

**PELAKSANAAN MODIFIKASI PERMAINAN KECIL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SD NO. 221/VI SEI. KAPAS I
KECAMATAN BANGKO KABUPATEN MERANGIN**

SKRIPSI

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



Oleh

**ERMITA
NIM. 94455**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin

Nama : Ermita

NIM : 94455

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Juni 2011

Disetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Yulifri, M.Pd
NIP. 195701511985031002

Drs. Zarwan, M.Kes
NIP. 19611230 198803 1 003

Mengetahui :

Ketua Jurusan Pendidikan Olah Raga

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

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

PELAKSANAAN MODIFIKASI PERMAINAN KECIL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SD NO. 221/VI SEL. KAPAS I
KECAMATAN BANGKO KABUPATEN MERANGIN

Nama : Ermita
NIM : 94455
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Juni 2011

Tim Penguji :

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

ABSTRAK

Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.

OLEH : Ermita /2011

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin. Permasalahan dalam penelitian ini masih ada guru Penjasorkes kurang memperhatikan kemampuan siswa, materi, sarana dan prasarana, dan motivasi siswa. Sebagai contoh dalam mengajarkan bola voli disekolah menggunakan bola voli, ukuran lapangan, tinggi net, dan peraturan untuk orang dewasa.

Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI tahun 2011 berjumlah 25 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Total Sampling* dimana seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif.

Berdasarkan analisis data didapatkan :

1. Motivasi Siswa Dalam Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin tingkat pencapaian responden 87,2% berada pada kategori Sangat Baik.
2. Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dilihat variabel metode pengajaran tingkat pencapaian responden 85,6 % berada pada kategori Sangat Baik.
3. Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dilihat variabel sarana dan prasarana tingkat pencapaian responden 88,8% berada pada kategori Sangat Baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin”.

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. DR. H. Syahrial Bakhtiar, 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. Yulifri, M.Pd selaku Pembimbing I dan Drs. Zarwan, M.Kes selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
4. Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO, Drs. Willadi Rasyid, M.Pd dan Drs. Edwardsyah, M.Kes 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 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS 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	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Hasil Penelitian	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	9
2. Hakikat Permainan Kecil dan Bermain.....	12
3. Modifikasi	22
4. Sarana dan Prasarana.....	24

5. Metode Pengajaran.....	25
6. Motivasi Siswa.....	28
B. Kerangka Konseptual	32
C. Pertanyaan Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Jenis dan Sumber Data	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian	35
2. Motivasi Siswa	39
3. Tingkat Pencapaian Responden Motivasi Siswa.....	40
4. Metode Pengajaran.....	40
5. Tingkat Pencapaian Responden Metode Pengajaran	41
6. Sarana dan Prasarana.....	42
7. Tingkat Pencapaian Responden Sarana dan Prasarana	43
8. Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes.....	43
9. Tingkat Pencapaian Responden Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil. dalam Pembelajaran Penjasorkes	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	32

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Angket Penelitian
2. Angket Penelitian
3. Tabulasi Data
4. Pengolahan Data
5. Surat Izin Penelitian dari FIK UNP
6. Surat Keterangan Telah melakukan penelitian dari SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar adalah salah satu jenis jenjang pendidikan yang formal setingkat lebih tinggi dari Taman Kanak-kanak. Sekolah Dasar pada hakekatnya memiliki tujuan mendidik dan membina anak-anak bangsa dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan nilai-nilai kemanusiaan. Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu rencana pendidikan yang matang yang terorganisir secara baik dalam pelaksanaannya. Agar pendidikan itu mempunyai nilai tambah masyarakat maupun peserta didik itu sendiri.

Di Sekolah Dasar ini sangat tepat dijadikan sebagai proses pendidikan awal untuk membentuk manusia seutuhnya. Dimana pembangunan manusia Indonesia pada hakekatnya adalah salah satu upaya yang dilakukan secara sadar, berencana dan berkesinambungan menuju suatu perubahan dan kemajuan serta perbaikan yang sempurna. Upaya tersebut memiliki peranan strategis dalam kerangka pembangunan bangsa Indonesia secara keseluruhan, karena menyangkut usaha penyiapan sumber daya manusia sebagai pelaksana pembangunan dimasa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan tuntutan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi sebagai berikut:

"Pendidikan merupakan kegiatan fundamental untuk memajukan masyarakat dan para warganya. Pendidikan berfungsi untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa, jelas bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia Indonesia seutuhnya, dimana pada Sekolah Dasar ini sangat menentukan masa depan peserta didik, karena pembelajaran pada usia dini merupakan penentuan pada masa dewasa. Dengan demikian, diharapkan pengajaran berlangsung dengan baik. Guru dituntut berperan aktif, kreatif dan produktif guna menciptakan iklim belajar yang kondusif untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berdaya guna dan berhasil guna.

Disisi lain pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang agar:

"1) Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani khususnya tinggi, berat badan secara harmonis; 2) mengembangkan kesehatan dan kesegaran jasmani keterampilan gerak cabang olahraga; 3) mengerti arti pertumbuhan jasmani dan mental; 4) mengerti peraturan olahraga; 5) menyenangi aktivitas jasmani yang dapat dipakai untuk pengisian waktu luang serta kebiasaan hidup sehat, mengerti dan dapat menetapkan prinsip-prinsip pengutamaan pencegahan penyakit dalam kaitannya dengan kesehatan (Depdikbud, 1993;1-2)".

