

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES
BELAJAR MENGAJAR DI SD NEGERI 04 RANTIH
KECAMATAN TALAWI KOTA SAWAHLUNTO

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai
Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang*



MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
TERIMA ISL	: 22-6-10
SUMBER/DAFTAR	: HD
KOLEKSI	: SKR
NO INVENTARIS	: 1301/HD/2010-P-1
NO SERIALISASI	: 601070 Afr 10

OLEH :
AFRIZAL
08561 / 08

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2010

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di SD 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto**

Nama : **AFRIZAL**

BP/NIM : **08561 / 2008**

Program Studi : **Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

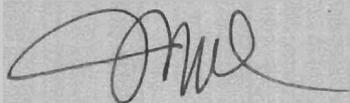
Jurusan : **Pendidikan Keolahragaan**

Fakultas : **Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang**

Padang, Januari 2010

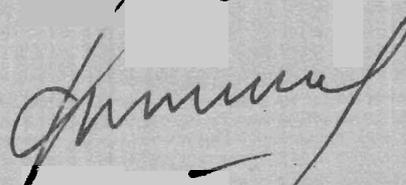
Disetujui :

Pembimbing I



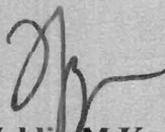
Drs. Syahrial B. M.Pd
NIP. 131584096

Pembimbing II



Drs. Yulifri, M.Pd
NIP. 131460203

Mengetahui :
Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga



Drs. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO
NIP : 131 668 605

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

***Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang***

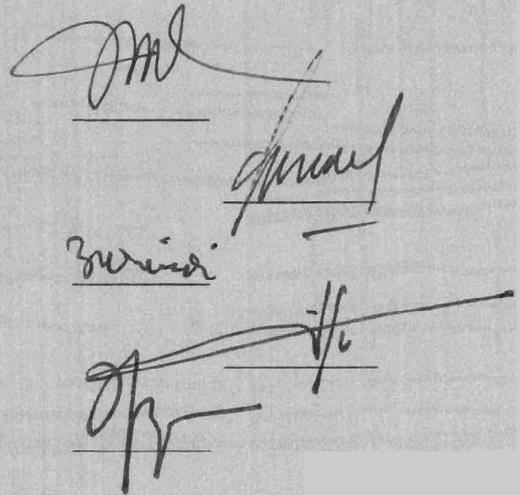
**PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR
MENGAJAR DI SD 04 RANTIH KECAMATAN TALAWI
KOTA SAWAHLUNTO**

Nama : AFRIZAL
BP/NIM : 08561 / 2008
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Keolahragaan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, Januari 2010

Tim Penguji :

Ketua : Drs. Syahrial. B. M.Pd
Sekretaris : Drs. Yulifri, M.Pd
Anggota : Drs. Willadi Rasyid, M.Pd
: Drs. Edwarsyah, M.Kes
: Drs. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO



Handwritten signatures of the thesis review team members, including the Chairman, Secretary, and four members, each with a horizontal line underneath.

ABSTRAK

Afrizal (2010): Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di SD 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.

Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan tentang bagaimana minat siswa SD Negeri 04 Rantih Kec. Talawi Kota Sawahlunto terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat siswa SD Negeri 04 Rantih Kec. Talawi Kota Sawahlunto

Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yang tidak menguji hipotesa, tetapi hanya menggambarkan apa adanya suatu variabel, gejala/keadaan. Populasi dalam penelitian ini adalah 184 siswa dari kelas I – VI di sekolah dasar negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Stratified Random Sampling* sebanyak 70 orang siswa kelas V – VI. Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan angket yang diklasifikasikan dengan menggunakan skala *Guttman* dan dirancang sedemikian rupa sehingga dalam upaya memperoleh informasi yang lebih objektif dari responden.

Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif melalui distribusi frekuensi (statistik deskriptif) dengan perhitungan persentase $P = F/N \times 100\%$. Dari analisis data diperoleh hasil sebagai berikut : 1) Minat Siswa pada pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar berada pada tingkat pencapaian responden 92,44% yaitu pada kategori **Sangat Baik** 2) Permainan kecil Yang diterapkan dalam proses belajar mengajar berada pada tingkat pencapaian responden 87,75% yaitu pada kategori **Sangat Baik**.

Kata Kunci: Pelaksanaan Permainan Kecil

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di SD 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto”**.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu melalui ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. H. Syahril Bactiar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Padang yang telah memberikan berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini.

3. Drs. H. Syahrial B, M.Pd sebagai pembimbing I dan Drs. Yulifri, M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
4. Drs. Willadi Rasyid, M.Pd, Drs. Edwarsyah, M.Kes dan Drs. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO selaku tim penguji yang telah memberikan masukan, saran, motivasi, sumbangan pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti baik dalam penulisan maupun dalam menguji skripsi ini.
5. Seluruh staf pengajar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Buat teman-teman yang senasib dan seperjuangan yang tidak disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dorongan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Februari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Kegunaan Penelitian.....	4

BAB II. KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori	6
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	6
2. Hakekat bermain / Permainan Kecil	6
3. Minat.....	8

4. Bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Jasmani	10
B. Kerangka Konseptual	17
C. Pertanyaan Peneliti	17
BAB III. METODE PENULISAN	
A. Jenis Penelitian	18
B. Waktu dan Tempat Penelitian	18
C. Populasi dan Sampel	19
D. Jenis dan Sumber Data	20
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	21
F. Teknik Analisis Data	22
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	23
1. Verifikasi Data	23
2. Analisis Deskriptif	23
B. Pembahasan Hasil Penelitian	31
1. Minat	31
2. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Pembelajaran Penjas	32
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	34
B. Saran-saran	35
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Distribusi Populasi Penelitian.....	19
2. Sampel Penelitian.....	20
3. Minat.....	24
4. Tingkat Pencapaian Responden Motivasi Intrinsik.....	25
5. Permainan Kecil Yang diterapkan dalam Pembelajaran Penjas.....	26
6. Tingkat Pencapaian Responden Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar Penjas.....	27
7. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Secara Keseluruhan.....	29
8. Tingkat Pencapaian Responden Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bentuk Permainan Gawang Berjalan	12
2. Bentuk Permainan Masuk Terowongan	14
3. Bentuk Permainan Orang Buta	16
4. Kerangka Teoritis Konseptual	17
5. Diagram Minat.....	24
6. Diagram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Minat.....	25
7. Diagram Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar Penjas.....	27
8. Diagram Modifikasi Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar	28
9. Diagram Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Secara Keseluruhan	29
10. Diagram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Kisi-Kisi Angket	37
2. Angket Penelitian.....	38
3. Tabulasi Data	41
4. Pengolahan Data	44
5. Dokumentasi	46
6. Surat Izin Penelitian dari FIK UNP	47
7. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Sawahlunto.....	48
8. Surat Balasan Penelitian dari SD 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan di sekolah yang mengutamakan pertumbuhan dan perkembangan tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotor siswa. Hal ini mengarah pada pendidikan nasional, seperti yang tertera dalam Undang-Undang No.33 tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang bertujuan sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menjadi manusia Yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi manusia yang bertanggung jawab. (Depdiknas 2003 : 128).

