
TINJAUAN PELAKSANAAN PERMAINAN KECIL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PENJASKES SISWA DI SDN 233/VI SUNGAI HITAM II KECAMATAN JANGKAT

Sumarlim Astra¹, Deka Ismi Mori Saputra
Fakultas Keguru Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara
Bungo Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Gmail : sumarlimastra12@gmail.com¹. dekaismimori@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat. Penelitian ini berawal dari permasalahan yaitu masih banyak guru yang belum memberikan pembelajaran dalam bentuk rangkaian permainan kecil. Karena kadang kala pembelajaran yang diberikan mulai dari pemanasan sampai kegiatan inti hanya gerak-gerakan yang bersifat monoton dan kaku, sehingga dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan bagi siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat yang berjumlah 398 orang. Dalam penelitian ini sampel diambil sebanyak 20% dari populasi siswa kelas V di SDN 233.VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat yaitu berjumlah 22 orang siswa. Teknik pengambilan sampel secara *Stratified Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket instrument peneltiian menggunakan skala Likert, dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis data dan deskripsi tentang tinjauan pelaksanaan permainan kecil dalam proses belajar mengajar penjaskes siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat dengan sub variabel motivasi diklasifikasikan baik dengan perolehan rata-rata 3,28 atau 65,78%. Sub variabel kualifikasi diklasifikasikan cukup dengan perolehan data dengan rata-rata 2,72 atau 54,50%. Kemudian hasil sub variabel sarana dan prasarana diklasifikasikan cukup dengan perolehan data dengan rata-rata 2,81 atau 56,32%.

Kunci : Motivasi, kualifikasi, sarana dan prasarana.

Abstract

This research is a descriptive study which aims to describe the implementation of small games in the teaching and learning process of students at SDN 233/VI Sungai Hitam II Jangkat District. This research started from a problem, namely that there are still many teachers who do not provide learning in the form of a series of small games. Because sometimes the lessons provided from warm-up to core activities are only monotonous and stiff movements, which can cause boredom and boredom for students.

The population in this study were students in classes VA, VB, and VC at SDN 233/VI Sungai Hitam II Jangkat District, totaling 85 people. In this study, samples were taken of 20% of the population of students in classes VA and VB at SDN 233.VI Sungai Hitam II Jangkat District, namely 22 students. The sampling technique is Stratified Random Sampling. This research uses data collection techniques using a research instrument questionnaire using a Likert scale, with 5 alternative answers, namely strongly agree (SA), agree (A), doubtful (D), disagree (D), and strongly disagree (SD).

The results of the research can be concluded that from the results of data analysis and descriptions regarding the review of the implementation of small games in the teaching and learning process of physical education for students at SDN 233/VI Sungai Hitam II Jangkat District, the motivation sub-variable was classified as good with an average gain of 3.28 or 65.78% . The qualification sub-variable was classified as sufficient with data acquisition with an average of 2.72 or 54.50%. Then the results of the facilities and infrastructure sub-variable were classified as adequate with data acquisition with an average of 2.81 or 56.32%.

Keywords: Motivation, Qualification, Facilities and Infrastructure

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental serta emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya Mahendra (2015:11).

Karena hasil-hasil kependidikan dari pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisi Penjas tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dan aktifitas fisik. Kita harus melihat pendidikan jasmani pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran juga

tubuh. Pendekatan holistik ini termasuk pula penekanan pada ke tiga domain pendidikan yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut UU No.20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja, Tetapi berolahraga dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kondisi fisik seseorang (Muhardi & Wijayanti, 2017), sehingga untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Melalui kegiatan olahraga dapat membentuk manusia yang sehat jasmani dan memiliki watak disiplin serta sportif yang tinggi dan pada akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas. Dimana karakter disiplin juga diperlukan dalam penjaskes.

