

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLARAHGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS V MI
NAHDLATUL ULAMA KECAMATAN CANDI KABUPATEN SIDOARJO**

Mohamad Wahyu Afandi

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya, wafandi22@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya

Abstrak

Secara umum, fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan pada satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan kepada peserta didik. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dalam aktivitas pembelajaran diperlukan interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga pembelajaran lebih aktif. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan tidak membosankan diperlukan adanya inovasi baru yang diberikan oleh guru agar minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan semakin meningkat. Salah satunya dengan pemberian permainan kecil yang disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1.) Untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V MI Nahdlatull Ulama Candi Sidoarjo. 2.) Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V MI Nahdlatul Ulama Candi Sidoarjo. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V MI Nahdlatull Ulama Candi Sidoarjo yang berjumlah 37 siswa.

Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa tidak ada pengaruh permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V MI Nahdlatul Ulama Candi Sidoarjo. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan uji-t terdapat nilai $t_{hitung} -1,870 < t_{tabel} 1,697$ dengan nilai signifikan $0,071 > taraf\ signifikan\ 0,05$.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Minat Belajar Siswa

Abstract

In general, the function of national education is to develop the potential of learners to achieve a prosperous society. In order to realize the national education goals required the performance of mutual support between components in the system of education in the educational unit, not least the role of each of the subjects required to be taught to students. One of these subjects are physical education, sports and health. In the learning activities required interaction between learners and educators that learning is more active. So that learning can be run with active and not boring required new innovation given by the teacher to motivate students to follow the teaching of physical education, sports and health is increasing. One of them is the provision of traditional games that are tailored to the curriculum in the education unit.

The purpose of this study was 1.) to determine the effect of traditional game against the interest of students in physical education, sport and health in Class V MI Nahdlatull Ulama Candi Sidoarjo. 2.) To determine the magnitude of the effect of traditional game against the interest of students in physical education, sport and health in Class V MI Nahdlatul Ulama Candi Sidoarjo. This study design uses one group pretest-posttest design. This study population is the class V MI NU Candi Sidoarjo totaling 37 students. Based on this research note that there is no influence of small game against the interest of students in physical education, sports and health in Class V MI NU Candi Sidoarjo. It mentioned evidenced from the calculation of the t-test are $t_{count} -1.870 < t_{tabel} 1.697$ with significant value $0.071 > 0.05$ significant level.

Keywords: Traditional Games, Interest In Learning Students

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang berkembang dan sedang giatnya melakukan pembangunan diberbagai bidang termasuk didalamnya bidang pendidikan. Menurut UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa melakukan secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan di dalam individu, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang 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.

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan. Pendidikan dapat diperoleh anak melalui pendidikan formal yang disediakan oleh pemerintah. Melalui pendidikan formal di sekolah siswa juga dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan geraknya melalui pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). PJOK adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan keterampilan khususnya keterampilan gerak. Ada tiga sumbangan yang sangat penting dari pendidikan jasmani yaitu salah satunya adalah meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa (Kristiyandaru 2010: 41).

Untuk mencapai kebugaran jasmani dan kesehatan siswa guru perlu memberikan permainan kecil yang menarik agar siswa berminat dalam belajar. Karena minat itu sendiri adalah keinginan yang timbul dalam diri seseorang untuk memperhatikan, menerima dan melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh karena sesuatu itu dinilai penting atau berguna bagi dirinya. Seperti halnya pada pembelajaran PJOK siswa diajarkan macam-macam permainan kecil seperti permaian estafet bola, menjala ikan dan hitam hijau. Dalam rangka meningkatkan minat siswa pada pembelajaran PJOK.

Menurut Wahyudi (dalam Hartono, dkk 2013: 2) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Berdasarkan isi dari undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 pendidikan jasmani mempunyai peranan penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. PJOK

merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pada dasarnya PJOK adalah salah satu mata pelajaran yang digemari pada anak sekolah dasar. Karena pada usia ini umumnya mereka sangat aktif bergerak dan cenderung mengeksplor gerak sebanyak-banyaknya. Sejalan dengan tujuan dari PJOK yaitu berusaha memberikan kecukupan gerak dan meningkatkan kebugaran siswa. Selain itu anak bisa belajar sambil bermain, karena materi yang diajarkan banyak yang berhubungan dengan permainan.

