

**PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES  
BELAJAR MENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI DI  
SEKOLAH DASAR NEGERI 21 LAPAI  
KECAMATAN PARIAMAN TENGAH  
KOTA PARIAMAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga  
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang*



**OLEH**

**YELMAINI  
NIM.95631**

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

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang*

**Judul** : Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar  
Mengajar Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri 21  
Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman

**Nama** : Yelmaini

**BP/NIM** : 95631

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

**Jurusan** : Pendidikan Olahraga

**Fakultas** : Ilmu Keolahragaan

Padang, Juli 2011

### Tim Penguji

| Nama                                          | Tanda Tangan |
|-----------------------------------------------|--------------|
| <b>Ketua</b> : Drs. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO | 1. _____     |
| <b>Sekretaris</b> : Drs. Nirwandi, M.Pd       | 2. _____     |
| <b>Anggota</b> : Drs. Yulifri, M.Pd           | 3. _____     |
| <b>Anggota</b> : Drs. Edwarsyah, M.Kes        | 4. _____     |
| <b>Anggota</b> : Drs. Zarwan, M.Kes           | 5. _____     |

## **PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Judul : Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses  
Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Di  
Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan  
Pariaman Tengah Kota Pariaman**

**Nama : Yelmaini**

**BP/NIM : 95631**

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

**Jurusan : Pendidikan Olahraga**

**Fakultas : Ilmu Keolahragaan**

**Padang, Juli 2011**

**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO**

**NIP. 19620205 198703 1 002**

**Drs. Nirwandi, M.Pd**

**NIP. 19580914 198102 1 001**

**Mengetahui :**

**Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga**

**Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO**

**NIP. 19620205 198703 1 002**

## ABSTRAK

### **Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman.**

**OLEH : YELMAINI /2011**

Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan tentang bagaimana minat siswa Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat siswa Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman.

Penelitian ini bersifat deskriptif yang tidak menguji hipotesa, tetapi hanya menggambarkan apa adanya suatu variabel, gejala/keadaan. Populasi dalam penelitian ini adalah 186 siswa dari kelas I – VI di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu dengan menunjuk siswa kelas IV dan V sebanyak 70 orang. Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan angket yang diklasifikasikan dengan menggunakan skala *Guttman* dan dirancang sedemikian rupa sehingga dalam upaya memperoleh informasi yang lebih objektif dari responden.

Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif melalui distribusi frekuensi (statistik deskriptif) dengan perhitungan persentase  $P = F/N \times 100\%$ . Dari analisis data diperoleh hasil sebagai berikut : 1) Minat Siswa pada pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar berada pada tingkat pencapaian responden 92,44% yaitu pada kategori **Sangat Baik** 2) Permainan kecil Yang diterapkan dalam proses belajar mengajar berada pada tingkat pencapaian responden 87,86 % yaitu pada kategori **Sangat Baik**. berdasarkan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa minat Siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil pada proses belajar mengajar penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman adalah **sangat baik**, dengan capaian jawaban responden yaitu 85,07 %.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat petunjuk dan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini : “Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani di SDN 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd Rektor Universitas Negeri Padang, yang memberi kesempatan penulis untuk menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
2. Drs. Syahril Bahtiar, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan beserta Drs. Syafrizar, M.Pd Pembantu Dekan I, Drs. Arsil, M.Pd Pembantu Dekan II dan Drs. Asril. B, M.Kes, AIFO Pembantu Dekan III.
3. Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang sekaligus Pembimbing I
4. Drs. Nirwandi, M.Pd sebagai pembimbing II.

5. Drs. Yulifri, M.Pd, Drs. Edwarsyah, M.Kes, Drs. Zarwan, M.Kes, sebagai Tim Penguji yang telah memberi masukan dan kritikan dalam rangka penyempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh staf pengajar dan administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
7. Kepala SDN 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman yang telah memberikan izin penelitian ini di sekolah yang dipimpinnya.
8. Siswa SDN 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman yang telah menjadi sampel penelitian.
9. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, khususnya Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini..
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan juga diucapkan terima kasih.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya serta saran dan kritik yang sifatnya untuk membangun kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan.