Tujuan penjaskes menurut depdiknas yaitu meletakkan dan mengembangkan yang diuraikan sebagai berikut :

1. Landasan karakter melalui internalisasi nilai,
2. landasan kepribadian (cinta damai, sosial, toleransi dalam kemajemukan budaya etnis dan agama,
3. Berpikir kritis,
4. Sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis,
5. Keterampilan gerak, teknik, strategi berbagai permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas,
6. Keterampilan pengelolaan diri, pemeliharaan kebugaran jasmani dan pola hidup sehat.
7. Keterampilan menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Konsep aktivitas jasmani untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, serta
9. Mengisi waktu luang bersifat rekreatif.

Dapat disimpulkan bahwa penjelasan tersebut menunjukkan penjaskes erat kaitannya dengan penanaman nilai moral. Dengan ini diharapkan pelaksanaan pembelajaran penjaskes dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan proses belajar mengajar penjaskes.

Keberhasilan pembelajaran penjaskes akan tergambar pada kemampuan dan keterampilan guru dalam mengaplikasikan semua bentuk materi pelajaran yang sudah dirancang sebelumnya dengan sistematis agar siswa tertarik dan senang melakukan olahraga. Untuk dapat menghasilkan hal tersebut maka perlu adanya metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang perlu dan dibutuhkan dalam mata pelajaran Penjaskes adalah dengan memodifikasi cabang olahraga ke dalam permainan kecil yang sesuai dengan perkembangan anak di sekolah dasar. Dengan pembelajaran yang tepat yang sifatnya spesifikasi dan menarik tentunya akan dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran penjaskes.

Dengan demikian agar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencapai hasil yang maksimal, maka pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah harus dilaksanakan sebaik dan semenarik mungkin.

Guru pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah seharusnya berusaha dengan sebaik mungkin bagaimana agar pembelajaran yang diberikan di lapangan dapat berpengaruh positif terhadap siswa. Dalam hal ini, pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kesegaran

jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerjasama sosial dan emosional, prestasi belajar dan kondisi fisik disamping menimbulkan kesenangan, kegembiraan bagi siswa. Pembelajaran yang disajikan hendaknya bagian dari bentuk bermain atau dikenal juga dengan permainan kecil.

Berdasarkan obsevasi yang dilakukan penulis di SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, ternyata masih banyak guru yang belum memberikan pembelajaran dalam bentuk rangkaian permainan kecil. Karena kadang kala pembelajaran yang diberikan mulai dari pemanasan sampai kegiatan inti hanya gerak-gerakan yang bersifat monoton dan kaku, sehingga dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan bagi siswa. Contohnya pemanasan yang diberikan merupakan peregangan kepala, tangan, pinggang dan kaki. Kemudian setelah itu siswa disuruh lari di mengelilingi lapangan dan bahkan langsung kepada kegiatan inti tanpa dibarengi dengan pemanasan.

Dalam hal ini siswa yang melakukan gerakan tersebut, adanya unsur keterpaksaan dan dari keinginan diri sendiri. Maka dari pembelajaran seperti ini timbulah permasalahan yaitu kurangnya tingkat kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerjasama sosial dan emosional, prestasi belajar dan kondisi fisik siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasKes di sekolah.

Padahal pembelajaran yang diberikan melalui permainan kecil tersebut memiliki banyak manfaat. Diantaranya dapat meningkatkan

kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerjasama sosial dan emosional, prestasi belajar dan kondisi fisik disamping menimbulkan kesenangan, dan kegembiraan bagi siswa. Begitu sarana dan prasarana yang dibutuhkan tidak memerlukan biaya yang mahal dan mewah.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan kedalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dimaksudkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan perkembangan anak tidak hanya pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas saja, akan tetapi juga dilakukan melalui permainan. Melalui kegiatan permainan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Terdapat berbagai permainan yang membutuhkan ketrampilan motorik dan memperkuat berbagai konsep pada anak. Maka dari itu konsep permainan dapat dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran, dalam hal ini untuk membantu perkembangan anak (Kusbudiah dan Essa, 2014:265).

