

**PERBANDINGAN MOTIVASI SISWA TERHADAP MODEL
KLASIKAL DAN MODEL PERMAINAN KECIL
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
DI SD KARTIKA 1-11 PADANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Tim Penguji Jurusan Pendidikan Olahraa
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

**SRI HARTIKA AYU
NIM. 09710**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PERBANDINGAN MOTIVASI SISWA TERHADAP MODEL
KLASIKAL DAN MODEL PERMAINAN KECIL
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
DI SD KARTIKA 1-11 PADANG**

Nama : Sri Hartika Ayu
NIM : 09710
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan UNP

Padang, Januari 2011

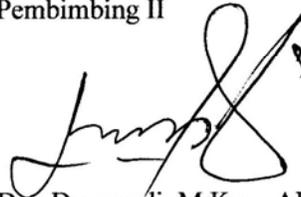
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Hendri Neldi M.Kes., AIFO
NIP. 19620520 198703 1 002

Pembimbing II



Drs. Deswandi. M.Kes., AIFO
NIP. 19620702 198703 1 002

Mengetahui :
Ketua Jurusan PO



Drs. Hendri Neldi M.Kes., AIFO
NIP. 19620520 198703 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

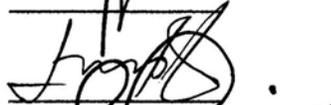
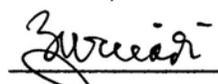
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Proposal
Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang**

**PERBANDINGAN MOTIVASI SISWA TERHADAP MODEL
KLASIKAL DAN MODEL PERMAINAN KECIL
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
DI SD KARTIKA 1-11 PADANG**

**Nama : Sri Hartika Ayu
NIM : 09710
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan UNP**

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Hendri Neldi, M.Kes,AIFO	
Sekretaris	: Drs. Deswandi, M.Kes,AIFO	
Anggota	: 1. Drs. Jonni, M.Pd	
	2. Drs. Willadi Rasyid, M.Pd	
	3. Drs. Zalfendi, M.Kes	

ABSTRAK

“Perbandingan Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal Dan Model Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Kartika 1-11 Padang.

Oleh: Sri Hartika Ayu,/2011

Tujuan penelitian ini adalah: 1) mengetahui motivasi Siswa terhadap pembelajaran model Klasikal, 2) mengetahui motivasi Siswa terhadap pembelajaran model permainan kecil, 3) melihat perbandingan motivasi siswa dalam model Klasikal dan model permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di kelas V SD Kartika 1-11 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini diadakan di SD Kartika 1-11 Padang pada bulan Desember 2010- Januari 2011. Populasi dalam penelitian ini yaitu Siswa Kelas V SD Kartika 1-11 Padang, yang berjumlah 200 orang, sedangkan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 50 orang. Teknik pengambilan sampel *Proposional Random Sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan Motivasi Siswa Terhadap Klasikal diperoleh sebesar 50,8%. Artinya bahwa Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal berada pada klasifikasi cukup, Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil diperoleh sebesar 72,1%. Artinya Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil berada pada klasifikasi baik, dan terdapat Perbedaan yang berarti dengan membandingkan antara Motivasi Siswa Dalam Model Klasikal dengan kategori cukup dengan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Kartika 1-11 Padang dengan kategori baik.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perbandingan Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dan Model Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika 1-11 Padang”**. Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Strata 1 Padang Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan moril dari berbagai pihak, untuk itu melalui ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Drs. Syarial B, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Padang
2. Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Penjaskesrek Fakultas Ilmu Keolahrgaan UNP, sekaligus Penasehat Akademis dan Pembimbing I
3. Drs. Deswandi, M.Kes, AIFO selaku pembimbing II
4. Drs. Willadi Rasyid, M.Pd dan Drs. Jonni, M.Pd serta Drs. Zalfendi, M.Kes selaku tim penguji.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar di Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahrgaan UNP

6. Ibuk Kepala Sekolah Hj. Zarneti, S.Pd SD Kartika I – II Padang
Kecamatan Padang Timur Kota Padang
7. Kepada orang tua tersayang, Papa Syafruddin (Alm) dan Mama Sri Mariawati, serta adik-adik “Waldi Julio Saputra dan Ismail Agus Saputra dan Kekasih tercinta “Erich Smon” yang telah memberikan doa dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepada rekan-rekan yang tidak disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan serta motivasi terhadap penyusunan skripsi ini sampai selesai.

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

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Defenisi Operasional	6
BAB II TINJAU PUSTAKA	
A. Kajian Terori.....	7
1. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	7
2. Pembelajaran Klasikal.....	11
3. Permainan Kecil dan Bermain	13
4. Motivasi Siswa	24

B. Kerangka Konseptual.....	28
C. Hopitesis	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Jenis dan Sumber Data.....	32
E. Defenisi Operasional	33
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisa Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	36
1. Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal.....	36
2. Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil	40
3. Perbedaan Motivasi Siswa Dengan Membandingkan Antara Model Permainan Kecil dan Model Klasikal	44
B. Pembahasan.....	45
1. Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal.....	45
2. Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil	45
3. Perbedaan Motivasi Siswa Dengan Membandingkan Antara Model Klasikal dan Model Permainan Kecil	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA	51
-----------------------------	----

LAMPIRAN	52
-----------------------	----

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia memegang peranan yang sangat penting untuk menciptakan manusia yang seutuhnya, salah satunya dalam bidang pendidikan. Karena pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Sekolah Dasar adalah salah satu jenis jenjang pendidikan yang formal setingkat lebih tinggi dari taman kanak-kanak. Sekolah Dasar pada hakekatnya memiliki tujuan mendidik dan membina anak-anak bangsa dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan nilai-nilai kemanusiaan. Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu rencana pendidikan yang matang yang terorganisir secara baik dalam pelaksanaannya.

