

**MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DI SD NEGERI 003
KECAMATAN PENDALIAN IV KOTO KABUPATEN
ROKAN HULU - RIAU**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelara Serjana Pendidikan*



OLEH :

Notalia
2007/91174

**PROGRAM STUDI PENJASKES DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Menyatakan lulus setelah dipertahankan didepan tim penguji skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Judul : Minat Siswa Terhadap Permainan Kecil Di SD Negeri 003
Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu -
Riau
Nama : Notalia
Bp/NIM : 2007/91174
Program studi : Penjaskesrek
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Jenjang Program : Strata 1 (S1) Akta IV
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Agustus 2009

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Hendri Neldi, M. Kes. AIFO

Sekretaris : Drs. Willadi Rsyid, M.Pd

Anggota : Drs. Edwarsyah, M.Kes

: Drs. Yulifri

: Drs.Nirwandi, M. Pd

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Minat Siswa Terhadap Permainan Kecil di SD
Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto
Kabupaten Rokan Hulu - Riau

N a m a : Notalia

BP / NIM : 2007 / 91174

Program Studi : Penjaskesrek

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Agustus 2009

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Drs. Willadi Rsyid, M.Pd
NIP. 131 582 360

Diketahui oleh :
Ketua Jurusan

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

ABSTRAK

Notalia (2007/91174) : Minat Siswa Terhadap Permainan Kecil di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu Riau

Berawal dari pengamatan penulis, belum terlaksananya pembelajaran penjasorkes di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan minat siswa Sekolah Dasar Negeri 003 kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu Riau. Terutama untuk mengetahui : 1)Minat. 2).Sarana dan prasarana. di SD Negeri 003 kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau .

Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif, dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau, berdasarkan obsevasi jumlah seluruh murid sebanyak 248 orang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 14.5% dari jumlah populasi, sehingga diperoleh sampel sebanyak 36 orang. Teknik penarikan sampel personal random sampling. Alat pengumpulan data adalah angket. Data dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa : indikator minat siswa terhadap permainan kecil 80,4 %. Artinya minat siswa di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan-Hulu Riau berada pada keadaan sangat baik. 2) Indikator sarana prasarana 77,4 %. Artinya sarana dan prasarana di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau berada pada keadaan baik.

Kata Kunci : Minat Siswa Terhadap Permainan Kecil

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Minat Siswa Terhadap Permainan Kecil di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau”**

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak baik perorangan maupun badan-badan terkait yang telah memberikan bantuan dalam bimbingan sampai selesainya skripsi ini. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Syahrial Bakhtiar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Unuversitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hedri Neldi, M. Kes. AIFO sebagai ketua jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang dan sekaligus sebagai pembimbing I.
3. Bapak Drs. Willadi Rasyid, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dengan penuh kesabaran untuk membimbing kami demi tersusunnya skripsi ini.
4. Tim Dosen Penguji Bapak. Drs. Nirwandi,M.Pd, bapak Drs, Yulifri, bapak Drs.Edwar Syah, yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berarti baik selama seminar maupun selama pembuatan skripsi ini hingga tersusunnya skripsi ini.
5. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen yang telah memberikan ilmu kepada kami.

6. Kepala sekolah SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hlu Riau yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
7. Guru dan staf pengajar SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Kto Kabupaten Rokan Hulu Riau
8. Papi mami tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta moril dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya
9. Adikku Patra Endeses dan Eldania yang memberi semangat dan dorongan kepada penulis sahingga dapat menyelesaikan tugas ini
10. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu dalam penulisan ini
11. Sanak keluarga yang telah memberikan dorongan dan motivasi untuk tersusunnya skripsi ini.
12. Buat sobatku dan orang orang yang ku sayangi Asisa fitri, itra junaidi, rangki, loesy, fibry, rafles yang banyak memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Rokan Hulu, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.	4
E. Tujuan Penelitian.	4
F. Kegunaan Penelitian.	5

