



## Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Dalam Menerapkan Permainan Kecil Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Zarwan Aidi<sup>1</sup>, Yulifri<sup>2</sup>, Edwarsyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

E-mail: [zarwanai@yahoo.com](mailto:zarwanai@yahoo.com)<sup>1</sup>, [yulifri@fik.unp.ac.id](mailto:yulifri@fik.unp.ac.id)<sup>2</sup>, [edwarsyah@fik.unp.ac.id](mailto:edwarsyah@fik.unp.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Masalah yang di kemukakan dalam penelitian ini adalah sangat rendahnya kemau siswa untuk melakukan proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan selanjutnya bagaimana pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran penjas orkes di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian, sehubungan dengan masalah di atas maka penulisan bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan permainan kecil dan proses pembelajaran Penjasorkes

Jenis Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian. Penelitian ini berbentuk deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh seluruh murid kelas III sampai V Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Solok yang berjumlah 68 orang, Teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive Random Sampling* diambil 10% berjumlah 50 orang. Alat pengumpulan data adalah kuesioner menggunakan model skala Guttman dengan kategori Ya dan Tidak. Analisis data menggunakan teknik prosentase.

Hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan penilaian siswa diperoleh sebanyak 43 orang (86%) responden menyatakan Ya, dan 7 orang (14%) responden menyatakan Tidak. Dari hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan intelektual siswa. Selain itu permainan kecil ini dapat disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang ada. Dengan penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran penjas orkes diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran ini.

**Kata Kunci:** *Permainan Kecil, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*

### Abstract

*The problem raised in this study is that students are very low to carry out the teaching and learning process of physical education, sports and health and then how to carry out a small game in the learning process of the orchestra Physical Examination at the 10 Koto Tinggi Surian Public Elementary School, in connection with the problem above, the writing aims to see how the application of small games and the Penjasorkes learning process*

*This type of research aims to describe the application of small games in the learning process of Physical Education Orchestra at the 10 Koto Tinggi Surian Public Elementary School. This research is in the form of descriptive. The population of this study was all students of class III to V of 10 Koto Tinggi Surian Elementary School, Pantai Cermin District, Solok Regency with a total of 68 people. The sample technique used was Purposive Random Sampling taken by 10% totaling 50 people.*



*The data collection tool is a questionnaire using the Guttman scale model with the Yes and No categories. Data analysis using percentage techniques.*

*The results obtained from the study indicate the application of small games in the learning process of Physical Education Orchestra at the 10 Koto Tinggi Surian Public Elementary School in the good category. This is evidenced by the assessment of students obtained as many as 43 people (86%) of respondents said yes, and 7 people (14%) of respondents said no. From these results it shows that the application of small games will be able to increase students' motivation to follow the learning process and can also improve students' intellectuals. Besides this little game can be adapted to the conditions of existing facilities and infrastructure. By implementing a small game in the learning process of the orchestra physical education, it is hoped that students will be more interested in participating in this learning activity.*

**Keywords:** *Small Games, Physical Education, Sports and Health*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah memiliki penerapan yang penting yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis pembekalan kegiatan pembelajaran disekolah diarahkan untuk membina pertumbuhan dan perkembangan fisik. Tidak ada Pendidikan yang mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka dari itu pihak sekolah harus sebaik mungkin memperhatikan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam rangka menjaga keutuhan dan kemajuan sekolah untuk masa yang akan datang, karena gerak sebagai aktivitas jasmani yang selalu digunakan dilaksanakan dalam keseharian.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif, sebab tanpa adanya pandangan kepada aspek-aspek yang lain seperti moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, afektif, serta life skill pendidikan belum dikatakan bermutu, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong meningkatkan kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, prestasi belajar, kondisi fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial) serta pembahasan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengutamakan aktivitas fisik dan kebiasaan hidup sehat dalam rangka mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui jasmani olahraga dan kesehatan, terpilih terencanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional maka dari itu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu membantu dan membimbing siswa dalam mengikuti segala kegiatan terutama dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan disekolah, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih kurang diminati oleh para siswa, aka berdasarkan hal ini penulis ingin mencoba dengan cara melakukan pembelajaran pendidikan jasmnai olahraga dan kesehatan melalui penerapan permainan kecil ternyata pemberian pendidikan jasmani disekolah dengan permainan kecil terlihat sangat tinggi minat siswa untuk melakukan serta mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, karena mulai dari pelaksanaan, pemanasan sampai ke inti pokok materi ajar dilaksanakan dalam bentuk permainan dan perlombaan yang membuat para siswa gembira dan senang mengikuti, melaksanakan penjas orkes disekolah.



