

**PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR  
MENGAJAR DI SD N 02 TANJUNG GADANG  
KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN  
KABUPATEN SOLO KOTA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai  
Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang*



**OLEH**

**DIONO  
NIM.92548**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2010**

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

### **PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SD 02 TANJUNG GADANG KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN KABUPATEN 50 KOTA**

Nama : **DIONO**  
NIM : 92548  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jurusan : Pendidikan Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, Juni 2010

Tim Penguji :

Ketua	:	1. Drs. Nirwandi, M. Pd	1. _____
Sekretaris	:	2. Drs. Hendri Neldi, M. Kes. AIFO	2. _____
Anggota	:	3. Drs. Yulifri, M. Pd	3. _____
	:	4. Drs. Willadi Rasyid, M. Pd	4. _____
	:	5. Edwarsyah, M. Kes	5. _____

## **HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : **Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di SD 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota**

Nama : **DIONO**

NIM : 92548

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, Juni 2010

Disetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Nirwandi, M.Pd**  
**NIP. 19580914 198102 1 001**

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

Mengetahui :

Ketua Jurusan Pendidikan Olah Raga

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

## ABSTRAK

### **Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di SD 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota.**

**OLEH : DIONO/2011 /92548**

Masalah dalam Penelitian ini adalah pembelajaran penjas kurang berjalan dengan baik, sehingga penulis tertarik untuk mengungkapkan tentang bagaimana minat siswa SD Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat siswa SD Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota.

Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yang tidak menguji hipotesa, tetapi hanya menggambarkan apa adanya suatu variabel, gejala/keadaan. Populasi dalam penelitian ini adalah 177 siswa dari kelas I – VI di SD Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota.. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* sebanyak 61 orang siswa kelas IV – V. 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 **79,32%** yaitu pada kategori **Baik**.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar di SD 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota”**.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu melalui ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. H. Syahril Bactiar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Padang yang telah memberikan berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga

penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini.

3. Drs. Nirwandi, M. Pd sebagai pembimbing I dan Drs. Hendri Neldi, M. Kes, AIFO sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
4. Tim penguji yang telah memberikan masukan, saran, motivasi, sumbangan pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti baik dalam penulisan maupun dalam menguji skripsi ini.
5. Seluruh staf pengajar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Buat teman-teman yang senasib dan seperjuangan yang tidak disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dorongan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juni 2010

Penulis

## **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 02 Tanjung Gadang Kecamatan



Larih Sago Halaban Kabupaten 50 Kota. 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 dan permainan dalam proses pembelajaran penjas di Sekolah Dasar Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Larih Sago Halaban Kabupaten 50 Kota.

- a. Minat siswa terhadap permainan kecil.
- b. Ketersediaan sarana dan prasarana permainan kecil
- c. Modifikasi permainan.

- d. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran penjas dengan pendekatan bermain salah satunya dalam bentuk permainan kecil.
- e. Latar belakang guru yang mengajar

### **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 02 Tanjung Gadang Kecamatan Larih Sago Halaban Kabupaten 50 terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Larih Sago Halaban Kabupaten 50 Kota, terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani”.

**F. Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi 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. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

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

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

Bermain berasal dari kata “ Play “, Menurut Piaget dalam Hurlock (1993:320) menjelaskan bahwa “Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional”. Gusril (2004:46) mengemukakan bahwa “Kebutuhan bermain bagi siswa sebesar terhadap makanan, kehangatan dan cinta. Siswa bermain berarti mengerjakan sesuatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenal kerja bermain“.Permainan kecil merupakan aktivitas gerak yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana. Menurut Ali Munar (19997) “ Permainan kecil adalah permainan yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana dan tidak menurut secara khusus

