

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP MINAT BELAJAR
PENJASORKES SISWA DI SMP NEGERI 26
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**YELA KARMILIANI
NIM.17086088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

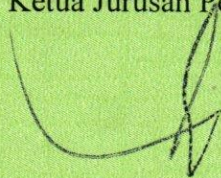
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP MINAT BELAJAR PENJASORKES SISWA DI SMP NEGERI 26 BENGKULU SELATAN

Nama : Yela Karmiliani
NIM : 17086088
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

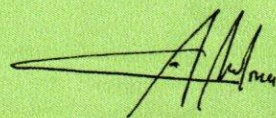
Padang, November 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga



Drs. Zarwan, M.Kes
NIP. 19611230 198803 1003

Disetujui oleh
Dosen Pembimbing



Sri Gusti Handayani, S.Pd, M.Pd
NIP. 195611021981031002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

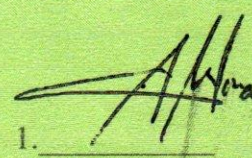
Judul : Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Belajar
Penjasorkes Siswa di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan
Nama : Yela Karmiliani
NIM : 17086088
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, November 2021

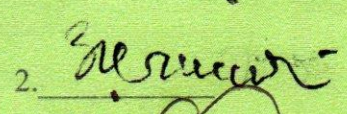
Tim Penguji

Tanda Tangan

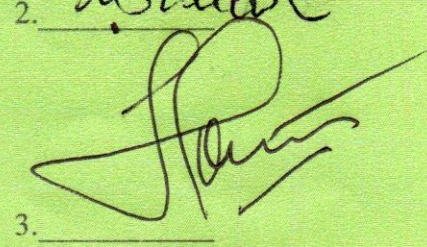
1. Ketua : Dr. Sri Gusti Handayani, S.Pd, M.Pd

1. 

2. Sekretaris : Dr. Willadi Rasyid, M.Pd

2. 

3. Anggota : Drs. Jonni, M.Pd

3. 

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul **“Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Belajar Penjasorkes Siswa di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan”** adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan , rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah saya tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, November 2021
Yang membuat pernyataan



Yela Karmiliani
NIM. 17086088

ABSTRAK

Yela Karmiliani (17086088): Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Belajar Penjasorkes di SMPN 26 Bengkulu Selatan

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMPN 26 Bengkulu Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 80 siswa. Sampel penelitian berjumlah 28 siswa dengan teknik stratified sampling. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Angket minat belajar siswa.

Analisis data menggunakan uji-t dengan hasil perhitungan t-hitung sebesar 43,10 dibandingkan dengan t-tabel 2,048. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kecil terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan.

Kata Kunci: Permainan Kecil dan Minat Belajar Siswa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan karunianya yang telah memberikan kekuatan bagi penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Permainan Kecil terhadap Minat Belajar Penjasorkes Siswa di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Padang.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih untuk pihak-pihak yang secara integratif memiliki andil dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ganefri, M.Pd selaku rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penulisan skripsi.
2. Bapak Dr. Alnedral, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi.
3. Bapak Drs. Zarwan, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahrgaan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Sri Gusti Handayani, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing, yang telah banyak sekali memberikan bimbingan, pemikiran, pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini yang sangat berarti kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.

5. Bapak Dr. Willadi Rasyid, M.Pd dan Bapak Drs. Jonni, M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran di dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar pada Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu dalam proses perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
7. Kedua orang tua, Bapak Iplan Junaidi dan Ibu Usnaini yang telah memberikan bantuan secara moril yaitu bimbingan, dorongan, motivasi serta do'a dan bantuan secara materil, sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.
8. Sahabat terdekat, Apriansha yang selalu memberikan suport, memberi motivasi, membimbing, serta selalu sabar mengingatkan akan skripsi ini serta adik-adikku terkasih yang menjadi motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan di Fakultas Ilmu Keolahragaan, khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga angkatan 2017, terima kasih atas kebersamaan, kebaikan, dukungan serta semangat yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi materi maupun dalam teknik penulisan. Untuk itu sangat diharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN 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	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	14
1. Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjasorkes	14
2. Permainan Kecil dalam Pemanasan.....	22
B. Kerangka Konseptual	30
C. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Desain Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Jenis dan Sumber Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Prosedur Penelitian.....	37
H. Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Angket Minat Belajar Penjasorkes	39
1. Data Hasil Pre-Test.....	39
2. Data Pos-Test	46
B. Uji Persyaratan Analisis	48
C. Uji Hipotesis	49
D. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	50