Permainan kecil merupakan salah satu aktifitas fisik yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan disekolah, bahkan hal ini merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Alimunar (1993:2) mengemukakan bahwa: “Sebelum melakukan pembelajaran, guru olahraga mempersiapkan materi pelajaran sesuai dengan perencanaan dan intruksi yang akan diberikan pada anak didik, permainan-permainan tersebut dapat dilaksanakan untuk latihan dan pengulangan dalam pelajaran olahraga”.

Sesuai dengan kutipan di atas, bahwa permainan kecil dapat dimanfaatkan untuk latihan dan pengulangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Dalam pembelajaran penjas agar lebih menarik lagi guru penjas harus terjun langsung kelapangan untuk ikut memperhatikan gerakan-gerakan yang sedang dilakukan siswa. Contoh materi bola volly, maka guru harus memodifikasi bola volly kepada permainan kecil yang mengarah pada pelaksanaan bola volly dengan peraturan-peraturan yang sederhana, sehingga dapat mendukung pada pokok pelajaran maka siswa akan senang melakukan permainan bola volly dengan semangat yang tinggi. Sarana dan prasarana merupakan pendukung segala hukum dan prinsip serta azaz-azaz yang berlaku dalam pengajaran. Pada umumnya tetap berlaku dalam pengajaran olahraga atau penjas. Akan tetapi karena pengajaran olahraga atau penjas berlangsung dilapangan dan di gedung olahraga, maka kegiatan pembelajarannya mempunyai karakteristik tersendiri yang menjadikan dia berbeda dengan pengajaran di lokal

## METODE

Berdasarkan permasalahan yang akan di bahas, dalam penelitian maka penelitian ini bersifat deskriptif yang bertujuan untuk melihat meninjau, mengetahui dan mengungkapkan keadaan apa adanya pada waktu penelitian dilakukan, kemudian hasil yang diolah dalam bentuk angka, jadi metode ini bertujuan memecahkan masalah yang ada pada penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran penjas orkes disekolah SDN 10 Koto Tinggi Surian Kec. Pantai Cermin Kab. Solok, dan memberikan gambaran secara umum diikuti dengan mengklasifikasikan serta analisis data. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Koto Tinggi Surian Kec. Pantai Cermin Kab. Solok, dengan waktu pelaksanaan April - Juni 2010.

Populasi menurut Kamarudin dalam Mardalis (1989 : 24) adalah semua responden yang menjadi sumber pengambilan sampel. Aswar (1998 : 77) mendefinisikan populasi sebagai kelompok subjek yang hendak dikenal generalisasi suatu penelitian. Sebagai suatu populasi kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lain. Penyebaran Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SDN 15 Padang Datar Sulit Air Kec. X Koto Diatas Kabupaten Solok, tergambar dalam table dibawah ini:

**Tabel 1. Penyebaran Populasi**

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	6	5	11
II	10	6	16
III	5	8	13
IV	11	6	17
V	12	8	20
VI	0	8	8
Jumlah	44	41	85

**\*Sumber: Tata Usaha SDN 10 Koto Tinggi Surian Kec. Pantai Cermin Kab. Solok Tahun Ajaran 2009 / 2010**



Teknik pengambilan sampel adalah *purposive random sampling*, karena populasi lebih dari 100 orang maka sampel diambil 10 – 25%. (Hadi, 1993:321). Maka sampel dalam penelitian yaitu siswa putra dan putri SDN 15 Padang Datar Sulit Air Kec. X Koto Diatas Kabupaten Solok. Sedangkan untuk kelas I dan II tidak diikuti sebagai sampel dalam penelitian nantinya sedangkan kelas VI juga tidak diwajibkan untuk menjadi sampel dalam penelitian ini.