Sehubungan hal di atas terbukti di sepanjang sejarah kehidupan manusia pendidikan merupakan salah satu aspek yang senantiasa dibutuhkan dalam memenuhi hajat hidup sebagai makhluk yang berakal, berpribadi dan makhluk sosial. Demikian pentingnya pendidikan bagi masyarakat Indonesia sehingga pemerintah berusaha memberikan kesempatan kepada seluruh warga Negara untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran termasuk salah satunya pendidikan jasmani disekolah.

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan nasional yang mengutamakan aktivitas jasmani. Depdikbud (1999 : 2) mengutarakan bahwa “ Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya

mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serasi dan seimbang”. Disimpulkan, bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mengutamakan aktivitas gerak (psikomotor). Selain itu juga mengembangkan aspek koqnitif dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Di sekolah dasar pendidikan jasmani lebih ditekankan pada aktifitas jasmani siswa yaitu bagaimana mengkoordinasikan agar siswa mau bergerak sesuai dengan materi yang diberikan. Sebelum siswa diberikan materi inti terlebih dahulu diberikan pemanasan yang bertujuan untuk menyiapkan fisik dan psikologis siswa untuk melanjutkan pelajaran inti.

Dalam rangka meningkatkan gairah dan motivasi siswa melakukan pemanasan, guru penjas harus mampu menciptakan bentuk-bentuk permainan kecil, sesuai dengan materi inti yang akan diajarkan. Dimana melalui permainan kecil diharapkan siswa dapat bergerak lebih banyak dengan penuh semangat dan gembira, sehingga tubuh betul-betul siap untuk menerima pelajaran inti. Dengan demikian, dalam memberikan pelajaran inti siswa mudah diarahkan dan dapat memperbaiki gerakan yang sulit.

Dari pengamatan penulis terhadap proses pembelajaran penjas yang dilaksanakan di sekolah dasar Negeri 04 Rantih Kec Talawi, Kota Sawahlunto jauh dari apa yang diharapkan. Seperti contoh, pemanasan yang diberikan selalu dominan menginstruksikan siswa untuk berlari beberapa keliling lapangan dan menyajikan materi inti langsung pada topik yang akan diajarkan. Dengan begitu, bisa menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti

pelajaran penjas, sehingga proses pembelajaran kurang berlangsung menurut semestinya. Mengatasi hal diatas guru penjas harus meningkatkan dan mengembangkan metode pembelajaran salah satunya melalui pendekatan bermain.

Namun dalam pembelajaran penjas melalui pendekatan bermain yakni permainan kecil kurang terlaksananya dengan baik. Hal ini disebabkan oleh ketersediaan sarana dan prasarana permainan kecil, modifikasi permainan yang diberikan, minat siswa terhadap permainan, keaktifan siswa terhadap permainan kecil dalam pembelajaran penjas melalui pendekatan serta pengaruh lingkungan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya pendekatan bermain dan permainan dalam proses pembelajaran penjas di sekolah dasar Negeri 04 Rantih Kec.Talawi, Kota Sawahlunto diantaranya :

1. Minat siswa terhadap permainan kecil.
2. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan kecil.
3. Modifikasi permainan.
4. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran penjas dengan pendekatan bermain salah satunya dalam bentuk permainan kecil.
5. Latar belakang guru adalah guru yang mengajar di SD Negeri 04 rantih Kecamatan Talawi ini tamatan dari SGO.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan terbatasnya dana serta waktu yang tersedia dalam pelaksanaan penelitian ini, maka penulis perlu membatasi masalah variable yaitu “Minat siswa terhadap permainan kecil”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut,

1. Apakah minat siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Apakah permainan kecil berpengaruh bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

F. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata I pendidikan.
2. Guru penjas, sebagai bahan pembelajaran dalam mengembangkan metode

pengajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa melalui permainan kecil.

3. Jurusan pendidikan olahraga, sebagai bahan masukan untuk perbaikan kurikulum.
4. Sebagai bahan bacaan di pustaka FIK dan UNP untuk menambah wawasan.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran pada haakekatnya adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru serta lingkungan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah mengajar dan mendidik serta mengontrol dan mengkoordinasikan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa kearah yang lebih baik. Pelaksanaan pembelajaran tergantung dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Hakekat bermain / Permainan Kecil

Bermain berasal dari kata " Play ", Menurut Piaget dalam Hurlock (1993:320) menjelaskan bahwa "Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional". Gusril (2004:46) mengemukakan bahwa "Kebutuhan bermain bagi siswa sebesar terhadap makanan, kehangatan dan cinta. Siswa bermain berarti mengerjakan sesuatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenal kerja bermain".

Permainan kecil merupakan aktivitas gerak yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana. Menurut Ali Munar (19997) " Permainan kecil adalah permainan yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana

dan tidak menurut secara khusus terhadap waktu, sarana dan prasarana. Melalui permainan ini, suhu tubuh siswa dapat cepat meningkat.

Selain itu permainan kecil juga dapat merangsang dan mengembangkan kognitif, afektif, sosial, emosional dan psikomotor siswa.

Senada yang dikemukakan Dirjen PLS (1995 : 5) yaitu :

Permainan kecil dapat juga disebut dengan permainan tradisional / rekreatif memakai peraturan kecil. Olahraga tradisional adalah aktifitas jasmani yang bersifat rekreatif, edukatif dan kompetitif dan dilakukan secara sadar oleh setiap anggota masyarakat. Kegiatan ini dapat meningkatkan kesegaran jasmani, serta menimbulkan rasa gembira, puas, senang dan kegembiraan, kesanggupan, kemampuan dan keadaan lingkungan dalam rangka meningkatkan kualitas hidup dalam masyarakat yang bersumber dari kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia.

Kutipan diatas tertera jelas bahwa permainan kecil juga disebut olahraga tradisional yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan menimbulkan rasa senang, gembira, kemampuan serta meningkat kualitas hidup masyarakat. Menjadikan permainan kecil sebagai pemanasan, perlu diperhatikan beberapa kriteria permainan itu sendiri. Salah satu kriteria permainan kecil yang dikemukakan Joni (1998) yaitu dikenal dengan 5 M adalah :

Murah, mudah, menarik, meriah dan massal. Mudah artinya tidak memerlukan sarana dan prasarana yang mahal, mudah artinya menggunakan peraturan yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa, menarik artinya permainan tersebut menarik dan disenangi siswa sehingga mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukannya, meriah artinya permainan itu menimbulkan kegembiraan dan kepuasan bagi siswa dan massal artinya dapat dilakukan oleh seluruh siswa tanpa memandang jenis kelamin, tipe tubuh dan usia”.

Berdasarkan kutipan diatas terlihat jelas bahwa permainan kecil dijadikan sebagai pemanasan yang memiliki kriteria, diantaranya mudah, murah, menarik, meriah dan massal.