Disisi lain pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, social dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian (integral) dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual dan social), serta pembahasan pola hidup sehat

yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, serta kebiasaan hidup sehat, mengerti dan dapat menetapkan prinsip-prinsip pengutamakan pencegahan penyakit dalam kaitannya dengan kesehatan (Depdikbud, 1993; 1-2)

Berdasarkan kutipan di atas, maka pelajaran penjasorkes adalah salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Dalam pendidikan jasmani ada empat aspek yang perlu dikembangkan seperti aspek motorik, afektif, kognitif dan social. Dari keempat komponen tersebut tidak dapat dipecahkan satu dengan yang lainnya artinya saling berkaitan.

Guru pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah seharusnya berusaha dengan sebaik mungkin bagaimana agar pembelajaran yang diberikan di lapangan dapat berpengaruh positif terhadap diri siswa. Dalam hal ini pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerjasama social dan emosional, prestasi belajar, dan kondisi fisik disamping menimbulkan kesenangan, kegembiraan bagi siswa, peran guru terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, kreatifitas guru penjasorkes, metode pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa, dukungan kepala sekolah, dukungan orang tua, motifasi siswa dan lingkungan sekolah.

Dalam pembelajaran penjasorkes terdapat banyak model pembelajaran, termasuk juga model klasikal dan model permainan kecil. Model klasikal adalah suatu model pembelajaran kegiatan yang diinstruksikan atau dikomandoi oleh guru dan diikuti oleh siswa secara keseluruhan, yang mana setiap jam olahraga guru penjas selalu memberikan bentuk pemanasan (stretching) kepada siswa berupa

peregangan dalam bentuk hitungan atau dengan lari 2-3 keliling lapangan tempat berolahraga, sementara itu model permainan kecil adalah suatu tugas yang menimbulkan pada gerak yang merangsang pertumbuhan motorik pada siswa. Model pembelajaran ini menggunakan kegiatan permainan yang mana dalam permainan kecil ini anak seluruhnya bergerak, berpikir dan bekerjasama untuk mencapai sasaran atau tujuan dalam permainan tersebut yaitu kemenangan. Baik itu kemenangan kelompok ataupun kemenangan untuk pribadi.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya motivasi, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa. Tapi kenyataannya dilapangan pelaksanaan pendidikan jasmani disekolah tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan. Dimana kebanyakan dari guru-guru penjasorkes hanya mengajar dikarenakan tugas semata. Siswa dibawa kelapangan, diberikan pemanasan (stretching) berupa peragangan setelah itu diberikan alat dan disuruh olahraga kemudian guru pergi dan mengawasinya dari jauh juga bahkan ada yang hanya duduk-duduk diwarung sambil minum. Hal ini pun sudah menjadi omongan bagi guru-guru mata pelajaran lain bahkan masyarakat sekitarnya.

Dengan model pembelajaran seperti ini yang menyebabkan motivasi siswa menurun terhadap pembelajaran penjasorkes yang monoton sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dalam pembelajaran penjas orkes tersebut. Seharusnya pembelajaran yang disajikan hendaklah bagian dari bentuk bermain atau dikenal juga dengan pembelajaran Model Permainan Kecil.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SD KARTIKA 1-11 Padang, ternyata masih banyak ditemui siswa yang masih kurangnya motivasi dalam pembelajaran penjasorkes. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membandingkan motivasi siswa terhadap model klasikal dan model permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD KARTIKA 1-11 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Motivasi siswa
2. Model pembelajaran klasikal
3. Model pembelajaran permainan kecil
4. Peran guru terhadap pembelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan
5. Kreatifitas guru penjasorkes
6. Metode pembelajaran
7. Komunikasi antara guru dan siswa
8. Dukungan kepala sekolah
9. Dukungan prang tua
10. Interaksi pembelajaran
11. Lingkungan sekolah
12. Sarana pendukung
13. Media pembelajaran
14. Strategi pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang dapat diidentifikasi di atas serta terbatasnya waktu, dana dan tenaga yang tersedia, maka penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Motivasi siswa terhadap model klasikal
2. Motivasi siswa terhadap model permainan kecil
3. Perbandingan motivasi siswa

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi siswa terhadap Model Klasikal dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika I-II Padang ?
2. Bagaimana motivasi siswa terhadap Model permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika I-II Padang ?
3. Bagaimana perbandingan motivasi siswa terhadap Model Klasikal dan permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika I-II Padang ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap model Klasikal dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika I-II Padang
2. Untuk mengetahui motivasi siswa terhadap Model Permainan Kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika I-II Padang

3. Untuk mengetahui perbandingan motivasi siswa terhadap Model Klasikal dan Permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Kartika I-II Padang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat atau berguna bagi :

1. Penulis, sebagai salah satu syarat menamatkan perkuliahan S1 pada FIK UNP
2. Guru Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolah
3. Sebagai masukan bagi kepala sekolah untuk memberikan pembinaan kepada guru agar dapat melaksanakan proses belajar lebih baik lagi
4. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian lainnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

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

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani via olahraga bermain dan cara-cara hidup sehat yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Jonni 2009).

Olahraga

Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun gerak ketrampilan (kecabangan olahraga). Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis yaitu sehat yang disertai dengan kemampuan

gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari, artinya ia memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai.