Berdasarkan kutipan diatas, mata pelajaran Penjasorkes adalah salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Dalam pendidikan jasmani ada empat aspek yang perlu dikembangkan seperti aspek motorik, afektif, kognitif dan sosial. Dari keempat komponen tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya artinya saling berkaitan.

Keberhasilan pelajaran Penjasorkes akan tergambar pada kemampuan dan keterampilan guru dalam mengaplikasikan semua bentuk/materi yang sudah dirancang sebelumnya dengan sistematis agar siswa merasa tertarik dan senang melakukan olahraga. Penerapan metode yang sistematis, merupakan faktor yang dapat menjawab tantangan pembelajaran Penjasorkes. Untuk itu, yang perlu dilakukan seorang guru terhadap anak didiknya adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang bergairah, menarik sehingga siswa senang dan tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes. Untuk dapat menghasilkan hal tersebut maka perlu adanya metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang perlu dan dibutuhkan dalam mata pelajaran Penjasorkes adalah dengan membuat modifikasi. Dengan membuat modifikasi pembelajaran yang tepat yang sifatnya spesifikasi dan menarik tentunya akan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran Penjasorkes.

Kiram (1992) menyatakan modifikasi olahraga kedalam Penjasorkes ada empat unsur yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu "a) modifikasi ukuran lapangan; b) modifikasi peralatan; c) modifikasi lamanya permainan; d) modifikasi peraturan permainan."

Modifikasi ukuran lapangan dan waktu bermain bertujuan untuk mengurangi tuntutan kemampuan fisik siswa. Dalam beberapa kasus seperti: siswa sekolah dasar bermain bola voli pada lapangan yang berukuran standar dengan menggunakan tinggi net dan bola ukuran orang dewasa. Tentu semua ini akan mempersulit siswa untuk membuat skor atau sama sekali siswa tidak mampu untuk menyeberangkan bola melewati net. Modifikasi ukuran lapangan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lapangan yang tersedia disekolah.

Modifikasi peralatan mencakup alat pemukul, raket dan tongkat harus dibuat dalam ukuran yang kecil dan memungkinkan siswa dapat menggunakannya. Begitu juga ukuran dan komposisi bola harus dimodifikasi untuk membuat siswa lebih senang menggunakannya dan mudah melempar serta menyepakinya seperti contoh: sangat sulit bagi siswa untuk melakukan servis bola voli, jika mereka menggunakan bola ukuran orang dewasa. Untuk itu Aussie Sport menciptakan bola voli ukuran anak-anak dengan bahan yang lunak dan tidak menyakitkan tangan. Untuk peralatan yang lain diperlukan kreativitas guru dalam membuat peralatan yang dibutuhkan bersama siswa. Modifikasi lamanya permainan bertujuan untuk memberikan konsentrasi yang penuh dan kesenangan bagi siswa dalam melakukan Penjasorkes. Waktu yang lama akan membosankan siswa dalam melakukan tugas gerakan. Untuk itu, guru harus merencanakan secara matang tentang penggunaan waktu yang tepat mengacu pada pola pengajaran. Dalam hal ini adanya semacam fleksibilitas dan penggunaan waktu yang ada.

Modifikasi peraturan permainan bermaksud membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kesenangan dalam melakukan Penjasorkes tanpa merusak keaslian dari permainan tersebut. Peraturan yang dibuat dalam permainan yang dilakukan disepakati secara bersama atau guru menetapkannya terlebih dahulu dan selanjutnya diberitahukan kepada siswa. Unsur kebersamaan dan disiplin terhadap apa yang sudah disepakati sangat diperlukan. Sehingga tujuan akhir dari pembelajaran modifikasi permainan untuk meningkatkan kesegaran jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes masih ada guru Penjasorkes kurang memperhatikan kemampuan siswa, materi, sarana dan prasarana, dan motivasi siswa. Sebagai contoh dalam mengajarkan bola voli disekolah menggunakan bola voli, ukuran lapangan, tinggi net, dan peraturan untuk orang dewasa. Tentu semua ini akan mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam melakukan olahraga apalagi pada anak-anak Sekolah Dasar yang masih dalam masa bermain. Hal ini disebabkan secara fisik dan psikis anak-anak sekolah dasar belum mendukung. Dengan adanya modifikasi alat-alat dan peraturan memungkinkan siswa lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar secara baik. Sebab setiap partisipasinya mendorong untuk bekerjasama dan merasa senang.

Bertolak dari uraian diatas, dan didasari oleh beberapa keterangan, maka agar pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dapat terlaksana dengan baik dan

dapat menarik minat siswa, diperlukan perencanaan modifikasi pembelajaran yang tepat sebagai aplikasi dari metode pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin. Untuk itu, penulis ingin melakukan penelitian tentang "Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran
2. Sarana dan prasarana
3. Metode pengajaran
4. Komunikasi antara guru dan siswa
5. Dukungan Kepala Sekolah
6. Dukungan orang tua
7. Motivasi siswa
8. Minat siswa

C. Pembatasan Masalah

Mengingatnya banyaknya permasalahan yang dapat diidentifikasi diatas, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Sarana dan Prasarana
2. Metode pengajaran
3. Motivasi siswa

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sarana dan prasarana dalam pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.
2. Bagaimana metode pengajaran dalam pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.
3. Bagaimana motivasi siswa terhadap pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah sarana dan prasarana terhadap pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah metoda pengajaran terhadap pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah motivasi siswa terhadap pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat/berguna bagi:

1. Guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah.
2. Sebagai masukan bagi Kepala Sekolah untuk memberikan pembinaan kepada guru agar dapat melaksanakan proses belajar mengajar lebih baik lagi.
3. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti lainnya
4. Institusi Fakultas Ilmu Keolahragaan
5. Penulis, sebagai salah satu syarat menamatkan perkuliahan S1 pada FIK UNP.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah sesuatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif yang serasi, selaras dan seimbang.