Maka sampel dalam penelitian nantinya hanya kelas III sampai kelas V SDN 10 Koto Tinggi Surian Kec. Pantai Cermin Kab. Solok, dengan minimnya sampel maka pengambilan sampel berdasarkan *total sampling*.

#### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data penelitian digunakan teknik angket, wawancara, observasi di lapangan. Sedangkan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner tapi dalam penyebarannya penelitian akan mendampingi sumber data dalam mengisi kuesioner, kuesioner tersebut akan disusun berdasarkan variable penerapan permainan kecil.

1. Pengumpulan data dengan angket yaitu suatu cara pengumpulan data dengan menyusun daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain untuk bersedia memberikan respon(responden) sesuai dengan perintah.
2. Sedangkan data dengan observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan tentang peristiwa atau sesuatu yang dianggap penting dicatat dengan singkat tanpa harus menuruti aturan tertentu.

#### **Intrumen penelitian**

Alat yang di perlukan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui angket (kuesioner) langkah-langkah yang diperlukan dalam pembuatan angket ini adalah:

1. Menentukan indikator sesuai yang variabel yang dijadikan pedoman dalam menentukan butir-butir instrument
2. Membuat kisi-kisi angket

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen**

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
1.	Motivasi	- intrinsik	1,2,3,17,30
		- ekstrinsik	4,5,16
2.	Intelektual	- pemahaman	6,7,25
		- kemampuan	8,9,22,23
3.	Sarana dan Prasarana	- sarana	10,11
		- prasarana	12,29
4.	Permainan kecil	- peraturan	13,14,18,26
		- modifikasi	15,24
5.	Kemampuan guru	- permainan kecil	19,20,21,27,28

3. Melihatkan instrumen pacarnya untuk melihat keayakan instrumen. Dalam pengumpulan data atau alat yang digunakan adalah kuesioner dengan model Skala Guttman yang disusun berpedoman pada kajian teori atau berdasarkan indikator-indikator yang ditetapkan guna menjawab pertanyaan penelitian. Penyusunan angket ini dilakukan dengan dua kategori yaitu Ya dan Tidak.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Untuk mengetahui hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes di SDN 10 Koto Tinggi Surian Kec. Pantai Cermin Kab. Solok dapat dilihat dari 5 (lima) indikator, yaitu: motivasi, intelektual, sarana dan prasarana, permainan kecil serta kemampuan guru. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Intelektual

Data mengenai intelektual siswa diperoleh dari instrumen yang terdiri dari 7 (tujuh) butir pernyataan. Berdasarkan jawaban responden diperoleh hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Intelektual**

No. Item	Pernyataan	Jawaban Responden				N
		Ya		Tidak		
		F	%	f	%	
6.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat meningkatkan pola pikir saya.	47	94	3	6	50
7.	Pembelajaran penjas orkes dengan permainan kecil mudah saya pahami dan dimengerti.	45	90	5	10	50
8.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil, saya dapat mengembangkan kemampuan daya pikir untuk menemukan hal yang baru.	44	88	6	12	50
9.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat mengembangkan kemampuan keselamatan dan etika bagi saya.	44	88	6	12	50
22.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat mengembangkan pengetahuan memodifikasi permainan.	45	90	5	10	50
23.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat mengembangkan kemampuan isyarat daya pikir bagi saya untuk hal yang baru.	45	90	5	10	50
25.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil saya dapat membangkitkan berpikir kritis.	28	56	22	44	50
<b>Rata-rata</b>		<b>43</b>	<b>86</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>50</b>

Tabel 4 diatas menunjukkan gambaran peningkatan intelektual siswa dari diterapkan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes diperoleh 43 orang (86%) responden menyatakan Ya dan 7 orang (14%) responden menyatakan Tidak. Dari data ini dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa menyatakan bahwa permainan kecil yang diterapkan dalam proses pembelajaran Penjas Orkes akan dapat meningkatkan intelektual mereka.