Beberapa keuntungan menjadikan permainan kecil sebagai pemanasan adalah mempercepat proses peningkatan suhu tubuh dan suhu otot aktif, dengan begitu gerakan yang dilakukan lebih cepat dikuasai. Disamping itu permainan kecil merupakan media yang baik untuk membimbing dan mengarahkan siswa pada sasaran yang akan dipelajari selanjutnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Minat

Minat merupakan aspek psikis yang abstrak, berpengaruh terhadap sikap dan perilaku seseorang dalam melakukan suatu bentuk kegiatan. Alnedral (1992 : 156) mengemukakan bahwa “Minat adalah psikis seseorang yang mendorong untuk bertindak, menyenangkan, mempersoalkan, berbuat, menanggapi, dan menerima suatu objek atau aktivitas, minat seseorang dapat dilihat dari perhatian, keinginan, dan tingkah laku terhadap suatu objek”.

Kecenderungan individu terhadap sesuatu terlihat dari minatnya, Surya Brata dalam Almes (2006 : 9) mengemukakan “ Bila seseorang berminat terhadap suatu objek, maka orang tersebut memusatkan tenaga psikisnya yang tertuju pada suatu objek”. Hamalik (2003 : 9) menegaskan bahwa “ minat menentukan sukses atau gagalnya kegiatan seseorang,

minat yang besar akan mendorong motivasinya untuk belajar dan kurangnya minat akan menyebabkan kurangnya perhatian, sehingga menghambat studi”.

Dari kutipan diatas, diambil kesimpulan bahwa jika seseorang berminat terhadap sesuatu maka ia akan mempunyai keinginan terhadap yang diminatinya, memusatkan tenaga dan pikirannya. Untuk menumbuhkan dalam berolahraga perlu ditumbuhkan suatu peristiwa yang menarik dan menyenangkan bagi seseorang. Dengan begitu akan memunculkan suatu minat seseorang terhadap peristiwa tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat Skinner dalam Asril (1995 : 10) yaitu “Minat merupakan motif yang menunjukkan arah perhatian individu terhadap objek-objek yang menarik dan menyenangkan”.

Jika tidak ada ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan, maka ia tidak akan berkecimpung kedalam kegiatan tersebut. Karena menurutnya kegiatan tersebut tidak akan berpengaruh terhadap dirinya. Namun sebaliknya jika seseorang tertarik atau berminat, maka ia akan senang melakukan kegiatan tersebut, karena ia beranggapan kegiatan tersebut memberikan manfaat pada dirinya. Begitu juga dengan minat siswa terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan mengikuti dengan senang hati dan penuh semangat. Minat seseorang terhadap sesuatu juga dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya : Intelegensi, jenis kelamin, lingkungan tempat tinggal, yang pada prinsipnya akan dapat menjadi faktor kesulitan. Prayitno (1983:29)

menyatakan “yang berpengaruh terhadap minat adalah faktor social, koqnitif, perbedaan jenis kelamin, kebudayaan dan lingkungan”.

Menurut pendapat Sumanto (1990:190) faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibagi menjdai 2 macam yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (Internal) dan berasal dari luar diri siswa (*Eksternal*) faktor internal mencakup kareakteristik yang melekat pada individu seperti Tipe tubuh, motivasi dan atribut lain yang membedakan seseorang dengan yang lain, meliputi kecerdasan, perhatian, kesehatan dan cara belajar siswa. Faktor eksternal mencakup faktor yang terdapat diluar siswa yang memberi pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap penampilan gerak seseorang yang meliputi peralatan belajar, keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat.

4. Bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Jasmani.

a. Pemanasan

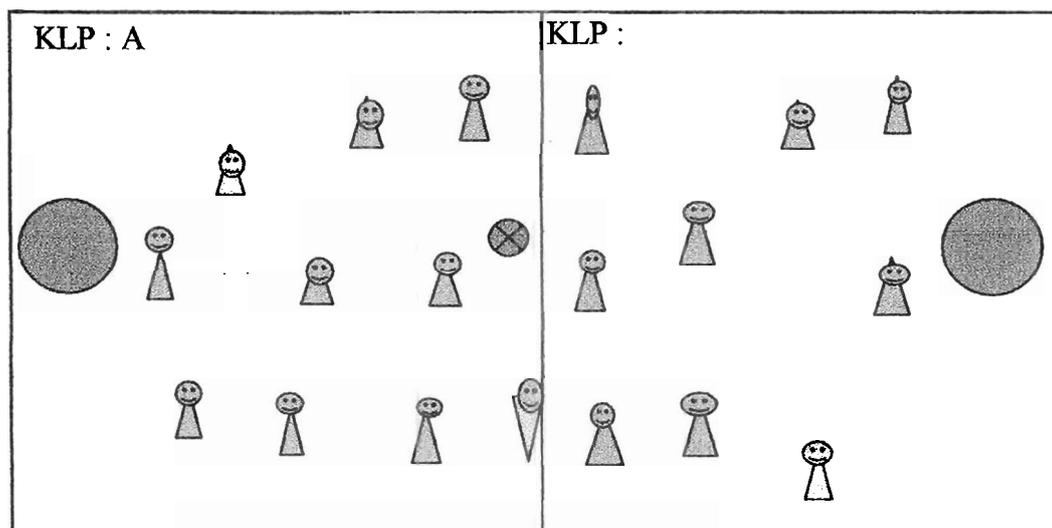
Salah satu bentuk permainan kecil yang dapat diberikan pada saat pemanasan yaitu gawang berjalan. Willadi (1999) mengemukakan:

Nama Permainan : Gawang Berjalan

Pelaksanaan : Setiap kelompok berusaha sebanyak mungkin memasukkan bola kedalam gawang bergerak.

- Peserta** : Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas sepuluh orang.
- Peralatan** : Dalam permainan ini dibutuhkan satu buah bola, duah buah simpai atau ban bekas sebagai gawang dan dimainkan dalam lapangan berukuran lebih kurang 30m x 15m.
- Peraturan permainan** : Setelah pluit berbunyi tanda permainan dimulai, masing-masing anggota kelompok bekerja sama melemparkan bola kedalam gawang lawannya. Bola dimainkan tidak boleh dibawah lari lebih dari tiga langkah. Apabila bola keluar dari lapangan berarti bola untuk lawan.
- Waktu Permainan** : Disepakati oleh kedua regu atau pimpinan regu.
- Perhitungan poin** : Berdasarkan jumlah bola yang masuk ke gawang oleh masing-masing regu berhadapan.
- Penentuan Kalah Menang** : Dalam permainan ini bagi regu yang terbanyak memasukkan bola kegawang

lawan dalam waktu yang telah ditetapkan maka regu merekalah yang dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 1. Bentuk Permainan Gawang Berjalan

- Keterangan :
-  = Bola
 -  = Peserta
 -  = Guru
 -  = Simpai / Ban Bekas

b. Materi Inti

Dalam materi inti ini diberikan salah satu bentuk permainan kecil yang diberikan dalam bentuk masuk terowongan. Tujuannya adalah dalam bentuk kompetisi atau berlomba dalam melakukan service dalam olahraga bola voli.