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmaniah, psikomotor, kognitif, dan efektif setiap siswa. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, berharap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk sikap sportif dengan hidup aktif.

Charles Bucher dalam bukunya "*Fondation of Pysical Education*" (1972:12) mengutarakan pendidikan jasmani adalah bagian yang ada dari proses pendidikan yang menyeluruh. Bidang sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmaniah, mental, emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat melalui medium kegiatan jasmaniah.

Suparman (1999:9) kesegaran jasmani adalah "sesuatu fisik yang dari kesegaran yang menyeluruh (*total fitness*) yang memberikan kesanggupan kepada seseorang untuk menjalankan hidup yang produktif dan dapat menyesuaikan dari setiap pembebanan fisik."

Berdasarkan kutipan yang di atas berarti kesegaran jasmani merupakan cermin dari kemampuan fungsi sistem-sistem organ dalam tubuh yang dapat mewujudkan sesuatu peningkatan kualitas hidup dalam setiap aktifitas fisik. Gusril yang dikutip oleh Suparman (1999:12) menegaskan bahwa "seseorang yang dalam kondisi sehat untuk mempertahankan diri terhadap pengaruh-pengaruh dari luar, dari pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik akan sanggup melawan pengaruh-pengaruh luar dan tidak mengurangi efisien kondisi tubuh serta keharmonisan proses organisasi dalam tubuh". Abdulah Anna (1994:5) mengatakan pendidikan jasmani adalah:

"Sesuatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat maupun yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak."

Berdasarkan kutipan di atas jelas bahwa pendidikan jasmani suatu tahap atau aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang di lakukan atas kemauan sendiri serta bermanfaat dengan reaksi atau responden yang berkaitan langsung dengan emosional dan sosial.

Pendidikan jasmani dan kesehatan diajarkan atau dimasukkan ke dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan berisikan "Program pendidikan jasmani dan kesehatan diberikan kesempatan pada semua siswa untuk meningkatkan dan mempertahankan kesegaran jasmani mereka yang sesuai dengan kebutuhan mereka". Dengan demikian dikatakan bahwa tingkat kesegaran jasmani sangat penting dan sesuai dengan kebutuhan siswa, karena bila kesegaran jasmani meningkat akan dapat memberi sumbangan yang berarti terhadap ketahanan jasmaniah.

Menurut Depdikbud (1993) :

- “Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar adalah membantu siswa untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan pemahaman sikap positif serta, kemampuan gerak dasar berbagai aktifitas jasmani agar dapat
- a. Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani, khususnya tinggi dan berat secara harmonis dan ideal.
 - b. Terbentuknya sikap dan prilaku seperti disiplin, kejujuran, kerjasama, mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku.
 - c. Menyenangi aktifitas jasmani yang dapat dipakai dalam pengisian waktu luang serta kebiasaan hidup sehat.
 - d. Mempunyai kemampuan untuk menjelaskan tentang manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan serta mempunyai kemampuan penampilan, keterampilan gerak efektif dan efisien.
 - e. Meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan serta daya tahan tubuh terhadap penyakit.”

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah siswa dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan dapat meningkatkan daya tahan tubuh dan penyakit serta mempunyai kemampuan keterampilan terhadap gerak secara efektif dan efisien.

2. Hakikat Permainan Kecil dan Bermain

a. Permainan Kecil

Low organization games adalah "permainan yang mempunyai peraturan yang tidak mengikat yang disebut juga 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 permainan ini dapat diciptakan oleh siapa saja yang akan memainkannya, baik anak didik maupun guru yang akan memberikan pembelajaran pada anak didik. Dalam permainan diusahakan agar permainan menarik dan menggambarkan semua 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 mendidik anak. Jadi diusahakan dalam penciptaan permainan kecil tersebut bagaimana anak berkembang domain kognitif, psikomotor serta sosial emosionalnya.

Syamsir Aziz mengatakan bahwa permainan kecil secara garis besarnya merupakan bagian dari cabang olahraga yang dapat

dikelompokkan dengan berbagai sudut pandang. Oleh sebab itu permainan ini dapat juga dikelompokkan seperti dibawah ini :

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

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

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

Permainan kecil yang diberikan dalam pembelajaran bermanfaat bagi pembinaan keterampilan gerak maksudnya guru tidak mungkin akan memberikan pelajaran secara berkepanjangan melalui

penjelasan dan penemuan saja. Jadi, Permainan merupakan alat untuk mencapai tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

b. Bermain

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

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

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

Soemitro dalam Gusril (2004:10) mengelompokkan 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 Soemitro dalam Gusril (1999:4) menyatakan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas bermain yaitu : "1) nilai-nilai mental yang terdiri dari : kebutuhan anak akan pengalaman baru, rasa aman, pengakuan diri, berpartisipasi, rasa senang; 2) nilai-nilai fisik; 3) nilai sosial”.