Padang, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                            | Halaman     |
|--------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>         |             |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b>    |             |
| <b>ABSTRAK.....</b>                        | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                 | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                     | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                  | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>                  |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....             | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....               | 3           |
| C. Pembatasan Masalah .....                | 4           |
| D. Rumusan Masalah .....                   | 4           |
| E. Tujuan Penelitian .....                 | 4           |
| F. Kegunaan Penelitian .....               | 4           |
| <b>BAB II. KERANGKA TEORITIS</b>           |             |
| A. Kajian Teori.....                       | 6           |
| 1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....   | 6           |
| 2. Hakekat bermain / Permainan Kecil ..... | 6           |
| 3. Minat .....                             | 8           |

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4. Bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Jasmani..... | 10 |
| a. Pemanasan .....                                                                         | 10 |
| b. Materi Inti .....                                                                       | 12 |
| c. Penenangan/Pendinginan .....                                                            | 15 |
| B. Kerangka Konseptual .....                                                               | 17 |
| C. Pertanyaan Penelitian .....                                                             | 17 |

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian.....                  | 18 |
| B. Tempat dan Waktu dan Penelitian .....  | 18 |
| C. Populasi dan Sampel .....              | 19 |
| 1. Populasi .....                         | 19 |
| 2. Sampel .....                           | 19 |
| D. Jenis dan Sumber Data .....            | 20 |
| 1. Jenis .....                            | 20 |
| 2. Sumber Data .....                      | 20 |
| E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data ..... | 21 |
| F. Teknik Analisis Data.....              | 21 |

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian.....     | 23 |
| 1. Verifikasi Data .....     | 23 |
| 2. Analisis Deskriptif ..... | 23 |
| a. Minat .....               | 23 |

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| b. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Pembelajaran   |           |
| Penjas .....                                            | 26        |
| c. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar     |           |
| Mengajar Secara Keseluruhan .....                       | 29        |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian .....                    | 32        |
| 1. Minat.....                                           | 32        |
| 2. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Pembelajaran   |           |
| Penjas .....                                            | 34        |
| <b>BAB V   PENUTUP</b>                                  |           |
| A. Kesimpulan .....                                     | 36        |
| 1. Minat.....                                           | 36        |
| 2. Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar |           |
| Mengajar.....                                           | 36        |
| B. Saran.....                                           | 37        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                              | <b>38</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                    | <b>39</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                                                                        | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Distribusi Populasi Penelitian Siswa SD Negeri 21 Lapai.....                                                                                                              | 19      |
| 2. Sampel Penelitian Siswa SD Negeri 21 Lapai .....                                                                                                                          | 20      |
| 3. Minat Siswa SD Negeri 21 Lapai.....                                                                                                                                       | 24      |
| 4. Tingkat Pencapaian Responden Motifasi Intrinsik Siswa SD Negeri 21<br>Lapai.....                                                                                          | 25      |
| 5. Permainan Kecil Yang di Terapkan Dalam Pembelajaran Penjas Siswa SD<br>Negeri 21 Lapai .....                                                                              | 26      |
| 6. Tingkat Pencapaian Responden Permainan Kecil Yang di Terapkan Dalam<br>Proses Belajar Mengajar Penjas Siswa SD Negeri 21 Lapai .....                                      | 28      |
| 7. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Secara<br>Keseluruhan Siswa SD Negeri 21 Lapai .....                                                            | 30      |
| 8. Tingkat Pencapaian Responden Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses<br>Belajar Mengajar di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman<br>Tengah KotaPariaman..... | 32      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kisi-Kisi Angket Siswa SD Negeri 21 Lapai.....                                       | 39      |
| 2. Angket Penelitian Siswa SD Negeri 21 Lapai.....                                      | 40      |
| 3. Tabulasi Data Siswa SD Negeri 21 Lapai.....                                          | 42      |
| 4. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang..... | 44      |
| 5. Surat Izin Penelitian dari SD Negeri 21 Lapai.....                                   | 45      |
| 6. Surat Izin Penelitian dari UPTD Dikpora Pariaman Tengah.....                         | 46      |
| 7. Dokumentasi Penelitian.....                                                          | 47      |

## DAFTAR GAMBAR

| <b>Gambar</b>                                                                                                                                                                                  | <b>Halaman</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Bentuk Permainan Gawang Berjalan.....                                                                                                                                                       | 12             |
| 2. Bentuk Permainan Masuk Terowongan.....                                                                                                                                                      | 14             |
| 3. Bentuk Permainan Orang Buta.....                                                                                                                                                            | 16             |
| 4. Kerangka Konseptual.....                                                                                                                                                                    | 17             |
| 5. Diagram Minat.....                                                                                                                                                                          | 24             |
| 6. Diagram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Pada Variabel Minat....                                                                                                                       | 26             |
| 7. Diagram Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar Mengajar<br>Penjas.....                                                                                                        | 27             |
| 8. Diagram Modifikasi Permainan Kecil Yang Diterapkan Dalam Proses Belajar<br>Mengajar.....                                                                                                    | 29             |
| 9. Diagram Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Secara<br>Keseluruhan.....                                                                                                | 31             |
| 10. Diagram Pencapaian Kategori Jawaban Responden Pelaksanaan Permainan<br>Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai<br>Kecamatan Pariaman Tengah KotaPariaman..... | 32             |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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