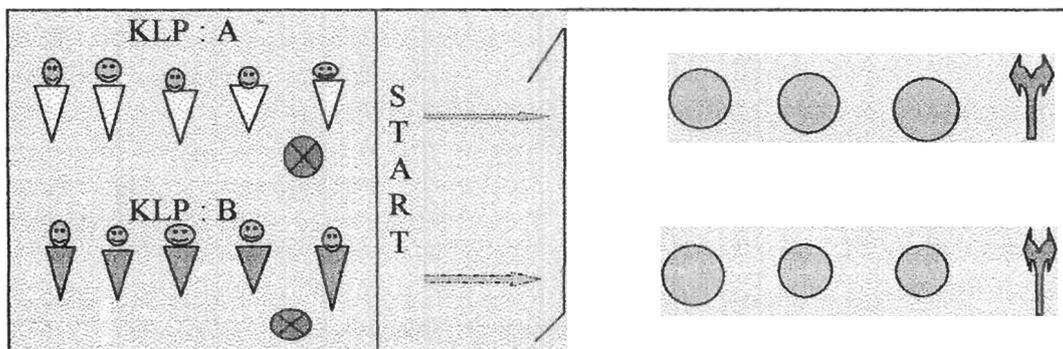
- Nama Permainan** : Masuk Terowongan
- Pelaksanaan** : Setiap kelompok berusaha bagaimana supaya kelompoknya terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini.
- Peserta** : Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, dimana masing-masing kelompok membentuk barisan berbanjar.
- Peralatan** : Dalam permainan ini dibutuhkan beberapa bola besar, tiang bendera sebagai alat rintangan dan beberapa buah ban bekas dan dimainkan dalam lapangan yang berukuran disesuaikan dengan jumlah siswa.
- Peraturan Permainan** : Setelah pluit berbunyi berarti tanda permainan dimulai, masing-masing kelompok yang berdiri paling depan membawa bola dengan cara melewati beberapa rintangan dan kembali berhadapan dengan barisannya kembali dengan jarak lebih kurang 4 meter merak tersebut melakukan service keorang kedua, begitu seterusnya,

bagi yang sudah melakukan dipersilakan untuk keluar lapangan. begitu seterusnya.

Waktu Permainan : Permainan dilakukan dengan waktu bagi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini, permainan ini bisa diulang beberapa kali.

Penentuan Kalah Menang : Bagi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini maka kelompoknyalah dinyatakan sebagai pemenang.

Hukuman : Lompat ditempat sebanyak 10 kali.



Gambar 2. Bentuk Permainan Masuk Terowongan

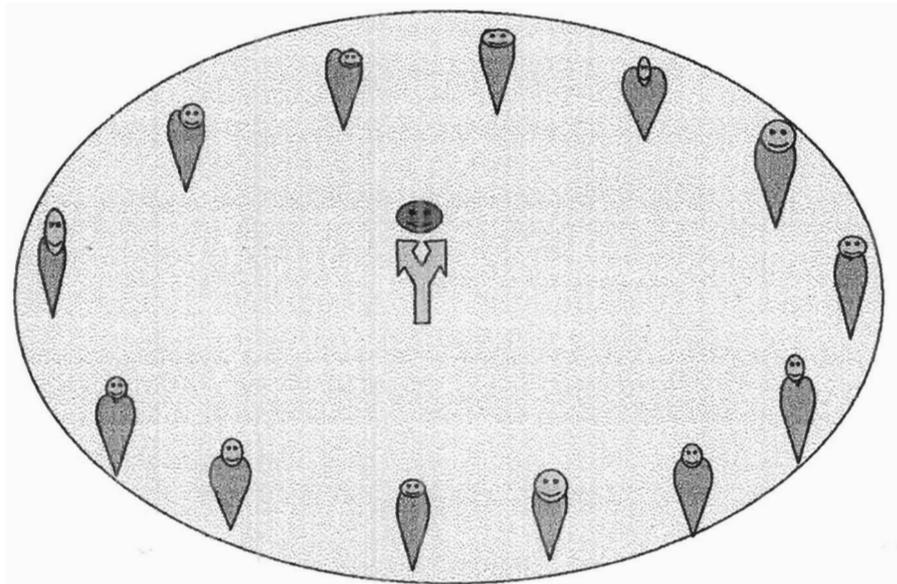
- Keterangan :
-  = Peserta
 -  = Bola
 -  = Lingkaran
 -  = Rintang
 -  = Arah Lari

c. Penenangan / Pendinginan

Memberikan salah satu bentuk permainan kecil adalah permainan Orang buta.

- Nama Permainan : Orang Buta
- Pelaksanaan : Seluruh siswa membuat bentuk lingkaran besar.
- Peserta : Seluruh siswa dan satu orang ditunjuk sebagai orang buta
- Peralatan : 1 buah kain untuk diikatkan kemata.
- Peraturan permainan : seluruh siswa membentuk lingkaran besar dan salah satu siswa yang ditunjuk sebagai orang buta berdiri ditengah-tengah lingkaran besar. Setelah pluit berbunyi semua siswa melantunkan sebuah nyanyi ling keliling. Apa bila lagunya habis peserta yang membentuk lingkaran langsung duduk tanpa bersuara, kemudian siput berjalan sambil menangkap teman yang berda dalam lingkaran, apabila tertangkap maka secara otomatis sibuta berganti. Begitu seterusnya.
- Waktu : di tentukan oleh guru.

Penentuan Kalah menang : Dalam permainan ini tidak ada yang kalah dan tidak ada yang menang.



Gambar 3.
Bentuk Permainan Orang Buta

Keterangan :

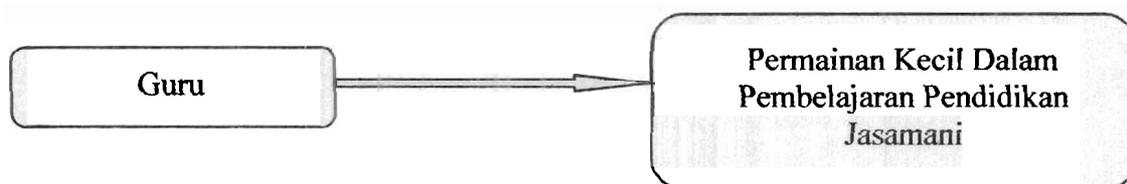
 = Peserta

 = Lingkaran Lapangan

 = Peserta Yang Jadi Sibuta

B. Kerangka Konseptual

Permainan kecil merupakan bagian dari aktivitas bermain siswa yang disajikan dalam beraneka bentuk pada pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar khususnya. Untuk lebih jelas tergambar pada kerangka teoritis konseptual berikut ini :



Gambar 4
Kerangka Teoritis Konseptual

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian yang dikemukakan adalah

1. bagaimanakah minat siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani?.
2. Bagai mana permainan kecil terlaksana di SD Negeri 04 Ranti kec.Talawi Kota Sawahlunto terhadap permainan kecil?.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN



A. Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diajukan, maka penelitian ini digolongkan kepada penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan data sebagaimana mestinya. Menurut Sudjana (1989) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskriptifkan suatu gejala atau kejadian yang terjadi dimasa sekarang dengan kata lain, penelitian-penelitian pada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya saat penelitian dilakukan”.