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila. (Cholik Thoher, 1992)

Maka Pendidikan Jasmani dan Olahraga mempunyai tujuan membina mutu sumber daya manusia seutuhnya yaitu manusia yang sehat/ bugar seutuhnya atau sejahtera seutuhnya yaitu sejahtera jasmani, rohani dan sosial sesuai rumusan sehat WHO.

Sehat dan Kesehatan.

Sehat adalah kebutuhan dasar bagi segala aktivitas kehidupan. Jadi sehat harus dipelihara dan bahkan ditingkatkan. Cara terpenting, termurah dan fisiologis adalah melalui Olahraga Kesehatan. Dalam hubungan dengan nikmatnya kebutuhan dasar ini maka seluruh Siswa/Peserta didik memerlukan Olahraga baik sebagai konsumsi yaitu mendapatkan manfaatnya langsung dari melakukan kegiatan Olahraga, maupun kegiatan Olahraga sebagai media bagi Pendidikannya.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah sesuatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif yang serasi, selaras, dan seimbang.

Lingkungan belajar diatur secara seimbang untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmaniah, psikomotor, kognitif, dan efektif setiap siswa. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memenuhi mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, berharap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk sikap sportif dengan hidup aktif.

Charles Bucher dalam bukunya "*Fondation of Physical Education*" (1972 : 12) mengutarakan pendidikan jasmani adalah bagian yang ada dari proses pendidikan yang menyeluruh. Bidang sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmaniah, mental, emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat melalui medium kegiatan jasmaniah.

Suparman (1999 : 9) kesegaran jasmani adalah "sesuatu fisik yang dari kesegaran yang menyeluruh (*total fitness*) yang memberikan kesanggupan kepada seseorang untuk menjalankan hidup yang produktif dan dapat menyesuaikan diri dari setiap pembebasan fisik."

Berdasarkan kutipan yang di atas berarti kesegaran jasmani merupakan cermin dari kemampuan fungsi sistem-sistem organ dalam tubuh yang dapat mewujudkan sesuatu peningkatan kualitas hidup dalam setiap aktifitas fisik.

Gusril yang dikutip oleh Suparman (1999 : 12) menegaskan bahwa “seseorang yang dalam kondisi sehat untuk mempertahankan diri terhadap pengaruh-pengaruh dari luar, dari pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik akan sanggup melawan pengaruh-pengaruh luar dan tidak mengurangi efisien kondisi tubuh serta keharmonisan proses organisasi dalam tubuh”. Abdullah Anna (1994 : 5) mengatakan pendidikan jasmani adalah :

“Sesuatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat maupun yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak”.

Berdasarkan kutipan di atas jelas bahwa pendidikan jasmani suatu tahap atau aspek, dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangannya dan penggunaan kemampuan gerak individu yang dilakukan atas kemauan sendiri serta bermanfaat dengan reaksi atau responden yang berkaitan langsung dengan emosional dan sosial.

Pendidikan jasmani dan kesehatan diajarkan atau dimasukkan kedalam kurikulum setiap lembaga pendidikan berisikan “Program Pendidikan jasmani dan kesehatan diberikan kesempatan pada semua siswa untuk meningkatkan dan mempertahankan kesegaran jasmani mereka yang sesuai dengan kebutuhan mereka”. Dengan demikian dikatakan bahwa tingkat kesegaran jasmani meningkat akan dapat memberi sumbangan yang berarti terhadap ketahanan jasmaniah.

Menurut Depdikbud (1993) :

“Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar adalah membantu siswa untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan pemahaman sikap positif serta, kemampuan gerak dasar berbagai aktifitas jasmani agar dapat :

- a. Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani, khususnya tinggi dan berat secara harmonis dan ideal.
- b. Tertentuknya sikap dan perilaku seperti disiplin, kejujura, kerjasama, mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku.
- c. Menyenangi aktifitas jasmani yang dapat dipakai dalam pengisian waktu luang serta kebiasaan hidup sehat.
- d. Mempunyai kemampuan untuk menjelaskan tentang manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan serta mempunyai kemampuan penampilan, keterampilan gerak efektif dan efisien.
- e. Peningkatan kebugaran jasmani dan kesehatan serta daya tahan tubuh terhadap penyakit”.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah siswa dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan dapat meningkatkan daya tahan tubuh dan penyakit serta mempunyai kemampuan keterampilan terhadap gerak secara efektif dan efisien.

2. Pembelajaran Klasikal

Group presentation adalah kegiatan menyampaikan pelajaran kepada sejumlah siswa, yang biasanya dilakukan oleh pengajar dengan berceramah di depan siswa. Pembelajaran klasikal adalah suatu model pembelajaran kegiatan yang diinstruksikan atau dikomandoi oleh guru dan ikuti oleh siswa secara keseluruhan. Pembelajaran klasikal mencerminkan kemampuan utama guru, karena pembelajaran klasikal ini merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang tergolong dua kegiatan sekaligus yaitu, mengelola anak keseluruhan dan mengelola pembelajaran. Mengelola anak secara keseluruhan adalah

penciptaan kondisi yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan pembelajaran secara baik dan menyenangkan yang dilakukan dan diikuti sejumlah siswa yang dibimbing oleh seorang guru, dalam hal ini guru dituntut kemampuannya menggunakan teknik-teknik penguatan dan pembelajaran agar ketertiban belajar dapat diwujudkan.