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	51
B. Saran.....	51

DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	53
--------------------------------	-----------

LAMPIRAN	56
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan antara Permainan Kecil dan Permainan Besar	27
2. Kerangka Konseptual.....	30
3. Rancangan Penelitian.....	33
4. Populasi Penelitian.....	33
5. Sampel Penelitian	34
6. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	36
7. Skor Alternatif Jawaban Angket Minat Belajar Siswa	37
8. Deskriptif Statistik Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan	39
9. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes di SMP N 26 Bengkulu Selatan.....	40
10. Deskriptif Statistik Faktor Intrinsik.....	42
11. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan Berdasarkan Faktor Intrinsik	42
12. Deskriptif Statistik Faktor Ekstrinsik	44
13. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan Berdasarkan Faktor Ekstrinsik	44
14. Deskriptif Statistik Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan	46
15. Distribusi Hasil Data Minat Belajar Penjasorkes Siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan Setelah Diberikan Perlakuan Dengan Metode Eksperimen	47
16. Uji Normalitas Data	48
17. Hasil Uji t Hipotesis Penelitian	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Batang Minat Belajar Penjasorkes Siswa Kelas VIII Sebelum diberikan Perlakuan Permainan Kecil di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan.....	41
2. Diagram Batang Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan	43
3. Diagram Batang Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan Berdasarkan Faktor Ekstrinsik	45
4. Histogram Hasil Data Minat Belajar Penjasorkes Siswa Kelas VIII di SMP N 26 Bengkulu Selatan Setelah Diberikan Perlakuan dengan Metode eksperimen.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Program Pengajaran.....	56
2. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	84
3. Angket Minat Belajar Siswa	85
4. Rekap Data Pre -Test Angket Minat Belajar Penjasorkes	89
5. Rekap Data Post-Test Angket Minat Belajar Penjasorkes.....	90
6. Uji Normalitas Data Tes Awal Minat Belajar Siswa.....	91
7. Uji Normalitas Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa	92
8. Uji Beda Mean Hasil Tes Minat Belajar	93
9. Dokumentasi Penelitian	95
10. Surat Izin Penelitian.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan saat ini pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini dapat membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan. Pendidikan dapat diperoleh anak melalui pendidikan formal yang disediakan oleh pemerintah. Melalui pendidikan formal di sekolah siswa juga dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan geraknya. Penjasorkes adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan keterampilan khususnya keterampilan gerak. Ada tiga sumbangan yang sangat penting dari pendidikan jasmani yaitu salah satunya adalah meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa (Kristiyandaru 2010: 41).

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 sebagai salah satu payung hukum operasional Sisdiknas menyebutkan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diberikan dari pendidikan Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Adanya

pendidikan jasmani disekolah diharapkan dapat mendorong perkembangan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pola hidup sehat, aktif bagi anak dan remaja.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses kegiatan pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani mengembangkan keterampilan motorik pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. Pengalaman yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami manusia mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara manusia melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. (Kurikulum Penjas SMP 2004).

Menurut Hartati, dkk (2012: 21) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perubahan. Dampak perubahan tersebut dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi yang ada dalam kurikulum dan siswa memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran disekolah.

Tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menurut Husdarta (2013:23) adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. dalam pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pemberian materi pembelajaran.

Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 13-15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Oleh karena itu guru harus mampu meningkatkan minat dan mengembangkan pembelajaran yang efektif, dengan menerapkan permainan kecil pada peroses pembelajaran penjasorkes. Sehingga tujuan pembelajaran penjasorkes dapat dicapai secara efektif melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang (Faizal, 2015).

Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu memberikan permainan kecil yang menarik agar siswa berminat dalam belajar. Karena minat itu sendiri adalah keinginan yang timbul dalam diri seseorang untuk memperhatikan, menerima dan melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh karena sesuatu itu dinilai penting atau berguna bagi dirinya. Seperti halnya pada pembelajaran Penjasorkes siswa diajarkan macam-macam permainan kecil seperti permaian pembunuh ayam, bola tubuh dan piala dunia. Dalam rangka meningkatkan minat siswa pada pembelajaran Penjasorkes.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah peroses pendidikan yaang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik diarahkan untuk

mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional serta mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani juga sangat penting bagi siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. (Slameto 180) Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. (Djaali 2013:121) Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dilihat melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan pendorong belajar selanjutnya.

Menurut Darmadi (2017:317) minat merupakan suatu keinginan seseorang yang timbul dari hati tanpa adanya paksaan terhadap objek tertentu karena objek dinilai berguna dan penting bagi dirinya. Oleh karena itu dengan

menggunakan permainan kecil dikehendaki mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Penjasorkes dikarenakan permainan kecil mempunyai manfaat yang dapat meningkatkan nilai-nilai mental dengan cara memuaskan kebutuhan-kebutuhan siswa akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan, berpartisipasi, dan rasa senang.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan kepada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya.

Pada dasarnya semua siswa tidak menghendaki adanya kebosanan dalam hidupnya, karena pembelajaran yang membosankan adalah sesuatu yang tidak menyenangkan. Hal ini disebabkan dengan proses belajar mengajar yang tidak diawali dengan sesuatu yang menarik minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dan akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diharapkan guru mengawali proses pembelajaran dengan pemanasan yang dibuat semenarik mungkin seperti pemberian permainan kecil dalam pemanasan, dan nantinya akan membuat siswa lebih meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani,

olahraga dan kesehatan. Aktivitas pemanasan merupakan salah satu bagian dasar dari program latihan permulaan. Latihan permulaan terdiri dari sekelompok latihan (gerakan) yang dilakukan pada saat hendak melakukan kegiatan olahraga.

Maka dari itu guru dituntut memiliki kompetensi terutama dalam mengelola proses pembelajaran untuk dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan. Guru harus mampu merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran yang efektif, sesuai dengan tujuan pendidikan yang mengacu kepada tujuan umum pendidikan yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sehingga dapat tercapainya suatu pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pendidikan.

Permainan kecil merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan menyenangkan dalam bentuk aktivitas belajar dengan kemampuan sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk membimbing, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, Karena melalui bermain, anak mendapatkan berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisikmotorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling

menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang akan terjadi ketidakseimbangan. Karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (inherent) dalam setiap diri anak. Pembelajaran dalam bentuk permainan kecil dapat dilakukan dalam semua materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pada kenyataannya berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan diduga bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya semangat siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya fasilitas olahraga yang cukup memadai untuk siswa, sehingga mampu menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes. Namun respon yang diberikan siswa kurang siswa itu berbeda-beda, ada yang mengikuti pembelajaran dilapangan dengan senang hati dan ada juga yang menolak. Penolakan mereka seringkali disertai dengan kebiasaan, lingkungan, dan pergaulan yang mengkondisikan bahwa merupakan beban yang memberatkan siswa. Sehingga siswa dengan sengaja tidak mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan tidak membawa pakaian seragam olahraga atau pergi kekantin. Banyak diantara mereka yang mengeluhkan gaya mengajar yang kurang menarik sehingga minat dari siswa dalam pembelajaran penjasorkes kurang. Selain itu pemanasan yang diberikan juga masih sering menggunakan model konvensional yaitu urutan pemanasan yang dilakukan adalah peregangan yang diteruskan dengan lari dan

dilanjutkan dengan senam baru kemudian masuk ke materi inti pelajaran sehingga hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif dalam menerima materi ajar dan cenderung menjadikan suasana belajar kaku, monoton dan kurang menggairahkan. Apabila proses belajar mengajar tidak disertai dengan perasaan senang atau terpaksa tentunya hasil pembelajaran tidak akan maksimal. Untuk itu peneliti akan melakukan kegiatan belajar mengajar yang berbeda yaitu dengan menggunakan permainan kecil dalam pemanasan.

Untuk mengatasi masalah di atas maka diperlukan penerapan permainan kecil dalam pemanasan sebelum masuk ke materi inti pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Aktivitas pemanasan permainan yang dapat dilakukan seperti, Jalan naga, menjala ikan, bola tubuh, pembunuh ayam, tembaklah aku, piala dunia dan lain sebagainya. Contoh permainan kecil Jalan Naga sebagai berikut.

