

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES
BELAJAR MENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN DI SMP NEGERI 4 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga sebagai
salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

ZULKIFLI
2005 / 65863

**PROGRAM STUDI PENJASKES-REK
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP NEGERI 4 PARIAMAN

Nama : Zulkifli
BP/NIM : 2005/65863
Program Studi : Penjaskes-Rek
Jurusan : Pendidikan Olahrag
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Januari 2009

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Zarwan. M.Kes
Nip : 131 791 113

Drs. Edwarsyah. M.Kes
Nip : 131 791 114

Mengetahui
Ketua Jurusan .Pendidikan Olahraga

Drs. Hendri Neldi M. Kes
Nip : 131 668 605

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Penjaskesrek Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil Dalam
Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga
dan Kesehatan di SMP Negeri 4 Pariaman**

Nama : Zulkifli
BP/NIM : 2005/65863
Program Studi : penjaskesrek
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Januari 2009

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Zarwan, M.Kes

Sekretaris : Drs. Edwarsyah, M.Kes

Anggota : 1. Drs. Ali Umar, M.Kes

2. Drs. Willadi Rasyid, M.Pd

3. Drs. Qalbi Amra, M.Pd

ABSTRAK

Zulkifli (2009) : Persepsi Siswa terhadap Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 4 Pariaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan persepsi siswa terhadap Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 4 Pariaman dengan menggunakan metode deskriptif. Untuk menjawab permasalahan tersebut penulis mengajukan pertanyaan yakni Bagaimana persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 4 Pariaman.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 251 orang yang tersebar dalam 7 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Random sampling, sehingga jumlah sampel adalah 48 orang. Alat pengumpulan data adalah angket dengan menggunakan model skala guttman dengan kategori Ya dan Tidak. Selanjutnya data diolah dan di analisis dengan teknik statistik deskriptif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil dari aspek yang dipersepsikan yaitu: (1) Persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan diperoleh 40 orang (83,33%) responden menyatakan baik, dan 8 orang (16,67%) responden yang mempersepsikan masih kurang, (2) persepsi siswa terhadap sasaran yang ingin dicapai dalam permainan kecil dinyatakan 42 orang (87,80%) responden menyatakan tercapai dan 6 orang (12,20%) responden mempersepsikan masih kurang tercapainya. Dari hasil kedua aspek ini menunjukkan persepsi siswa terhadap permainan kecil sudah tergolong baik, artinya, siswa menilai dan menganggap permainan kecil tepat digunakan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar Penjas Orkes. Dengan diberikan permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut.

KATA KUNCI: Persepsi, Permainan Kecil, Proses Belajar Mengajar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP NEGERI 4 PARIAMAN”**. Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata I pada jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Selesainya penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya dari lubuk hati yang dalam, kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang Bapak Drs. Syahrial B. M.Pd
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Penjaskesrek Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP yaitu Bapak Drs. Hendri Neldi, M.Kes dan Drs. Zarwan, M.Kes
3. Bapak Drs. Zarwan, M.kes. dan Bapak Drs. Edwarsyah, M.kes selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Willadi Rasyid, M.Pd dan Bapak Drs. Ali Umar, M.Kes serta Bapak Drs. Qalbi Amra, M.Pd selaku Tim Penguji.

5. Bapak Drs.Zarwan, M.Kes selaku penasehat akademik (PA)
6. Bapak dan Ibu staf pengajar di Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan.
7. Ibu Rukmiati, A.Ma, di Perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan.
8. Bapak Japemar,S.Pd, M.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Pariaman.
9. Bapak dan Ibu Guru Penjas beserta murid SMP Negeri 4 Pariaman.
10. Teristimewa untuk kedua orang tua Salam dan Salwa serta kakak dan abang iparku Lizawati dan Salman beserta keponakan Aan dan adikku Heri Afrianto serta Fitria Yuli Warti yang telah memberikan semangat dan do'a dalam penulisan skripsi ini
11. Semua rekan-rekan angkatan 2005 dan Se Almamater sivitas Akademik Universitas Negeri Padang yang penulis tidak dapat sebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih banyak terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Karena, itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan tulisan ini di masa yang akan datang.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga penelitian sederhana yang penulis susun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amiin.

Padang, Januari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN 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	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II. TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Teoritis.....	11
1. Persepsi	11
2. Hakikat Bermain	13
3. Permainan Kecil	15
4. Proses Belajar Mengajar	23
5. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	26
6. Pelaksanaan Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan .	29

7. Sasaran yang ingin Dicapai Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	31
8. Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	33
B. Kerangka Konseptual	34

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis, Waktu dan Tempat Penelitian	36
B. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	37
C. Jenis dan Sumber Data	38
1. Jenis Data	38
2. Sumber Data	38
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Pelaksanaan Permainan Kecil	41
2. Sasaran yang Ingin di Capai	45
B. Pembahasan	50
1. Persepsi Siswa Terhadap Pelaksanaan Permainan	50
2. Sasaran Yang Ingin di Capai.....	52

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	56
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian pada SMPN 4 Pariaman	37
2. Sampel Penelitian pada SMPN 4 Pariaman	38
3. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa tentang Pelaksanaan dalam PBM	42
4. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa tentang Pelaksanaan Peraturan ..	43
5. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa tentang Kemampuan Guru	44
6. Rekapitulasi Rata-rata Persepsi Siswa tentang Pelaksanaan Permainan	45
7. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa tentang Motivasi	46
8. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa tentang Perilaku Positif	47
9. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa tentang Kebugaran Jasmani	48
10. Rekapitulasi Rata-rata Persepsi Siswa tentang	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Posisi Permainan	19
2. Posisi Permainan	21
3. Posisi Peserta	23
4. Kerangka Konseptual	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen	61
2. Angket Penelitian	62
3. Ujicoba Intrumen	66
4. Data Penelitian	69
5. Distribusi Frekuensi	71

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya adalah suatu upaya yang dilaksanakan secara sadar, berencana dan berkesinambungan menuju suatu perubahan dan kemajuan serta perbaikan yang sempurna. Dalam pelaksanaan pembangunan ini kita semua dituntut untuk selalu berusaha menambah, memperdalam serta meningkatkan kualitas dan kuantitas ilmu pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu sektor pendidikan memegang peranan yang sangat dominan dalam upaya mencapai tujuan tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu bidang Pembangunan Nasional yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga meningkatkan sumber daya manusia yang baik. Untuk mewujudkan Pembangunan Nasional di bidang pendidikan tersebut, pemerintah telah mengeluarkan Undang-Undang No. 23 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang bertujuan sebagai berikut :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi manusia yang bertanggung jawab”.