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

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

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

mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, serasi dan seimbang”. Disimpulkan, bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mengutamakan aktivitas gerak (psikomotor). Selain itu juga mengembangkan aspek 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 Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah 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, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya pendekatan bermain dalam proses pembelajaran penjas di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman diantaranya :

1. Minat siswa terhadap permainan kecil.
2. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan kecil.
3. Modifikasi permainan.
4. Keaktifan siswa
5. Latar belakang guru

### **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 Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah 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 minat siswa Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah 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**

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

##### **2. Hakekat bermain / Permainan Kecil**

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

Permainan kecil merupakan aktivitas gerak yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana. Menurut Ali Munar (19997) “ Permainan kecil adalah permainan yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana dan tidak menurut secara khusus terhadap waktu, sarana dan prasarana. Melalui permainan ini, suhu tubuh siswa dapat cepat meningkat.

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

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

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

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

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

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

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

### **3. Minat**

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

Kecenderungan individu terhadap sesuatu terlihat dari minatnya, Surya Brata dalam Almes (2006 : 9) mengemukakan “ Bila seseorang berminat terhadap suatu objek, maka orang tersebut memusatkan tenaga psikisnya yang tertuju pada suatu objek”. Hamalik (2003 : 9) menegaskan bahwa “minat menentukan sukses atau gagalnya kegiatan seseorang, minat yang besar akan mendorong motivasinya untuk belajar dan kurangnya minat akan menyebabkan kurangnya perhatian, sehingga menghambat studi”.

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

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

Menurut pendapat Sumanto (1990:190) faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibagi menjadi 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.

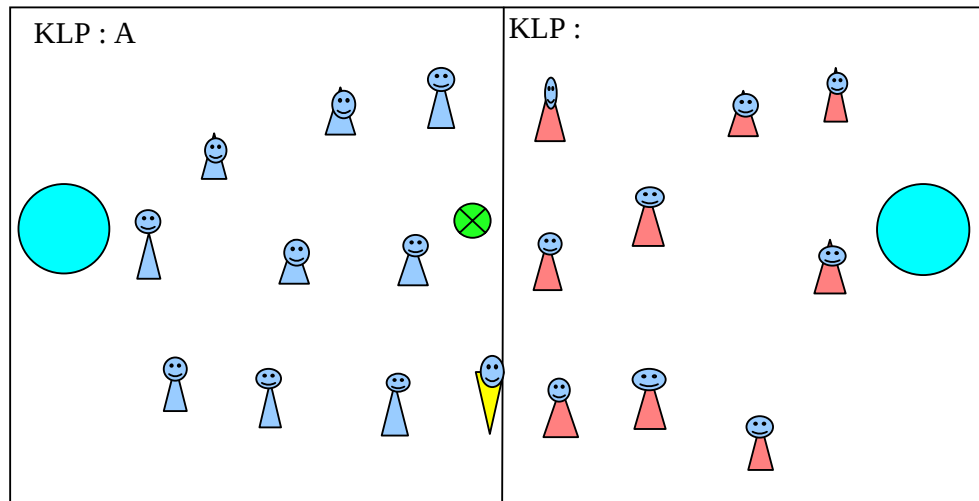
#### **4. Bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Jasmani.**

##### **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

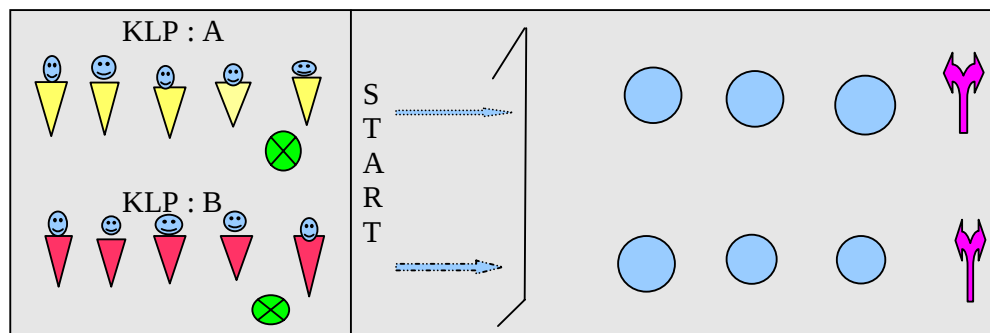
Pelaksanaan : Setiap kelompok berusaha bagaimana supaya kelompoknya terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini.