A.S Neil (1973) menuturkan bahwa “memaksakan apapun dengan kekuasaan adalah salah, seorang anak seharusnya tidak melakukan apapun sampai ia mampu berpendapat dengan mengemukakan pendapatnya sendiri” (Hobson dalam Palmer, 2003:1). Pendapat Neil ini memberikan gambaran para siswa meminta untuk berpikir dan belajar tanpa tekanan, tetapi bimbingan dan arahan yang menganut prinsip-prinsip kemerdekaan dan demokrasi. Belajar secara klasikal cenderung menempatkan siswa dalam kondisi pasif, sebagai penerima bahan ajaran. Upaya mengaktifkan siswa dapat menggunakan metode tanya jawab, demonstrasi, dan lain-lain yang sesuai bagi para siswa-siswanya, contoh: guru memberikan pemanasan (stretching) mulai dari kepala sampai kaki, latihan inti dan pendinginan diikuti oleh siswa secara keseluruhan yang dikomandoi oleh guru penjasorkes. Pengajaran klasikal merupakan keharusan bagi siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar. Siswa dituntut untuk selalu memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang diterangkan oleh guru, yang mana siswa hanya menerima apa yang telah diberikan oleh gurunya.

3. Permainan Kecil dan Bermain

a. Permainan Kecil

Low organization games adalah “permainan yang mempunyai peraturan yang tidak mengikat yang disebut juga permainan kecil atau permainan anak” (Syamsir Aziz, 2005 : 3). " Permainan kecil yaitu suatu tugas yang ditekankan pada gerak dan kegembiraan yang mengembangkan dan melatih jiwa dan raga dalam bentuk hiburan dan rangsangan" (Thomas, Smidt. 1983;1).

Permainan kecil adalah suatu tugas yang menimbulkan pada gerak yang merangsang pertumbuhan motorik siswa. Peraturan permainan ini, alat dan lapangan yang dipakai serta anggota pengikut permainan, tidak ditentukan oleh suatu perbuatan resmi. Jadi permainan ini dapat diciptakan oleh siapa saja yang akan memakainya, baik anak didik maupun guru yang akan memberikan pembelajaran pada anak didik. Dalam permainan diusahakan agar permainan menarik dan menggambarkan semua anak didik. Semua anak dapat bergerak banyak dan bersosialisasi dengan temannya.

Unsur - Unsur Permainan Kecil

1. Educatif : Yaitu permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan memberikan bimbingan dan penarahan untuk kepentingan masa depan.
2. Kompetitif : Yaitu Yang mementingkan unsur keterampilan dan kecerdasan yang menuntut kepandaian mengatur dan bersiasat untuk mencapai kemenangan.

3. Rekreatif : Yaitu permainan yang berfungsi sebagai pengisi waktu – waktu yang terluang atau permainan yang mempunyai sifat yang mengembirakan. (Jonni 2009)

Permainan kecil ini diusahakan pelaksanaannya dilakukan dalam kelompok kecil, serta peraturan dan peralatan yang akan dipergunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak didik. Sebab mengajarkan permainan kecil merupakan suatu alat dalam membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani yang menunjang untuk mencapai tujuan, dimana permainan itu juga merupakan alat mendidik anak. Jadi diusahakan dalam penciptaan permainan kecil tersebut bagaimana anak berkembang domain kognitif, psikomotor serta sosial emosionalnya.

Syamsir Aziz mengatakan bahwa permainan kecil secara garis besarnya merupakan bagian dari cabang olahraga yang dapat dikelompokkan dengan berbagai sudut pandang. Oleh karena itu permainan ini dapat juga dikelompokkan seperti di bawah ini :

“Berdasarkan jumlah pemain : a) Pemain beregu, b) Pemain perorangan, c) Permainan berpasangan, 2) Berdasarkan sifat permainan : a) untuk mengembangkan fantasi, b) untuk pengembangan kemampuan berpikir, c) Untuk mengembangkan rasa seni, d) Untuk mengembangkan aspek kesegaran jasmani dan motorik, 3) Berdasarkan alat yang dipakai : a) tanpa alat, b) dengan alat (Bola dan selain bola)” (Aziz, 2005 : 4).

Selanjutnya Syamsir Aziz menjelaskan bahwa semua permainan tersebut di atas bertujuan untuk :

“1) Meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar, termasuk gerak dasar dari setiap cabang olahraga, 2) Memberikan pengalaman berbagai macam gerak, 3) Memberikan kegiatan pada

otot besar, serta dapat menghasilkan pengembangan serta pengontrolan otot jadi lebih baik, 4) Mengembangkan kelincihan dan reaksi anak seperti pada start, stop, mengelak, berlari, meloncat, melompat dan merubah arah, 5) Mempertinggi kesiapsiagaan mental dalam bereaksi pada situasi bermain seperti kerjasama, bermain berpasangan, kelompok atau tim / beregu, 6) Mengerti dan mengikuti arah / petunjuk dalam : a) Mempelajari bermain dan kerjasama dengan yang lain tanpa terjadi pertengkaran, perselisihan, dan percekocokkan, b) Mendorong sikap sport play (sportif), jujur dan menghargai yang lain c) Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, d) Meningkatkan penalaran, keterampilan, sikap, mental, dan moral, e) Mengisi waktu luang, f) Menyalurkan kelebihan tenaga, g) Sarana penyembuhan bagi kesenangan dan rekreasi, h) sebagai penyembuhan bagi yang sakit untuk menaikkan harga diri sebagai suatu pencapaian prestasi, i) Mendidik anak melalui permainan kecil". (Aziz, 2005 : 6).