Pemmainan kecil merupakan aktivitas gerak yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana. Menurut Ali Munar dalam Martapen (2018:911) pemmainan kecil adalah pemmainan yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana dan tidak menurut secara khusus terhadap waktu, sarana dan prasarana. Melalui permainan ini suhu tubuh siswa dapat cepat meningkat.

Permainan merupakan aktivitas yang membuat seorang anak menjadi bersemangat dan senang. Permainan merupakan sesuatu yang dilakukan untuk bermain oleh anak (Sattellemair &

Ratey, 2014; Linch, 2015). Selain itu melalui permainan dapat memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Olivia & Bernard, 2013:3; Bjarvtveit & Panayotidis, 2017:10). Selain itu permainan juga merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan, permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma dan larangan serta bertindak jujur (Thobald dkk, 2015: 5).

Permainan kecil merupakan aktifitas fisik disamping untuk pemanasan juga dapat untuk membantu materi inti yang akan dilaksanakan pada waktu itu. Lagi pula permainan kecil tidak memerlukan peralatan yang sulit. Begitu pula permainan kecil tidak menuntut secara khusus dalam segi waktu, peserta maupun alat yang digunakan. Guru tidak sulit untuk mencari macam-macam permainan kecil, yang dapat diarahkan dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Permainan kecil baik untuk pemanasan, latihan inti, penenangan. Permainan kecil merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran penjaskes disekolah, bahkan hal ini bisa dikatakan sesuatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran penjaskes disekolah. Pembelajaran sebenarnya menitik beratkan pada bagaimana proses mengajar terjadi Hesti Yose (2017:10).

Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan karena memberikan dorongan untuk bereksplorasi dalam menjelajahi dunianya sehingga anak memperoleh informasi, kesenangan, mengenal

aturan-aturan dan dapat mempraktikkan Keterampilanya. Melalui permainan juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Oleh sebab itu permainan dianggap penting dilaksanakan untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Tinjauan Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjaskes Siswa Di SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat".

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan strategi penelitian deskriptif. Menurut Rukajat, (2018) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara realistis, nyata dan kekinian, karena penelitian ini terdiri dari membuat uraian, gambar atau lukisan secara sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, ciri dan hubungan antara fenomena yang dipelajari.

Menurut Purba et al (2021:234) Penelitian deskriptif adalah pengumpulan data untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang status terakhir subjek penelitian, yang merupakan metode penelitian faktual tentang status sekelompok orang, suatu objek, suatu keadaan, sistem pemikiran atau peristiwa dalam saat ini. dengan interpretasi yang benar.

Menurut Adiputra et al (2021:87) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang ada, yaitu fenomena alam atau fenomena buatan manusia, atau yang digunakan untuk

menganalisis atau mendeskripsikan hasil subjek, tetapi tidak dimaksudkan untuk memberikan implikasi yang lebih luas. Penelitian deskriptif muncul karena begitu banyak pertanyaan yang muncul mengenai masalah kesehatan seperti mortalitas, morbiditas, terutama mengenai besarnya masalah, luasnya masalah, dan pentingnya masalah tersebut.

Metode penelitian ini menggambarkan data yang ada di lapangan untuk mengetahui sejauh mana Peranan Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjaskes di SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat.

Penelitian ini dilakukan di kelas V. populasi dalam penelitian ini sebanyak 85 orang siswa yang mana dari kelas VA, VB dan VC. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*. Sampel secara sederhana diartikan sebagai bahan dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono dalam Hermawan, (2019:34) Populasi adalah domain umum yang terdiri dari objek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini sampel diambil dari kelas VA dan VB yaitu sebanyak 22 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 12 perempuan.

Dalam penelitian ini yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah kuesioner / angket tentang peranan permainan kecil dalam pembelajaran Penjaskes. Pembuatan angket dimulai dengan membuat kisi-kisi, mulai dari variabel, sub variabel, sub variabel dan butir soal yang berupa pertanyaan yaitu

perihal tentang peranan permainan kecil dalam pembelajaran Penjaskes.