Sehubungan hal di atas, terbukti bahwa sepanjang sejarah kehidupan manusia, pendidikan merupakan salah satu aspek yang senantiasa sangat dibutuhkan oleh setiap manusia di dunia ini. Usaha yang dilakukan manusia

dibidang pendidikan selalu berkesinambungan, berkembang dan selalu mengalami perubahan-perubahan mengikuti era globalisasi menuju kepada suatu tujuan yang telah digariskan dalam tujuan pendidikan nasional. Begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, sehingga pemerintah selalu memberi kesempatan kepada seluruh warga negara nya untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan pasal 31 ayat 1 dan 2 dalam undang-undang dasar 1945 yakni : (1) tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran. (2). Pemerintah mengusahakan suatu sistem pengajaran nasional yang diatur dalam undang-undang. Kemudian bukti dari kesungguhan pemerintah dalam menangani pendidikan ini maka dikeluarkannya Undang-Undang Keolahragaan BAB VII pasal 25 ayat 2, yang berbunyi : “pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai”.

Berdasarkan kutipan diatas, maka pendidikan perlu dipupuk, dibina dan dikembangkan sedini mungkin dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa termasuk di dalamnya pendidikan jasmani dari sekian banyak mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan bidang studi yang wajib diikuti oleh peserta didik di sekolah. Hal ini mengacu dalam pendidikan nasional terutama dalam pendidikan jasmani seperti yang telah ditetapkan dalam GBHN TAP MPR No. IX/MPR/1999 tentang pemuda olahraga yakni : “Menunbuhkan budaya olahraga untuk meningkatkan kualitas

manusia indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang cukup, harus dimulai sejak dini melalui pendidikan olahraga di sekolah dan masyarakat.”

Mata pelajaran pendidikan jasmani adalah salah satu bagian pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani, pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani baik mental, sosial, serta emosional yang serasi dan seimbang. (Suparman, 1995 : vii).

Dari kutipan di atas, situasi-situasi yang telah dijabarkan tersebut tidak akan tercapai dengan semestinya, apabila tanpa pembelajaran pendidikan serius yang dilakukan oleh guru maupun peserta didiknya itu sendiri, yakni dengan didukung situasi belajar yang dinamis, efektif dan efisien. Karena pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah memegang peranan penting dalam pembentukan peserta didik, menuju karakter sebagaimana yang diinginkan. Jadi, dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani erat hubungannya dengan sukses tidaknya pembelajaran tersebut. Jika kesehatan anak terganggu, sudah tentu proses belajar mengajar akan terganggu pula. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Slameto (1991 : 54) bahwa: “Proses belajar mengajar terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badan lemah, kurang darah atau ada gangguan-gangguan, kelainan-kelainan fungsi alat indra serta tubuhnya. Pendidikan jasmani telah melaksanakan semua aspek yang dibutuhkan oleh peserta didiknya”.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut perlu partisipasi serta kerja sama dari berbagai pihak yang bertanggungjawab terhadap kelangsungan dan kemajuan pendidikan khususnya pendidikan jasmani, terbukti pendidikan dilaksanakan mulai dari sekolah sebagai lembaga formal sampai ke lembaga non formal atau dikenal dengan pendidikan luar sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan tempat pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan semenjak sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi, baik dari institusi umum maupun institusi agama seperti pesantren maupun madrasah yang telah disamaratakan kedudukannya oleh pemerintah dengan sekolah umum, sejak diberlakukannya Undang-Undang No. 2 tahun 1989 yang telah menjadikan madrasah merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilaksanakan pada SMP saat ini berorientasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Adapun tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

“1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih, 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik, 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga kesehatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih

sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sifat yang positif” (Depdiknas, 2006 : 1).

Pada saat ini banyak terjadi penyempurnaan kurikulum, ini diharapkan dapat mencapai tujuan dan sasaran dari Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam rangka usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan seorang guru harus memberikan materi yang baik, sehingga materi tersebut dapat diterima dengan baik pula oleh peserta didik. Salah satunya adalah dengan memberikan kesempatan dan mengarahkan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak sebanyak mungkin.

Permainan kecil merupakan salah satu cara dalam mencapai tujuan agar siswa dapat melakukan gerak sebanyak mungkin. Menurut Syamsir Aziz (2005:3) dalam bukunya tentang Pembelajaran Permainan Kecil menyebutkan bahwa “permainan kecil adalah permainan yang membantu berkembangnya domain kognitif, efektif, psikomotor serta sosial emosionalnya”. Sarana dan prasarana dan Peraturan permainan serta jumlah peserta permainan yang dipakai tidak ditentukan oleh suatu peraturan resmi. Memberikan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu strategi untuk membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang menunjang untuk mencapai tujuan pendidikan. Dimana permainan ini juga merupakan alat untuk mendidik anak.

Menurut dalam Teori Gross yang menyebutkan bahwa “bermain merupakan alat yang berguna membantu tercapainya tujuan pendidikan” (Soemitro, 1992 : 9). Jadi dapat dijelaskan bahwa melalui permainan kecil dapat membantu mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam waktu bermain semua fungsi baik itu jasmani maupun rohani anak ikut terlatih. Melalui permainan kecil siswa dapat memperlihatkan kemampuannya baik itu dari minat, sikap serta responnya terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Permainan kecil juga merupakan hal yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan baik dari segi fisik, mental maupun sosial emosional anak.

Selanjutnya metode permainan kecil ini juga sangat cocok untuk dikembangkan dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan kecil dapat menciptakan peserta didik selalu senang dan aktif dalam melakukan aktivitas jasmani. Seorang guru harus mampu menciptakan suatu permainan kecil untuk memodifikasi bentuk-bentuk permainan dengan materi yang akan diajarkan.

Dengan demikian, permainan kecil tidak hanya digunakan dalam pemanasan tetapi juga digunakan dalam pemberian materi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ini, dimana tujuan pemberinnya adalah melalui permainan sederhana yang diberikan peserta didik agar peserta didik mempunyai semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, dan bagaimana peserta didik dapat menemukan teknik tentang materi pelajaran

yang diberikan sewaktu melakukan permainan tersebut sebelum gurunya menjelaskan lebih lanjut.