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

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik atau mental seseorang anak (siswa) sehingga dapat mempengaruhi dalam bidang kehidupan. Terlihat dari kegiatan bermain dapat menyenangkan, menggembirakan, spontan, sukarela, cukup aktif dan mempunyai tujuan-tujuan tertentu, para ahli psikologi juga mengemukakan beberapa teori tentang bermain yaitu:

1) Teori Lazarus

Dalam Teori Lazarus dinyatakan "Teori istirahat adalah anak bermain agar tenaganya pulih kembali. Misalnya karena upaya belajar maka anak-anak harus istirahat untuk bermain-main".

Berdasarkan pendapat, diatas jelas setiap anak dalam melakukan aktivitas fisik untuk recovery (pemulihan) memerlukan pendinginan/cooling down dalam bentuk bermain.

2) Teori Karl Gross

"Teori biologis, dimana anak-anak bermain karena harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depan. Menurut Gross makin tinggi tingkat seseorang, maka makin banyak yang harus dipersiapkan. Diantara anak yang satu dengan yang lainnya tidak sama, sehingga anak yang satu lebih memerlukan waktu untuk bermain dari pada anak lainnya".

Dari pendapat diatas bahwa bermain pada dunia anak-anak merupakan dorongan naluri satu sama lain yang dilakukan tanpa adanya paksaan dengan arti kata secara suka rela.

3) Teori Kohnstam

"Teori ini teori kepribadian dimana anak-anak bermain karena dalam permainan itu mereka ada dalam suasana yang bebas. Selain itu melalui permainan dapat diketahui bagaimana cara ia bergaul, sikapnya terhadap lawan, terhadap kawan, terhadap orang tua, tata tertib dan sebagainya". (Elizabeth B. Hurlock, 1993:321).

Berdasarkan kutipan diatas bermain dilakukan anak-anak untuk memupuk hubungan sosial, bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya, atau antar kelompok maupun terhadap saudara dan orang tua.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat kita simpulkan bahwa melalui aktivitas bermain dalam semua bidang dapat memupuk perkembangan anak atau siswa di sekolah-sekolah. Untuk lebih jelasnya dibawah dicontohkan beberapa bentuk/jenis permainan yang dapat diterapkan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Penjasorkes antara lain:

- a) Permainan gerak fungsi permainan ini mengutamakan aktivitas gerak yang berisi kegembiraan sambil melakukan berbagai aktivitas gerak. Contohnya:

Kuda masuk Terowongan

Jumlah pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : tanpa alat

Tempat : di bangsal senam atau di halaman, atau di lapangan.

Aturan permainan

Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama ditunjuk menjadi kuda-kuda, sedang syaf kedua dan ketiga ditunjuk menjadi atau membentuk terowongan. Yang membentuk terowongan dengan cara sebagai berikut. Mereka berbaris di tengah lapangan dalam posisi berhadapan. Mereka duduk bersimpuh sambil saling berpegangan, lengan dalam keadaan lurus dan mendatar.

Tugasnya anak-anak yang menjadi kuda adalah berlari-lari kian kemari menirukan kuda lari. Bila mendengar peluit dari guru, maka kuda-kuda harus segera memasuki terowongan. Setelah itu diadakan pergantian, sampai anak-anak semua mengalami menjadi kuda dan terowongan. Kuda yang dapat memasuki-terowongan dengan cepat, mereka itulah kuda-kuda yang tangkas.

- b) Permainan destruktif yaitu anak bermain dengan menggunakan alat-alat permainan sehingga para peserta permainan menemukan kesenangan. Contohnya:

Membentuk Lingkaran Dengan Diam

Jumlah pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : tanpa alat

Tempat : di bangsal senam, atau di halaman,
atau di lapangan.

Aturan permainan

Anak-anak dibariskan menjadi empat syaf. Kemudian anak-anak disuruh lari-lari dengan bebas di dalam batas lapangan. Tugasnya adalah agar anak-anak jika mendengar tepukan satu kali anak-anak harus lari mundur. Jika guru bertepuk dua kali anak-anak harus lari ke depan. Bila guru memberikan tepukan tiga, kali anak-anak harus segera membentuk lingkaran dalam sikap merangkak. Membentuk lingkaran ini anak-anak tidak boleh bersuara, jadi bekerja sambil diam. Bersama dengan guru memberikan tepukan tiga kali tadi, guru terus menghitung satu sampai sepuluh. Pada hitungan sepuluh semua harus sudah membentuk lingkaran dengan merangkak. Siapa di antara mereka yang belum ikut membentuk lingkaran sambil merangkak, dianggap mati. Pemenangnya adalah mereka yang belum pernah mati. Permainan dapat dilanjutkan sesuai dengan kebutuhan.