Sesuai dengan pendapat diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskriptifkan minat siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto terdapat permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari November s/d Desember 2009.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (1998:102) menyatakan “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas I s/d VI SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto yang berjumlah 184 orang yang terlihat pada table berikut ini :

Tabel I
Distribusi Populasi Penelitian

<i>Kelas</i>	<i>Putra</i>	<i>Putri</i>	<i>Jumlah</i>
I	12	13	25
II	16	10	26
III	20	21	41
IV	15	15	30
V	26	14	40
VI	10	12	22
Jumlah	99	85	184

2. Sampel

Menurut Arikunto (1996:117) “Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”. Untuk menentukan benarnya sampel penelitian tergantung pada jumlah populasi.

“Apabila populasi penelitian kurang dari 100 lebih baik ambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika

penelitian mempunyai beberapa ratus subjek dalam populasi, maka dapat menentukan sampel kurang lebih 10 – 15 atau 20 – 35 % atau lebih dari jumlah populasinya”. (Arikunto, 1998:120).

Berdasarkan kutipan diatas, maka sampel dalam penelitian ini diambil 35 % dari populasi. Dengan begitu diperoleh sampel penelitian sebanyak 70 orang yang dapat dilihat pada tabel II berikut ini.

Tabel 2
Sampel Penelitian

<i>Kelas</i>	<i>Putra</i>	<i>Putri</i>	<i>Jumlah</i>
IV	15	15	30
V	26	14	40
Jumlah	41	29	70

Alasan diambil sampel kelas IV dan V, karena kelas I – III belum bisa mencerna pertanyaan angket yang akan kita berikan dengan baik.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh melalui angket terhadap siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto yang terpilih menjadi sampel penelitian. Kemudian data skunder yaitu absensi siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto kelas IV dan V.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 04 Rantih Kec.Talawi Kota Sawahlunto yang terpilih menjadi sampel penelitian.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik yang digunakan adalah dengan pengisian angket (Kuesioner), wawancara dan observasi langsung. Namun data yang diolah hanyalah data dari pengisian angket, sedangkan wawancara dan observasi hanya berfungsi sebagai tambahan informasi untuk menguatkan data yang ada.

Pengukuran data yang digunakan dengan skala Guttman adalah dua option yaitu :

1. Jawaban Ya Sokr Nilai = 1
2. Jawaban Tidak skor nilai = 0

Untuk menentukan tingkat minat anak atas pernyataan penelitian dengan membandingkan skor yang diperoleh dari data dan dibagi dengan skor yang seharusnya dicapai dengan kategori sebagai berikut :

0 – 1	Sangat Kurang
1,1 – 2	Kurang
2,1 – 3	Sedang
3,1 – 4	Baik
4,1 – 5	Sangat Baik

(Arikunto, 1989:337)

F. Teknik Analisis data

Setelah data terkumpul dari penelitian ini, kemudian analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memeriksa semua angket yang telah diisi responden.
2. Membuat tabel tabulasi data.
3. Menghitung frekuensi dari alternatif jawaban yang diberikan.
4. Menghitung frekuensi jawaban dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah Persentase Jawaban

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden (Sudjana, 1989:129)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam bab ini analisis data dan pembahasan yang dilakukan berkaitan dengan “Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan. Talawi Kota Sawahlunto” juga berdasarkan pada data hasil penyebaran angket yang telah penulis dapatkan di lapangan serta diolah dengan teknik statistik deskriptif.

Mengacu pada tujuan penelitian yang dikemukakan pada penelitian ini, maka analisis data yang dilakukan mencakup pada indikator yang penulis teliti.

1. Verifikasi Data

Sebelum data diolah dengan statistik deskriptif yang telah ditentukan, terlebih dahulu dilakukan verifikasi data yang terkumpul dari sampel/responden penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar data yang tidak memenuhi persyaratan tidak dapat diolah. Dengan pengontrolan yang ketat terhadap sampel/responden, maka seluruh data penelitian ini dapat diolah dengan analisis deskriptif.

2. Analisis Deskriptif

a. Minat

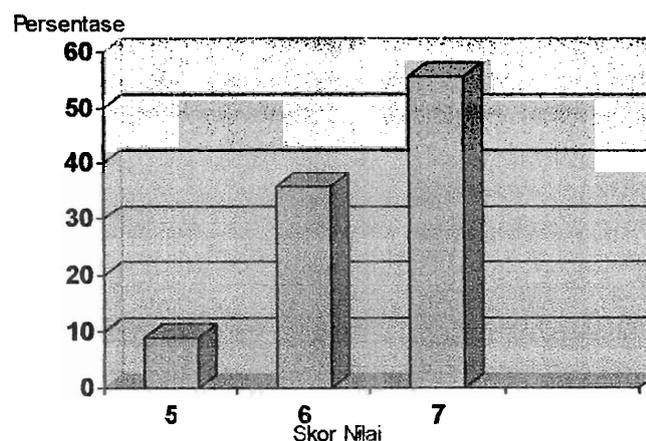
Hasil penyebaran angket terhadap 70 orang responden diketahui skor tertinggi yang diperoleh untuk indikator minat dari 7

pernyataan adalah 7 dan skor terendah adalah 5, rata-rata (mean) 6,47, standar deviasi 0,65, modus 7 dan median 7. Gambaran skor dari penyebaran angket terhadap responden secara umum dari perolehan 70 orang siswa di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan. Talawi Kota Sawahlunto. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel. 3 Minat

No	Skor Nilai	F	Persentase
1	5	6	8,57%
2	6	25	35,71%
3	7	39	55,71%
Jumlah		70	100

Berdasarkan tabel di atas, persentase jawaban dari 70 orang responden ternyata 6 orang siswa (8,57%) memperoleh skor 5, 25 orang siswa (35,71%) memperoleh skor 6 dan 39 orang siswa (55,71%) memperoleh skor 7. Untuk jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



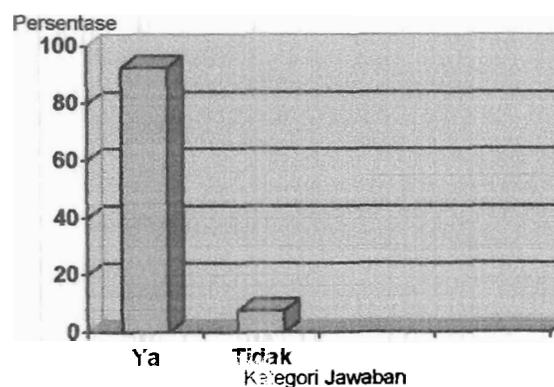
Gambar 5. Diagram Minat

Untuk melihat pencapaian kategori jawaban responden untuk indikator minat dapat disimpulkan bahwa dari 7 pernyataan yang diberikan kepada 70 orang responden ternyata yang menjawab **Ya** dengan 43 (92,44%), sedangkan reponden yang menjawab **Tidak** dengan skor 37 (7,55%). Jadi bila dilihat dari hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa “minat yang dimiliki siswa SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi pada pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar” tingkat pencapaian responden 92,44% berada pada kategori **Sangat Baik**. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Tingkat Pencapaian Responden Motivasi Intrinsik

Jawaban	Skor	Persentase
Ya	43	92,44%
Tidak	37	7,55%
Jumlah	490	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 6.
Diagram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Minat.