terhadap waktu, sarana dan prasarana. Melalui permainan ini, suhu tubuh siswa dapat cepat meningkat. Selain itu permainan kecil juga dapat merangsang dan mengembangkan kognitif, afektif, sosial, emosional dan psikomotor siswa. Senada yang dikemukakan Dirjen PLS (1995 : 5 ) yaitu : Permainan kecil dapat juga disebut dengan permainan tradisional / rekreatif memakai peraturan kecil. Olahraga tradisional adalah aktifitas jasmani yang bersifat rekreatif, edukatif dan kompetitif dan dilakukan secara sadar oleh setiap anggota masyarakat. Kegiatan ini dapat meningkatkan kesegaran jasmani, serta menimbulkan rasa gembira, puas, senang dan kegembiraan, kesanggupan, kemampuan dan keadaan lingkungan dalam rangka meningkatkan kualitas hidup dalam masyarakat yang bersumber dari kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia.

Berdasarkan 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 gerak media yang baik untuk membimbing dan mengarahkan siswa pada sasaran yang akan dipelajari selanjutnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## 2. Minat Siswa

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.

Bentuk permainan kecil yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Jasmani.

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.

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.

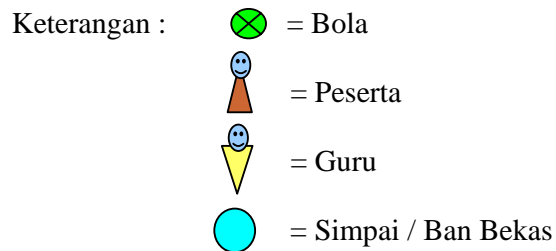
Perhitungan poin :

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



#### 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.

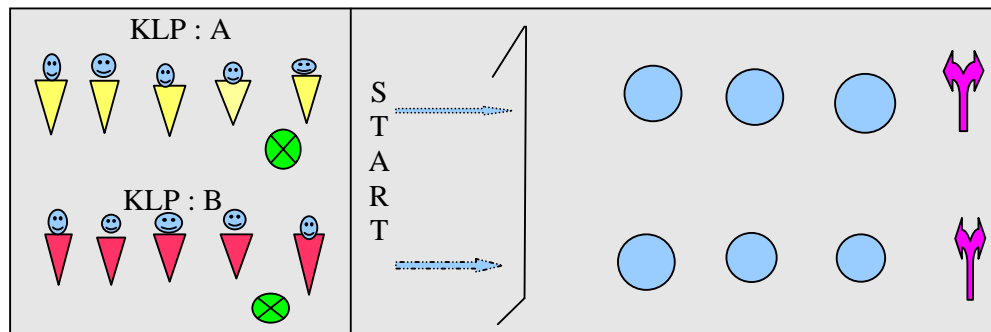
Peraturan Permainan : Setelah pluit berbunyi berarti tanda permainan dimulai, masing-masing kelompok yang berdiri paling depan membawa bola dengan cara melewati beberapa rintangan dan kembali berhadapan dengan barisannya kembali dengan jarak lebih kurang 4 meter merak tersebut melakukan service keorang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

lapangan begitu seterusnya.

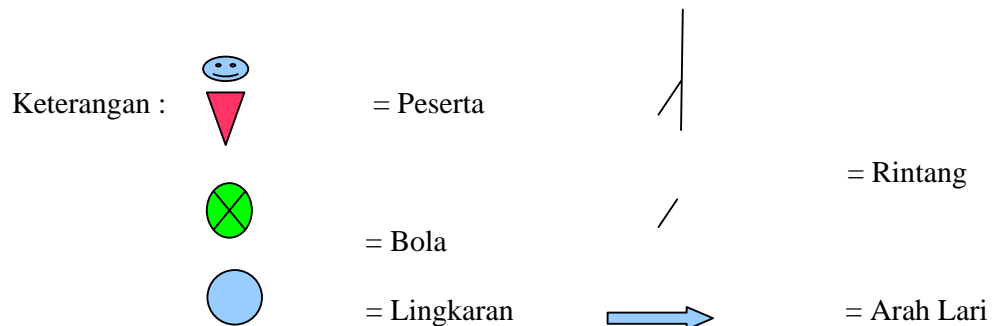
Waktu Permainan : Permainan dilakukan dengan waktu bagi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini, permainan ini bisa diulang beberapa kali.