- c) Permainan reseptif dimana permainan ini menggambarkan cerita dari orang tua siswa atau guru di sekolah, para peserta dalam hal ini menempatkan dirinya sebagai tokoh. Contohnya:

Nama permainan : Vampir mengejar kodok

Lapangan permainan : 20 x 20 meter

Waktu permainan : 10 menit

Jumlah pemain : Tidak terbatas

Alat yang digunakan : Pluit dan stopwatch

Pelaksanaan permainan:

- (1) Salah satu pemain ditunjuk jadi vampir yang akan mengejar kodok yang lari (pemain lainnya).
- (2) Vampir mengejar kodok dengan cara melompat dua kaki dan kedua tangan kedepan, layaknya seperti vampir.
- (3) Kodok juga berusaha lari dengan cara melompat juga sama seperti vampir tap tangan bebas.
- (4) Kodok yang dapat ditangkap akan ikut menjadi vampir dan mengejar kodok yang lain sampai habis.

Penentuan kalah dan menang:

- (1) Semua yang jadi vampir adalah kalah
 - (2) Kodok yang paling terakhir ditangkap adalah pemenangnya.
 - (3) Hukuman adalah skuat jump sebanyak 15 kali.
- d) Permainan prestasi dimana dalam permainan ini para peserta berlomba-lomba untuk unjuk kebolehan, baik kelebihan ketangkasan keterampilan dan kekuatan yang dimilikinya.

Contohnya:

Nama permainan : Bubur hitam dan kacang hijau

Lapangan permainan : 30 x 30 meter

Waktu permainan : 10 menit

Jumlah pemain : 30 puluh orang dalam dua regu atau disesuaikan dengan jumlah anak.

Alat yang digunakan : Pluit dan stop wath

Pelaksanaan permainan

- (1) Tiap tim berbaris bersyaf saling berpasangan dan berhadapan dengan tim lainnya.
- (2) Jika ada aba-aba "hijau" maka tim kacang hijau harus lari dari kejaran tim bubur hitam dengan jalur lurus.
- (3) Begitu juga sebaliknya, bila ada aba-aba "hitam" yang hitamlah yang lari, kegiatan berjalan sesuai dengan aba-aba yang diberikan guru.

Penentuan kalah dan menang:

- (1) Tim yang sering dapat dikejar dan banyak dapat ditangkap tim tersebut kalah.
- (2) Tim yang banyak mengejar dan sedikit dapat ditangkap adalah pemenangnya.
- (3) Hukuman bagi yang kalah adalah menggendong lawan pasangannya dari ujung lapangan keujung satunya lagi.

3. Modifikasi

Modifikasi berasal dari bahasa Inggris "Modif" yang artinya memodifikasi atau merubah (Echols dan Shaldily, 1983:384). Modifikasi

olahraga kedalam pendidikan jasmani dilakukan karena anak-anak secara fisik dan emosional belum matang jika dibandingkan dengan orang dewasa. Dan juga kebanyakan olahraga memerlukan modifikasi agar anak-anak SD memperoleh kepuasan dan memberikan hasil yang baik dan juga akan membantu guru dalam pencapaian tujuan pengajaran, juga pertumbuhan dan perkembangan anak tidak terganggu, sebab modifikasi tidak bertentangan dengan karakteristik anak di Sekolah Dasar.

Modifikasi olahraga ke dalam pendidikan jasmani mengembangkan bentuk aktivitas yang mengarah kepada kemampuan kompetisi siswa secara matang. Modifikasi olahraga memberikan tekanan pada kegembiraan, kesenangan untuk siswa. Guru olahraga yang berpengetahuan dan mempunyai keterampilan yang baik tentu saja sebelum melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu ia akan membuat persiapan pengajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Oleh karena itu pelaksanaan modifikasi olahraga adalah salah satu pendekatan yang paling tepat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin, oleh karena itu modifikasi tidak bertentangan dengan keadaan siswa tersebut khusus pada SD. Aussie Sport (1993:132) menyatakan bahwa modifikasi olahraga kedalam pendidikan jasmani ada empat unsur : a). modifikasi dalam ukuran lapangan, b). modifikasi peralatan, c). modifikasi lamanya permainan., d). modifikasi peraturan permainan.

Seperti siswa di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin bermain sepakbola pada lapangan yang berukuran 100 x 75 meter dengan menggunakan tiang gawang dan bola ukuran orang dewasa.

Modifikasi peralatan mencakup alat pemukul, raket, dan tongkat harus dibuat dalam ukuran sedang dan memungkinkan siswa dapat menggunakan serta dapat melakukan kontrol yang baik, jika mempergunakan. Begitu juga bola dan ukurannya harus dimodifikasi agar siswa mudah melempar atau menendang.

Modifikasi lamanya permainan bertujuan untuk memberikan kesenangan bagi siswa dalam melakukan pendidikan jasmani. Sedangkan peraturan permainan bermaksud membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kesenangan dalam melakukan olahraga tanpa merusak keahlian dari permainan tersebut.

Modifikasi olahraga kedalam pendidikan jasmani yang bertujuan agar anak-anak SD senang melakukan atau terlibat dalam kegiatan olahraga dan siswa akan terlatih aktif bergerak seeluasa mungkin tanpa ada batasannya.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana sangat menentukan dalam sukses atau tidaknya pembelajaran. tanpa sarana dan prasarana pendidikan akan mengalami kendala. Oleh sebab itu sarana dan prasarana merupakan alat vital bagi tercapainya pendidikan .

Menurut tim penyusun pedoman pembukaan media pendidikan dan kebudayaan. Sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar tujuan pendidikan dapat berjalan lancar, teratur efektif dan efisien.

