

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA
DAN KESEHATAN DI SDN 04 KOTO HILALANG
KECAMATAN KUBUNG KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

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



Oleh

**RONAL YURNADES
NIM. 1107999**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

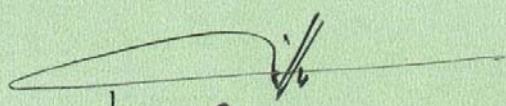
Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan Di SDN 04 Koto Hilalang
Kecamatan Kubung Kabupaten Solok

Nama : Ronal Yurnades
NIM : 1107999
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

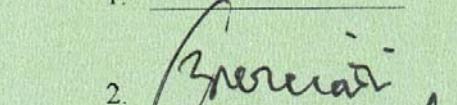
Padang, Juni 2013

Tim Penguji :

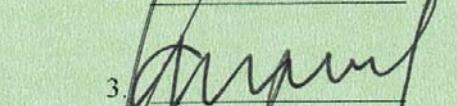
Ketua : Drs. Edwarsyah, M.Kes

1. 

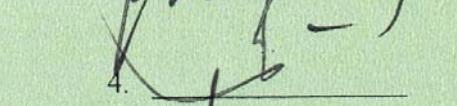
Sekretaris : Drs. Willadi Rasyid, M.Pd

2. 

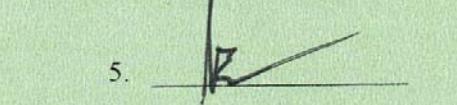
Anggota : Drs. Yulifri, M.Pd

3. 

: Drs. Zarwan, M.Kes

4. 

: Drs. Nirwandi, M.Pd

5. 

ABSTRAK

Persepsi Siswa terhadap Permainan Kecil dalam proses pembelajaran pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang

Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

Oleh: Ronal Yurnades, 2011 – 1107999.

Siswa di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok selama ini cenderung tidak termotivasi terhadap pelajaran Penjasorkes, sehingga siswa tidak mendapatkan kesegaran jasmani dalam mengikuti pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok kelas IV dan kelas V yang berjumlah 59 orang, terdiri dari 35 orang putra, dan 24 orang putri. Penarikan sampel dilakukan dengan teknik quota sampling. Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah Angket atau kuesioner dengan menggunakan skala Guttman. Data dianalisis dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi dalam bentuk persentase.

Dari analisis data diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: variabel pelaksanaan permainan kecil pada pembelajaran Penjasorkes dari 11 pertanyaan yang diajukan, tingkat capaian responden mencapai 94,45%. Kemudian variabel sasaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Penjasorkes dari 9 pertanyaan yang diajukan, tingkat capaian responden mencapai 94,92%. Dari temuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat capaian Persepsi Siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: persepsi, permainan kecil.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan Di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok”**.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan.

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

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

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

Padang, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori	9
1. Persepsi	9
2. Hakikat Bermain	11
3. Permainan Kecil	12
4. Proses Pembelajaran.....	16
5. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	18

6. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	21
7. Sasaran Yang Ingin Dicapai Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	22
8. Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	25
B. Kerangka Konseptual	26
C. Pertanyaan Penelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	28
D. Jenis dan Sumber Data	30
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Verifikasi Data	32
B. Deskripsi Data	32
C. Pembahasan	39
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	42
B. Saran-saran	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian.....	28
2. Sampel Penelitian.....	29
3. Distribusi Frekuensi Pelaksanaan Permainan Kecil Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan	33
4. Deskripsi Pelaksanaan Permainan Kecil Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan.....	35
5. Distribusi Frekuensi Sasaran yang ingin dicapai dalam Permainan Kecil Pada Proses Pembelajaran Penjasorkes.....	36
6. Deskripsi Sasaran yang ingin dicapai dalam Permainan Kecil Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Posisi Permainan	15
2. Kerangka Konseptual Penelitian	26
3. Histogram Pelaksanaan Permainan Kecil Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan	35
4. Histogram Sasaran yang ingin dicapai Permainan Kecil Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	45
2. Angket Penelitian	46
3. Tabulasi Data.....	48
4. Dokumentasi Penelitian.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya adalah suatu paya yang dilaksanakan secara sadar, berencana dan berkesinambungan menuju suatu perubahan-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 keterampilan. Untuk itu sector pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan dominan dalam upaya mencapai tujuan tersebut di atas.

Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang mampu mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia serta tersedianya sumber daya manusia yang handal. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional antara lain dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Depdiknas 2006: 2)

Dari kutipan di atas pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan keseluruhannya dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat,

menuju pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan kebiasaan hidup sehat, menuju pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, kognitif, social dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang sesuai dengan perkembangan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah dasar merupakan bagian integral dengan pengajaran lainnya.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilaksanakan pada sekolah dasar. Saat ini berorientasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum berbasis kompetensi. 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 yang 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, trampil serta memiliki sifat yang positif” (Depdiknas 2006: 1)

Penyempurnaan kurikulum ini diharapkan dapat mencapai tujuan dan sasaran dari pembelajaran. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam rangka usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam mencapai tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru mempunyai peranan yang sangat penting. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui pembelajaran bertugas dan bertanggung jawab untuk

mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan seorang guru harus memberikan materi dengan baik, sehingga materi tersebut dapat diterima dengan baik pula oleh siswa. Salah satunya adalah dengan memberikan kesempatan dan mengarahkan kepada siswa untuk melakukan aktivitas gerak sebanyak mungkin.

Permainan kecil merupakan salah satu cara atau strategi dalam mencapai tujuan agar siswa dapat melakukan gerak sebanyak mungkin. Menurut Syamsir Aziz dalam bukunya tentang pembelajaran kecil menyebutkan bahwa “Permainan kecil adalah permainan yang membantu berkembangnya, dominan kognitif, efektif, psikomotor serta social emosional” (Syamsir Aziz, 2005: 3). Peraturan permainan ini, alat dan lapangan yang dipakai serta anggota, pengikut permainan tidak ditentukan oleh satu peraturan resmi. Memberikan permainan kecil dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu alat atau strategi untuk membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang menunjang untuk mencapai tujuan pendidikan dimana permainan itu juga merupakan alat untuk mendidik anak.

Prof. Gross yang menyebutkan bahwa “bermain merupakan alat yang guna 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 jasmani maupun rohani

anak ikut terlatih melalui permainan siswa dapat memperlihatkan kemampuannya, minat, sikap serta respon terhadap pelajaran permainan juga merupakan hal yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik mental maupun social.

Permainan kecil tidak hanya digunakan dalam pemanasan tetapi juga digunakan dalam pemberian materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang mana tujuan pemberiannya adalah melalui permainan sederhana yang diberikan siswa mempunyai semangat dalam mengikuti pelajaran dan bagaimana siswa dapat menemukan teknik tentang materi pelajaran yang diberikan sewaktu melakukan permainan tersebut sebelum guru menjelaskan lebih lanjut.

Dalam beberapa kali pertemuan penulis sebagai guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok telah memberikan masukan atau menyarankan pemberian permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diantaranya permainan kupu-kupu hingga untuk memberikan kelincahan, dan gerobak dorong atau gerobak sorong untuk melatih kekuatan tangan untuk materi senam lantai dengan sub materi Hanstand ke dinding. Setelah dilakukan pengamatan ternyata dari beberapa permainan yang diberikan banyak yang tidak menyukai permainan tersebut ini terlihat dari keinginan mereka untuk melakukan pendekatan dari beberapa orang siswa ternyata mereka mengatakan bahwa mereka tidak bisa atau bahkan tidak pernah melakukan permainan kecil yang sudah disebutkan sebelumnya.