#### 2. Sarana dan Prasarana

Data mengenai sarana dan prasarana yang digunakan dalam penerapan permainan kecil pada proses pembelajaran Penjas Orkes diperoleh dari instrumen yang terdiri dari 4 (empat) butir pernyataan. Berdasarkan jawaban responden diperoleh hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Sarana dan Sarana**

No. Item	Pernyataan	Jawaban Responden				N
		Ya		Tidak		
		F	%	F	%	
10.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat menggunakan dan memanfaatkan	45	90	5	10	50



	sarana dan prasarana yang ada.					
11.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat menyesuaikan sarana.	40	80	10	20	50
12.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat memanfaatkan sarana dan apa adanya.	45	90	5	10	50
29.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat memodifikasi sarana dan prasarana	42	84	8	16	50
<b>Rata-rata</b>		<b>43</b>	<b>86</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>50</b>

Tabel 5 diatas menunjukkan gambaran permainan kecil yang diterapkan dalam proses pembelajaran Penjas Orkes dapat dilaksanakan dengan menyesuaikan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah dinyatakan 43 orang (86%) responden menyatakan Ya dan 7 orang (14%) responden menyatakan Tidak. Dari data ini dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa menyatakan bahwa permainan kecil yang diterapkan dalam proses pembelajaran Penjas Orkes dapat dilaksanakan sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

### 3. Permainan Kecil

Data mengenai pelaksanaan permainan kecil pada pembelajaran Penjas Orkes diperoleh dari instrumen yang terdiri dari 6 (enam) butir pernyataan. Berdasarkan jawaban responden diperoleh hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Permainan Kecil**

No. Item	Pernyataan	Jawaban Responden				N
		Ya F	%	Tidak F	%	
13.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dapat memodifikasi peraturan yang ada.	33	66	17	34	50
14.	Pembelajaran penjas orkes saya selalu mengikutinya dengan peraturan yang dibuat.	45	90	5	10	50
15.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil dengan memodifikasinya supaya tidak menemukan kendala.	41	82	9	18	50
18.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil saya dan teman-teman serius mengikutinya.	31	62	19	38	50
24.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil mengembangkan pengetahuan permainan.	48	96	2	4	50
26	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil merupakan aktivitas fisik yang menarik bagi saya.	46	92	4	8	50
<b>Rata-rata</b>		<b>41</b>	<b>82</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>50</b>

Tabel 6 diatas menunjukkan gambaran pelaksanaan permainan kecil dalam pembelajaran Penjas Orkes diperoleh 41 orang (82%) responden menyatakan Ya bahwa pelaksanaan permainan kecil berjalan dengan baik, dan 7 orang (14%) responden menyatakan Tidak. Dari data ini dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa menyatakan bahwa permainan kecil yang diterapkan dalam proses pembelajaran Penjas Orkes dapat dilaksanakan dengan baik.



#### 4. Kemampuan Guru

Data mengenai kemampuan guru dalam melaksanakan permainan pada proses pembelajaran Penjas Orkes diperoleh dari instrumen yang terdiri dari 5 (lima) butir pernyataan. Berdasarkan jawaban responden diperoleh hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kemampuan Guru**

No. Item	Pernyataan	Jawaban Responden				N
		Ya		Tidak		
		F	%	F	%	
19.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil guru mampu menguasai materi dengan baik.	42	84	8	16	50
20.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil guru mampu membimbing siswa melaksanakan proses pembelajaran.	45	90	5	10	50
21.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil guru dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada.	46	92	4	8	50
27.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil guru penjas menjelaskan tujuannya.	43	86	7	14	50
28.	Pembelajaran penjas orkes melalui permainan kecil guru mampu memotivasi saya.	44	88	6	12	50
<b>Rata-rata</b>		<b>44</b>	<b>88</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>50</b>

Tabel 7 diatas menunjukkan kemampuan guru dalam melaksanakan permainan kecil pada proses pembelajaran Penjas Orkes diperoleh 44 orang (88%) responden menyatakan Ya bahwa guru mempunyai kemampuan yang baik dalam pelaksanaan permainan kecil, sedangkan 6 orang (12%) responden menyatakan Tidak. Dari data ini dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa menyatakan bahwa guru mempunyai kemampuan yang baik dalam melaksanakan permainan kecil pada proses pembelajaran Penjas Orkes.