1. Pendahuluan

Jalan naga merupakan salah satu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regu memiliki jumlah anggota yang sama banyak. Setiap regu berbaris di belakang garis start dengan memegang pundak anggota lainnya yang berada di depannya (kecuali kepala naga). Setelah mendengarkan intruksi dari guru/ fasilitator, maka setiap regu harus berjalan secara zig-zag untuk memutar batu/ kayu/ cone yang telah terpasang di lapangan permainan dan jika kegiatan regu dilakukan secara bagus, maka akan terlihat seperti seekor naga yang sedang berjalan. Untuk memenangkan permainan, setiap anggota regu (tubuh naga). harus tetap

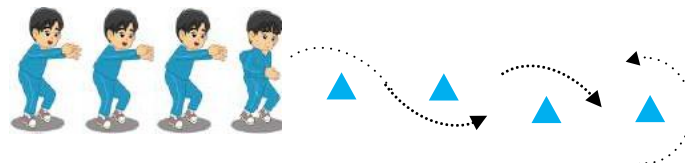
bekerjasama secara baik dengan berpegangan erat satu sama lainnya (tidak boleh lepas) dan secara cepat memasuki garis finish dengan menampilkan nilai estetika dari rangkaian gerakan tersebut.

2. Tujuan permainan

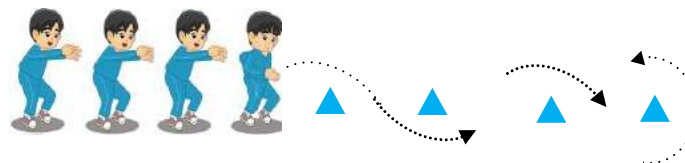
- Untuk melatih dan meningkatkan keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.
- Untuk melatih dan meningkatkan, disiplin diri, pengendalian diri, saling menghargai, kerja sama, kerja keras, kekompakan, kepemimpinan, tanggung jawab, dan pantang menyerah.
- Untuk melatih dan meningkatkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah.

3. Simulasi permainan

Regu 1



Regu 2



Keterangan :

.....➡ : Arah jalan naga.



: Siswa yang berperan sebagai kepala naga.



: Alat (*cone*) yang dipasang sepanjang lintasan.



: Siswa yang berperan sebagai tubuh naga.

4. Cara bermain

- a. Untuk memperlancar permainan jalan naga, guru membagi siswa menjadi beberapa regu dengan jumlah yang sama.
- b. Guru membuat lintasan permainan garis *start* dan *finish* sepanjang 30 meter (dapat disesuaikan), dan letakan batu/ kayu/ *cone* sesuai kebutuhan disepanjang lintasan.
- c. Setiap regu peserta perlombaan berdiri di belakang garis *start*, dengan seorang pemimpin regu (kepala naga) dan lainnya anggota (tubuh naga).
- d. Setelah mendengarkan intruksi dari guru untuk memulai permainan, maka setiap regu berjalan cepat memutari batu/ kayu/ *cone* yang dipasang sepanjang lintasan dan kembali ke garis *start* dengan keadaan berpegangan pada pundak tanpa ada yang terputus antara kepala naga dan tubuh naga.
- e. Regu yang cepat menyelesaikan jalan naganya, akan dinyatakan sebagai pemenang permainan.

5. Peraturan permainan

- a. Regu yang memulai permainan tanpa mendengarkan intruksi dinyatakan gugur/ didiskualifikasi.
- b. Regu yang berjalan naga dengan tidak memutari batu/ kayu/ *cone* secara sistematis/berurutan dinyatakan gugur/didiskualifikasi.
- c. Apabila dalam gerakan berjalan naga ada anggota (tubuh naga) yang terputus, harus disambung kembali, baru dapat melanjutkan permainan.

Permainan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes, karena permainan kecil tidak memiliki peraturan yang baku, sehingga siswa lebih mudah memahami peraturannya. Dan dapat digunakan alternatif bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran tidak ada unsur paksaan dari orang lain melainkan kesenangan yang timbul dari dalam diri dan dapat menciptakan pembelajaran yang berhasil.