Melalui kenyataan diatas maka ada beberapa indicator yang mempengaruhi pandangan siswa terhadap permainan yang diberikan. Disamping itu juga mungkin pengaruh metoda mengajar guru, jumlah siswa serta minat siswa untuk melakukan aktivitas penjas dalam bentuk permainan kecil. Berdasarkan uraian diatas maka penulis merasa perlu untuk mengadakan penelitian pelaksanaan pembelajaran permainan kecil di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana minat siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap permainan kecil?
2. Bagaimana keinginan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok untuk memberikan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan?
3. Bagaimana pengaruh banyaknya jumlah siswa yang diajar terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok untuk memberikan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan?

4. Bagaimana persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok?
5. Bagaimana persepsi siswa terhadap sasaran yang ingin dicapai dalam permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok?
6. Bagaimana pengaruh metode guru dalam mengajar terhadap kelancaran pemberian permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada beberapa variable yang terungkap dalam identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan diamati dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok sebagai berikut:

1. Persepsi siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
2. Persepsi siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap sasaran yang ingin dicapai permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas untuk lebih terfokusnya masalah yang akan diteliti, maka dapat dirumuskan permasalah yaitu persepsi siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, diantaranya:

1. Bagaimana persepsi siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
2. Bagaimana persepsi siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok terhadap sasaran yang ingin dicapai permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.
2. Mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap sasaran yang ingin dicapai permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dan pertimbangan bagi:

1. Sebagai salah satu persyaratan bagi penulis dalam meraih gelar kesarjanaan.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok.
3. Bagi instansi terkait sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
4. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti lain.
5. Sebagai sumber bacaan bagi mahasiswa FIK UNP.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Persepsi

Kehidupan individu sehari-hari dikelilingi oleh berbagai benda, objek atau peristiwa yang ditangkap melalui alat indra, pada saat ini individu mengamati dan selanjutnya secara sadar akan memberikan tanggapan dari berbagai hal yang diamatinya. Penilaian dan pemberian makna itu yang disebut dengan persepsi.

Sejumlah ahli mengemukakan pengertian tentang persepsi. Menurut Mudjiran dalam Waldi Putra (2001: 11) persepsi adalah suatu proses pengamatan, pengorganisasian, penginterpretasian, dan penilaian terhadap objek yang didasari oleh suatu pemikiran. Wardani dalam Waldi 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. Slamento dalam Waldi Putra (2001: 11) mengatakan bahwa persepsi itu adalah proses menyangkut masukannya pesan atau informasi ke dalam otak manusia.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan suatu proses masukannya pesan atau informasi ke dalam otak yang menghasilkan gambaran atau tanggapan seseorang tentang suatu objek, dan akan mempengaruhi tingkah lakunya bila berhadapan dengan objek

tersebut. Jadi jelas, 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 dua yaitu:

1). Persepsi positif, yaitu merupakan tanggapan atau pandangan langsung terhadap objek yang bersifat positif atau baik, 2) Persepsi negative, yang merupakan tanggapan atau penanganan langsung terhadap objek yang bersifat negative atau tidak abaik. Persepsi positif dan negative ini mempunyai tingkatan. Untuk mengukur persepsi itu ada lima tingkatan, yaitu: 1. Tidak baik, 2. Kurang baik, 3. Cukup baik, 4. Baik, 5. Sangat baik. Sedangkan syarat-syarat dari persepsi adalah: 1) adanya objek atau sasaran yang diamati baik datang dari dalam maupun dari luar, sehingga menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra, 2) Kesempurnaan alat indra bagi individu sangat menentukan dalam mempersepsikan suatu objek, 3) Perhatian, sikap, perasaan, emosi, dan juga jenis perangsang sebagai penentu dalam terjadinya persepsi (Putra, 2001: 11).

Berdasarkan uraian di atas maka persepsi akan terjadi adanya hal-hal seperti yang diuraikan. Begitu juga dengan siswa, jika dikaitkan dengan penelitian ini siswa akan dapat mempersepsikan secara langsung mengalami, menerima, dan mengamati serta mendapatkan perangsangan bahwa hal-hal yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan ini dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi siswa.