Penentuan Kalah Menang : Bagi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan ini maka kelompoknya lah dinyatakan sebagai pemenang.

Hukuman : Lompat ditempat sebanyak 10 kali.



Gambar 2. Bentuk Permainan Masuk Terowongan



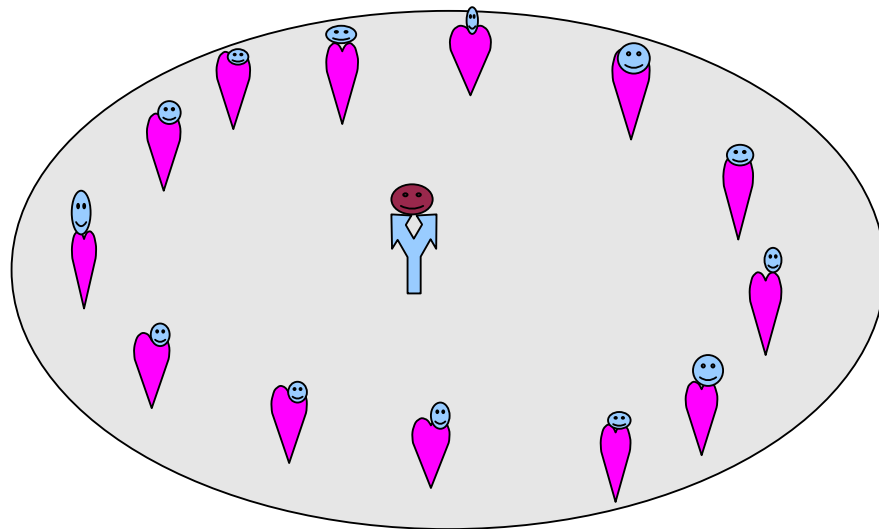
Penenangan / Pendinginan

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

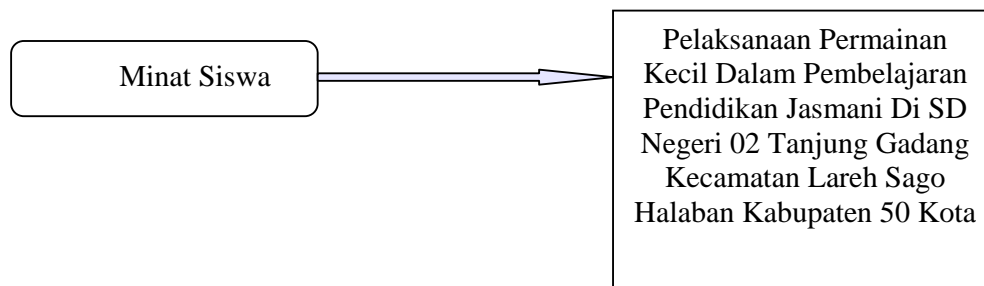
= Lingkaran Lapangan



= Peserta Yang Jadi Sibuta

### 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 konseptual berikut ini :



*Gambar 4*  
*Kerangka Konseptual*

### Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian yang dikemukakan adalah Bagaimanakah Minat Siswa SD Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota 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 SD Negeri 02 Tanjung Gadang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota sebagai berikut :

##### **1. Minat**

Pencapaian kategori jawaban responden pada indikator minat dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian responden 79,32 % berada pada kategori **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 83,67% berada pada kategori **Baik**.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas penulis menyarankan beberapa hal :

1. Diharapkan kepada guru penjasorkes agar dapat menjalankan melakukan variasi-variasi dalam proses belajar mengajar guna untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar penjas.
2. Diharapkan kepada guru penjas yang mempersiapkan Materi-materi permainan kecil dan memasukkan kedalam rencana pembelajaran agar dapat ditampilkan pada proses belajar mengajar. inti guru harus dapat menerapkan permainan kecil ke dalam proses belajar mengajar
3. pada 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.