Menurut Hartati, dkk (2012: 21) PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Setelah penulis melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru di MI Nahdlatul Ulama Kec. Candi, Kab. Sidoarjo pada tanggal 30 November 2015 yaitu Bapak H. Sukri, M.Pd.I, selaku guru PJOK, bahwa sekolah cukup bagus dengan ketersediaan sarana dan prasarannya yang cukup memadai dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun ada suatu persoalan yang mengganggu yaitu guru PJOK yang bukan berasal dari lulusan sarjana pendidikan olahraga, pada dasarnya kurang sesuai dengan bidang keahlian dalam mengajar pembelajaran PJOK, sehingga pelajaran yang diberikan cenderung monoton dan siswa menjadi kurang berminat saat mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang bercanda sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan pembelajaran yang kurang tepat, mereka kurang mendapatkan pengetahuan tentang gerak yang cukup, sehingga menyebabkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran kurang bagus sehingga kebutuhan akan gerak mereka kurang tercukupi pada saat mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya permainan kecil diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK. Karena permainan kecil tidak memiliki peraturan yang baku, sehingga siswa sangat mudah memahami peraturannya. Dan dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dalam melakukan

aktivitas pembelajaran tidak ada unsur paksaan dari orang lain melainkan kesenangan yang timbul dari dalam diri.

Berdasarkan uraian di atas, dengan melihat keadaan yang terjadi di MI Nahdlatul Ulama Kec. Candi, Kab. Sidoarjo penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V di MI Nahdlatul Ulama Kec. Candi,, Kab. Sidoarjo”.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian eksperimen terdapat empat ciri yaitu: adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2012: 67). Jika keempat ciri itu ada dalam suatu penelitian maka dapat dikatakan penelitian eksperimen murni. Karena dalam penelitian ini hanya memenuhi dua ciri yakni perlakuan dan ukuran keberhasilan maka penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah desain eksperimen, penelitian diarahkan untuk membandingkan hasil distribusi data *pretest* dan *posttest* dari satu kelompok sampel saja. (*one group pretest posttest design*) Sebagai berikut:

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau sebuah objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah Kelas V MI Nahdlatul Ulama yang berjumlah 37 siswa.

Pengumpulan data adalah proses adalah pengadaan data primer maupun sekunder untuk kepentingan sebuah penelitian (Maksum, 2012). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran dicatat dalam instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF) oleh *observer*. Peneliti dibantu oleh *observer* I, II dan III. Dengan adanya tiga *observer* bertujuan untuk menghindari subjektivitas data dan supaya data yang akan diolah lebih akurat dan benar adanya. Dari hasil pengamatan yang akan dilakukan pada akhirnya akan diperoleh data *Pre-test* dan *Pos-test* dari siswa yang telah melaksanakan penelitian selanjutnya akan dilaksanakan proses analisis data berdasarkan hasil yang diperoleh.

Ketika semua data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang telah diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang dibuat dan menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2012: 207).

Teknik analisis data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Mean

Mean atau rata-rata hitung adalah sebuah angka yang diperoleh dengan cara membagi jumlah nilai dengan jumlah individu yang muncul. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

M = *Mean*

$\sum x$ = Jumlah total nilai dalam distribusi

n = Jumlah individu

(Maksum, 2009: 16)

2. Standart deviasi

Standart deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari *mean*. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fd^2}{N}}$$

Keterangan:

SD = Standart Deviasi

$\sum f$ = Jumlah Frekuensi

d = Deviasi

N = Jumlah Individu

(Maksum, 2009: 28)

3. Varian

Varian adalah angka-angka yang menunjukkan suatu ukuran variabilitas yang cara menghitungnya dengan jalan mengkuadratkan standar deviasinya saja. Secara ringkas dapat kita lihat pada rumus sebagai berikut:

$$s = \frac{\sum fd^2}{N}$$

Keterangan:

S = Varian

$\sum f$ = Jumlah Frekuensi

d = Deviasi

N = Jumlah Individu

(Maksum, 2009:30)

4. Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan analisis data *Chi-square*. *Chi-square* adalah teknik analisis statistik digunakan untuk menguji perbedaan frekuensi. Secara singkat dilihat pada rumus berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$X^2 = Chi\ Kuadrat$

$f_o =$ Frekuensi yang diperoleh

$f_e =$ Frekuensi awal

5. Pengujian dengan uji T

T-Test adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah *mean* yang berasal dari dua buah distribusi, yaitu sebagai berikut:

T-Test untuk Sampel Sejenis (*Dependent Sampel*).

Sampel sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subyek yang sama dan untuk menganalisis perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok tertentu. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*pre-test* dan *post-test*)

N = Jumlah Sampel

(Maksum, 2009:45)

6. Prosentase

Untuk mengetahui besarnya pengaruh *pre-test* dengan *post-test*, dan mengetahui pengaruhnya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{pre}} \times 100$$

Keterangan:

$M_D =$ Mean beda setiap pasangan skor

$M_{pre} =$ Mean jumlah dari *pre-test*

(Maksum, 2009:46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Pada bab ini akan disajikan tentang hasil penelitian akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab I, sehingga pada bab ini dapat diuraikan dengan deskripsi data dan pengujian hipotesis. Deskripsi data yang diperoleh dari pengisian angket minat belajar PJOK pada siswa kelas V di MI Nahdlatul Ulama Candi, Sidoarjo

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata (*mean*), standar deviasi (SD), varian (S), uji normalitas, rentangan nilai tertinggi dan terendah serta tingkat minat siswa yang diukur dalam bentuk persen (%). Berdasarkan hitung manual dan menggunakan program IBM *statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *statistics* 20, maka dapat dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Data

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-Rata	64,84	62,06	2,78
S D	4,2510	7,7789	3,5279
Varian	18,0715	60,5120	42,4405
Nilai Min	56	36	20
Nilai Max	72	76	4

Berdasarkan Tabel 1 di atas maka telah tercantum hasil angket minat sebelum pemberian permainan kecil (*pre-test*) yaitu didapat jumlah nilai rata-rata sebesar 64,84 dengan standar deviasi 4,2510 varian 18,0715 dengan nilai terendah 56 dan nilai tertinggi 72. Sedangkan untuk hasil sesudah pemberian kecil (*post-test*) adalah nilai rata-rata 62,06 dengan standar deviasi 7,7789 varian 60,5120 serta nilai terendah 36 dan nilai tertinggi 76.

Syarat Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan SPSS *for Windows release 2.0* menggunakan uji normalitas *One Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikan dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* berada dibawah nilai alpha (5%) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai hitung *Kolmogorov-Smirnov* di atas nilai alpha (5%) H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut ini hipotesis dari pengujian normalitas:

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS *for Windows release 2.0*

Tabel Hasil Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
<i>Kolmogrov-Smirnov Z</i>	0,783	0,750
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,572	0,627

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

A. Pengujian Hipotesis

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti sebelumnya.

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (uji-t sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

a. Uji *paired t-test* (uji-t sampel sejenis)

1. Perhitungan uji-t *Pre-test* dan *Post-test*

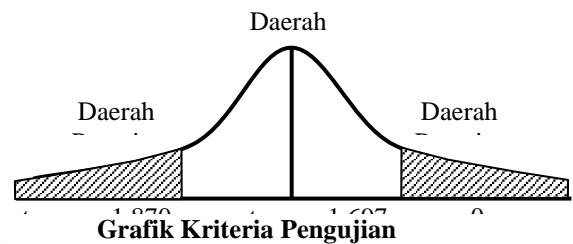
Tabel Hasil Perhitungan uji-t

Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	-1,870	1,695	Tidak ada pengaruh