Sarana adalah alat atau peralatan yang digunakan atau diperlukan dalam melaksanakan kegiatan olahraga, seperti bola, raket, alat-alat senam, dayung, sepatu khususnya untuk olahraga tertentu. Prasarana adalah tempat lahan atau bangunan yang memenuhi persyaratan atau dinyatakan untuk melakukan olahraga. Dapat berupa tempat atau lahan yang sengaja dibuat sehingga memenuhi persyaratan ataupun yang alami dinyatakan sebagai tempat olahraga, seperti stadion, kolam renang, gedung olahraga, lapangan olahraga dan sebagainya. Selanjutnya dalam keputusan Menteri P & K RI No. 205/P/1999 menjelaskan sebagai berikut :

"Meningkatkan jumlah dan mutu sarana dan prasarana olahraga dan kesegaran jasmani ditujukan untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan jasmani. Kegiatan olahraga dan kesegaran jasmani serta merupakan fasilitas pendukung kegiatan penelitian dan pengembangan dibidang olahraga dan kesegaran jasmani".

Hal di atas diperkuat oleh pernyataan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan bahwa:

"Untuk semua cabang olahraga diperlukan alat khusus. Dengan demikian pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani disekolah memerlukan adanya fasilitas dan alat-alat olahraga, tanpa fasilitas dan alat-alat olahraga kegiatan pendidikan jasmani tidak dapat terlaksana sebagai mana mestinya. Depdikbud (1976:109). Dengan demikian sarana dan prasarana merupakan faktor yang menentukan dalam pelaksanaan pembelajaran penjas.

Pada Sekolah Dasar yang olahraganya lebih banyak olahraga permainan tentu saja sarana dan prasarana sangat diperlukan. Untuk itu sarana dan prasarana yang diperlukan harus memadai dan memenuhi syarat baik dari segi jumlah maupun mutu, agar pendidikan jasmani dengan apa yang direncanakan. Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana merupakan alat vital tercapainya tujuan pendidikan sehingga Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dapat mencapai tujuan yang optimal.

5. Metode Pengajaran

Metode belajar mengajar merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar. Ali (2004: 3) mengemukakan bahwa "metode adalah jalan menuju tujuan belajar mengajar". Dalam proses belajar mengajar menggunakan metode pengajaran yang berbeda-beda. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sulih yang dikutip oleh Slameto (1995:65) mengemukakan bahwa "mengajar adalah menyajikan bahan pelajaran oleh seseorang kepada orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya".

Metode mempunyai hubungan fungsional yang kuat dengan tujuan memilih dan menetapkan metode berarti telah menetapkan pula tujuan yang akan dicapai. Dalam menyusun strategi, kajian tentang penggunaan metode ini mempunyai kedudukan utama. Ada bermacam-macam metode

didalam mengajar seperti: ceramah, diskusi, demonstrasi, dan metode lainnya. Salah dalam memilih metode yang ditetapkan akan mengurangi keberhasilan proses belajar mengajar. Metode mengajar ini harus tepat, agar siswa dapat menerima, menguasai dan bisa mengembangkan bahan pelajaran yang didapatkan dari guru. Bila metode yang digunakannya kurang baik, hasil belajar siswa juga akan kurang baik.

Metode mengajar guru yang kurang baik akan menjadi penyebab hambatan dalam belajar siswa. Guru yang biasa mengajar dengan menggunakan metode mengajar yang sama, atau hanya metode itu saja akan menyebabkan kebosanan pada murid. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode mengajar yang baru, yang dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efesien dan efektif mungkin. Sebaliknya, jika metode mengajar yang digunakan guru salah maka siswa tidak akan menyenangi pelajaran tersebut sehingga akan timbul hambatan dalam belajar bagi siswa.

Metode mengajar guru yang dapat menimbulkan hambatan belajar siswa antara lain:

- a. Metode mengajar guru yang menyebabkan murid pasif, sehingga anak tidak ada aktifitas.
- b. Metode mengajar yang tidak menarik, sehingga siswa bosan untuk mempelajarinya.

- c. Guru hanya menggunakan satu metode saja dan tidak bervariasi.
- d. Guru tidak menguasai bahan.

Chairuddin (1999:39) mengemukakan pengertian metode di dalam ilmu pendidikan jasmani, dan olahraga adalah "cara-cara mengajar khusus yang digunakan dalam mengolah pengetahuan, prinsip-prinsip, norma-norma, peraturan-peraturan yang berlaku dalam pendidikan olahraga atau semua yang penting dalam proses belajar motorik untuk tercapainya keefektifan dalam belajar".

Dengan pengertian metode pembelajaran tersebut, maka metode adalah suatu cara yang disusun secara sistematis didalam usaha mengantar siswa mencapai tujuan belajar, dimana metode yang sistematis tersebut didasarkan atas pemikiran didaktis yang berurut secara bertahap dari yang mudah ke lebih yang sukar dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Sesuai dengan hal tersebut maka metode harus mampu memberikan kemudahan bagi siswa, dan jangan sampai metode yang dipilih justru menjauhkan siswa dari pencapaian tujuan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penyimpangan dari ketentuan tersebut menyebabkan tindakan tercapainya keefektifan dalam belajar dan dapat menimbulkan kendala dalam belajar.