Dalam beberapa kali pertemuan penulis sebagai Guru Praktek Lapangan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 4 Pariaman telah memberikan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, diantaranya permainan passing bola sepuluh yang bertujuan untuk melatih pass bawah, permainan kejar tangkap untuk materi atletik pada lari jarak pendek serta permainan kupu-kupu hinggap untuk materi kelincahan dan banyak lagi permainan-permainan yang telah penulis berikan. Setelah dilakukan pengamatan ternyata dari beberapa permainan yang diberikan banyak siswa yang tidak menyukai permainan tersebut, ini terlihat dari keengganan mereka dalam melakukan permainan tersebut. Hal ini tentu akan menjadi hambatan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Namun sebelum kita memberikan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan lebih lanjut maka kita perlu untuk mengetahui persepsi siswa tersebut terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang terdiri dari persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan itu sendiri. Sebab apabila persepsi siswa terhadap permainan kecil tidak baik maka peserta didik tidak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak akan berjalan dengan baik pula.

Untuk mendapatkan gambaran yang akurat dan terarah mengenai permasalahan di atas, perlu dilakukan suatu penelitian yang lebih mendalam mengenai masalah ini. Dengan demikian penelitian ini nantinya diharapkan mampu menggambarkan data-data yang mendekati ke arah yang benar. Penulis mengungkapkan permasalahan ini ke dalam penelitian yang berjudul: **“Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 4 Pariaman.**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Pengaruh banyaknya jumlah siswa pada saat proses belajar mengajar
2. Persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil yang masih bervariasi
3. Metode belajar mengajar yang di sampaikan tidak bervariasi
4. Latar belakang pendidikan guru penjas yang masih rendah
5. Rendahnya minat siswa terhadap permainan kecil

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang tercakup dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk membatasi masalah ini agar penelitian ini dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya, berdasarkan kemampuan dan keterbatasan diri penulis baik dari waktu maupun biaya, maka penelitian ini dibatasi dengan melihat Persepsi Siswa SMPN 4 Pariaman terhadap

pelaksanaan permainan kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Persepsi Siswa SMPN 4 Pariaman terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa SMPN 4 Pariaman terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Stara Satu (S1).
2. Menambah wawasan penulis khususnya dan pembaca umumnya, mengenai persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di SMPN 4 Pariaman.

3. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru-guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada SMPN 4 Pariaman.
4. Sebagai bahan masukan bagi instansi terkait dalam rangka pengembangan proses belajar mengajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan..
5. Sebagai bahan masukan bagi pihak SMPN 4 Pariaman untuk menentukan berbagai perbaikan dalam mengatasi masalah pembelajaran pendidikan jasmani.
6. Sebagai bahan bacaan ilmiah pada perpustakaan
7. Sebagai informasi bagi peneliti selanjutnya

BAB II

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori

1. Persepsi

Kehidupan individu sehari-hari dikelilingi oleh berbagai objek atau peristiwa yang di tangkap melalui alat indra, pada saat itu individu selalu mengamati dan selanjutnya secara sadar akan memberikan tanggapan dari berbagai hal yang di amatinya. Penilaian dan pemberian makna itulah yang di katakan dengan persepsi.

Sejumlah ahli mengemukakan pengertian tentang persepsi. Menurut Mudjiran dalam Walidi Putra (2001: 11) persepsi adalah suatu proses pengamatan, pengorganisasian, penginterpretasian dan penilaian terhadap objek yang disadari oleh suatu pemikiran. Sedangkan Wardani dalam Walidi Putra (2001: 11) persepsi adalah pengamatan dan penilaian seseorang terhadap objek, peristiwa dan realitas kehidupan baik itu melalui proses kognisi maupun efeksi untuk membentuk konsep tentang objek-objek tersebut. Slameto dalam Walidi Putra (2001: 11) menyatakan bahwa persepsi itu adalah proses menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia.

Dalam uraian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan suatu proses masuknya pesan atau informasi kedalam otak menghasilkan gambaran atau tanggapan seseorang tentang suatu objek, dan akan

mempengaruhi tingkah lakunya bila berhadapan dengan objek tersebut. Jadi jelaslah bahwa masing-masing individu dalam mengamati atau memandang keadaan tertentu pada dasarnya jelas mempunyai perbedaan, sehingga reaksi individu terhadap objek yang sama akan berbeda pula.

Menurut Sudjana secara garis besar persepsi dibagi menjadi dua di antaranya yakni sebagai berikut :

- 1) “Persepsi positif yang merupakan tanggapan atau pandangan langsung terhadap objek yang bersifat positif atau baik. 2). Persepsi negatif yang merupakan tanggapan atau penanganan langsung terhadap objek yang bersifat negatif atau tidak baik. Persepsi positif dan negatif ini mempunyai tingkatan untuk mengukur persepsi itu ada lima tingkatan di antaranya yaitu : 1) tidak baik, 2) kurang baik, 3) cukup baik, 4) baik, 5) sangat baik. Sedangkan syarat-syarat dari persepsi yakni sebagai berikut : 1) Adanya objek atau sasaran yang di amati baik datangnya dari luar maupun dari dalam, sehingga menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra, 2) Kesempurnaan alat indra yang mengenai alat indra bagi individu sangat menentukan dalam mempersepsikan suatu objek, 3) Perhatian, sikap, perasaan, emosi dan juga jenis perangsang sebagai penentu dalam terjadinya persepsi.”

Berdasarkan uraian diatas maka persepsi akan terjadi jika adanya hal-hal seperti yang telah diuraikan tadi. Begitu juga dengan peserta didik, jika dikaitkan dengan penelitian ini peserta didik akan dapat mempersepsikan secara langsung mengalami, menerima dan mengamati serta mendapatkan perangsang bahwa hal-hal yang mereka lakukan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan itu dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi peserta didik itu sendiri.

2. Hakikat Permainan

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

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

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

Somemitro dalam Gusril (2004 : 10) mengelompokkan permainan dengan memandang jumlah pemain dan alat permainan yang di gunakan sebagai berikut : 1) berdasarkan jumlah pemain terdiri dari permainan beregu dan permainan perorangan. 2) berdasarkan sifat permainan terdiri

dari permainan untuk mengembangkan fantasi, kemampuan berpikir, rasa seni, bahasa. Pada aspek fisik terdiri dari permainan untuk meningkatkan kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, ketangkasan, ketahanan dan reaksi. 3) sedangkan berdasarkan alat yang digunakan terdiri dari permainan tanpa alat dan dengan alat.

Selanjutnya pada Soemitro (1999 : 4) menyatakan nilai-nilai yang terkandung didalam aktivitas bermain adalah sebagai berikut : 1) nilai-nilai mental terdiri dari kebutuhan anak akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan diri, berpartisipasi, rasa senang. 2) nilai-nilai fisik. 3) serta nilai sosial.

