

**MINAT SISWA TERHADAP PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL
DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PENJASORKES
DI SDN 20 SUNGAI SIRAH KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**WIWIT OKTAVIA
NIM. 95625**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam
Proses Belajar Mengajar Penjasorkes di SDN 20 Sungai Sirah
Kota Pariaman

Nama : Wiwit Oktavia

NIM : 95625

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Juli 2011

Disetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Willadi Rasyid, M.Pd
NIP. 19591121 190602 1 006

Drs. Kibadra
NIP. 19570118 198503 1 003

Mengetahui :

Ketua Jurusan Pendidikan Olah Raga

Drs. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO
NIP. 19620205 198703 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

MINAT SISWA TERHADAP PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL
DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PENJASORKES DI SDN 20
SUNGAI SIRAH KOTA PARIAMAN

Nama : Wiwit Oktavia
NIM : 95625
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Juli 2011

Tim Penguji :

Ketua	: Drs. Willadi Rasyid, M.Pd	1. _____
Sekretaris	: Drs. Kibadra	2. _____
Anggota	: Drs. Yulifri, M.Pd	3. _____
	: Drs. Zarwan, M.Kes	4. _____
	: Drs. Edwarsyah, M.Kes	5. _____

ABSTRAK

Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjasorkes di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman.

OLEH : Wiwit Oktavia /2011

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana minat siswa terhadap pelaksanaan permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar penjasorkes di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman. Permasalahan yang ditemui di lapangan masih ada siswa yang kurang serius dalam pelaksanaan permainan kecil.

Populasi dalam penelitian ini adalah 184 siswa dari kelas I – VI di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Random Sampling* yaitu sebanyak 70 orang yang terdiri dari siswa kelas V – VI. Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan angket yang 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 minat siswa terhadap 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 PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjasorkes di SDN 20 Sungai Sirih Kota Pariaman”.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti 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. DR. H. Syahrial Bakhtiar, 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. Willadi Rasyid, M.Pd selaku Pembimbing I dan Drs. Kibadra selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
4. Drs. Yulifri, M.Pd, Drs. Zarwan, M.Kes dan Drs. Edwarsyah, M.Kes 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, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN 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	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Penelitian	4

BAB II. KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori	5
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani	5
2. Hakekat bermain / Permainan Kecil	5
3. Minat	7
4. Bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar penjasorkes	9

B. Kerangka Konseptual	16
C. Pertanyaan Peneliti.....	16

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	17
B. Waktu dan Tempat Penelitian	17
C. Populasi dan Sampel	18
D. Jenis dan Sumber Data	19
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	19
F. Teknik Analisis Data.....	20

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	23
1. Verifikasi Data	23
2. Analisis Deskriptif	23
B. Pembahasan Hasil Penelitian	29
1. Minat	29
2. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar Penjasorkes	30

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	32
B. Saran-saran.....	33

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Distribusi Populasi Penelitian	18
2. Sampel Penelitian	19
3. Minat	22
4. Tingkat Pencapaian Responden Motivasi Intrinsik.....	23
5. Permainan Kecil Yang diterapkan dalam Pembelajaran Penjas.....	24
6. Tingkat Pencapaian Responden Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar	25
7. Minat siswa terhadap pelaksanaan permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar penjasorkes Secara Keseluruhan.....	27
8. Tingkat Pencapaian Responden Minat siswa terhadap pelaksanaan permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar penjasorkes Di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bentuk Permainan Gawang Berjalan	11
2. Bentuk Permainan Masuk Terowongan.....	13
3. Bentuk Permainan Orang Buta	15
4. Kerangka Teoritis Konseptual	16
5. Histogram Minat Siswa.....	22
6. Histogram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Minat	23
7. Histogram Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar.....	25
8. Histogram Modifikasi Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar penjasorkes.....	26
9. Histogram Minat siswa terhadap pelaksanaan permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar penjasorkes Secara Keseluruhan	27
10. Histogram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Minat siswa terhadap pelaksanaan permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar penjasorkes Di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Angket
2. Angket Penelitian
3. Tabulasi Data
4. Pengolahan Data

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 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 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 kognitif 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 SDN 20 Sungai Sirih Kota Pariaman 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, banyak faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar penjasorkes di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman 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 SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman 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, bagaimana minat siswa SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman terhadap permainan kecil dalam 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 SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman 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, Olahraga dan Kesehatan

Pembelajaran pada hakekatnya 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 meningkatkan 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 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 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

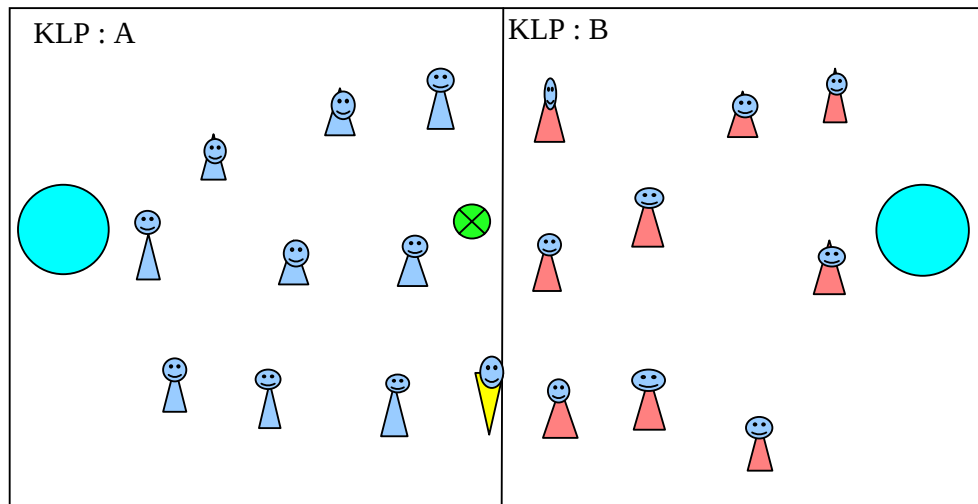
dalam lapangan berukuran lebih kurang
30m x 15m.