Dari permasalahan tersebut menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Kecil terhadap Minat Belajar Penjasorkes Siswa di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat mempengaruhi minat belajar penjasorkes siswa di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan.

1. Metode mengajar guru dalam pembelajaran praktek penjasorkes materi masih cenderung monoton.
2. Proses pembelajaran yang diberikan kurang menarik.
3. Minat siswa belum maksimal dalam mengikuti Pembelajaran praktek penjasorkes sehingga pada proses pembelajaran berlangsung siswa tidak dapat mempraktikkan gerakan yang benar, asal-asalan.
4. Pemanasan yang di berikan sebelum pembelajaran masih menggunakan model konvensional.

5. Sarana prasarana olahraga disekolah sudah cukup memadai, namun respon yang diberikan siswa kurang.
6. Pengaruh kreatifitas guru dalam pembelajaran praktek terhadap minat belajar siswa masih belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu, biaya dan kemampuan maka dalam penelitian ini hanya membahas tentang “Pengaruh permainan kecil terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah apakah terdapat pengaruh permainan kecil terhadap minat belajar penjasorkes siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui besarnya pengaruh permainan kecil terhadap minat belajar penjasorkes siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman sebagai calon pendidik dalam menentukan strategi dan rancangan yang tepat untuk meningkatkan minat belajar penjasorkes siswa.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan untuk dapat mempermudah pengambilan tindakan perbaikan untuk selanjutnya dan sebagai bahan evaluasi guru dalam meningkatkan kreatifitas guru dalam pembelajaran praktek penjasorkes.

3. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, agar siswa lebih bisa memanfaatkan waktu belajar disekolah dengan sebaik mungkin.

4. Bagi Kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan Bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menyarankan kepada guru agar dapat memberikan pengetahuan serta kreatifitas pemanasan dalam bentuk permainan kecil sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar penjasorkes siswa.

5. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan sebagai sumber bacaan di perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh permainan kecil terhadap minat belajar penjasorkes siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Bengkulu Selatan. secara signifikan adalah sebesar 41,82, dengan nilai t analisis atau t_{hitung} sebesar 43,10 lebih besar dari pada nilai t_{tabel} 2,048.

B. Saran

Berdasarkan kepada kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka disarankan kepada:

1. Agar minat belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes meningkat, hendaknya pembelajaran dilakukan dengan baik dan benar disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan mempunyai motivasi bahwa apabila mereka belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh maka akan berhasil setiap mengikuti pembelajaran serta percaya bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran tergantung pada diri mereka sendiri.
3. Kepada guru olahraga agar dapat lebih kreatif lagi dalam memberikan pembelajaran penjasorkes agar siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

4. Peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian dengan kajian yang sama dengan waktu yang lebih lama, sehingga hal ini lebih besar peningkatan dan pengaruhnya dan bermanfaat bagi pengembangan permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Mohamad Wahyu. "Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Mi Nahdlatul Ulama Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 5.2 (2017).
- Ardiansah, Feri. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2.1 (2019): 1-8.
- Ardiansah, Feri. "Pengaruh penggunaan media video terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas xi pada pelajaran pai di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang." *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 5.1 (2018): 56-70.
- Arrasyih, Fitrah, and Willadi Rasyid. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Kuranji Kota Padang." *JURNAL STAMINA* 2.3 (2019): 1-8.
- Dwi Endratmo, E. N. D. A. H. "Pengaruh Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bolavoli." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 1.3 (2013).
- Elpira, Nira, and Anik Ghufon. "Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2.1 (2015): 94-104.
- Ermawati, Veri. "Pengaruh Permainan Modifikasi Throw Catch Ball Terhadap Minat Gerak Siswa di SMP N 1 Mejobo Kudus." *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*. 2019.
- Finalosa, Fiki. "Pengaruh Pemberian Permainan Kecil dalam Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Bolabasket (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan, Ponorogo)." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 2.3 (2014).
- Hasmarita, Sony. "Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Minat Belajar Penjas." *Jurnal Olahraga* 4.1 (2018): 1-10.
- Julianti, Rekha Ratri, and Tuti Alawiyah. "Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motor Educability." *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)* 2.2 (2016).