Sedangkan pada Sukintaka dalam Gusril (2004 : XII) menyebutkan fungsi bermain dalam pendidikan adalah sebagai berikut : 1) merupakan salah satu wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama antar bermasyarakat. 2) anak mengetahui kekuatannya, alat bermain dan sifatnya. 3) mengungkapkan fantasi, semua sifat aslinya yang dilakukan secara patuh dan sopan. 4) mengungkapkan bermacam-macam emosinya. 5) untuk kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan. 6) memupuk kerjasama, taat kepada peraturan, sifat jujur dan semuanya akan membentuk sifat fairplay.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa bermain dapat memberikan kesegaran dan kebugaran pada tubuh dan dapat menimbulkan kesenangan pada diri masing-masing. Rasa senang timbul apabila kita sedang bermain, apabila ada yang tidak melakukan dengan sungguh-

sebenarnya bearti peserta didik kurang senang atau mungkin kondisi fisiknya kurang sehat.

3. Permainan Kecil

Low Organisation Games ialah “permainan yang mempunyai peraturan yang tidak mengikat yang sering juga disebut permainan kecil atau permainan anak” (Syamsir Aziz, 2005:3). peraturan permainan dan sarana prasarana serta jumlah peserta permainan ini tidak ditentukan oleh suatu peraturan resmi. Permainan kecil juga dapat diartikan sebagai suatu permainan yang sederhana dimana didalamnya tidak terdapat peraturan yang ditentukan. Jadi, permainan ini dapat diciptakan oleh siapa saja yang akan memainkannya baik anak didik maupun guru yang akan memberikan pembelajaran pada anak didiknya. Dalam permainan ini diusahakan agar permainannya menarik dan bisa menggembirakan semua anak didik dan semua anak dapat bergerak banyak dan bersosialisasi dengan temannya.

Pelaksanaan permainan kecil ini dilakukan dalam kelompok kecil serta peraturan dan peralatan yang akan dipergunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak didik. Karena dalam mengajarkan permainan kecil merupakan suatu alat dalam membantu proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menunjang untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Dimana permainan itu juga merupakan alat untuk mendidik anak. Jadi didalam menciptakan permainan kecil tersebut bagaimana anak akan berkembang kognitifnya, efektif, psikomotor serta sosial emosionalnya.

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

- 1) Berdasarkan jumlah pemain; a) Permainan beregu, b) Permainan perorangan, c) Permainan berpasangan.
- 2) Berdasarkan sifat permainan; a) Untuk mengembangkan fantasi, b) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir, c) Untuk mengembangkan rasa seni, d) Untuk mengembangkan aspek kesegaran jasmani dan motorik.
- 3) Berdasarkan alat yang dipakai; a) Tanpa alat, b) Dengan alat (bola dan selain bola). (Aziz, 2005 : 4)

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

- “1) Meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar, termasuk gerak dasar dari setiap cabang olahraga,
- 2) Memberikan pengalaman berbagai macam gerak,
- 3) Memberikan kegiatan pada otot besar, serta dapat menghasilkan pengembangan serta pengontrolan otot jadi lebih baik,
- 4) Mengembangkan kelincahan dan reaksi anak seperti pada start, stop, mengelak, berlari, melompat, melompat dan merubah arah,
- 5) Mempertinggi kesiapsiagaan mental dalam bereaksi pada situasi bermain seperti kerjasama, bermain berpasangan, kelompok atau timap / beregu,
- 6) Mengerti dan mengikuti arah / petunjuk dalam; a) Mempelajari bermain dan kerjasama dengan yang lain tanpa terjadi pertengkaran, perselisihan, dan percekcoakan, b) Mendorong sikap sport play (sportif), jujur dan menghargai yang lain, c) Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, d) Meningkatkan penalaran, keterampilan, sikap, mental dan moral, e) Mengisi waktu luang, f) Menyalurkan kelebihan tenaga, g) Serasa menikmati rasa kesenangan dan rekreasi, h) Sebagai penyembuhan bagi yang sakit dan untuk menaikkan harga sebagai pencapaian prestasi, i) Mendidik anak melalui permainan kecil”. (Aziz, 2005 : 6).

Permainan kecil yang diberikan dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi pembinaan keterampilan gerak maksudnya disini seorang guru tidak mungkin akan memberi pelajaran atau materi secara berkepanjangan. Jadi, permainan merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Berikut ini adalah salah satu contoh materi pembelajaran dari permainan kecil yang dilakukan dalam kegiatan awal (pemanasan), kegiatan inti, dan penutup (pendinginan) dalam bentuk permainan, hal ini dijelaskan pada materi pembelajaran Atletik pada nomor lari jarak pendek.

1. Kegiatan awal (Pemanasan)

Nama permainan : Permainan hitam dan hijau.

Tujuan permainan : Melatih kecepatan reaksi

Waktu permainan : 5-10 menit

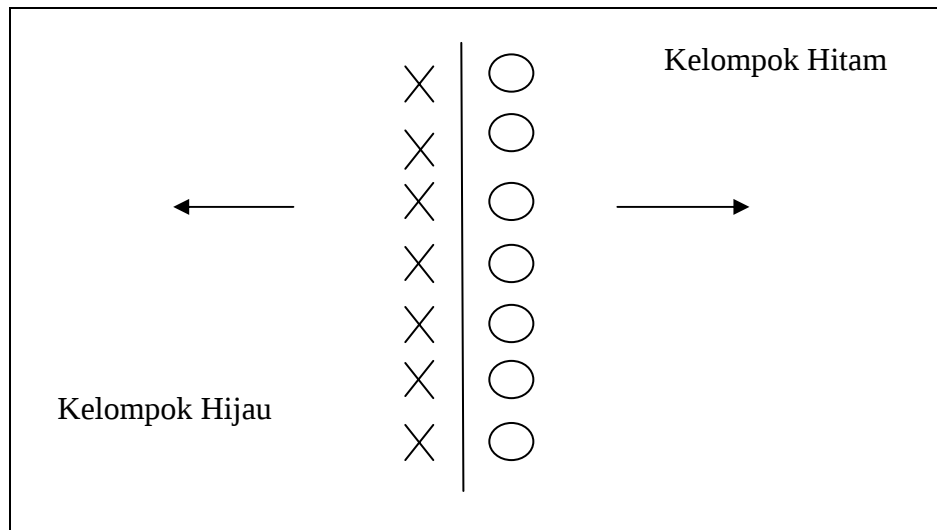
Jumlah peserta : Satu kelas (beberapa kelompok)

Alat yang dipakai : lapangan, patok, pluit

Manfaat permainan : untuk meningkatkan kesegaran dan kebugaran jasmani

Pelaksanaan permainan : peserta dibagi menjadi 2 kelompok, kedua kelompok tersebut saling membelakangi antara satu dengan yang lainnya. Salah satu kelompok diberi nama hitam dan satunya lagi hijau.