BAB II KERANGKA TEORISTIS

A. KAJIAN TEORI.....	6
1. Pendidikan Jasmani	6
2. Hakekat Bermain/Permainan	13
3. Minat	14

4. bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam Pembelajaran penjasorkes	10
5. Sarana dan prasarana	18
B. Kerangka Konsep.....	22
C. Pertanyaan Penelitian.....	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel.....	24
D. Jenis dan Sumber Data	26
E. Teknik Analisis Data	26

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Perefikisasi Data	28
2. Analisis Desakriktif	28
B. Pembahasan	26
1. Minat.....	26
2. Sarana dan Prasarana.....	27.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	32
B. Saran	37
Daftar Pustaka	39
Lampiran.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel:	Halaman
1. Populasi Penelitian	25
2. Sampel Penelitian	26
3. Kriteria Persentase	27
4. Distribusi Frekwensi Minat Siswa	29
5. Diskriptif Minat Siswa.....	31
6. Destribusi Frekwensi Sarana dan Prasarana	33
7. Deskripsi Sarana dan Prasarana	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar:	Halaman
1. Grafik Histogram Minat Siswa.....	32
2. Grafik Histogram Sarana dan Prasarana	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	40
2. Datar nama-nama sampel	41
3. Angket Penelitian	42
4. Surat Izin Penelitian dari UNP	44
5. Rekomendasi Penelitian	45
6. Melaksanakan Penelitian	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan disekolah yang mengutamakan pertumbuhan dan perkembangan tiga ranah yaitu ranah *kognitif*, *efektif* dan *psikomotor* siswa. Hal ini mengarah pada pendidikan nasional, seperti yang tertera dalam Undang undang No.26 tahun 2003 tentang system 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 bertakwa 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 disepanjang sejarah kehidupan manusia pendidikan merupakan salah satu aspek yang senantiasa dibutuhkan dalam memenuhi hajat hidup sebagai makhluk yang berakal, berpribadi dan makhluk social. 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 kognitif dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Disekolah dasar pendidikan jasmani lebih ditekankan pada aktifitas jasmani siswa yaitu bagaimana mengkoordinasikan agar siswa mau bergerak sesuai 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 penjasorkes harus mampu menciptakan bentuk-bentuk permainan kecil, sesuai dengan materi inti yang akan diajarkan. Dimana melalui permainan kecil diharap 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 memperbaiki gerakan yang sulit.

Dari pengamatan penulis terhadap proses pembelajaran penjasorkes yang dilaksanakan di sekolah dasar negeri 003 kecamatan Pendalian IV Koto kabupaten Rokan Hulu – Riau jauh dari yang diharapkan. Seperti contoh, pemanasan yang diberikan selalu dominan mengintruksi siswa untuk berlari beberapa keliling lapangan dan menyajikan materi inti langsung pada topik. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor : latar belakang guru, dukungan kepala sekolah, dukungan komite, dukungan orang tua, pengaruh lingkungan, minat siswa

terhadap permainan kecil, sarana dan prasarana permainan kecil, modifikasi permainan, dan keaktifan anak dalam proses belajar mengajar penjasorkes.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengamati dua variabel tentang Minat Siswa Terhadap Permainan Kecil Di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Kabupaten Rokan Hulu-Riau, dan sarana dan prasarana permainan kecil.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Latar belakang guru
2. Dukungan kepala sekolah
3. Dukungan komite
4. Dukungan orang tua
5. Pengaruh lingkungan
6. Minat anak terhadap permainan kecil
7. Sarana dan prasarana permainan kecil
8. Modifikasi permainan
9. Keaktifan anak dalam proses belajar mengajar penjasorkes dengan pendekatan bermain, salah satunya permainan kecil

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan terbatasnya dana serta waktu yang tersedia dalam pelaksanaan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Minat anak terhadap permainan kecil
2. Sarana dan prasarana permainan kecil

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana minat siswa sekolah dasar negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu Riau terhadap permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes?
2. Apakah sarana dan prasarana yang tersedia memadai dalam pembelajaran penjasorkes?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat minat siswa sekolah dasar negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu Riau terhadap permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes.
2. Untuk mengetahui apakah sarana dan prasarana yang tersedia memadai dalam pembelajaran penjasorkes.

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 masukan 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 dipustaka FIK dan UNP untuk menambah wawasan.