- 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.

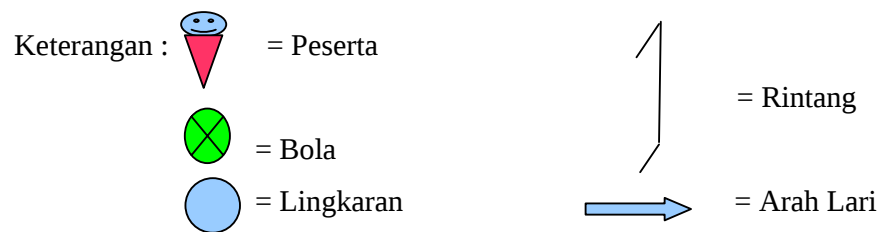
Waktu Permainan : Permainan dilakukan dengan waktu bagi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini, permainan ini bisa diulang beberapa kali.

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

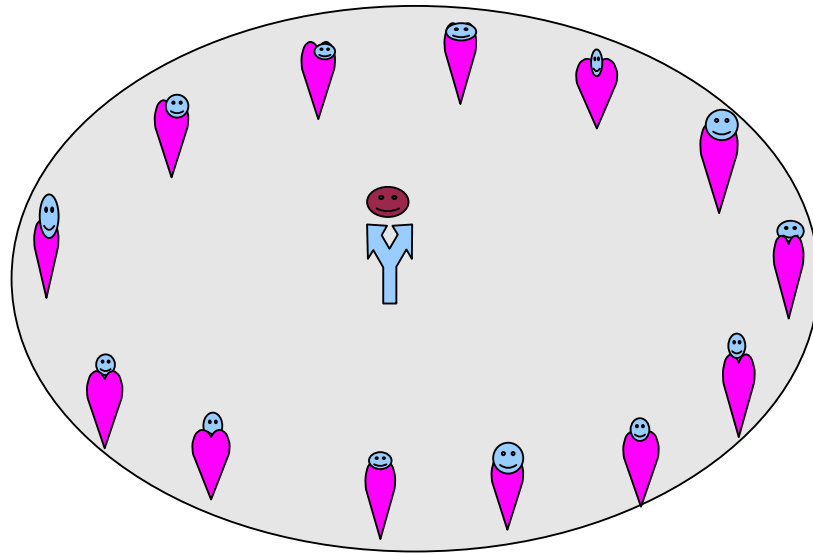


### c. **Penenangan / Pendinginan**

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



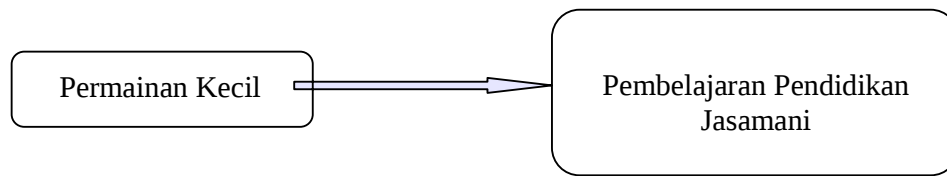
= Lingkaran Lapangan



= 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 Konseptual

## C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian yang dikemukakan adalah bagaimanakah minat siswa Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah 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 pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 21 Lapai Kecamatan Pariaman Tengah 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. intinya guru harus dapat menerapkan permainan kecil ke dalam proses belajar mengajar
3. Kepada peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih banyak lagi atau dengan variabel-variabel lain yang belum diteliti sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimunar. 1997. *Permainan kecil*, Padang : FPOK IKIP Padang.
- Almes 2006. *Minat Siswa Putri Terhadap Pembelajaran 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. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Dirjen PLS. 1995. *Permainan Kecil*, Jakarta Depdikbud RI.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak*, Jakarta : Erlangga.
- Jonni. 1998. *Permainan Kecil*, Padang : FPOK IKIP Padang.
- Prayitno, Elida. 1983. *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Bharata Karya.
- Sudjana, Nana. 1989. *Metode Statistika*, Bandung : Tarsito.
- Undang-Undang RI No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Willadi, Rasyid. 1999. *Hand Out Permainan Kecil*, Padang : FIK UNP.