawah

(<http://bangunbadan.blogspot.com/2017/11/1>)

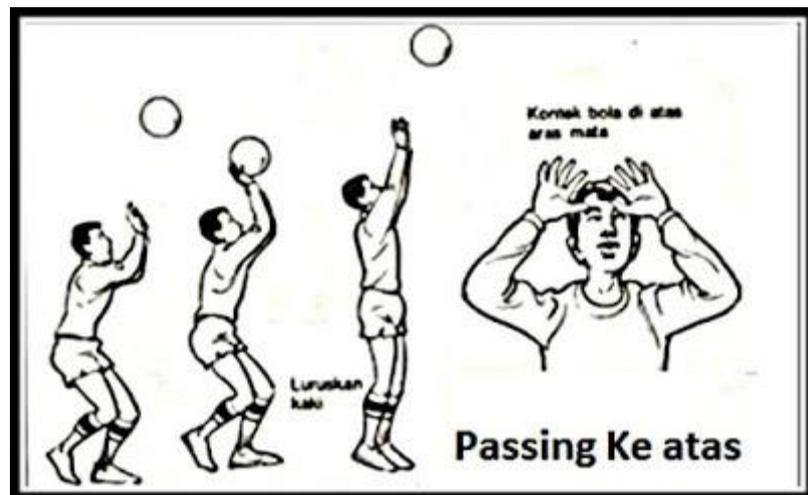
b. *Passing* atas

Passing atas atau disebut set up adalah usaha pemain untuk mengoper bola yang dilakukan saat bola diatas kepala menggunakan kedua tangan secara bersamaan. Berikut tahap-tahap melakukan *passing* atas.

- 1) Posisi awal seperti biasa, yaitu kedua kaki dibuka selebar bahu, lutut agak ditekuk, badan sedikit bungkuk kedepan, dan berat badan bertumpuh pada ujung kaki.
- 2) Disaat bola datang tempatkan badan dibawah bola dengan tangan diangkat dan siku agak ditekuk. Telapak tangan terbuka lebar. Kedua jempol dan telunjuk yang berdekatan membentuk setengah lingkaran atau segitiga
- 3) Disaat bola sampai tepat diatas dari badan tangan ditekuk pada bagian siku dan pergelangan tangan. Posisi tangan berada sedikit diatas dahi. Saat bola jatuh tepat pada jari-jari tangan, jari ditegangkan kemudian didorong

menggunakan pergerakan kedua tangan dan dibantu dengan meluruskan siku. Hal yang mempengaruhi pendorongan bola adalah ibu jari, telunjuk, dan jari tengah.

- 4) Kemudian gerakan diakhiri dengan tit sedikit terangkat, pinggul dan lutut dinaikkan, kedua lengan lurus dan pandangan mengikuti arah gerakan bola.



Gambar 2.2 *passing* atas.

(<http://bangunbadan.blogspot.com/2017/11/2>)

5. Pengertian modifikasi

Arti modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan. Modifikasi adalah cara merubah bentuk barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya. Mengenai pengertian modifikasi, Bahagia (2010:13), mengemukakan bahwa modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian).

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran tersampaikan secara maksimal. modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Suherman, 2000:1)

Dapat disimpulkan modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan suatu bentuk dan mengarahkan pihak yang terdapat didalamnya untuk menjadikan dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi, dan yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya,serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya.

6. Pengertian Keaktifan

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Rousseau dalam (Sardiman, 1986: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang

belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

7. Prinsip pembelajaran

Prinsip pengaturan kegiatan dalam pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu: Prinsip teori afektif, Prinsip teori kognitif, dan Prinsip teori psikomotorik.

a. Prinsip teori afektif

Pembelajaran afektif Menurut Ahmad Susanto (2011: 47) mengemukakan bahwa Afektif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian/peristiwa.

b. Prinsip teori kognitif

Menurut Ahmad Susanto (2011: 47) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian/peristiwa.

Pembelajaran hendaknya memperhatikan bagaimana mengatur kegiatan kognitif yang efisien. Caranya mengatur kegiatan kognitif yang efisien menggunakan sistematika alur pemikiran dan sistematika proses pembelajaran itu sendiri.

c. Prinsip teori psikomotorik

Pembelajaran psikomotorik mementingkan faktor latihan, penguasaan prosedur gerak-gerak dan prosedur koordinasi anggota badan. Untuk itu diperlukan pembelajaran fase kognitif. (Sugandi, 2004:11)

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk melengkapi dan membantu dalam mempersiapkan penelitian ini, di cari bahan-bahan penelitian yang relevan. penelitian ini sangat

berguna dalam mendukung kajian teoritik yang di kemukakan, sehingga dapat di gunakan sebagai landasan dalam penyusunan kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ahmad Ghufron Is Cahyanto (2015) “Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo.” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 tulangan Kabupaten Sidoarjo yaitu kelas VIIC dengan jumlah 38 siswa. Pengambilan data ini dilakukan dengan menggunakan tes *passing* atas dengan pedoman penilaian *Face Wall-Volume Test* Dari Aapher. Dari hasil penelitian melalui perhitungan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada modifikasi permainan terhadap hasil belajar passing atas bolavoli yang dibuktikan dengan hasil uji t, didapat nilai thitung $-2,749 > ttabel -1,684$ dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan hasil perhitungan analisa data dapat diketahui besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli sebesar 6,60%.
2. Akhmad Sobarna & Sumbara Hambali (2018) “Penerapan Modifikasi Alat Bantu terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Tolak Peluru” Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Jama’aturahmah yang berjumlah 20 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket tentang minat siswa dalam pembelajaran tolak peluru. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa T tabel dengan $dk=18$ yaitu $1,734$ lebih kecil dari pada T Hitung sebesar 138.26 ($1.734 < 138.26$). Jadi dapat disimpulkan

bahwa modifikasi alat bantu memberikan pengaruh yang positif terhadap minat siswa dalam pembelajaran *Passing* bolavoli di MTs Jama'atturahmah.

C. Kerangka Berpikir

Dalam metode pembelajaran *passing* bawah bolavoli menggunakan modifikasi bola gantung merupakan sarana untuk pengembangan metode pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga khususnya dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Dengan adanya model metode pembelajaran yang baru di harapkan bisa membawa pengaruh yang lebih baik dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik siswa agar lebih menyukai pembelajaran khususnya pembelajaran bolavoli.

Hal inilah yang menjadi salah satu masalah agar bagaimana caranya pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga khususnya pembelajaran *passing* bawah bolavoli bisa di laksanakan siswa secara efektif. Dari data yang di peroleh dari siklus I sampai siklus II. Dengan menggunakan metode modifikasi bola gantung dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Bahwa jumlah presentase *passing* bawah bolavoli dari masing-masing peserta didik semakin banyak atau meningkat. Itu membuktikan bahwa pengaruh metode pembelajaran menggunakan modifikasi bola gantung terhadap efektifitas pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan adanya data yang telah diperoleh.