6. Motivasi Siswa

Secara etimologi motivasi berasal dari bahasa latin "Movere" yang berarti menggerakkan atau mendorong untuk bergerak sementara. Hendri (1985: 92) mengemukakan motivasi adalah kesatuan keinginan dan tujuan

yang menjadi pendorong untuk bertindak laku. Sedangkan Soebroto (1993:62) mengatakan motivasi adalah:

"Sumber penggerak dan pendorong yang bersifat dinamik, dapat dipengaruhi, merupakan cermin sikap dan pendorong suatu tindakan terarah pada tujuan untuk mendapatkan kepuasan atau menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan dengan aspek kognitif, motorik dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, tentang pengertian motivasi dapat diambil suatu kesimpulan bahwa, setiap orang dalam dirinya memiliki suatu usaha yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk melaksanakan suatu tindakan atau kegiatan untuk mencapai suatu tujuan, kepuasan, menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan yang meliputi aspek kognitif, motorik dan efektif. Untuk hal ini maka guru sangat memegang peranan penting, apa lagi dalam suatu pembelajaran sebagai mana yang di kemukakan Buchari (1978: 77) : "Tugas guru bukan saja merupakan hal-hal yang terdapat dalam guru tetapi mendorong memberikan inspirasi, memberikan motif-motif dan bimbingan siswa dalam usaha mencapai tujuan yang diinginkan".

Dalam pengertian diatas sehingga siswa mampu menerima serta mengembangkan proses belajar penjas dan pelajaran lainnya. Sehingga memupuk semangat belajar sendiri. Dikemukakan oleh Marx dan Tombouc (1967: 80).

Motivasi merupakan jantung proses belajar, oleh karena demikian penting motivasi dalam proses belajar dan pembelajaran penjasorkes, maka tugas guru yang utama adalah bagaimana membangun motivasi

siswa terhadap apa yang dipelajari. Motivasi bukan saja menggerakkan tingkah laku, tetapi juga mengarahkan memperkuat tingkah laku. Siswa yang termotivasi dalam belajar menunjukkan minat kegairahan dan ketekunan yang tinggi dalam belajar tanpa tergantung pada guru. Motivasi belajar tidak saja merupakan energi yang menggerakkan aktifitas di siswa kepada tujuan belajar.

Sebagai yang diketahui bahwa motivasi berguna untuk merubah tingkah laku ke arah membuat keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan.

Ada dua macam motivasi yaitu motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

a. Motivasi intrinsic

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif berfungsi tidak perlu ditantang dari luar karena dalam dirinya setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan semua itu. Dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, dengan kata lain motivasi tersebut muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan esensial bukan sekedar simbol.

Keinginan yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu, tingkah laku tanpa dipengaruhi faktor lingkungan. Didalam proses belajar mengajar siswa bermotivasi secara instrinsik dapat dilihat dari kegiatannya yang ditekuni dalam mengerjakan tugas belajar karena butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya.

Tujuan belajar yang sebenarnya adalah untuk menguasai apa yang sedang dipelajari, bukan mendapat pujian dari guru-guru, Prayitno (1989:11) mengemukakan bahwa: siswa memiliki motivasi intrinsik menunjukkan keterlibatan dan aktifitas yang tinggi dalam belajar, siswa ini baru mencapai kepuasan kalau dia dapat memecahkan masalah pelajaran dengan benar atau kalau mengerjakan tugas dalam bentuk tantangan baginya dia dapat terpaut tanpa terpaksa terhadap tugas-tugas belajar tersebut atau motivasinya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar (Sudirman, 1990: 90). Sementara Hendri (1985: 101) mengatakan motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari luar diri individu yang menyebabkan individu berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

Dalam kalimat yang berbeda Prayitno (1973:127) berpendapat bahwa:

"Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang muncul berkat adanya dorongan dari luar yang sebenarnya tidak mempunyai hubungan langsung dengan tersebut tindakan dan hasil yang ditimbulkan oleh motif-motif tersebut".

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif motif dan dorongan yang datangnya dari luar diri individu terhadap sewaktu akibat adanya rangsangan dari luar dirinya.

Menurut penelitian Louther (1999:8) mengemukakan bahwa di dalam kelas banyak sekali siswa yang dorongan mereka memerlukan perhatian dan pengarahan yang khusus dari guru.

Berdasarkan kutipan diatas maka motivasi ekstrinsik pada umumnya siswa-siswa tergantung pada keharusan yang ditentukan oleh guru untuk mendorong mereka dalam belajar atau mengerjakan tugas-tugas, namun hal itu tidaklah berarti bahwa ada motivasi ekstrinsik itu jelek dan perlu dihindari sama sekali.

Untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik pada anak maka guru pendidikan jasmani berusaha memberikan beberapa kegiatan dalam kegiatan belajar diantaranya:

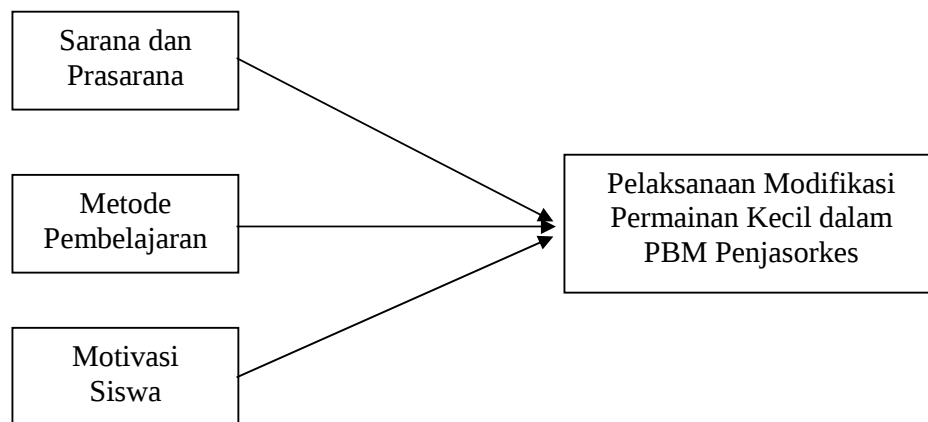
- 1) Memulai belajar dengan memperkenalkan tujuan pembelajaran khusus(TPK) sehingga anak mengetahui dengan jelas apa yang harus dia capai dalam proses belajar itu.
- 2) Memonitor kemajuan dan memberikan penguatan kepada siswa lebih sering dari pada yang dilakukan, kepada siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik.
- 3) Menilai setiap tugas anak dan memberikan tugas secara tertulis maupun lisan terhadap tugas-tugas yang berbentuk tertulis atau tidak tertulis.
- 4) Melengkapi perlengkapan belajar yang sesuai.
- 5) Menyediakan hadiah bagi yang berhasil.

- 6) Menjelaskan keuntungan bagi anak yang berhasil atau berprestasi dalam belajar penjasorkes
- 7) Anak yang telah biasa memberikan pada contoh pada temannya.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, kerangka konseptual penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang" Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin. Berdasarkan jenis penelitian yang dibuat penulis yaitu, hanya mendeskripsikan suatu gejala atau fenomena maka penelitian ini tidak menggunakan hipotesis penelitian.

Disini peneliti hanya menggambarkan mengenai sarana dan prasarana, metode pengajaran dan motivasi siswa dalam pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat kerangka konseptual dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

C. Pertanyaan Penelitian

Untuk lebih jelas memudahkan pelaksanaan dan terarahnya penelitian ini serta sesuai dengan latar belakang masalah yang dikemukakan maka dimunculkan pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana sarana dan prasarana dalam pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin?
2. Bagaimana metode pengajaran dalam pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin?
3. Bagaimana motivasi siswa terhadap pelaksanaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran Penjasorkes di SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin?

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 Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin sebagai berikut:

1. Motivasi Siswa Dalam Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin tingkat pencapaian responden 87,2% berada pada kategori Sangat Baik.
2. Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dilihat variabel metode pengajaran tingkat pencapaian responden 85,6 % berada pada kategori Sangat Baik.
3. Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin dilihat variabel sarana dan prasarana tingkat pencapaian responden 88,8% berada pada kategori Sangat Baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas maka penulis menyarankan beberapa hal:

1. Kepada pihak Dinas Kabupaten Kuantan Singingi untuk mengadakan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes ke sekolah-sekolah Dasar secara periodik.
2. Kepada Kepala Sekolah dan Guru Olahraga SD Negeri SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin agar mendorong/memotivasi siswanya untuk lebih rajin dan giat lagi dalam proses belajar Penjasorkes.
3. Guru Olahraga SD Negeri SD no. 221/VI Sei. Kapas I Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin agar lebih meningkatkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi dan dengan sistem yang lebih terarah.
4. Kepada pihak sekolah untuk melengkapi sarana dan prasarana penunjang mata pelajaran penjasorkes di sekolah
5. Kepada para 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 modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran dapat diketahui.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmi. (1989). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara
- Arikunto, Suharmi. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara
- Alimunar (2004). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. FIK UNP
- Bucher, Charles. A (1972) *Foundation of Physical Education. Third Edition*. New York: Mosby Company
- Chairuddin. (1999). *Serba Serbi Pendidikan*. Jakarta: Bharatar Karya Aksara.
- Depdikbud (1976). *Sarana dan Prasarana Merupakan Suatu Alat dan Penunjang Untuk Mencapai Maksud dan Tujuan*. Jakarta Depdikbud.
- Depdikbud (1993). Jakarta : Dirjen Pendidikan Luar Sekolah Pemuda dan Olahraga: Depdikbud
- Depdikbud (1999). *Petunjuk Peningkatan Mutu Sekolah*. Jakarta Depdikbud
- Depdiknas.(2003). *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta.
- Elizabeth B. Hurlock (1993) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gusril. (2004). *Beberapa Faktor Yang Berkaitan Dengan Kemampuan Motorik Siswa SDN Kota Padang. Disertasi*. Jakarta: UNJ
- Gusril. (2006). *Model Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar*. Padang. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
- Hutasuhut, Chairuddin (1999) *Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani/ Olahraga*. FIK UNP
- Indonesia (2003) Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Cipta Jaya
- Kiram,Yanuar.(1992). *Fase-Fase Belajar Motorik*. Padang:FPOK " Padang.
- Ketut (1984) *Pengaruh Metode Belajar dan Minat Mahasiswa terhadap Prestasi Belajar*. Depdikbud
- Mustaqim (1991). *Dasar Proses Efektifitas Belajar dan Mengajar*. Depdikbud