Permainan kecil yang diberikan dalam pembelajaran bermanfaat bagi pembinaan keterampilan gerak maksudnya guru tidak mungkin akan memberikan pelajaran secara berkepanjangan melalui penjelasan dan penemuan saja. Jadi, permainan merupakan alat untuk mencapai tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

b. Bermain

Bermain merupakan dorongan naluri atau fitrah manusia bagi anak bermain merupakan keniscayaan atau kodrat dalam hidupnya, yang dilaksanakan secara sukarela tanpa ada rencana terlebih dahulu mereka akan selalu bermain kecuali sedang belajar, makan, sakit atau kurang enak badan. (Jonni, 2009).

Bila diamati dalam kehidupan sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah diganti. Schwartzman dalam Patmonodewo yang dikutip oleh Toho dan Gusril (2004 : 104) menyatakan “Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif.

Carvey dalam Toho dan Gusril (2004 : 104) mendeskripsikan karakteristik bermain seperti berikut : “1) bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan mengembirakan, 2) bermain tidak mempunyai tujuan yang ekstrinsik, 3) bermain sesuatu yang spontan dan sukarela, 4) bermain melibatkan beberapa kegiatan, 5) bermain mempunyai hubungan yang sistematis’.

Aktivitas bermain menurut Matakupan dalam Gusril (2004 : 10) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh disenangi. Sedangkan menurut Seefeldt dan Barbour dalam Gusril (2004 : 10) aktivitas merupakan “suatu kegiatan yang spontan pada masa anak-anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa lingkungan termasuk di dalam imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan”.

Seomito dalam Gusril (2004 : 10) mengelompokkan permainan dengan memandang jumlah pemain dan alat permainan yang digunakan sebagai berikut : “1) bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan mengembirakan, 2) bermain tidak mempunyai tujuan yang ekstrinsik, 3) bermain sesuatu yang spontan dan sukarela, 4) bermain melibatkan beberapa kegiatan, 5) bermain mempunyai hubungan yang sistematis”.

Aktivitas bermain menurut Matakupan dalam Gusril (2004 : 10) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh karena disenangi. Sedangkan menurut Seefelt dan Barbour dalam Gusril (2004 : 10) aktivitas bermain merupakan “suatu kegiatan yang spontan pada masa kanak-kanak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalam imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan”.

Seomiro dalam Gusril (2004 : 10) mengelompokkan permainan dengan memandang jumlah pemain dan alat permainan yang digunakan sebagai berikut : “1) berdasarkan jumlah pemain terdiri dari pemain beregu, pemain perorangan, 2) berdasarkan sifat permainan terdiri dari : permainan untuk mengembangkan fantasi, kemampuan berpikir, rasa seni, bahasa, aspek fisik terdiri dari: keseimbangan, dan kelincahan, ketangkasan, ketahanan, reaksi, 3) berdasarkan alat yang digunakan terdiri dari : permainan tanpa alat dan dengan alat”.

Selanjutnya Soemiro (1999 : 4) menyatakan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas bermain yaitu : “1) nilai-nilai mental yang terdiri dari : kebutuhan anak akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan, berpartisipasi, rasa senang, 2) nilai-nilai fisik, 3) nilai sosial”.

Sukintaka dalam Gusril (2004 : XII) menyebutkan fungsi bermain dalam pendidikan adalah sebagai berikut : “1) merupakan salah satu wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama antar bermasyarakat, 2) anak mengetahui kekuatannya, alat bermain dan sifatnya, 3) mengungkapkan fantasi, semua sifat-sifatnya yang dilakukan secara patuh dan sopan, 4) mengungkapkan macam-macam emosional, 5) untuk

kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan, 6) memupuk kerjasama, taat kepada peraturan, sifat jujur dan semuanya akan membentuk sifat *fair play*".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik atau mental seseorang anak (siswa) sehingga dapat mempengaruhi dalam bidang kehidupan. Terlihat dari kegiatan bermain dapat menyenangkan, menggembirakan, spontan, sukarela, cukup aktif, dan mempunyai tujuan-tujuan tertentu, para ahli psikologi juga mengemukakan beberapa teori tentang bermain yaitu ;

1) Teori Lazarus

"Teori istirahat adalah anak bermain agar tenaganya pulih kembali. Misalnya karena upaya belajar maka anak-anak harus istirahat untuk bermain-main".

Berdasarkan pendapat di atas jelas setiap anak dalam melakukan aktivitas fisik untuk recovery (pemulihan) memerlukan pendinginan / cooling down dalam bentuk bermain.

2) Teori Kari Gross

"Teori biologis, dimana anak-anak bermain karena harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depan. Menurut Gross makin tinggi tingkat seseorang, maka makin banyak yang harus dipersiapkan. Diantara anak yang satu dengan yang lainnya tidak sama, sehingga anak yang satu lebih memerlukan waktu untuk bermain dari pada anak yang lainnya".

Dari pendapat di atas bahwa bermain pada dunia anak-anak merupakan dorongan naluri satu sama lain yang dilakukan tanpa adanya paksaan dengan arti kata secara sukarela.

3) Teori Kohnstam

“Teori ini teori kepribadian dimana anak-anak bermain karena dalam permainan itu mereka ada dalam suasana yang bebas. Selain itu melalui permainan dapat diketahui bagaimana cara ia bergaul, sikapnya terhadap lawan, terhadap kawan, terhadap orang tua, tata tertib, dan sebagainya (Elizabeth B. Hurlock, 1993 : 321).