BAB II

KERANGKA TEORISTIS

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

a. Pengertian pendidikan jasmani

pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi mengisi waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mental. Meskipun penjas menawarkan anak untuk gembira, tidaklah tepat untuk mengatakan pendidikan jasmani diselenggarakan semata-mata agar anak-anak bergembira dan bersenang-senang. Bila demikian seolah-olah pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan”, tidak berbobot, dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik..

Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberi kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, pelajaran penjas tidak kalah penting dengan pelajaran lain seperti: Matematika, Bahasa, IPS, IPA, dan lain-lain. Namun demikian tidak semua guru penjas menyadari hal tersebut, sehingga banyak anggapan bahwa penjas boleh dilaksanakan secara serampangan. Hal itu tercermin dari berbagai gambaran

negatif tentang pembelajaran penjas, mulai dari kelemahan proses yang menetap misalnya membiarkan anak bermain sendiri sehingga rendahnya mutu hasil pembelajaran, seperti kebugaran jasmani yang rendah.

Di kalangan guru penjas sering ada anggapan bahwa pendidikan jasmani dapat dilaksanakan seadanya, sehingga pelaksanaannya cukup dengan cara menyuruh anak pergi kelapangan, menyediakan bola sepak untuk anak laki-laki dan bola voli untuk anak perempuan. Guru tinggal mengawasi dipinggir lapangan. Mengapa bisa terjadi demikian? Kelemahan itu berpangkal pada ketidakpahaman guru tentang arti tujuan pendidikan jasmani di sekolah, di samping ia mungkin kurang mencintai tugas itu dengan sepenuh hati.

Apakah sebenarnya pendidikan jasmani dan apa tujuannya? Secara umum pendidikan jasmani dapat diidentifikasi sebagai berikut : Definisi di atas mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia seutuhnya. Mencapai tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

Jadi, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. Yang membedakan dengan mata pelajaran yang lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Tujuan pendidikan jasmani sudah tercakup dalam pemaparan di atas yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, emosional dan moral. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya. Dalam bentuk bagan, secara sederhana tujuan penjas meliputi tiga ranah (dominan) sebagai satu kesatuan, sebagai berikut:

Tujuan di atas merupakan pedoman bagi guru penjas dalam melaksanakan tugasnya. Tujuan tersebut harus bisa dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara matang, dengan berpedoman pada ilmu pendidikan. Dengan demikian, hal terpenting untuk disadari oleh guru penjas adalah bahwa ia harus menganggap dirinya sendiri sebagai pendidik, bukan hanya sebagai pelatih atau pengatur kegiatan. Misi pendidikan jasmani tercakup dalam tujuan pembelajaran yang meliputi kognitif, efektif dan psikomotor. Perkembangan pengetahuan atau sifat-sifat sosial bukan dampak pengiring yang menyertai keterampilan gerak. Tujuan itu harus masuk dalam perencanaan dan skenario pembelajaran. Kedudukannya sama dengan pembelajaran pengembangan psikomotor.

Dalam hal ini, untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu membiasakan diri untuk mengajar anak tentang apa yang akan dipelajari berlandaskan kepada pemahaman tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya dengan demikian anak akan berkembang secara menyeluruh, yang akan mendukung tercapainya aneka kemampuan. Pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Lewat program penjas dapat diupayakan peranan pendidikan

untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa penjas, proses pendidikan di sekolah akan pincang.

Sumbangan nyata pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan (psikomotor). Karena itu posisi pendidikan jasmani menjadi unik, sebab berpeluang lebih banyak dari mata pelajaran lainnya untuk membina keterampilan. Hal ini sekaligus mengungkapkan kelebihan pendidikan jasmanidari pelajaran-pelajaran lainnya. Jiks pelajaran lain mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmaniterbina sekaligus aspek penalaran, sikap dan keterampilan.

Ada tiga hal penting yang bisa menjadi sumbangan unik dari pendidikan jasmani, yaitu: 1) meningkatkan kebugaran jasmanidan kesehatan siswa, 2) meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, serta 3) meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktek.

b. Tujuan Pendidkan Jasmani

Apakah sebenarnya tujuan pendidikan jasmani?