Penyusunan angket dilakukan menurut skala Likert dengan kategori jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Jawaban dari angket berupa data kualitatif yang dikonversikan ke bentuk kuantitatif sebagai berikut :

1. Membagikan angket siswa yang menjadi responden / sampel penelitian.
2. Memberikan informasi berkaitan dengan kepentingan penelitian dan memberikan petunjuk pengisian angket.
3. Mengumpulkan lembaran yang telah dijawab sebagai hasil kerja siswa dan melakukan cek ulang untuk memeriksa kelengkapan jawaban.
4. Menghitung pekerjaan siswa pada setiap lembaran jawaban dan memberi skor.

Teknik analisis data dalam penelitian ini Data penelitian diperoleh dari penyebaran angket. Hasil angket disusun dan diolah secara deskriptif melalui persentase yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi (jumlah pilihan angket)

n = Jumlah sampel atau responden

Klasifikasi penentuan kategori peranan permainan kecil dalam pembelajaran Penjaskes, setelah data diolah ditentukan dengan kriteria sebagai berikut :

81 % - 100% = sangat baik

61% - 80% = baik

41% - 60% = cukup

21% - 49% = kurang
0% - 20% = kurang sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data-data yang diperoleh pada analisis deskriptif berdasarkan pernyataan yang diajukan mengenai beberapa hal tentang tinjauan pelaksanaan permainan kecil dalam proses pembelajaran penjas kesiswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, dapat dijawab pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Motivasi Intrinsik

Berdasarkan data yang diperoleh dari 22 orang responden pada indikator inisiatif tentang minat pada pernyataan "siswa sangat berminat melaksanakan permainan kecil di sekolah", dari jawaban yang diberikan terdapat 15 orang (68,18%) menyatakan sangat setuju, 5 orang (22,72%) menyatakan setuju, yang menyatakan ragu-ragu tidak ada (0%), 2 orang (9,09%) menyatakan tidak setuju dan yang menyatakan sangat tidak setuju tidak ada (0%). Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 4,50 (90,00%).

Selanjutnya pada pernyataan "siswa melakukan permainan kecil di sekolah karena permainannya menarik", dari jawaban yang diberikan terdapat 2 orang (9,09%) menyatakan sangat setuju, 1 orang (4,54%) menyatakan setuju, yang menyatakan ragu-ragu tidak ada (0%), 12 orang (54,54%) menyatakan tidak setuju dan 7 orang (31,81%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 2,04 (40,80%)

Berdasarkan uraian-uraian di atas dari keseluruhan item pernyataan mengenai indikator inisiatif diperoleh data 9 orang (38,63%) menyatakan sangat setuju, 3 orang (13,63%)

menyatakan setuju, yang menyatakan ragu-ragu tidak ada (0%), 7 orang (31,81%) menyatakan tidak setuju dan 3 orang (15,90%) menyatakan sangat tidak setuju maka Diperoleh rata-rata jawaban = 3,27 (65,40%). Artinya, untuk indikator inisiatif diklasifikasikan baik.

Motivasi Ekstrinsik

Berdasarkan data yang diperoleh dari 22 orang responden pada indikator inisiatif tentang minat pada pernyataan "keinginan siswa dalam belajar semakin meningkat setelah mengikuti permainan kecil di sekolah", dari jawaban yang diberikan terdapat 1 orang (4,54%) menyatakan sangat setuju, 19 orang (86,36%) menyatakan setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan ragu-ragu, dan yang menyatakan tidak setuju serta sangat tidak setuju tidak ada (0%). Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,95 (79,00%).

Selanjutnya pada pernyataan "siswa mengikuti permainan kecil dalam belajar penjas di sekolah karena keinginannya sendiri", dari jawaban yang diberikan terdapat 4 orang (18,18%) menyatakan sangat setuju, 15 orang (68,18%) menyatakan setuju, yang menyatakan ragu-ragu tidak ada (0%), 2 orang (9,09%) menyatakan tidak setuju dan 1 orang (4,54%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,86 (77,20%).