Berdasarkan kutipan di atas bermain dilakukan anak-anak untuk memupuk hubungan sosial, bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya, atau antar kelompok maupun terhadap saudara dan orang tua.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat kita simpulkan bahwa melalui aktivitas bermain dalam semua bidang dapat memupuk perkembangan anak. Untuk lebih jelasnya di bawah dicontohkan beberapa bentuk jenis permainan atau model permainan kecil yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Penjasorkes antara lain :

a. Permainan gerak

Fungsi permainan ini mengutamakan aktivitas gerak yang berisi kegembiraan sambil melakukan berbagai aktivitas gerak.

Contohnya :

Mengejar Ekor Ular

Jumlah pemain : Tidak terbatas

Alat yang digunakan : Pluit

Tempat : Ruang aula atau gor
Hukuman : Lompat kodok 10 x (untuk yang kalah)

Peraturan Permainan

- a. Anak-anak dibagi 2 atau 4 kelompok kebelakang sambil memegang pinggang teman didepannya
- b. Tiap-tiap kelompok membentuk satu baris
- c. Masing-masing kelompok saling berhadapan
- d. Setelah pluit berbunyi tugas anak yang berbaris paling depan berusaha mengejar dan menepuk ekor ular lawan sebisa mungkin, tanpa terputus barisan ular kelompok masing-masing.
- e. Selain itu tugas anak yang berbaris paling depan juga harus melindungi ekornya (anak paling belakang) dari serangan ular lawan lainnya. Anak yang berada paling belakang (ekor) juga harus melindungi ekornya agar tidak terkena serangan (tepukan) dari ular lawan.
- f. Bagi ular yang tidak pernah kena serangan (tepukan) dari ular lawan dan barisannya juga tidak terputus, maka itulah pemenangnya.

b. Permainan destruktif

Yaitu anak bermain dengan menggunakan alat-alat permainan sehingga para peserta permainan menemukan kesenangan.

Contoh :

Membentuk Lingkaran Dengan Diam

Jumlah pemain : Tidak terbatas

Alat yang digunakan : Pluit

Tempat : Di bangsal senam, atau di halaman, atau di lapangan.

Peraturan Permainan

Anak-anak dibariskan menjadi empat syaf. Kemudian anak-anak disuruh lari-lari dengan bebas di dalam batas lapangan. Tugasnya adalah agar anak-anak mendengarkan intruksi pluit satu kali anak-anak harus lari mundur. Jika guru membunyikan pluit dua kali anak-anak harus lari ke depan. Bila guru memberikan pluit tiga kali anak-anak harus segera membentuk lingkaran dalam sikap merangkak. Membentuk lingkaran ini anak-anak tidak boleh bersuara, jadi bekerja sambil diam. Bersama dengan guru memberikan pluit tiga kali tadi, guru terus membunyikan pluit satu sampai sepuluh. Pada hitungan bunyi pluit ke sepuluh semua harus membentuk lingkaran dengan merangkak. Siapa di antara mereka yang belum ikut membentuk lingkaran sambil merangkak, dianggap mati. Pemenangnya adalah mereka yang belum pernah mati. Permainan dapat dilanjutkan sesuai dengan kebutuhan.

c. Permainan reseptif

Dimana permainan ini menggambarkan cerita dari orangtua siswa atau guru di sekolah, para peserta dalam hal ini menempatkan dirinya sebagai tokoh. Contohnya :

Nama : Vampir mengejar kelinci

Tempat : Lapangan atau halaman sekolah

Jumlah pemain : Tidak terbatas

Alat yang digunakan : Pluit dan stopwacth

Pelaksanaan permainan

- a. Salah satu pemain ditunjuk jadi vampir yang akan mengejar kelinci yang lari (pemain lainnya).
- b. Vampir mengejar Kelinci dengan cara melompat dua kaki dan kedua tangan ke depan, layaknya seperti vampir.
- c. Kelinci juga berusaha lari dengan cara melompat juga sama seperti vampir tapi kedua tangan dilipat keatas layaknya seperti kelinci.
- d. Kelinci yang dapat ditangkap akan ikut menjadi vampir dan mengejar kodok yang lain sampai habis.

Penentuan kalah dan menang

- a. Semua yang jadi vampir adalah kalah
- b. Kelinci yang paling terakhir ditangkap adalah pemenangnya.
- c. Hukuman adalah skuat jump sebanyak 15 kali.

d. Permainan prestasi

Dimana dalam permainan ini para peserta berlomba-lomba untuk unjuk kebolehan, baik kelebihan ketangkasan keterampilan dan kekuatan yang dimilikinya contohnya :

- Nama permainan : Lempar tangkap bola keranjang
Tempat : Lapangan atau halaman sekolah
Waktu permainan : 10 menit
Jumah pemain : Tidak terbatas tetapi harus genap
Alat yangdigunakan : Pluit, stopwacth, bola dan keranjang patok
Hukuman : Lompat tegak 25 kali

Pelaksanaan permainan

- a. Guru membawa anak-anak kelapangan dengan pakaian olah raga yang lengkap dan rapi secara tertib.
- b. Anak-anak dibariskan dan guru menjelaskan pelaksanaan dan peraturan permainan.
- c. Anak-anak dibagi 2 kelompok (A dan B)
- d. Setiap kelompok dipilih satu orang untuk memegang keranjang kelompoknya
 - Bagi anak yang memegang keranjang tidak boleh bergerak maju dari garis atau patok yang sudah ditentukan.
 - Anak-anak yang memegang keranjang hanya boleh bergerak ke kanan / kiri dan belakang (mundur).