Jarak antara kedua kelompok antara 0,5-1 meter, area permainan berbentuk persegi empat. Kemudian setelah kedua kelompok siap pada posisinya masing-masing maka siap untuk mendengar aba-aba, apabila ada aba-aba hitam maka kelompok hitam yang mengejar sedangkan kelompok hijau yang lari dan begitu juga sebaliknya. dalam peraturan permainan ini peserta tidak boleh lari melawati garis yang telah ditentukan sebelumnya. Hukuman yang dapat diberikan dalam permainan ini adalah bagi peserta yang telah tersentuh oleh kelompok pengejar maka akan diberikan hukuman berupa push-up atau hukuman yang telah disepakati sebelumnya, bagi peserta yang tidak tersentuh terbebas dari hukuman. Aspek yang terkandung didalamnya yakni aspek daya tahan karena dalam permainan ini diperlukan daya tahan pada saat berlari, kemudian aspek Kognitif nya sebab dalam permainan ini masing-masing peserta dituntut kepekaan indra pendengarnya dalam mendengarkan aba-aba, dan yang terakhir aspek sosian nya sebab dalam permainan ini kekompakan para peserta sangat diperlukan agar tidak terjadi benturan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar I . Posisi Permainan

Keterangan :

X = Peserta Hijau

O = Peserta Hitam

← = Arah lari

2. Kegiatan Inti

Berikut ini adalah salah satu contoh materi pembelajaran dari permainan kecil yang dilakukan dalam kegiatan inti dalam bentuk permainan yang mengarah kekompetisi hal ini dijelaskan pada materi pembelajaran Atletik pada nomor lari jarak pendek.

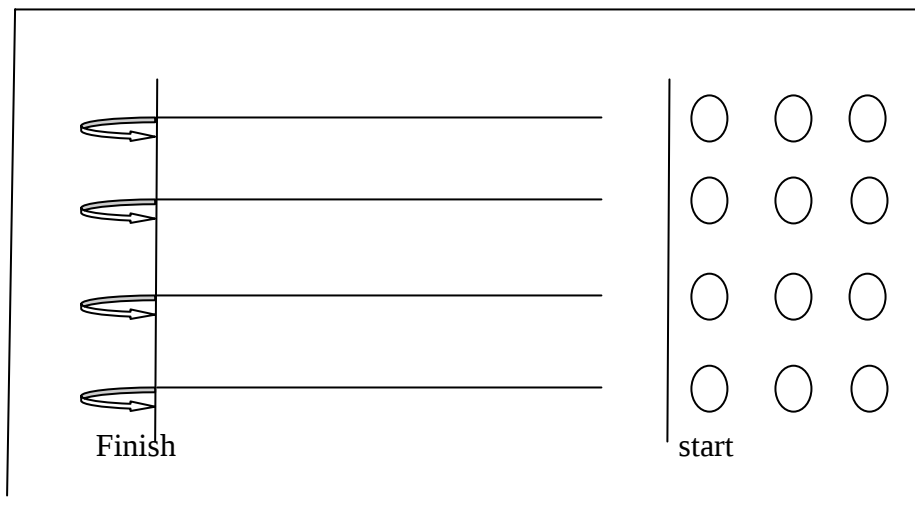
Nama permainan : Permainan siapa cepat dia menang

Tujuan permainan : Melatih kekuatan otot tungkai dan ayunan tangan, kecepatan reaksi serta kelincahan dan keseriusan dalam perlombaan

Waktu permainan	: 15-20 menit
Jumlah peserta	: Satu kelas (beberapa kelompok)
Alat yang dipakai	: lapangan, patok, pluit
Manfaat permainan	: untuk meningkatkan kesegaran dan kebugaran jasmani

Pelaksanaan permainan : Masing-masing peserta dibagi 2-4 kelompok yang jumlahnya sama rata, peserta berlari dengan jarak 15-20 meter dengan bolak-balik. setelah mendengar aba-aba dari guru peserta pertama berlari, setelah sampai kegaris finis peserta kembali lagi dan kemudian menyentuh pelari kedua dengan menyentuh salah satu bagian anggota tubuh temannya barulah peserta kedua berlari. Sedangkan pelari pertama tadi langsung berlari kebarisan belakang kelompoknya. Peserta kedua harus dalam posisi siap dengan posisi start berdiri, begitu juga dengan kelompok yang lainnya. Begitu selanjutnya. peraturan dalam permainan ini peserta harus melewati garis finis dan pada pelari selanjutnya harus berada dibelakang garis star, jika salah satu kelompok melakukan kecurangan maka kelompok tersebut dianggap gugur. Dalam permainan ini dua kelompok yang pertama menang maka itulah pemenangnya dan untuk kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman berupa push-up atau hukuman yang telah disepaki sebelumnya. Aspek yang pertama yakni pada aspek motoriknya karena peserta bergerak dengan seluruh kekuatandan anggota tubuh bergerak semuanya. Pada aspek yang kedua yakni aspek kognitifnya karena

peserta berpikir bagaimana cara untuk memenangi permainan ini. Aspek yang ketiga yakni aspek afektifnya karena permainan ini sangat gampang dilakukan oleh peserta dan dapat menimbulkan rasa senang walaupun harus menguras tenaga. Aspek yang keempat yakni aspek social dimana ini dibutuhkan semangat dari teman-teman serta kerja sama kelompoknya dalam keseriusan dalam melakukan permainan ini. Untuk lebih jelas dapat dilihat gambar 2 dibawah ini :



Gambar. 2. Posisi Permainan

Keterangan :

- : peserta
- : arah lari
- ↪ : arah memutar

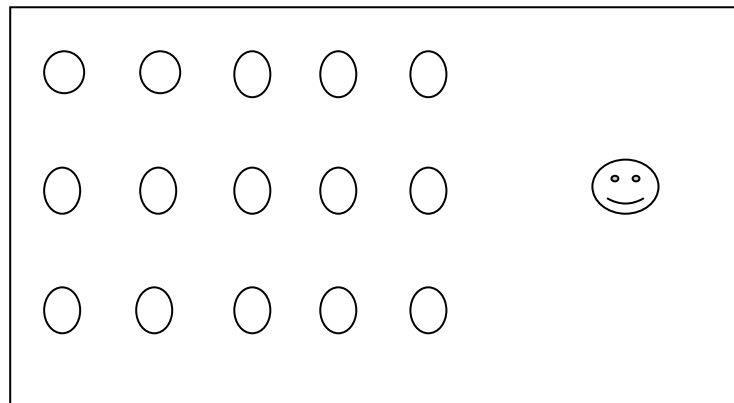
3. Kegiatan penutup (Pendinginan)

Berikut ini adalah salah satu contoh materi pembelajaran dari permainan kecil yang dilakukan dalam kegiatan penutup (Pendinginan) dalam bentuk permainan hal ini dijelaskan pada materi pembelajaran Atletik pada nomor lari jarak pendek dibawah ini.