Selanjutnya, dari data-data yang diperoleh pada indikator penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes di atas, dirangkum rekapitulasi rata-ratanya untuk melihat gambaran secara keseluruhan mengenai penerapan permainan kecil pada proses pembelajaran Penjas Orkes yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 8. Rekapitulasi Rata-rata Penerapan Permainan Kecil**

No.	Indikator	Jawaban Responden			
		Ya		Tidak	
		f	%	F	%
1.	Motivasi	42	84	8	16
2.	Intelektual	43	86	7	14
3.	Sarana dan Prasarana	43	86	7	14
	Permainan Kecil	41	82	9	18
	Kemampuan Guru	44	88	6	12
<b>Rata-rata</b>		<b>43</b>	<b>86</b>	<b>7</b>	<b>14</b>

Tabel 8 di atas menunjukkan penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes, diperoleh 43 orang (86%) responden Ya bahwa penerapan permainan kecil baik diterapkan dalam proses pembelajaran, sedangkan 7 orang (14%) responden menyatakan masih Tidak. Dari data ini dapat dikatakan bahwa pada umumnya siswa menyatakan bahwa penerapan permainan kecil baik digunakan dalam proses pembelajaran Penjas Orkes, karena akan dapat meningkatkan motivasi siswa, peningkatan intelektual atau pemahaman siswa, dapat disesuaikan dengan kondisi sarana dan



prasarana yang ada, pelaksanaan dapat berjalan dengan baik dan juga ditunjang oleh kemampuan guru yang baik pula.

### **Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan bagaimana penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas SDN 10 Koto Tinggi Surian Kec. Pantai Cermin Kab. Solok. Untuk mengungkapkan hal ini dilihat tanggapan siswa mengenai penerapan permainan kecil yang dilihat dari lima aspek yaitu motivasi, intelektual, sarana dan prasarana, permainan kecil dan kemampuan guru. Temuan penelitian ini adalah penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas berjalan dengan baik, dimana 43 orang (86%) responden menyatakan Ya, dan hanya 7 orang (14%) responden menyatakan Tidak. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian mengenai penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran Penjas Orkes berhasil dengan baik, sehingga permainan ini baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di lapangan.

Permainan kecil merupakan salah satu cara untuk memudahkan pencapaian tujuan pendidikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hal ini dapat terlaksana jika permainan kecil ini mempunyai manfaatnya dan menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tertarik untuk mengikutinya. Penerapan permainan kecil akan berdampak pada peningkatan motivasi dan intelektual siswa. Selain itu permainan kecil ini dapat disesuaikan dengan kondisi sarana/prasarana yang ada, permainan kecil dapat dilaksanakan dengan mudah, dan didukung pula oleh kemampuan guru untuk melaksanakannya.

Permainan kecil akan dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama motivasi fisik. Motivasi fisik merupakan dorongan untuk bertindak atau berbuat yang berhubungan dengan fisik, sebagai contoh adalah keinginan untuk bergerak sebanyak mungkin. Melalui permainan kecil siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dirasakan oleh 42 orang (84%) responden yang menyatakan permainan kecil dapat membuat mereka termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini juga diperkuat oleh pendapat Roosvelt dalam Soemitro (1992:3) bahwa "keinginan bermain bagi peserta didik itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, naluri atau dorongan bergerak ini harus dipuaskan dengan hal-hal yang menggembirakan dan menarik yaitu bermain".

Selanjutnya, permainan kecil juga dapat meningkatkan intelektual siswa yang dirasakan oleh 43 orang (86%) responden. Permainan kecil ini baik diterapkan karena dapat meningkatkan intelektual siswa. Permainan kecil perlu didukung oleh sarana dan prasarana, dalam hal ini permainan kecil dapat menyesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia. Hal ini dinyatakan oleh 43 orang (86%) responden. Permainan kecil agar dapat meningkatkan hasil yang baik perlu dilaksanakan dengan baik pula. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan permainan kecil itu sendiri berjalan dengan baik dinyatakan oleh 41 orang (82%) responden. Proses permainan kecil yang berjalan dengan lancar akan dapat meningkatkan dan memudahkan pencapaian tujuan dari penerapan permainan kecil.