- e. Setelah pluit berbunyi masing-masing kelompok memasukkan bola tersebut sambil berlari ke dalam keranjang kelompok sendiri dengan mengoper ke teman kelompok, kelompok lawan pun berusaha merebut bola dan menghalangi bola agar tidak masuk ke dalam keranjang (memukul)
- f. Setiap anak tidak boleh saling mendorong untuk mendapatkan bola.
- g. Bagi kelompok mana yang banyak memasukkan bola ke keranjang berarti itulah pemenang dari permainan ini.

Aspek – aspek yang terkandung dalam permainan kecil

- a. Motorik : Didalam motorik ini mencakup hal – hal seperti kecepatan kelincahan, kekuatan, kelentukan, keseimbangan dan lain sebagainya.
- b. Kognitif : Para peserta permainan berpikir mengembangkan penalaran serta pendapatnya dalam melakukan permainan baik individu maupun kelompok.

4. Motivasi Siswa

Secara etimologi motivasi berasal dari bahasa latin “Movere” yang berarti menggerakkan atau mendorong untuk bergerak sementara. Hendri (1985 : 92) mengemukakan motivasi adalah kesatuan keinginan dan tujuan yang menjadi pendorong untuk bertindak laku. Sedangkan Soebroto (1993 : 62) mengatakan motivasi adalah :

“Sumber penggerak dan pendorong yang bersifat dinamik, dapat dipengaruhi, merupakan cermin sikap dan pendorong, suatu tindakan terarah pada tujuan untuk mendapatkan kepuasan atau menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan dengan aspek kognitif, motorik, dan efektif”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, tentang pengertian motivasi dapat diambil suatu kesimpulan bahwa, setiap orang dalam dirinya memiliki suatu usaha yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk melaksanakan suatu tindakan atau kegiatan untuk mencapai suatu tujuan, kepuasan, menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan yang meliputi aspek kognitif, motorik, dan efektif. Untuk hal ini maka pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan Buchari (1978 : 77) : “Tugas guru bukan saja merupakan hal-hal yang terdapat dalam guru tetapi mendorong memberikan inspirasi, memberikan motif-motif dan bimbingan siswa dalam usaha pencapaian tujuan yang diinginkan.

Dari kutipan diatas dapat dikemukakan bahwa siswa mampu menerima serta mengembangkan proses belajar penjas dan pelajaran lainnya. Sehingga memupuk belajar sendiri. Dikemukakan oleh Marx dan Tombouc (1967 : 80).

Motivasi merupakan jantung proses belajar, oleh karena demikian penting motivasi dalam proses belajar dan pembelajaran penjasorkes, maka tugas guru yang utama adalah bagaimana membangun motivasi siswa terhadap apa yang dipelajari. Motivasi bukan saja menggerakkan tingkah laku, tetapi juga mengarahkan memperkuat tingkah laku. Siswa yang termotivasi dalam belajar menunjukkan minat kegairahan dan ketekunan yang tinggi dalam

belajar tanpa tergantung pada guru. Motivasi belajar tidak saja merupakan energi yang menggerakkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar.

Sebagaimana yang diketahui bahwa motivasi berguna untuk merubah tingkah laku ke arah membuat keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan.

Adapun macam motivasi yaitu :

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif berfungsi tidak perlu ditantang dari luar karena dalam dirinya setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan semua itu. Dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, dengan kata lain motivasi tersebut muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan esensial bukan sekedar simbol.

Keinginan yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu, tingkah laku tanpa dipengaruhi faktor lingkungan. Di dalam proses belajar mengajar siswa termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari kegiatannya yang ditekuni dalam mengerjakan tugas karena butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya.

Tujuan belajar yang sebenarnya adalah untuk menguasai apa yang sedang dipelajari, bukan mendapat pujian dari guru-guru, Prayitno (1989 :

11) mengemukakan :

“Bahwa siswa memiliki motivasi intrinsik menunjukkan keterlibatan dan aktifitas yang tinggi dalam belajar, siswa ini baru mencapai kepuasan yang tinggi dalam memecahkan masalah pelajaran dengan benar atau kalau mengerjakan tugas dalam bentuk

tantangan baginya dia dapat terpaut tanpa terpaksa terhadap tugas-tugas belajar tersebut atau motivasinya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar (Sudirman, 1990 : 90). Sementara Hendri (1985 : 101) mengatakan motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari luar diri individu yang menyebabkan individu berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

Dalam kalimat yang berbeda Prayitno (1973 : 127) berpendapat bahwa :

“Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang muncul berkat adanya dorongan dari luar yang sebenarnya tidak mempunyai hubungan langsung dengan tersebut tindakan dan hasil yang ditimbulkan oleh motif-motif tersebut”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif dan dorongan yang datangnya dari luar diri individu terhadap sewaktu akibat adanya rangsangan dari luar dirinya.

Menurut penelitian Louther (1999 : 8) mengemukakan bahwa di dalam kelas banyak sekali siswa yang dorongan mereka memerlukan perhatian dan pengarahannya yang khusus dari guru.

Berdasarkan kutipan di atas maka motivasi ekstrinsik pada umumnya siswa-siswa tergantung pada keharusan yang ditentukan oleh guru untuk mendorong mereka dalam belajar atau mengerjakan tugas-

tugas, namun hal itu tidaklah berarti bahwa ada motivasi ekstrinsik itu jelek dan perlu dihindari sama sekali.

Untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik pada anak maka guru pendidikan jasmani berusaha memberikan beberapa kegiatan dalam kegiatan belajar di antaranya :

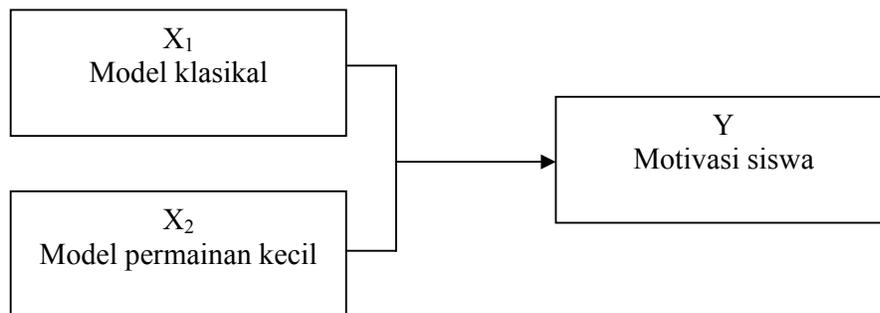
- 1) Melalui belajar dengan memperkenalkan tujuan pembelajaran khusus (TPK) sehingga anak mengetahui dengan jelas apa yang harus dicapai dalam proses belajar itu.
- 2) Memonitor kemajuan dan memberikan penguatan kepada siswa lebih sering dari pada yang dilakukan, kepada siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik.
- 3) Menilai setiap tugas anak dan memberikan tugas secara tertulis maupun lisan terhadap tugas-tugas yang berbentuk tertulis atau tidak tertulis.
- 4) Melengkapi perlengkapan belajar yang sesuai.
- 5) Menyediakan hadiah bagi yang berhasil.
- 6) Menjelaskan keuntungan bagi anak yang berhasil atau berprestasi dalam belajar penjasorkes.
- 7) Anak yang telah bisa memberikan contoh pada temannya.

B. Kerangka Konseptual

Penelitian tentang perbandingan motivasi siswa terhadap model klasikal dan model permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD Kartika 1-11 Padang dapat disimpulkan banyak sekali hal-hal yang menunjang

proses belajar mengajar siswa diantaranya melalui model-model pembelajaran dalam penjasorkes, salah satunya model klasikal dan model permainan kecil. Model klasikal adalah suatu model pembelejaran kegiatan yang di instruksikan atau dokomandoi oleh guru dan diikuti oleh siswa secara keseluruhan sedangkan permainan kecil yaitu suatu tugas yang ditekankan pada gerak dan kegembiraan yang mengembangkan dan melatih jiwa dan raga dalam bentuk hiburan dan rangsangan. Dengan dua model pembelajaran tersebut bisa dilihat model pembelajaran mana yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Yang mana pengertian dari motivasi adalah suatu keinginan dan tujuan yang menjadi pendorong untuk bertingkah laku.

Dari uraian di atas maka dapat diambil suatu gambaran konseptual penelitian yang terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1 Kerangka konseptual

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah diuraikan di atas hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan antara model pembelajaran klasikal dengan model permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran penjasorkes di SD Kartika 1-1 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Kartika 1-11 Padang berada pada klasifikasi cukup, ini terlihat dari skor yang diperoleh sebesar 50,8 % oleh siswa sebanyak 25 responden.
2. Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Kartika 1-11 Padang berada pada klasifikasi baik, ini juga bisa dilihat dengan skor yang diperoleh sebesar 71,2 % oleh siswa sebanyak 36 responden.
3. Dari hasil penelitian di atas terdapat perbedaan yang berarti dengan membandingkan antara Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Kartika 1-11 Padang, dimana motivasi siswa terhadap model permainan kecil lebih baik dari pada model klasikal.

B. Saran

1. Diharapkan kepada guru penjasorkes yang ada pada SD Kartika padang untuk berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar penjas salah satunya dengan menciptakan permainan yang telah dimodifikasi.

2. Kepada kepala dinas dan kepala sekolah agar dapat memberikan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar seperti melengkapi semua sarana prasaran untuk menunjang proses PBM di sekolah.

DAFTAR PERPUSTAKAAN

- Alimunar (2004). Dasar- dasar Pendd Jasmani. Fik UNP. Ari kunto,
- Ari kunto, Suharmi. (1989). Manajemen Penelitian. Jakarta : Bina Aksara.
- Ari Kunto, Suharmi. (1996). Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek. Jakarta Bina aksara.
- Ari kunto, Suharmi. (1998). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek.
- Bucher, Charles. A (1972) Foundation of Physical education. Third edition. New York : Mosby Company.
- Depdikbud (1993). Jakarta : Dirjen Pendd Luar Sekolah pemuda dan olahraga Depdikbud.
- Elizabeth B. Hurlock (1993) Psikologi Perkembangan. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Gusril. (2004). Beberapa faktor yang berkaitan dengan kemampuan motorik siswa SD Kota Padang. Desertasi. Jakarta : UNJ.
- Gusril. (2006). Model pengembangan motorik siswa SD. Padang. Fik UNP.
- Pinther, He (1993). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Rineke Cipta.
- Purwanto. (1990). Menjadi Guru yang Profesional. Bandung : PT Renaya Roes dakarya
- Prayitno, Elida. (1973). Pengantar Psikologi Pendidikan Jakarta; Bharatara Karya Angkasa.
- Prayitno. (1989). Kepribadian guru. Jakarta: Bulan bintang.
- Sudjana, Nana (1989). Metode Statistik. Bandung : Transito.
- Sudjana, Nana (1996). Dasar- dasar PBM. Bandung : Sinar Baru.
- Suparman. (1999). Pendd Kesegaran Jasmani jilid 2. Jakarta. Bhratara.
- Suwirman. (2004). Penelitian dasar. Fik UNP.
- Syaiful Sagala. (2009). Konsep dan makna pembelajaran. Bandung. Alfabeta.