2. Hakikat Bermain

Bila diamati dalam kehidupan sehari-hari kegiatan bermain seperti itu mudah diamati. Schwartman dalam Patmonodewo yang dikutip oleh Toho dan Gusril (2004: 104) mendeskripsikan karakteristik bermain sebagai berikut: 1) Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan dan menggembirakan, 2) Bermain tidak mempunyai tujuan yang ekstrisik, 3) Bermain sesuatu yang spontan dan sukarela, 4) Bermain melibatkan beberapa kegiatan, 5) Bermain mempunyai hubungan yang sistematis.

Aktifitas bermain menurut Matakupan dalam Gusril (2004: 10) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh karena disenangi. Sedangkan menurut Seefelt dan Barbour dalam gusril (2004: 10) aktifitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada masa anak-anak yang berhubungan dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan, termasuk didalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan.

Soemitro dalam Gusril (2004: 10) mengelompokan permainan dengan memandang jumlah pemain dan alat permainan yang digunakan sebagai berikut: 1) Berdasarkan jumlah pemain terdiri dari: permainan beregu, permainan perorangan; 2) Berdasarkan sifat permainan terdiri dari: permainan untuk mengembangkan fantasi, kemampuan berpikir, rasa seni, bahasa, aspek fisik terdiri dari: permainan untuk meningkatkan kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan, ketangkasan, ketahanan, reaksi; 3) Berdasarkan alat yang digunakan terdiri dari:

permainan tanpa alat dan dengan alat. Selanjutnya Soemistro (1999: 4) menyatakan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas bermain yaitu: 1) nilai-nilai yang terdiri dari: kebutuhan anak akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan diri, berpartisipasi, rasa senang; 2) nilai-nilai fisik; 3) nilai sosial.

Sukinitaka 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 yang dilakukan secara patuh dan sopan, 4) Mengungkapkan macam-macam emosinya, 5) Untuk kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan, 6) memupuk kerja sama, taat kepada peraturan, sifat jujur dan semuanya akan membentuk sifat fairplay.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa bermain dapat memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan. Rasa senang timbul apabila kita sedang bermain, apabila ada yang tidak melakukannya dengan sungguh-sungguh berarti dia kurang senang bermain atau mungkin kondisi fisiknya kurang sehat.

3. Permainan Kecil

Low Organisation Games adalah “Permainan yang mempunyai peraturan yang tidak mengikat yang sering juga disebut permainan kecil atau permainan anak”. (Syamsir Aziz, 2005: 3) peraturan permainan ini, alat dan lapangan yang dipakai serta anggota pengikut permainan tidak

ditentukan oleh suatu peraturan resmi. Jadi pemainan ini dapat diciptakan oleh siapa saja yang akan memakainya, baik anak didik maupun guru yang akan memberikan pembelajaran pada anak didik. Semua anak dapat bergerak banyak dan bersosialisasi dengan temannya.

Permainan kecil ini diusahakan pelaksanaannya dilakukan dalam kelompok kecil, serta peraturan dan peralatan yang akan dipergunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak didik. Sebab mengajarkan permainan kecil merupakan suatu alat dalam membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani yang menunjang untuk mencapai tujuan, dimana permainan itu juga merupakan alat untuk mendidik anak. Jadi diusahakan dalam menciptakan permainan kecil tersebut bagaimana anak akan berkembang dominan kognitif, psikomotor, serta emosionalnya.