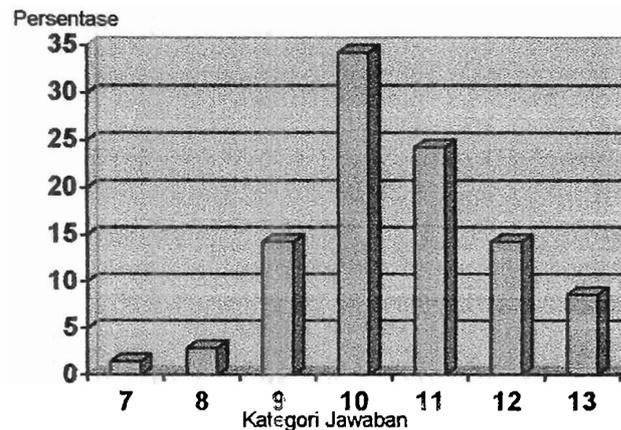
b. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Pembelajaran Penjas

Hasil penyebaran angket terhadap 70 orang responden diketahui skor tertinggi yang diperoleh untuk indikator permainan kecil yang diterapkan dalam pembelajaran penjas dari 12 pernyataan adalah 13 dan skor terendah adalah 7, rata-rata (mean) 10, standar deviasi 1,30, modus 10 dan median 10. Gambaran skor dari penyebaran angket terhadap 70 orang responden secara umum dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Permainan Kecil Yang diterapkan dalam Pembelajaran Penjas

No	Skor Nilai	F	Persentase
1	7	1	1,42%
2	8	2	2,85%
3	9	10	14,28%
4	10	24	34,28%
5	11	17	24,28%
6	12	10	14,28%
7	13	6	8,57%
Jumlah		70	100

Berdasarkan tabel di atas, persentase jawaban dari 70 orang responden ternyata 1 orang siswa (1,42%) memperoleh skor 7, 2 orang siswa (2,85%) memperoleh skor 8, 10 orang siswa (14,28%) memperoleh skor 9, 24 orang siswa (34,28%) memperoleh skor 10, 17 orang siswa (24,28%) memperoleh skor 11, 10 orang siswa (14,28%) memperoleh skor 12 dan 6 orang siswa (8,57%) memperoleh skor 13. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



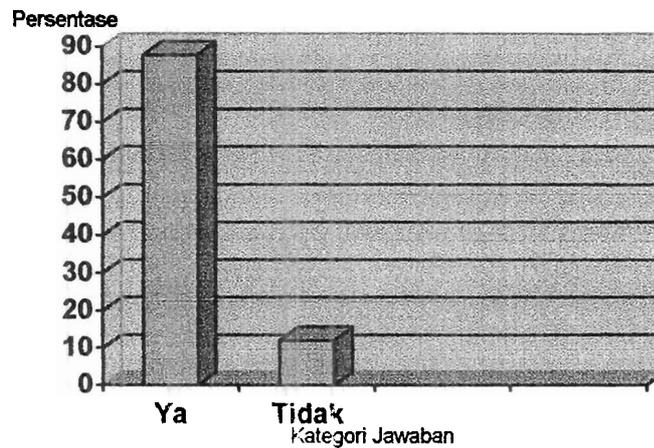
Gambar 7.
Diagram Permainan Kecil Yang Diterapkan
Dalam Proses Belajar Mengajar Penjas

Untuk melihat pencapaian kategori jawaban responden untuk indikator permainan kecil yang diterapkan dalam proses belajar mengajar penjas dapat disimpulkan bahwa dari 12 pernyataan yang diberikan kepada 70 responden ternyata yang menjawab **Ya** dengan skor 738 (87,85%), sedangkan responden yang menjawab **Tidak** 102 (12,14%). Jadi bila dilihat dari hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa “Permainan kecil yang diterapkan dalam proses belajar mengajar penjas SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi” tingkat pencapaian responden 87,85% berada pada kategori **Sangat Baik**. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6. Tingkat Pencapaian Responden Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar Penjas

Jawaban	Skor	Persentase
Ya	738	87,85%
Tidak	102	12,14%
Jumlah	840	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 8.
Diagram Modifikasi Permainan Kecil Yang Diterapkan
Dalam Proses Belajar Mengajar

c. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar
Secara Keseluruhan

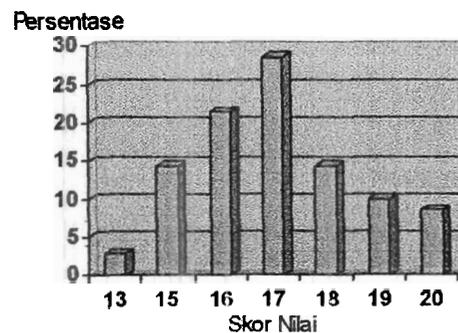
Hasil penyebaran angket terhadap 70 orang responden diketahui skor tertinggi yang diperoleh untuk pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto dari 20 pernyataan adalah 20 dan skor terendah adalah 13, rata-rata (mean) 17, standar deviasi 1,62, modus 17 dan median 17. Gambaran skor dari penyebaran angket terhadap 70 orang responden secara umum dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Tabel 7. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Secara Keseluruhan

No	Skor Nilai	F	Persentase
1	13	2	2,85%
2	15	10	14,28%
3	16	15	21,42%
4	17	20	28,57%
5	18	10	14,28%
6	19	7	10,00%
7	20	6	8,57%
Jumlah		78	100

Berdasarkan tabel di atas, persentase jawaban dari 70 orang responden ternyata 2 orang siswa (2,85%) memperoleh skor 13, 10 orang siswa (14,28%) memperoleh skor 15, 15 orang siswa (21,42%) memperoleh skor 16, 20 orang siswa (28,57%) memperoleh skor 17, 10 orang siswa (14,28%) memperoleh skor 18, 7 orang siswa (10,00%) memperoleh skor 19 dan 6 orang siswa (8,57%) memperoleh skor 20. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



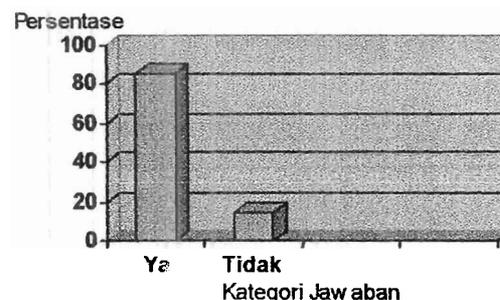
Gambar 9. Diagram Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Secara Keseluruhan

Untuk melihat pencapaian katgori jawaban responden untuk variabel pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto dapat disimpulkan bahwa dari 20 pernyataan yang diberikan kepada 70 responden ternyata yang menjawab **Ya** dengan skor 1191 (85,07%), sedangkan responden yang menjawab **Tidak** 209 (14,92%). Jadi bila dilihat dari hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa “Pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto” tingkat pencapaian responden 85,07% berada pada kategori **Sangat Baik**. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Tingkat Pencapaian Responden Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto

Jawaban	Skor	Persentase
Ya	1191	85,07%
Tidak	209	14,92%
Jumlah	1400	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagam dibawah ini :



Gambar 10. Diagram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Minat

Hasil penyebaran angket terhadap 70 orang responden diketahui skor tertinggi yang diperoleh untuk indikator minat dari 7 pernyataan adalah 7 dan skor terendah adalah 5, rata-rata (mean) 6,47, standar deviasi 0,65, modus 7 dan median 7. persentase jawaban dari 70 orang responden ternyata 6 orang siswa (8,57%) memperoleh skor 5, 25 orang siswa (35,71%) memperoleh skor 6 dan 39 orang siswa (55,71%) memperoleh skor 7.