Pada indikator ekstrinsik tentang kegiatan pada pernyataan "kegiatan permainan kecil di sekolah dilakukan setiap jam pembelajaran penjas", dari jawaban yang diberikan terdapat 6 orang (27,27%) menyatakan sangat setuju, 5 orang (22,72%) menyatakan

setuju, 3 orang (13,63%) menyatakan ragu-ragu, 5 orang (22,72%) menyatakan tidak setuju dan 3 orang (13,63%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,27 (65,40%).

Pada pernyataan “kegiatan permainan kecil selalu diteruskan siswa meskipun jadwal belajar penjas sudah habis”, dari jawaban yang diberikan terdapat 1 orang (4,54%) menyatakan sangat setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan setuju, 1 orang (4,54%) menyatakan ragu-ragu, 8 orang (36,36%) menyatakan tidak setuju dan 10 orang (45,45%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 1,90 (38,00%).

Pada indikator ekstrinsik tentang dorongan pada pernyataan “Dorongan orang tua terhadap siswa untuk mengikuti materi permainan kecil dalam PBM di sekolah dapat meningkatkan motivasi siswa”, dari jawaban yang diberikan terdapat 2 orang (9,09%) menyatakan sangat setuju, 8 orang (36,36%) menyatakan setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan ragu-ragu, 7 orang (31,81%) menyatakan tidak setuju dan 3 orang (13,63%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 2,95 (59,00%)

Pada pernyataan “siswa melakukan permainan kecil atas dasar kemauannya sendiri”, dari jawaban yang diberikan terdapat 7 orang (31,81%) menyatakan sangat setuju, 5 orang (22,72%) menyatakan setuju, 5 orang (22,72%) menyatakan ragu-ragu, 2 orang (9,09%) menyatakan tidak setuju dan 3 orang (13,63%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,50 (70,00%).

Pada indikator ekstrinsik tentang pengaruh pada pernyataan “pengaruh teman-teman dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti permainan kecil”, dari jawaban yang diberikan terdapat 8 orang (36,36%) menyatakan sangat setuju, 7 orang (31,81%) menyatakan setuju, 7 orang (31,81%) menyatakan ragu-ragu dan yang menyatakan tidak setuju serta menyatakan sangat tidak setuju tidak ada (0%). Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 4,04 (80,80%).

Pada pernyataan “akibat kehebohan dan menariknya permainan dapat meningkatkan motivasi siswa”, dari jawaban yang diberikan terdapat 5 orang (22,72%) menyatakan sangat setuju, 6 orang (27,27%) menyatakan setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan ragu-ragu, 3 orang (13,63%) menyatakan tidak setuju dan 5 orang (22,72%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,00 (60,00%).

Berdasarkan uraian-uraian di atas dari keseluruhan indikator pernyataan mengenai sub variabel motivasi diperoleh data, 7 orang (28,99%) menyatakan sangat setuju, 6 orang (25,84%) menyatakan setuju, 1 orang (6,24%) menyatakan ragu-ragu, 5 orang (23,57%) menyatakan tidak setuju dan 3 orang (15,05%) menyatakan sangat tidak setuju diperoleh rata-rata jawaban = 3,28 (65,78%). Artinya, untuk sub variabel motivasi diklasifikasikan baik.

Kualifikasi

Berdasarkan uraian-uraian di atas dari keseluruhan item pernyataan mengenai sub variabel kualifikasi diperoleh data 4 orang (16,75%) menyatakan sangat setuju, 6 orang

(24,70%) menyatakan setuju, 3 orang (12,50%) menyatakan ragu-ragu, 7 orang (28,68%) menyatakan tidak setuju dan 2 orang (16,75%) menyatakan sangat tidak setuju maka diperoleh rata-rata jawaban = 2,90 (58,20%). Artinya, untuk sub variabel kualifikasi diklasifikasikan cukup.