Nama permainan	: Mencari benda yang berbeda jenis
Tujuan permainan	: Melatih kecepatan dan kelincahan
Waktu permainan	: 10-15 menit
Jumlah peserta	: Satu kelas (beberapa kelompok)
Alat yang dipakai	: lapangan, patok, pluit
Manfaat permainan	: untuk meningkatkan kesegaran dan kebugaran jasmani

Pelaksanaan permainan : Peserta dibariskan tiga bersaf dilapangan atau dihalaman. Tugas peserta adalah mencari atau menyentuh benda sebanyak tujuh buah yang berbeda jenis selama tiga puluh detik. Benda-benda yang dicari atau disentuh adalah benda-benda yang hanya ada disekitar halaman itu saja. Permainan dilaksanakan setelah ada aba-aba peluit dari guru atau aba-aba mulai. Peserta berlari berserakan bebas kesana kemari. Setelah ada aba-aba peluit berbunyi atau ada aba-aba selesai dari guru yang menandakan waktu tiga puluh menit telah berakhir dan seluruh peserta harus berbaris kembali seperti semula membentuk barisan safnya. Didalam barisanya masing-masing peserta

satu persatu atau yang telah diperintahkan oleh gurunya untuk menyebutkan ketujuh benda yang telah disentuhnya. Benda yang disebutkannya tadi tidak boleh kurang dari tujuh jenis. Permainan dapat diulang sesuai kebutuhan atau jumlah benda harus diperbanyak, misalnya menjadi sepuluh atau dua belas benda yang berbeda, sehingga akan lebih banyak peserta melakukan gerakan kesana kesini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Posisi peserta

Keterangan :

○ : Peserta

😊 : Guru

4. Proses Belajar Mengajar

Istilah pembelajaran sebenarnya menitik beratkan pada bagaimana proses mengajar terjadi. Hal ini mementingkan proses belajar anak didik,

bukan mementingkan guru yang mengajar. Sebab tidak ada artinya jika kepintaran atau kepiawaian seorang guru dalam mengajar kalau muridnya tidak merasa belajar. Jadi, yang paling utama adalah bagaimana peserta didik itu belajar, bukan bagaimana cara guru mengajar, walaupun cara mengajar seorang guru merupakan hal yang terpenting. Biasanya istilah Proses Belajar Mengajar seperti tidak dapat dipisahkan, artinya kalau ada yang belajar pasti ada yang mengajar.

Istilah pembelajaran memang masih baru bagi kita di Indonesia, selama ini kita hanya mengenal istilah Proses Belajar Mengajar. Sedangkan Proses Belajar Mengajar itu sendiri adalah. “Suatu proses yang terjadi dimana di suatu sisi ada yang belajar dan di pihak lain ada yang mengajar, pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang diberi awalan “pem dan akhiran an”, ini juga bermaksud suatu proses yaitu proses belajar’. (Umar, 2004 : 9).

Dalam istilah pembelajaran jauh lebih luas dari itu, yakni suatu usaha yang dilakukan secara terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa walaupun tidak dihadiri guru secara fisik, Gagne sebagaimana yang dikutip oleh Gledler dalam Umar (2004: 10) memberikan definisi tentang istilah pembelajaran tersebut sebagai berikut : “pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.

Selanjutnya dalam hal merancang atau mendesain pembelajaran tersebut ada lima asumsi yang dikemukakan oleh Gagne sebagai berikut :

1) Pembelajaran mesti direncanakan agar memperlancar belajar siswa perorangan. 2) Baik fase pendek maupun fase jangka panjang dimasukkan dalam rancangan pembelajaran. 3) Perencanaan pembelajaran hendaknya tidak asal-asalan saja, juga tidak semata-mata menyediakan lingkungan asuh saja. 4) Bahwa usaha pembelajaran mesti dirancang dengan menggunakan ancangan sistem. 5) Bahwa pembelajaran harus di kembangkan berdasarkan pengetahuan tentang bagaimana orang itu belajar. (Umar, 2004 : 11).

Dalam Proses Belajar Mengajar ada tiga hal yang mendukung terjadinya Proses Belajar Mengajar yakni sebagai berikut: “1) Guru sebagai pengajar, 2) Peserta didik sebagai orang yang diajar, 3) Sarana dan prasarana pendukung segala hukum dan prinsip azaz-azaz yang berlaku dalam pengajaran olahraga atau penjas” (Chairuddin, 1999:20).

Sarana dan prasarana merupakan pendukung segala hukum dan prinsip serta azaz-azaz yang berlaku dalam pengajaran. Pada umumnya tetap berlaku dalam pengajaran olahraga atau penjas. Akan tetapi karena pengajaran olahraga atau penjas berlangsung dilapangan dan di gedung olahraga, maka kegiatan pembelajarannya mempunyai karakteristik tersendiri yang menjadikan dia berbeda dengan pengajaran di lokal.

5. Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan

Pergertian tentang pendidikan jasmani telah banyak dibuat dan disusun oleh para ahli olahraga. J. B Nash mendefenisikan pendidikan jasmani sebuah aspek dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan dorongan untuk mengembangkan fitnes, organik, kontrol neuromuskuler, kekuatan dan kontrol emosi. Sedangkan Nixon dan Cocon mendefenisikan pendidikan jasmani sebagai bagian dari pendidikan secara keseluruhan dengan melibatkan penggunaan sistem aktivitas kekuatan otot untuk belajar sebagai akibat peran serta dalam kegiatan ini. (Alimunar, 2004 : 3).

Menurut Dierich segala kegiatan mengembangkan secara sistematis, seluruh fungsi gerakan manusia sehingga anak remaja sanggup hidup dalam kebudayaan dan menjadi anggota masyarakat tersebut. (Alimunar, 2004 : 3). Sedangkan Harsono mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui aktivitas jasmaniah. (Alimunar, 2004 : 3).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan. Secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem Pendidikan Nasional.

Didalam kurikulum (2006) mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dijelaskan bahwa :

“Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengelanaan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional”. (Depdiknas, 2006 : 1).