Untuk melihat pencapaian kategori jawaban responden untuk indikator minat dapat disimpulkan bahwa dari 7 pernyataan yang diberikan kepada 70 orang responden ternyata yang menjawab **Ya** dengan 453 (92,44%), sedangkan reponden yang menjawab **Tidak** dengan skor 37 (7,55%). Jadi bila dilihat dari hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa “minat yang dimiliki siswa SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi pada pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar” tingkat pencapaian responden 92,44% berada pada kategori **Sangat Baik**.

Dilihat dari hasil pengolahan data di atas bila dilihat minat siswa sangat baik. Hal ini berarti pada keinginan siswa dari dalam mengikuti pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar penjas. Lebih lanjut Alnedral (1992 : 156) mengemukakan bahwa “Minat adalah psikis seseorang yang mendorong untuk bertindak, menyenangkan,

mempersoalkan, berbuat, menanggapi, dan menerima suatu objek atau aktivitas, minat seseorang dapat dilihat dari perhatian, keinginan, dan tingkah laku terhadap suatu objek". Oleh sebab itu penting bagi seorang guru untuk memberikan variasi di setiap proses belajar mengajar melalui permainan kecil sehingga minat siswa timbul untuk mengikuti pembelajaran.

2. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Pembelajaran Penjas

Hasil penyebaran angket terhadap 70 orang responden diketahui skor tertinggi yang diperoleh untuk indikator permainan kecil yang diterapkan dalam pembelajaran penjas dari 12 pernyataan adalah 13 dan skor terendah adalah 7, rata-rata (mean) 10, standar deviasi 1,30, modus 10 dan median 10. persentase jawaban dari 70 orang responden ternyata 1 orang siswa (1,42%) memperoleh skor 7, 2 orang siswa (2,85%) memperoleh skor 8, 10 orang siswa (14,28%) memperoleh skor 9, 24 orang siswa (34,28%) memperoleh skor 10, 17 orang siswa (24,28%) memperoleh skor 11, 10 orang siswa (14,28%) memperoleh skor 12 dan 6 orang siswa (8,57%) memperoleh skor 13.

Untuk melihat pencapaian kategori jawaban responden untuk indikator permainan kecil yang diterapkan dalam proses belajar mengajar penjas dapat disimpulkan bahwa dari 12 pernyataan yang diberikan kepada 70 responden ternyata yang menjawab **Ya** dengan skor 738 (87,85%), sedangkan responden yang menjawab **Tidak** 102 (12,14%). Jadi bila dilihat dari hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa

“Permainan kecil yang diterapkan dalam proses belajar mengajar penjas SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi” tingkat pencapaian responden 87,85% berada pada kategori **Sangat Baik**.

Dilihat dari hasil pengolahan data di atas bila dilihat permainan kecil yang diterapkan dalam proses belajar mengajar penjas tergolong sangat baik. Hal ini berarti melalui penerapan permainan kecil dalam proses belajar mengajar telah tercapai secara efektif dan efisien, dimana penerapan permainan kecil dalam proses belajar mengajar ditentukan atau dipengaruhi oleh tujuan, juga oleh faktor kesesuaian dengan materi (Macam-macam permainan kecil, seperti : permainan lari sambung, lempar tangkap, lari sprint, lompat jauh, sepak raga, menyundul bola, merebut bintang, tangkap sepuluh, passing dan puteri malu), kemampuan guru dalam penggunaannya, keadaan siswa dan situasi yang melingkupinya (Nana, 1995 : 22), penerapan permainan kecil merupakan suatu bentuk metode yang digunakan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. jadi dapat dikemukakan bahwa melalui penerapan permainan kecil dalam proses belajar mengajar penjas yang baik memiliki relevansi dengan tujuan, bahan, kemampuan guru, keadaan siswa dan situasi pengajaran yang menuntut adanya rasa senang siswa dengan belajar dan memacu perkembangan potensi dirinya secara optimal.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan beberapa saran dalam penelitian

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawah Lunto sebagai berikut :

1. Minat

Pencapaian kategori jawaban responden pada indikator minat dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian responden 92,44 % berada pada kategori **Sangat Baik**.

2. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar

Pencapaian kategori jawaban responden pada indikator permainan kecil yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian responden 87,75% berada pada kategori **Sangat Baik**.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas penulis menyarankan beberapa hal :

1. Diharapkan kepada guru penjasorkes agar dapat menjalankan melakukan variasi-variasi dalam proses belajar mengajar guna untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar penjas.
2. Diharapkan kepada guru penjas yang mempersiapkan Materi-materi permainan kecil dan memasukkan kedalam rencana pembelajaran agar dapat ditampilkan pada proses belajar mengajar. Inti guru harus dapat menerapkan permainan kecil ke dalam proses belajar mengajar
3. Kepada peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih banyak lagi atau dengan variabel-variabel lain yang belum diteliti sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimunar. 1997. *Permainan kecil*, Padang : FPOK IKIP Padang.
- Almes 2006. *Minat Siswa Putri Terhadap Pembelajaran Penjasw Madrasah Aliyah Negeri Koto Baru Kab. Damasraya (Skripsi)*, Padang : FIK UNP.
- Anedral. 1991. *Pengaruh Metoda Belajar dan Minat Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Bola Voli (Skripsi)*, Padang : FPOK IKIP.
- Asril. 1995. *Hubungan Antara Minat Mahasiswa Dengan Keterampilan Bermain Sepak Takraw Tingkat Pendalaman Pada Fpok (Skripsi)*, IKIP : Padang.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Organisasi dan Administrasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Depdikbud : Jakarta.
- 1996. *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Depdikbud.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Dirjen PLS. 1995. *Permainan Kecil*, Jakarta Depdikbud RI.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak*, Jakarta : Erlangga.
- Jonni. 1998. *Permainan Kecil*, Padang : FPOK IKIP Padang.
- Prayitno, Elida. 1983. *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Bharata Karya.
- Sudjana, Nana. 1989. *Metode Statistika*, Bandung : Tarsito.
- Undang-Undang RI No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Willadi, Rasyid. 1999. *Hand Out Permainan Kecil*, Padang : FIK UNP.

Lampiran 1

KISI-KISI ANGKET

Variabel	Indikator	Butir Soal
Pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 04 Rantih Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto	1. Minat	1 - 7
	2. Permainan Kecil yang Diterapkan Dalam Pembelajaran Penjas	9 - 20

Lampiran 2

ANGKET PENELITIAN

I. Identifikasi Responden

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah : SDN No. 04 Rantih Kecamatan Talawi, Kota
Sawahlunto

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Jawablah dengan keadaan yang sebenarnya dan yang saudara ketahui.
2. Berilah tanda ceklist (V) pada kolom yang telah disediakan di bawah ini !