Syamsir Aziz mengatakan bahwa permainan kecil secara garis besarnya merupakan bagian dari permainan yang dapat dikelompokkan dengan berbagai sudut pandang. Oleh sebab itu permainan ini dapat dikelompokkan seperti dibawah 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 berfikir, c) 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 permainan tersebut diatas 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 baik. 4) Mengembangkan kelincahan dan reaksi anak seperti pada start, stop, mengelak, berlari, meloncat, melompat, dan merubah arah. 5) Mempertinggi kesiapsiagaan mental dalam bereaksi pada situasi bermain seperti kerjasama, bermain berpasangan, kelompok, atau tim/regu. 6) Mengerti dan mengikuti arah/petunjuk dalam; a) Mempelajari bermain dan kerjasama dengan yang lain tanpa terjadi pertengkaran, perselisihan dan percekongan; b) Mendorong sikap sport play (sportif), jujur dan menghargai orang lain; c) Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak; d) Meningkatkan penalaran, keterampilan, sikap, mental dan moral; e) Mengisi waktu luang; f) Menyalurkan kelebihan tenaga; g) Sarana menikmati rasa kesenangan dan rekreasi; h) Sebagai penyembuhan bagi yang sakit untuk menaikan harga sebagai suatu pencapaian prestasi; i) Mendidik anak melalui permainan kecil. (Aziz, 2005: 64).

Permainan kecil yang diberikan dalam pembelajaran bermanfaat bagi pembinaan keterampilan gerak. Maksudnya guru tidak mungkin akan memberikan pelajaran secara berkepanjangan melalui penjelajahan dan penemuan saja. Jadi permainan merupakan alat untuk mencapai tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan. Berikut ini adalah salah satu contoh dari permainan kecil dalam materi Bola Voli:

Nama permainan : Passing bola sepuluh

Tujuan permainan : Melatih passing bawah

Jumlah peserta : Satu Kelas (beberapa kelompok)

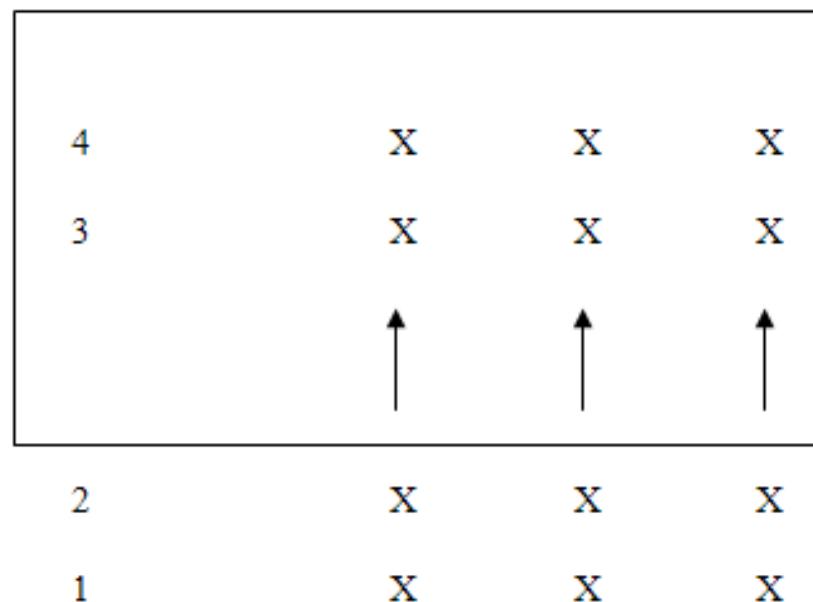
Alat yang dipakai : Bola Voli

Lapangan : Lapangan

Posisi Awal : Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok minimal anggotanya 4 orang yang dibagi

menjadi 2 kelompok, saling berhadapan. Lapangan dibatasi dan disesuaikan.

INSTRUMEN / ALAT



Gambar 1: Posisi Permainan

Pelaksanaan permainan: Setiap kelompok berusaha melakukan passing bawah sebanyak 10 kali dengan aturan siswa 1 melambungkan bola ke siswa 3, siswa 1 melambungkan bola pindah ke belakang siswa 2, siswa 3 passing ke siswa 2 dan siswa ke 2 passing ke siswa ke 4 setelah siswa ke tiga pindah ke belakang. Begitulah seterusnya sampai mencapai 10 kali passing. Kelompok yang pertama mencapai 10 maka kelompok tersebut sebagai pemenang dan berhak untuk memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah atau kelompok yang lain.