Menjawab pertanyaan demikian, banyak guru yang masih berbeda pendapat. Ada yang menjawab bahwa tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalm berolahraga. Ada pula yang berpendapat, tujuannya adalah meningkatkantaraf kesehatan anak yang baik, dan tidak bisa disangkal pula pasti ada yang mengatakan, bahwa tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kesemua jawaban diatas benar belaka. Hanya

saja barang kali bisa dikatakan kurang lengkap, sebab yang paling penting dari kesemuanya itu adalah tujuannya bersifat menyeluruh.

Secara sederhana, pendidikan jasmani dan keterampilan memberi kesempatan kepada siswa untuk :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktifitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktifitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktifitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktifitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesegaran dan keriangsan melalui aktifitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Diringkaskan dalam terminologi yang populer , maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain efektif.

Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptul motorik. Ini menegaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktifitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri. Kebugaran jasmani merupakan aspek penting dari domain psikomotorik, yang bertumpu pada perkembangan kemampuan biologis organ tubuh. Konsentrasinya lebih banyak pada persoalan peningkatan efisiensi fungsi faal tubuh dengan segala aspeknya sebagai sebuah sistem (misalnya sistem peredaran darah, sistem pernapasan, sistemmetabolisme, dll). Dalam pengertian yang lebih resmi, sering dibedakan konsep kebugaran jasmani itu dnegan konsep kebugaran motorik. Keduanya dibedakan dalam hal : kebugaran jasmani menunjukan pada aspek kualitas tubuh dan organ-organnya, seperti kekuatan (otot), daya tahan (jantung-paru), kelentukan (otot dan persendian), sedangkan kebugaran motorik menekankan aspek penampilan yang melibatkan kualitas gerak sendiri seperti kecepatan, kelincahan, koordinasi, power, keseimbangan,dll.

Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Aspek kognitif pendidikan jasmani, tidak saja menyangkut penguasaan pengetahuan faktual semata-mata, tetapi meliputi pemahaman terhadap gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan pendidikan jasmani dan olahraga serta manfaat pengisian waktu luang

Domain efektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh. Tidak hanya tentang sikap sebagai kesiapan berbuat yang perlu dikembangkan, tetapi lebih penting adalah konsep diri dan komponen kepribadian lainnya, seperti intelegensi emosional dan watak. Konsep diri menyangkut persepsi diri atau penilaian seseorang tentang kelebihanannya. Konsep diri merupakan fondasi kepribadian anak dan sangat diyakini ada kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka setelah dewasa kelak

Intelegensi emosional mencakup beberapa sifat penting, yakni pengendalian diri, kemampuan memotivasi diri, ketekunan, dan kemampuan untuk berempati. Pengendalian diri ini merupakan kualitas pribadi yang mampu menyelaraskan pertimbangan akal dan emosi yang menjadi sifat penting dalam kehidupan sosial dan pencapaiannya untuk sukses hidup di masyarakat. Demikian juga dengan ketekunan; tidak ada pekerjaan yang dapat dicapai dengan baik tanpa ketekunan. Ini juga berlaku sama dengan kemampuan memotivasi diri, kemandirian untuk tidak selalu diawasi dalam menyelesaikan tugas apapun.

Di lain pihak, kemampuan berempati merupakan kualitas pribadi yang mampu menepatkan diri dipihak orang lain. Karena itu pula empati disebut juga sebagai kecerdasan hubungan sosial.”Cubitilah diri kamu sendiri, sebelum mencubit orang lain. Niscaya kamu akan mengetahui, apa yang boleh dan tidak boleh kamu lakukan pada orang lain,” merupakan kearifan leluhur yang jika diperas maknanya, tidak lain adalah penekanan kemampuan empati.

2. Hakekat Bermain / Permainan kecil

Bermain berasal dari kata “*play*”, menurut Pieget dalam Hurluock (1993:320) menjelaskan bahwa “Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional’. Gusril (2004:46) mengemukakan bahwa “Kebutuhan bermain bagi anak sebesar terhadap makanan, kehangatan dan cinta. Anak bermain berarti mengerjakan sesuatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain”.