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.

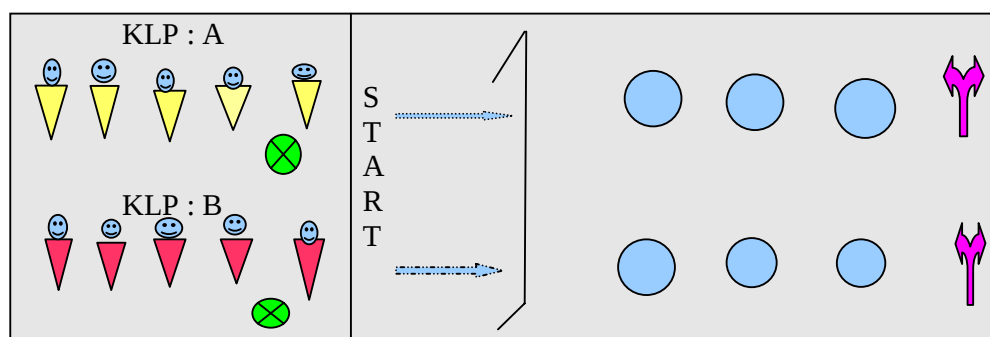
Peraturan Permainan : Setelah pluit berbunyi berarti tanda permainan dimulai, masing-masing kelompok yang berdiri paling depan membawa bola dengan cara melewati beberapa rintangan dan kembali berhadapan dengan barisannya kembali dengan jarak lebih kurang 4 meter merak tersebut melakukan service keorang kedua, begitu seterusnya, bagi yang sudah melakukan dipersilakan untuk keluar lapangan. begitu seterusnya.

Waktu Permainan : Permainan dilakukan dengan waktu

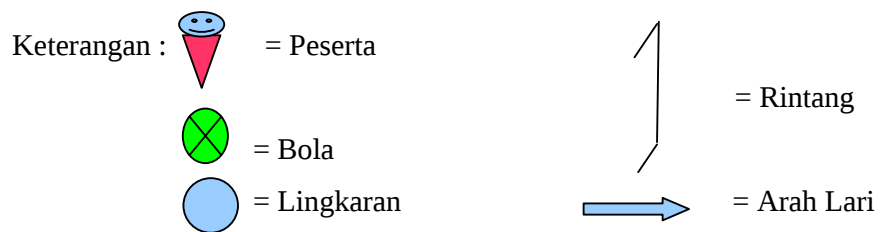
bagi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini, permainan ini bisa diulang beberapa kali.

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

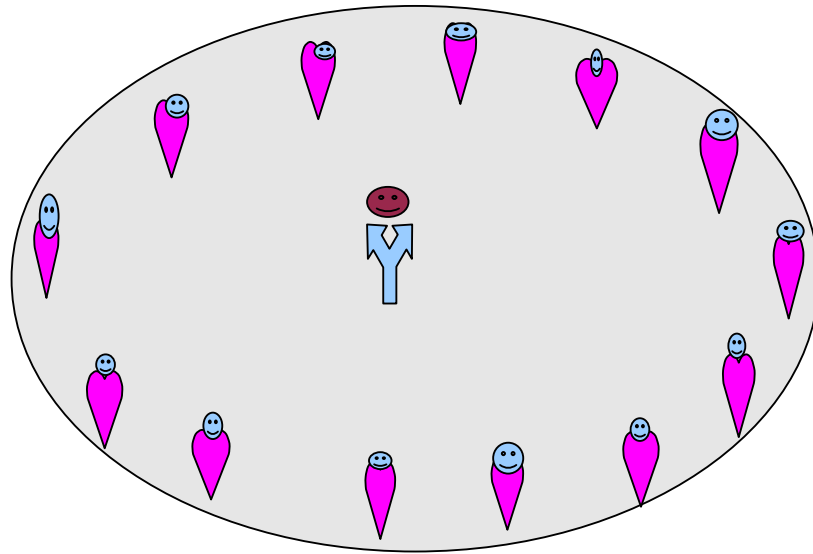


c. **Penenangan / Pendinginan**

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



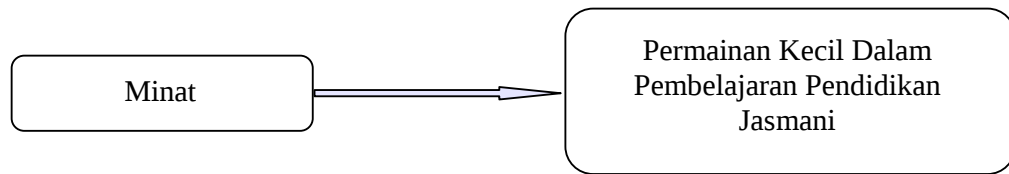
= Lingkaran Lapangan



= 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 bagaimanakah minat siswa SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani?.

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 minat siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di SDN 20 Sungai Sirah Kota Pariaman 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 minat siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimunar. 1997. *Permainan kecil*, Padang : FPOK IKIP Padang.
- Almes 2006. *Minat Siswa Putri Terhadap Pembelajaran Penjas di 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. 2023. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Dirjen PLS. 1995. *Permainan Kecil*, Jakarta Depdikbud RI.
- Hamalik, Oemar. 2023. *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.