4. Proses Pembelajaran

Istilah pembelajaran memang masih baru bagi kita di Indonesia, selama ini kita hanya mengenal istilah Proses Belajar Mengajar. Proses Belajar Mengajar 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 bermakna suatu proses yaitu proses belajar (Ismar, 2004: 9)

Istilah pembelajaran sebenarnya menitik beratkan pada bagaimana proses mengajar terjadi. Hal ini mementingkan proses belajar anak didik, bukan mementingkan bagaimana guru mengajar. Sebab tidak ada artinya kepintaran atau kepiawian seorang guru dalam mengajar, kalau murid belum atau tidak merasa belajar. Jadi titik focus utama adalah bagaimana mereka belajar bukan bagaimana cara mengajar walaupun cara mengajar merupakan hal yang penting.

Dalam istilah pembelajaran jauh lebih luas dari itu, yakni suatu usaha yang dilakukan secara terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar menjadi proses belajar dalam diri siswa walaupun tidak dihadiri guru secara fisik. Begitu 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 mendisain pembelajaran tersebut ada lima asumsi yang dikemukakan oleh Gegne, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran mesti direncanakan agar mempelancar belajar siswa perorangan.
- b. Baik fase pendek maupun fase jangka panjang dimasukkan dalam rancangan pembelajaran.
- c. Perencanaan pembelajaran hendaknya tidak asal-asalan saja, juga tidak semata-mata menyediakan lingkungan asuh saja.
- d. Bahwa usaha pembelajaran mesti dirancang dengan menggunakan rancangan system.
- e. Bahwa pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan pengetahuan tentang bagaimana orang itu belajar (Umar, 2004: 11).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan tiga hal yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yaitu: “1) Guru sebagai pengajar, 2) Peserta didik sebagai orang yang diajar. 3) Sarana dan prasarana pendukung segala hukum dan prinsip serta azas yang berlaku dalam pengajaran olahraga dan pendidikan jasmani”. (Chairuddin, 1999:20)

Sarana dan prasarana pendukung segala hukum dan prinsip serta azas yang berlaku dalam pengajaran pada umumnya tetap berlaku dalam pengajaran olahraga atau pendidikan jasmani. Akan tetapi karena pengajaran olahraga atau pendidikan jasmani berlangsung di lapangan dan di gedung olahraga, maka kegiatan pembelajarannya mempunyai karakteristik tersendiri yang menjadikan dia berbeda dengan pengajaran di lokal.

5. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Pengertian tentang pendidikan jasmani dibuat dan disusun oleh para ahli atau pakar olahraga J.B Nash mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai sebuah aspek dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan dorongan untuk mengembangkan fitness, organic, control Neisoro Museuler, kekuatan intelektual dan control emosi. Sedangkan Nixon dan Gozon mendefenisikan pendidikan jasmani sebagai bahagian dari pendidikan secara keseluruhan dengan melibatkan penggunaan system aktivitas kekuatan otot untuk belajar sebagai akibat peran serta dalam kegiatan (Alimunar, 2004: 3).

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dimanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organic, neuromuskuler, perceptual, kognitif dan emosional, dalam kerangka Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam 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 pengenalan 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 yang dikemukakan pada prinsipnya sama, perbedaan pada pandangannya saja. Tujuan-tujuan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut: “1) kesegaran jasmani, 2) Pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, 3) Pengembangan intelektual, 4) Pembentukan kerjasama social” (Alimunar, 2004: 4).

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

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- d. Meletakan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga kesehatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, keterampilan serta memiliki sifat yang positif.