Permainan kecil merupakan aktifitas gerak yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana. Menurut Alimunar (1997) “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, efektif, sosial, emosional dan psikomotor siswa.

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

“Permainan kecil dapat juga disebut 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 di atas tertera jelas bahwa, permainan kecil juga disebut olahraga tradisional yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan menimbulkan rasa senang, gembira, kemampuan serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Menjadikan permainan kecil sebagai pemanasan, perlu diperhatikan beberapa criteria permainan itu sendiri. Salah satu criteria permainan kecil yang dikemukakan Jonni (1998) yaitu dikenal dengan lima M adalah :

“Murah, mudah, menarik, meriah dan missal. Mudah artinya tidak memerlukan sarana dan perasarana 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 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 criteria, diantaranya mudah, murah, menarik, meriah dan massal.

Beberapa keuntungan menjadikan permainan kecil sebagai pemanasan adalah memperlancar 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 aktifitas, minat seseorang dapat dilihat dari perhatian, keinginan, dan tingkah laku terhadap suatu objek”.

Kecendrungan individu terhadap sesuatu terlihat dari minatnya. Suryabrata dalam Almes (2006:9) mengemukakan “Bila seseorang berminat terhadap suatu objek, maka orang tersebut akan memusatkan tenaga psikisnya yang tertuju pada suatu objek”. Hamalik (2003:93) menegaskan bahwa “Minat menentukan sukses atau gagalnya kegiatan seseorang, minat yang besar akan mendorong motifasinya 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 fikirannya. 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 apa-apa pada 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 oleh beberapa factor, diantaranya: intelegensi, jenis kelamin, lingkungan tempat tinggal, yang pada prinsipnya akan dapat menjadi factor kesulitan. Prayitno (1983:29) menyatakan “Yang berpengaruh terhadap minat adalah factor social, kognitif, perbedaan jenis kelamin, kebudayaan dan lingkungan”.

Menurut pendapat Sumanto (1990:190) Factor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibagi menjadi dua macam yaitu factor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan berasal dari luar diri siswa (eksternal). Factor internal mencakupi karakteristik 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 mencakupi factor 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

Penjasorkes

a. Pemanasan

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

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

Peserta: permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas sepuluh puluh orang.

Peralatan: Dalam permainan ini dibutuhkan satu buah bola, dua buah simpai sebagai gawang dan dimainkan dalam lapangan berukuran lebih kurang 30X15 meter.

Peraturan permainan, setelah pluit berbunyi tanda permainan dimulai, masing-masing anggota kelompok bekerja sama melempar bola kedalam gawang lawannya. Bola dimainkan tidak boleh dibawa 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 kegawang oleh masing-masing regu berhadapan. Penentuan kalah menang dalam permainan ini adalah regu yang paling banyak memasukkan bola kegawang lawan.

b. Materi Inti

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

Pelaksanaan: anak dibagi dua kelompok sama banyak, berbaris satu berbanjar. Anak yang paling depan berusaha melarikan bola kearah depan melalui rintangan sampai digaris batas bola diservis keteman nomor dua. Dilakukan bergantian

sampai waktu yang disepakati. Menentukan kalah menang adalah regu yang dulu menyelesaikan tugasnya dengan benar itu yang dinyatakan menang.

c. Penenangan

salah satu bentuk permainan kecil dalam penenangan adalah permainan orang buta. Pelaksanaannya, anak-anak membuat lingkaran besar, salah satu anak berada ditengah lingkaran sambil menutup mata sebagai orang buta. Anak-anak yang membuat lingkaran bernyanyi leng keleleng. Setelah nyanyi habis, anak lingkaran duduk dan anak yang menjadi orang buta mencari anak yang duduk, bagi anak yang dapat maka ia menggantikan posisi sebagai orang buta, begitu selanjutnya.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana olahraga merupakan penunjang dari segala bentuk kegiatan yang akan dan telah dilakukan, dengan kata lain, tanpa sarana dan prasarana yang cukup, pelaksanaan kegiatan olahraga akan terganggu atau tidak dapat terlaksana sama sekali. Kondisi penyelenggaraan penjasorkes dewasa ini tidak baik dilihat dari segi saran dan prasarana pendukung masih belum mencapai sasaran yang diinginkan. Untuk itu perlu peningkatan dan pengawasan.