Sarana dan prasarana

Berdasarkan data yang diperoleh dari 22 orang responden yang berasal dari siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, pada variabel sarana dan prasarana tentang keadaan pada pernyataan “keadaan sarana dan prasarana yang kami gunakan dalam keadaan baik”, dari jawaban yang diberikan terdapat 3 orang (13,63%) menyatakan sangat setuju, 3 orang (13,63%) menyatakan setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan ragu-ragu, 8 orang (36,36%) menyatakan tidak setuju dan 6 orang (27,27%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 2,50 (50,00%).

Selanjutnya data yang diperoleh dari 22 orang responden yang berasal dari siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, pada sub variabel sarana dan prasarana tentang kelengkapan pada pernyataan “kelengkapan alat dan sarana lainnya sudah memadai di sekolah kami”, dari jawaban yang diberikan terdapat 4 orang (18,18%) menyatakan sangat setuju, 1 orang (4,54%) menyatakan setuju, 3 orang (13,63%) menyatakan ragu-ragu, 7 orang (31,81%) menyatakan tidak setuju dan 7 orang (31,81%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 2,45 (49,00%).

Kemudian data yang diperoleh dari 22 orang responden yang berasal dari siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, pada sub variabel sarana dan prasarana tentang kualitas pada pernyataan “kualitas alat yang kami gunakan merupakan sarana modifikasi dari sekolah”, dari jawaban yang diberikan terdapat 6 orang (27,27%) menyatakan sangat setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan setuju, 7 orang (31,81%) menyatakan ragu-ragu, 4 orang (18,18%) menyatakan tidak setuju dan 3 orang (13,63%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,18 (63,60%).

Selanjutnya data yang diperoleh dari 22 orang responden yang berasal dari siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, pada sub variabel sarana dan prasarana tentang bentuk pada pernyataan “bentuk alat yang kami gunakan dalam permainan kecil hanya alat sederhana saja tapi layak pakai”, dari jawaban yang diberikan terdapat 6 orang (27,27%) menyatakan sangat setuju, 3 orang (13,63%) menyatakan setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan ragu-ragu, 4 orang (18,18%) menyatakan tidak setuju dan 7 orang (31,81%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 2,86 (57,20%).

Selanjutnya data yang diperoleh dari 22 orang responden yang berasal dari siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat, pada sub variabel sarana dan prasarana tentang model pada pernyataan “model sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kami untuk permainan kecil hanya biasa-biasa saja”, dari jawaban yang diberikan terdapat 7 orang (31,81%) menyatakan sangat setuju, 3 orang

(13,63%) menyatakan setuju, 2 orang (9,09%) menyatakan ragu-ragu, 5 orang (22,72%) menyatakan tidak setuju dan 5 orang (22,72%) menyatakan sangat tidak setuju. Untuk pernyataan ini didapat rata-rata = 3,09 (61,80%).

Berdasarkan uraian-uraian di atas dari keseluruhan item pernyataan mengenai sub variabel sarana dan prasarana diperoleh data 5 orang (23,63%) menyatakan sangat setuju, 2 orang (10,90%) menyatakan setuju, 3 orang (14,54%) menyatakan ragu-ragu, 6 orang (25,45%) menyatakan tidak setuju dan 6 orang (25,44%) menyatakan sangat tidak setuju maka diperoleh rata-rata jawaban = 2,81 (56,32%). Artinya, untuk sub variabel sarana dan prasarana diklasifikasikan cukup.

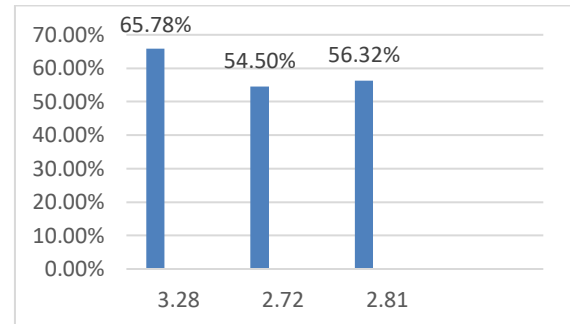
Hasil dari ketiga sub variabel yang terdapat pada tinjauan pelaksanaan permainan kecil dalam PBM penjaskes siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat dapat digambarkan seperti dalam tabel dan histogram batang di bawah ini :

Tabel 4.1 Tinjauan Pelaksanaan Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjaskes Siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat.