Selain itu kemampuan guru juga sangat menentukan agar penerapan permainan kecil dalam mencapai target yang diinginkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam penerapan permainan kecil dikaitkan baik yang dinyatakan oleh 44 orang (88%) responden. Berdasarkan uraian diatas penerapan permainan kecil akan dapat meningkatkan motivasi dan intelektual siswa. Selain itu dalam menerapkan permainan kecil dapat dengan mudah disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada, permainan ini juga membuat siswa merasa senang untuk mengikutinya. Dapat dikatakan bahwa penerapan permainan kecil baik berdampak baik dan mudah dilaksanakan sehingga permainan kecil ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Penjas Orkes.



## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan penerapan permainan kecil dalam pembelajaran Penjas Orkes berjalan dengan baik yang dinyatakan oleh 43 orang (86%) responden menyatakan Ya dan hanya 7 orang (14%) responden yang menyatakan Tidak. Ini berarti siswa menilai dan menganggap penerapan permainan kecil berjalan dengan baik dan tepat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Penjas Orkes. Penerapan permainan kecil ini dapat dilihat pada aspek intelektual, sarana dan prasarana, permainan kecil dan kemampuan guru.

Dengan permainan kecil yang diterapkan semakin baik dalam proses pembelajaran Penjas Orkes maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil dari pembelajaran Penjas Orkes tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat Soemitro (1992:6) menyatakan permainan kecil sebagai salah satu rangkaian aktivitas fisik akan memiliki banyak manfaat, serta mempunyai fungsi yang baik terhadap perkembangan fisik dan psikis seseorang, diantaranya membina mental, membina fisik, dan membina sosial.

Guru-guru Penjas Orkes hendaknya memberikan permainan kecil dalam pelajaran pembelajaran, karena permainan kecil ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa hendaknya mengikuti permainan kecil ini dengan sebaik-baiknya agar dapat meningkatkan kesehatan dan kondisi untuk fisik selalu baik, sehingga belajar yang diikuti akan terlaksana dengan baik. Kepada sekolah supaya menyarankan guru-guru Penjas Orkes untuk melaksanakan permainan kecil dalam kegiatan proses belajar mengajar, karena dengan permainan kecil akan dapat meningkatkan motivasi untuk mengikutinya. Oleh karena penelitian ini masih berskala kecil, diharapkan peneliti lain melakukan penelitian pengembangan sehingga nantinya hasil dari penelitian tersebut memberi masukan bagi sekolah dan guru dan dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu khususnya pembelajaran Penjas Orkes.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Thonthowi (1991: 68) *Motivasi*.
- Alimunar (1993: 3) *Permainan Kecil*. Padang FPOK. Padang.
- Eddy Supsrman, dkk. (1996: 1). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Angkasa
- GBHN. (1999:36). Pendidikan Nasional.
- Kamus bahasa Indonesia. (1994: 14). *Sarana dan Prasarana*.
- Kepmen P dan K RI No. 25 /V / 1999. *sarana dan prasarana*.
- Mujiran, dkk. (2003: 47). *Perkembangan Peserta Didik*. Padang: Tim MKDK FIP.
- M Yanis. (1984: 40). *Sarana dan Prasarana*.
- Nasrun, Azhar. (1993: 1). *Sarana dan Prasarana Olahraga dalam Sistem Pembinaan Olahraga*: Jakarta.
- PP No. 19/ 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Ridwan. (2004). *Statistik untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah atau Swasta*: Bandung: Alfabeta.
- Smith dan Soemitro. (1992: 2). *Permainan Kecil*: Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tentang Pendidikan.
- Soemitro. (1991). *Permainan Kecil*. Jakarta, Depdikbud
- Slamento. (1987). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Surabaya
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Depdikbud.
- Sudjana. (1989). *Metode Statistika*. Bandung: Trasiito.
- Umar, Ali ( 2004 ). *Pengantar Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. FIK UNP
- UU No. 20/ 2003. *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wirjantoso. (1984). *Sarana dan Prasarana*.