Sarana dan prasarana merupakan alat penunjang kelancaran pelaksanaan pendidikan, sarana dan prasarana yang ada disekolah dari barang bergerak baik yang habis dipakai maupun yang tidak habis. Dalam buku Belajar dan Pembalajaran oleh Nirwana Dkk (2004:52) :

“sarana pendidikan mencakup semua peralatan dan perlengkapan yang digunakan secara langsung untuk menunjang kelancaran proses pendidikan disekolah seperti meja, kursi, papan tulis, alat-alat pelajaran, alat-alat tulis dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan prasarana adalah semua peralatan atau perlengkapan yang digunakan dan secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan disekolah, seperti perpustakaan, kafetaria, wc ,musalla , halaman.

Sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran penjasorkes disekolah, sardiman (2003:47) dalam media pendidikan mengatakan :

Media pendidikan meliputi :

1. Pakaian, harus sesuai dengan jenis kegiatan/ latihan yang dilakukan.
2. Alat-alat kesehatan untuk memantau/mengukur kondisi tubuh, misalnya stopwatch, pluit.
3. Alat-alat penunjang kegiatan tersebut seperti bola kaki, bola voli, bola takraw, dan lain sebagainya.
4. Lapangan /halaman terbuka adalah suatu arena terbuka yang terdapat dilingkungan masing-masing atau wilayah setempat yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan latihan kesegaran jasmani/olahraga maupun rekreasi, arena tersebut dapat berupa jalanan umum, lapangan parkir, halaman kantor, jalan setapak, sungai, bukit dan sebagainya.

Sarana dan prasarana alat belajar mengajar penjasorkes merupakan media yang sering digunakan dalam proses penjasorkes.

Pengenalan tentang fungsi dan kemampuan sarana ini sangat

penting artinya bila sarana akan merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran penjasorkes karena dasar kebijakan dalam pemilihan, pengembangan, maupun manfaat sarana pendidikan tidak terlepas dari pengetahuan.

Sarana pendidikan adalah alat segala hal yang digunakan untuk meneruskan dan mentransmisikan pesan yang terkandung dalam pembelajaran. Sarana pembelajaran penjasorkes terhitung lebih banyak , baik jumlah maupun macamnya. Ada sarana asli yaitu sarana yang dipakai dalam permainan atau kegiatan olahraga sebenarnya seperti bola dengan ukuran yang sebenarnya, sarana dalam atletik seperti lempar lembing, tolak peluru, lempar cakram dan lain sebagainya. Selain itu adapula alat pelajaran penjas yang dibuat sendiri seperti bangku loncatan, matras, bola kasti, dan lain sebagainya. Guru penjas haarus bisa memanfaatkan sarana ini dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selanjutnya Sardiman DKK (2003:97) dalam media pembelajaran menerangkan:

Sarana sebagian dari system pembelajaran, sarana mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan/ keterampilan motoirik:

1. Memungkinkan para siswa berinteraksi langsung dengan

Lingkungannya

2. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi

pengalaman belajar siswa

3. Membangkitkan, memotivasi belajar siswa
4. menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan
5. Memberikan kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar
6. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu ataupun ruang
7. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa

Kemudian sarana dan prasarana olahraga adalah segala sesuatu yang menunjang pencapaian dalam memberikan pengetahuan kepada siswa tentang gerakan olahraga, yang sengaja dipersiapkan oleh guru mata pelajaran dan seseorang yang sedang belajar atau sedang memberikan pelajaran. Sarana dan prasarana dapat berbentuk gedung, lapangan, alat olahraga, dan media lain sebagainya.