Ali Umar menyebutkan fungsi pendidikan jasmani meliputi: a. aspek organik, b. Aspek neuromuskuler, c. Aspek perceptual, d. Aspek kognitif, e. Aspek sosial, f. Aspek emosional (Umar, 2004: 17)

Dalam proses pembelajaran pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strtegi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsure fisik, mental, intelektual, emosi dan social. Aktivitas yang diharapkan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan taktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat tercapai tujuan pembelajaran.

6. Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Pelaksanaan permainan yang dimaksud adalah tentang pelaksanaan permainan dalam proses pembelajaran, 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 Pembelajaran

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

Sesuai dengan teori di atas, maka pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran 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 ketentuan-ketentuan yang ada dalam permainan kecil tersebut, dimana peraturan dalam permainan kecil ini bisa direkayasa dan diubah atau tidak harus sama dengan peraturan permainan aslinya 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 memberikan semangat kepada siswa untuk melaksanakan permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

c. Kemampuan Guru

Kemampuan guru dalam proses pembelajaran 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/aktivitas) yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu dalam bidang ilmu pengetahuan dan praktek.” (Chairuddin, 1999: 39). Apabila metode sudah baik maka tujuan pengajaran akan tercapai apalagi jika seorang memberikan semangat dan dorongan dalam mengikuti pembelajaran.

7. Sasaran yang Ingin Dicapai Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Sasaran yang ingin dicapai dalam pemberian permainan kecil di antaranya motivasi fisik, motivasi kognitif, prilaku positif dan kebugaran jasmani.

Motivasi berasal dari kata motif, “kata motif ” diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai gaya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk

melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Jadi berawal dari kata motif itu motivasi dapat diartikan. Menurut Sudirman (2001: 11) motivasi adalah “Perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “filling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan:

a. Motivasi Kognitif

Motivasi adalah “daya penggerak yang ada dalam diri seseorang, yang berasal dari kata motif yang berarti dorongan atau kehendak” (Syahrestani, 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 pikiran. Melalui permainan siswa dapat meningkatkan motivasi kognitifnya antara lain motivasi untuk belajar.

b. Motivasi Fisik

Motivasi fisik dapat dikatakan dengan dorongan untuk bertindak atau berbuat yang berhubungan dengan fisik, contohnya adalah keinginan untuk bergerak sebanyak mungkin. Melalui permainan kecil siswa lebih terdorong untuk bergerak seperti yang dikatakan oleh Roosvel dalam Soemitro (1992: 3) bahwa keinginan bagi anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, naluri atau dorongan bergerak ini harus dipuaskan dengan hal-hal yang mengembirakan dan menarik yaitu bermain.

Dengan adanya permainan, para pendidik ataupun guru dapat menyalurkan keinginan bergerak siswa melalui permainan tersebut. Jika tidak, maka naluri bergerak anak akan disalurkan melalui perbuatan yang kurang baik, misalnya perbuatan merusak, kenakalan, dapat melalui kejahatan.

c. Motivasi 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 oleh apa yang dilakukan oleh seseorang, dalam hal ini adalah siswa. Melalui permainan kecil siswa dapat membentuk prilaku positif antara lain adalah sikap sportif, kerjasama dan toleransi.

d. Kebugaran Jasmani

Menurut Sutarmen 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 (physical stress) yang layak. Berarti kesegaran jasmani merupakan cermin dari kemampuan fungsi sistem-sistem dalam tubuh yang dapat mewujudkan suatu peningkatan kualitas hidup dalam setiap aktivitas fisik. Melalui permainan kecil siswa dapat meningkatkan kesegaran jasmani atau kebugaran jasmaninya antara lain kekuatan, kelincahan, kecepatan dan daya tahan.