No	Sub Indikator	N	Mean	Persentase (%)	Klasifikasi
1	Motivasi	2 2	3,28	65,78	Baik
2	Kualifikasi	2 2	2,72	54,50	Cukup
3	Sarana dan prasarana	2 2	2,81	56,32	Cukup
Rata-rata Variabel		2 2	2,93	58,86	Cukup

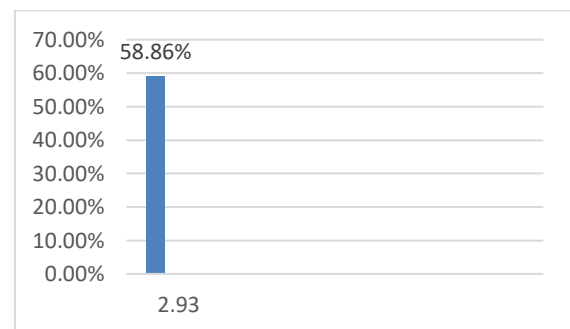
No	Persentase (%)	Klasifikasi
1	81 – 100	Sangat baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup
4	21 – 40	Kurang

5 0 – 20 Kurang sekali



Gambar 4.1 Batang Indikator-Indikator Tinjauan Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjaskes Siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat.

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan bahwa dari ketiga sub Variabel tersebut didapat rata-rata tinjauan pelaksanaan permainan kecil dalam pembelajaran penjaskes siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat yaitu mean = 2,93 (58,86%). Artinya, tinjauan pelaksanaan permainan kecil dalam pembelajaran penjaskes siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat termasuk klasifikasi cukup (untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram batang di bawah ini).



Gambar 4.2 Histogram batang indikator-indikator tinjauan pelaksanaan permainan kecil dalam pembelajaran penjaskes siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Tinjauan Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjaskes Siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat”. Maka Dapat Disimpulkan :

Dari hasil analisis data dan deskripsi hasil penelitian tentang tinjauan pelaksanaan permainan kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjaskes Siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat dengan sub variabel motivasi diklasifikasikan baik dengan perolehan rata-rata (mean) = 3,28 (65,78%).

Dari hasil analisis data dan deskripsi hasil penelitian tentang tinjauan pelaksanaan permainan kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjaskes Siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat dengan sub variabel kualifikasi diklasifikasikan cukup dengan perolehan rata-rata (mean) = 2,72 (54,50%).

Dari hasil analisis data dan deskripsi hasil penelitian tentang tinjauan pelaksanaan permainan kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjaskes Siswa SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat dengan sub variabel sarana dan prasarana diklasifikasikan cukup dengan perolehan rata-rata (mean) = 2,81 (56,32%).

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra. I. M. S., dkk. (2021). Metode Penelitian Kesehatan. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ajat Rukajat. 2018. Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative

Research Approach. Yogyakarta: Deepublish.

Departemen Pendidikan Nasional.2003. Undang-Undang Republik Indonesi Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidiknan Nasional

Departemen Pendidikan Nasional.2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Thun 2006

Essa. (2014). Introduction to Early Childhood Education Sixth Edition. Canada: Nelson Education.

Martapen . 2018. Minat Siswa Terhadap Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjasorkes Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikn Sosil,Sains, Dan Humaniora*, 4(3), 910-916

Muhardi ,M., & Wijayanti, N.P.N. (2017). Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa SMPN 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Kegurun Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1-10.

Olivia & Bernardi. (2013). Children’s Play and Early Childhood Education Insights From History And Theory. Boston University.

Purba, Elidawaty, et.al. 2021. Metode Penelitian Ekonomi. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Sattelmair Jacob & John J. Ratey.
(2010). physically active play and
cognition. Amer ican Journal of
Play. University of Illinois.