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara menyukai pelajaran penjasorkes?		
2	Apakah saudara dalam mengikuti pelajaran penjasorkes tidak merasa bosan ?		
3	Apakah permainan kecil baik dilaksanakan dalam proses pembelajaran penjasorkes ?		
4	Apakah permainan kecil baik jika dilaksanakan dalam setiap kali pertemuan ?		
5	Apakah permainan kecil cocok dilaksanakan di sekolah saudara ?		
6	Apakah guru penjasorkes selalu memberikan dukungan kepada saudara untuk mengikuti permainan kecil ?		

7	Apakah saudara mengikuti permainan kecil ini dengan senang hati ?		
8	Apakah guru penjasorkes dalam menerangkan materi permainan kecil baik dan mudah dipahami ?		
9	Apakah dengan adanya koreksi atau bimbingan dalam pelajaran, saudara lebih termotivasi untuk mengikuti permainan kecil ?		
10	Apakah bentuk permainan kecil yang disajikan guru penjasorkes dapat membuat saudara menemukan ide-ide positif yang dapat menunjang pembelajaran ?		
11	Apakah pembelajaran permainan kecil yang disajikan guru penjsorkes dilakukan dalam ukuran sekolah yang ada ?		
12	Apakah lapangan sekolah saudara memenuhi criteria untuk melakukan permainan kecil ?		
13	Apakah saudara merasa bosan dengan adanya materi permainan kecil yang disajikan oleh guru penjasorkes ?		
14	Apakah dengan permainan kecil dapat menjaga keseimbangan emosi saudara ?		
15	Apakah dengan permainan kecil saudara dapat melatih mental dan meningkatkan sportivitas ?		
16	Apakah dengan permainan kecil dapat menumbuhkan rasa toleransi saudara terhadap sesama teman ?		
17	Ketika melakukan permainan kecil apakah saudara merasa lama dalam pelaksanaannya ?		

18	Apakah materi permainan kecil yang disajikan guru penjasorkes mudah dimengerti ?		
19	Apakah bentuk permainan kecil yang diberikan guru penjsorkes bervariasi ?		
20	Selama mengikuti permainan kecil saya dapat meningkatkan semangat untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes ?		

Terima Kasih Atas Kerjasamanya

TABULASI DATA

No	MINAT							Skor	PERMAINAN KECIL												Skor	Total
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	20
2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	19
3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	20
4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	19
5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	18
6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	18
7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	11	18
8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	17
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	19
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	18
11	1	1	0	1	1	1	0	5	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	15
12	1	1	0	1	1	1	0	5	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	15
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	17
14	1	1	1	1	1	0	1	6	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	17
15	1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	7	13
16	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10	16
17	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	10	16
18	1	1	1	1	1	0	0	5	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	10	15
19	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	10	17
20	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	8	15
21	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	10	17
22	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	17
23	1	0	0	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	15
24	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	9	15
25	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	17
26	1	1	1	0	1	1	1	6	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	9	15
27	1	1	1	0	1	1	0	5	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	8	13
28	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9	16

Frequencies

Statistics

		Minat	dalam pembelajaran penjas	dalam proses belajar mengajar
N	Valid	70	70	70
	Missing	0	0	0
Mean		6,47	10,54	17,01
Median		7,00	10,00	17,00
Mode		7	10	17
Std. Deviation		,653	1,304	1,628
Variance		,427	1,701	2,652
Minimum		5	7	13
Maximum		7	13	20
Sum		453	738	1191

Frequency Table

Minat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	6	8,6	8,6	8,6
	6	25	35,7	35,7	44,3
	7	39	55,7	55,7	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

dalam pembelajaran penjas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	1,4	1,4	1,4
	8	2	2,9	2,9	4,3
	9	10	14,3	14,3	18,6
	10	24	34,3	34,3	52,9
	11	17	24,3	24,3	77,1
	12	10	14,3	14,3	91,4
	13	6	8,6	8,6	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

dalam proses belajar mengajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	2	2,9	2,9	2,9
	15	10	14,3	14,3	17,1
	16	15	21,4	21,4	38,6
	17	19	27,1	27,1	65,7
	18	10	14,3	14,3	80,0
	19	8	11,4	11,4	91,4
	20	6	8,6	8,6	100,0
	Total	70	100,0	100,0	



PEMERINTAH KOTA SAWAHLUNTO
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 04 RANTIH

Alamat : Jln. Jamatar No. 01 Desa Rantih Kecamatan Talawi Kode Pos 27449

Nomor : 421.2/S.Ket//2009
Lamp. : -
Hal : Izin Penelitian

Rantih, 20 Desember 2009

Kepada :
Yth. Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Keolahragaan UNP Padang
di -
Padang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Bapak Nomor : 1284/H.35.I8/PG/2009 tanggal 7 Desember 2009 hal Izin Melaksanakan Penelitian. Bersama ini dapat kami sampaikan bahwa :

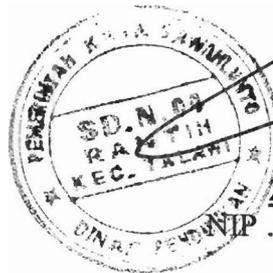
Nama : AFRIZAL
BP / NIM : 08/08561
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 15 s/d 22 Desember 2009, dengan judul “ **Pelaksanaan Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SDN 04 Rantih Kec. Talawi Kota Sawahlunto** “.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengucapkan terima kasih atas berkenaan Bapak memberikan kepercayaan kepada SDN 04 Rantih Kkec. Talawi Kota Sawahlunto sebagai objek penelitian dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasama yang baik dan berkenaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

KEPALA SEKOLAH,



ZURNI

NIP. 196706011988022001



PEMERINTAH KOTA SAWAHLUNTO
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 04 RANTIH

Alamat : Jln. Jamatar No. 01 Desa Rantih Kecamatan Talawi Kode Pos 27449

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 421.2/S.Ket/2009

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ZURNI**
Jabatan : **Kepala SDN 04 Rantih**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **AFRIZAL**
NIM : **08561**
Jurusan : **Pendidikan Jasmani dan Rekreasi**
Universitas Negeri Padang

Dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian dengan Judul “ *Pelaksanaan Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SDN 04 Rantih Kec. Talawi Kota Sawahlunto* “

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rantih, 22 Desember 2009

Kepala Sekolah,





DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang Telp. (0751) 7059901

Nomor : 1224 / H 35.18 / Pd - 2009
Hal : Izin Penelitian

7 Desember 2009

Yth. Sdr.
Kepala SDN 04 Rantih
di
Sawahlunto

Dengan hormat,

Bersama ini kami mohon kesediaan Saudara untuk memberi izin melaksanakan penelitian mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang:

Nama : AFRIZAL
BP/NIM : 2008 / 08561
Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Olahraga
Tempat Penelitian : SDN 04 RANTIH KEC. TALAWI KOTA SAWAHLUNTO
Judul Penelitian : PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SD NEGERI 04 RANTIH KECAMATAN TALAWI KOTA SAWAHLUNTO

Dilaksanakan : Desember 2009 s/d. Februari 2010

Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama saudara diucapkan terima kasih.



- Tembusan: Yth,
1. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga
 2. Yang bersangkutan



PENGARAHAN CARA PENGISIAN ANGKET PENELITIAN



PELAKSANAAN PENGISIAN ANGKET PENELITIAN