8. Persepsi Siswa Terhadap Permainan Kecil Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

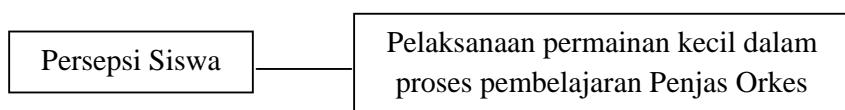
Persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan akan berkaitan dengan tanggapan dan pandangan siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Hal ini akan memberikan ransangan pada indra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

Selain itu persepsi mempengaruhi psikis siswa tersebut, seperti motivasi belajar, siswa yang memiliki persepsi yang baik terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan akan mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengikuti permainan kecil atau materi yang diberikan. Dengan demikian siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengikuti materi atau permainan kecil yang diberikan sehingga tujuan dari pemberian permainan kecil materi tersebut dapat tercapai seperti yang diinginkan. Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa keinginan siswa untuk mengikuti materi pelajaran berupa permainan kecil yang diberikan dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran 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, dalam arti mereka akan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Persepsi merupakan hasil dari pemahaman seseorang terhadap suatu gejala atau peristiwa lewat proses mental yang terjadi dalam individu. Persepsi siswa ini sangat tergantung kepada pelaksanaan permainan kecil itu dalam pembelajaran dan sasaran yang ingin dicapai dalam permainan itu. Jika pelaksanaan permainan dan sasaran yang ingin dicapai dalam permainan ini sesuai dengan yang diinginkan maka persepsinya diduga akan cendrung positif, begitupun sebaliknya jika pelaksanaan permainan dan sasaran yang ingin dicapai tidak sesuai dengan keinginan siswa, maka persepsinya akan cendrung negatif. Dari uraian diatas, maka dapat diambil suatu gambaran konseptual penelitian yang terlihat pada halaman ini yaitu: persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan Jasmani.



Gambar 2: Kerangka Konseptual Penelitian

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan diatas maka pertanyaan penelitiannya adalah: “Bagaimana persepsi siswa terhadap sasaran yang ingin dicapai dalam pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan”.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dalam Bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah ditemui, adapun kesimpulan dan saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pelaksanaan permainan kecil pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Tingkat capaian pelaksanaan permainan kecil pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok berada pada klasifikasi sangat baik, yaitu dengan tingkat capaian sebesar 94,45 %,
2. Tingkat capaian sasaran yang ingin dicapai permainan kecil pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok berada pada klasifikasi sangat baik, yaitu dengan tingkat capaian sebesar 94,92%.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu kepada:

1. Guru pembimbing yang ada di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok dalam rangka meningkatkan kreatifitas dan kesegaran jasmani siswa, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang permainan kecil dan juga mengikuti penataran-penataran, seminar-seminar khususnya yang berkenaan dengan pengembangan keterampilan mengajar.
2. Kepala Sekolah yang ada di SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang diharapkan, agar dapat memberikan dukungan, baik itu dukungan moril maupun materil.
3. Siswa SDN 04 Koto Hilalang Kecamatan Kubung Kabupaten Solok yang mengikuti pelajaran Penjasorkes agar lebih bersemangat belajar agar mencapai hasil belajar dan kesegaran jasmani yang lebih baik.
4. Orangtua dan masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang diharapkan, agar dapat memberikan dukungan kepada sekolah, baik itu dukungan moril maupun materil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimunar (2004). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. FIK UNP
- Arikunto, Suharsimi (1989). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Aziz, Syamsir (2005). *Pembelajaran Permainan Kecil*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Depdiknas RI, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, Depdiknas.
- Depdiknas (2006). *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Depdiknas.
- Putra, Waldi (2001). *Persepsi Siswa Terhadap Pelajaran Pendidikan Jasmani / Olahraga*. FIK UNP.
- Sardiman Am, Septa (2002). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Raja Grafinda Persada.
- Soemitro (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta, Depdikbud
- Sudjana (1989). *Metode Statistika*. Bandung: Trasito
- Suwirman (2004). *Penelitian Dasar*. FIK UNP
- Syahrastani. 1999. *Psikologi Olahraga*. Padang: FIK UNP
- Toho. M. Cholik dan Gusril (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*, Jakarta, Depdiknas
- Umar, Ali (2004). *Pengantar Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. FIK UNP