Beberapa ahli pendidikan jasmani mengemukakan beberapa tujuan dari pendidikan jasmani, tetapi ada persamaan dan perbedaan dalam pelaksanaannya. Walaupun demikian tujuan-tujuan yang dikemukakan pada prinsipnya sama, perbedaannya hanya pada pandangannya saja, tujuan-tujuannya dapat dikemukakan adalah sebagai berikut : “1) Kesegaran jasmnai, 2) Pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, 3) Pengembangan intelektual, 4) Pembentukan kerjasama sosial.” (Alimunar, 2004 : 4).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesahatan mempunyai tujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.

- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga kesehatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sifat yang positif.

Sedangkan Ali Umar menyebutkan fungsi pendidikan jasmani meliputi: “1) Aspek organik, 2) Aspek neuromuskuler, 3) aspek perseptual, 4) Aspek kognitif, 5) Aspek sosial, 6) Aspek emosional.”(Umar, 2004:17).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, guru di harapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai sportifitas, jujur, kerjasama serta pembiasaan pola hidup sehat.

Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun ini melibatkan unsur-nusur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan yang halus, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

6. Pelaksanaan Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Pelaksanaan permainan yang dimaksud yakni tentang pelaksanaan permainan dalam proses belajar mengajar, pelaksanaan peraturan dan kemampuan guru dalam hal metode yang diberikan, penguasaan guru terhadap materi atau permainan yang diberikan maupun bentuk permainan yang diberikan.

a. Pelaksanaan dalam proses belajar mengajar

Pelaksanaan dalam proses belajar mengajar atau pelaksanaan dalam pengajaran “tugas pokok yang dilakukan dalam suatu pengajaran”. Selanjutnya prinsip dalam pelaksanaan pengajaran adalah: 1) Prinsip diferensiasi atau prinsip pertimbangan, 2) Prinsip terprogram atau prinsip efektifitas dalam pertimbangan, 3) Prinsip improvisasi atau prinsip kreatifitas (Chairuddin, 1999 : 95).

Sesuai dengan teori diatas maka pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar juga memperhatikan prinsip-prinsip

tersebut. Apabila prinsip-prinsip tersebut dijalankan maka tentunya siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b. Pelaksanaan Peraturan

Pelaksanaan peraturan adalah pelaksanaan ketentuan-ketentuan yang ada dalam permainan kecil tersebut, dimana peraturan dalam permainan kecil ini bisa direkayasa dan dirubah atau tidak harus sama dengan peraturan permainan aslinya seperti yang dikemukakan oleh Aziz (2005 : 3) “permainan kecil adalah permainan yang mempunyai peraturan yang tidak mengikat”.

Dalam memberikan peraturan permainan kecil guru harus bisa memberikan peraturan yang mudah dimengerti oleh siswa dan mudah diterapkan, disamping itu peraturan yang diberikan dapat memberi semangat kepada siswa untuk melaksanakan permainan kecil dalam proses belajar mengajar Pendidika Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

c. Kemampuan Guru

Kemampuan guru dalam proses belajar mengajar juga sangat menentukan sekali dalam mencapai tujuan yang ingin diraih. Seorang guru harus mampu untuk mengajar dengan baik, dan tentunya dengan metode pengajaran yang baik pula. Sesuai dengan pernyataan bahwa metode adalah “Cara-cara (segala tindakan atau aktivitas) yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu dalam bidang ilmu pengetahuan dan praktek. (Chairuddin, 1999 : 39). Apabila metode sudah bagus maka tujuan pengajaran akan tercapai apalagi jika seorang

guru memberikan semangat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

7. Sasaran yang Ingin Dicapai Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Sasaran yang ingin dicapai dalam pemberian pembelajaran permainan kecil diantaranya motivasi fisik, motivasi kognitif, perilaku positif dan kebugaran jasmani.

a. Motivasi Kognitif

Motivasi ialah “daya penggerak yang ada dalam diri seseorang, yang berasal dari kata motif yang berarti dorongan atau kehendak” (Syarastani. 1999 : 64). Jadi motivasi kognitif adalah yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar seseorang berbuat atau bertindak terhadap hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan atau yang disebut pemikiran. Melalui permainan siswa dapat meningkatkan motivasi kognitifnya antara lain yakni motivasi untuk belajar.

b. Motivasi Fisik

Motivasi fisik dapat dikatakan dengan dorongan untuk bertindak atau berbuat yang berhubungan dengan fisik, sebagai contoh adalah keinginan untuk bergerak sebanyak mungkin. Motivasi fisik ini contohnya adalah motivasi untuk bergerak. Melalui permainan kecil siswa lebih terdorong untuk bergerak seperti yang dikatakan oleh Roosevelt dalam Soemitro (1992 : 3) bahwa “keinginan bermain bagi

anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, naluri atau dorongan bergerak ini harus dipuaskan dengan hal-hal yang menggembirakan dan menarik yaitu bermain”.

Dengan adanya permainan seorang pendidik dapat menyalurkan keinginan bergerak peserta didiknya melalui permainan tersebut. Jika tidak maka naluri bergerak peserta didik akan disalurkan melalui perbuatan-perbuatan yang kurang baik, misalnya perbuatan merusak, kenakalan dan dapat juga melalui kejahatan lainnya.

c. Prilaku Positif

Kesediaan mereaksi terhadap objek tertentu dikenal dengan sikap atau attitude, yang dapat bersifat positif dan negatif. (Syahrestani, 1999 : 50). Prilaku positif ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman atau apa yang dilakukan oleh seseorang, dalam hal ini adalah peserta didik itu sendiri. melalui permainan permainan kecil peserta didik dapat membentuk prilaku positif antara lain adalah sikap sportif, toleransi serta kerjasama.

d. Kebugaran Jasmani

Menurut Sutarman dalam Arsil (1999 : 9) kesegaran jasmani adalah suatu aspek yaitu aspek fisik dari kesegaran yang menyeluruh (total fitness), yang memberikan kesanggupan kepada seseorang untuk menjalankan hidup yang produktif dan dapat menyesuaikan diri pada tiap-tiap perubahan fisik (psysical stress) yang layak. Bearti kesegaran jasmani merupakan cermin dari kemampuan fungsi sistem-sistem dala

tubuh yang dapat mewujudkan suatu peningkatan kualitas hidup dalam setiap aktifitas fisik.

Melalui permainan kecil peserta didik dapat meningkatkan kesegaran jasmani atau kebugaran jasmaninya antara lain kekuatan, kelincahan, kecepatan serta daya tahan.

8. Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan akan berkaitan dengan tanggapan dan pandangan siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan. Hal ini akan memberikan rangsangan pada indra siswa. Semua informasi yang diterima akan diolah dan diberi makna sehingga muncul menjadi suatu pandangan atau tanggapan terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan.

Selain itu persepsi mempengaruhi psikis siswa tersebut. Seperti halnya dengan motivasi belajar, siswa yang memiliki persepsi yang baik terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan akan mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengikuti materi yang diberikan. Dengan demikian siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengikuti materi yang diberikan sehingga tujuan dari pemberian materi tersebut dapat tercapai seperti yang diharapkan. Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa

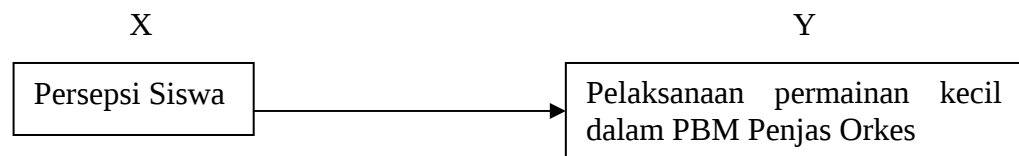
keinginan siswa untuk mengikuti materi pelajaran yang berupa permainan kecil yang diberikan dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

B. Kerangka Konseptual

Salah satu cara untuk memudahkan pencapaian tujuan pendidikan jasmani adalah dengan memberikan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dapat terlaksana sangat ditentukan oleh persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jika persepsi siswa terhadap permainan kecil baik maka diduga pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik pula, dalam artian mereka akan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan.

Persepsi merupakan hasil dari pemahaman seseorang terhadap suatu gejala atau peristiwa lewat proses mental yang terjadi dalam diri individu. Persepsi siswa ini sangat tergantung kepada pelaksanaan pembelajaran dan sasaran yang ingin dicapai dalam permainan kecil itu. Jika pelaksanaan permainan dan sasaran yang ingin dicapai dalam permainan ini sesuai dengan yang diharapkan maka persepsinya diduga akan cenderung positif, begitu pula sebaliknya jika pelaksanaan permainan dan sasaran yang ingin dicapai tidak sesuai dengan keinginan siswa maka persepsinya akan cenderung negatif.

Dari uraian diatas maka dapat diambil suatu gambaran konseptual penelitian yang terlihat pada gambar dibawah ini : persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.



Gambar 4. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dikategorikan sudah baik. Artinya siswa menilai dan menganggap permainan kecil tepat digunakan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Persepsi siswa yang baik ini terlihat dari aspek-aspek yaitu:

1. Persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil termasuk dalam kategori baik, dibuktikan 40 orang (83,33%) responden menyatakan Ya, dan 8 orang (16,67%) responden yang mempersepsikan Tidak. Hal ini berarti bahwa pada umumnya persepsi siswa terhadap Pelaksanaan permainan kecil sudah baik dan bisa dilaksanakan dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Ini terlihat dari pelaksanaan permainan, peraturan dalam permainan dan kemampuan guru sudah baik.
2. Persepsi siswa terhadap sasaran yang ingin dicapai dalam permainan kecil dinyatakan 42 orang (87,80%) responden menyatakan tercapai dan 6 orang (12,20%) responden mempersepsikan masih kurang tercapainya sasaran pada permainan kecil. Hal ini berarti dapat dikatakan bahwa permainan kecil yang dilaksanakan dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan termasuk dalam kategori baik., dan dapat dilaksanakan dalam setiap proses belajar mengajar berlangsung. Sasaran yang ingin dicapai meliputi motivasi, perilaku positif dan kebugaran jasmani siswa sudah baik dan tercapai.

Dengan terlaksananya permainan kecil yang semakin baik, maka sasaran yang akan dicapai akan semakin meningkat. Permainan kecil dapat digunakan dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan supaya siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini.

B Saran

Saran yang dapat dikemukakan, yaitu:

1. Guru-guru Penjas hendaknya memberikan permainan kecil dalam pelajaran penjas, karena permainan kecil ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan olahraga.
2. Guru-guru Penjas harus memahami dan menguasai Permainan Kecil.
3. Siswa hendaknya selalu melaksanakan olahraga agar kondisi fisik selalu baik, sehingga belajar yang diikuti akan terlaksana dengan baik. Salah satu cara dengan mengikuti pelajaran Penjas Orkes dan permainan kecil yang dilaksanakan.
4. Kepada Kepala sekolah hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru penjas untuk mengikuti penataran atau pelatihan Proses Belajar Mengajar pendidikan Jasmani.

5. untuk pengelola pendidikan agar lebih meningkatkan lagi sarana dan prasarana pendukung, sehingga proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang kita harapkan.
6. Oleh karena penelitian ini masih berskala kecil, diharapkan peneliti lain melakukan penelitian pengembangan sehingga nantinya hasil dari penelitian tersebut memberi masukan bagi sekolah dan guru dan dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu khususnya pembelajaran Penjas Orkes.

DARTAR PUSTAKA

- Ali Umar (2004). *Pengantar Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. FIK UNP
- Alimunar. (2004). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. FIK UNP
- Arsil. (1999). *Pembinaan Kondisi Fisik*. Padang: FIK UNP
- Chairuddin Hutasuht, (1999). *Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani/Olahraga*. FIK UNP
- Depdiknas (2006). *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta, Depdiknas
- Depdiknas RI. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Depdiknas
- Gusril. (2004) *Beberapa Faktor yang Berkaitan dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Kota Padang*. Jakarta, Universitas Negeri Jakarta
- Riduwan. (2004). *Statistika untuk Lembaga & Instansi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta
- Suparman. (1995) *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Angkasa
- Slameto. (1991) *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Bulan Bintang
- Syamsir Aziz, (2005) *Pembelajaran Permainan Kecil*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Suharsimi Arikunto, (1989). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta : Rieka cipta
- Suharsimi Arikonto, (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara
- Syahrastani. (1999). *Psikologi Olahraga*. Padang: FIK UNP
- Sudjana (1989). *Metode statistika*. Bandung : Trasito
- Soemitro (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta, Depdikbud

TAP MPR (1999), *Garis-Garis Besar Haluan Negara*, Penabur Ilmu

Toho, M Cholik dan Gusril (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-anak*. Jakarta, Depdiknas

Undang-Undang Sisdiknas (2003) UU RI No. 20 tahun 2003, Jakarta: Grafika

Undang-Undang RI No. 3 tahun 2005 Dan Peraturan Pemerintah RI tahun 2007.
Sistem Keolahragaan Nasional, Bandung: Citra Umbara