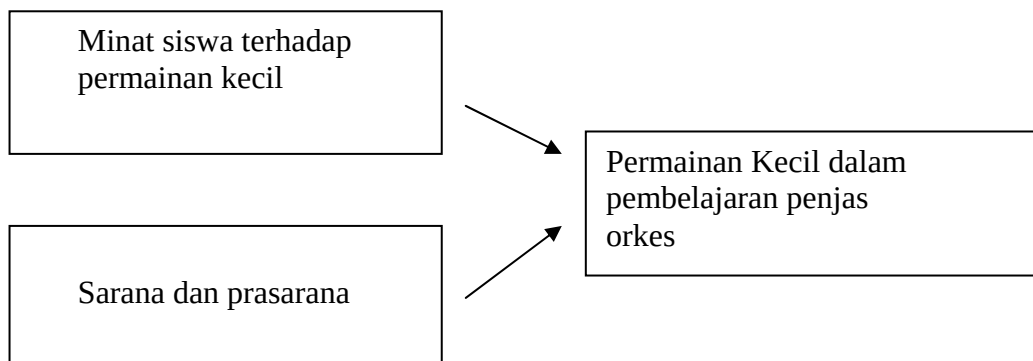
Sarana dan prasarana merupakan media pengajaran yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, yang dapat merangsang pikiran, yang dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri siswa, penggunaan sarana dan prasarana secara kreatif dapat memungkinkan siswa belajar lebih banyak mengetahui apa yang dipelajari dengan baik dan dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Haji, (1979:15) mengatakan “dalam proses belajar mengajar media pendidikan merupakan peranan penting. Karena media

pendidikan dapat memperluas dan memperkaya jalur komunikasi antara guru dan murid untuk mencapai tujuan yang ditetapkan”.

Berpedoman pendapat diatas, jelas sekali bahwa peranan sarana dan prasarana dapat mempercepat proses interaksi belajar mengajar lebih efektif dan efesien. Apalagi dunia pendidikan sekarang yang serba menggunakan alat teknologi moderen untuk mmencapai keberhasilan didunia pendidikan khususnya penjasorkes. Dengan adanya sarana dan prasarana olahraga yang memadai diharapkan proses belajar penjasorkes dapat pula tercapai dengan baik,sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam kurikulum yang digariskan.

B. Kerangka Konseptual

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



Gambar 1
Kerangka Teoristia Konseptual

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian yang dikemukakan adalah :

1. Bagaimankah minat siswa SD Negeri 003 Pendalian IV Koto Rokan Hulu terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagaimana sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di SD negeri 003 kecamatan pendalian IV kabupate rokan hulu-riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dalam bab ini akan ditemukan kesimpulan dan saran dari penelitian yaitu sebagai berikut :

A. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang minat belajar siswa terhadap permainan kecil di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau ditarik kesimpulan.

1. Tingkat pencapaian minat belajar siswa terhadap permainan kecil di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau. Berada pada klasifikasi baik. Dengan tingkat pencapaian 80,4 %.
2. Tingkat pencapaian sarana dan prasarana di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-Riau. Berada pada klasifikasi baik. Dengan tingkat pencapaian 77,4 %.

B. Saran.

Berdasarkan temuan di atas, maka peneliti mengemukakan saran.

1. Kita harus memotivasi minat siswa terhadap permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri 003 Kecamatan Pendalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu-riau.
2. Kita harus lebih melengkapi sarana dan prasarana belajar yang baik supaya terdapat hasil belajar yang memuaskan.

3. Bagi pihak sekolah, memberikan dukungan kepada siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran penjasorkes

DAFTAR PUSTAKA

- Alimunar. 1997. *Permainan kecil*, Padang: FPOK IKIP Padang.
- Almes 2006. *Minat Siswa Putrid Terhadap Pembelajaran Penjas Madrasah Aliyah Negeri Koto Baru Kab. Damasraya (Skripsi)*, Padang: FIK UNP.
- Alnedral. 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 Sepaktakraw Tingkat Pedalaman Pada Fpok. Skripsi Ikip: Padang.*
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Organisasi Dan Administrasi Pendidikan Tehnologi Dan Kejuruan*, Depdikbud: Jakarta.
- 1996. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Depdikbut.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sitem 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.
- Willadi, Rasyid. 1999. *Hand Out Permainan Kecil*, Padang: FIT UNP.
- Sudjana, Nana. 1989. *Metode Statiska*, Bandung: Tarsito.
- Undang-Undang RI No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.*