- a) Merumuskan Hipotesis
 $H_0 : \mu = 0$, berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.
 $H_a : \mu \neq 0$, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.
- b) Menentukan Nilai Kritis (t_{tabel})
 Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)
 Derajat bebas pembagi (df) = $n - 1 = 32 - 1 = 31$
 Nilai $t_{tabel} = 1,695$
- c) Menentukan Nilai Statistik (t_{hitung})
 Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *paired t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -1,870
 Kriteria pengujian:
 H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

d) Hasil Pengujian



Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

2. Persentase

Berdasarkan perhitungan manual maupun dengan menggunakan program SPSS v 20 perhitungan persentase dalam dilihat sebagai berikut :

Tabel Persentase

MD	Mpre	Prosentase
-2,78	84,64	-3,284%

Berdasarkan dari Tabel 5 di atas perhitungan, maka persentase minat siswa dalam pembelajaran PJOK mendapatkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dengan persentase sebesar -3,284 %

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang pengaruh pemberian permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V MI Nahdlatul Ulama Candi, Sidoarjo. Minat dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Minat belajar merupakan dorongan yang berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi peserta didik di dalam pembelajaran. Dengan adanya usaha yang tekun, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula.

Pemberian permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut dan guru dapat melaksanakannya dengan efektif dan efisien. Serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah serta karakteristik siswa.

Dalam proses penelitian ini, ketika sebelum pemberian permainan kecil dalam pembelajaran terdapat siswa yang berbicara sendiri dengan temannya dan ada beberapa siswa yang memilih bermain pada saat mengikuti proses pembelajaran PJOK yang mana mungkin karena metode atau model pembelajaran yang disajikan oleh guru PJOK kurang menarik.

Sedangkan dalam proses pemberian permainan kecil dalam pertemuan kedua, siswa yang sebelumnya memilih untuk bermain sendiri setelah diterapkan permainan kecil siswa senang mengikuti proses pembelajaran PJOK dan siswa terlihat lebih semangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dan hasil penelitian tentang pengaruh pemberian permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V MI Nahdlatul Ulama Candi, Sidoarjo, maka didapatkan hasil $t_{hitung} -1,870 < t_{tabel} 1,695$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK, Sehingga pemberian pembelajaran dengan menggunakan permainan kecil tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa dan diperoleh perhitungan persentase sebesar -3,28%.

Berdasarkan temuan di lapangan tidak ada pengaruh disebabkan karena siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran sepakbola setiap kali pembelajaran PJOK, sehingga siswa kurang bisa menyesuaikan dengan permainan yang diberikan dan tidak memahami peraturan-peraturan yang ada dalam permainan. Pada saat diberikan permainan banyak siswa yang bercanda karena pada saat pelaksanaan guru PJOK tidak bisa menjelaskan peraturan permainan dengan jelas dan tegas membuat siswa kurang memahami peraturan dalam permainan sehingga minat siswa kurang timbul dalam melakukan permainan yang diberikan, selain itu pada saat permainan diberikan salah satu siswa laki-laki meminta kepada guru PJOK untuk diberikan pembelajaran sepakbola sehingga mengakibatkan teman-temannya yang lain menjadi

terpengaruh dan meminta untuk diberikan pembelajaran sepakbola.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh pemberian permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V MI Nahdlatul Ulama Kec. Candi, Kab Sidoarjo, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V di MI Nahdlatul Ulama Kec. Candi, Kab Sidoarjo yang dapat dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} -1,870 < t_{tabel} 1,697$ dengan nilai signifikan $0,671 \geq$ taraf signifikan $0,05$. Berdasarkan kesimpulan di atas maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian, maka sebaiknya guru memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa usaha ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pelajaran PJOK.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam penerapan permainan kecil terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK. Kepada guru PJOK agar memberikan penjelasan lebih jelas lagi agar siswa dapat melakukan permainan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bachri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Goldstien, Jeffrey. 2012. *Play in children,s Development, Healt and wellbeing* Eropa: Utrecht University. (<http://www.ornes.nl/wpcontent/uploads/2010/08/play-in-childrens-development-health-and-well-being-feb2012.pdf> diakses 14 Maret 2017 pukul 01:11)
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk.2012.*Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang:Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dll. 2013. *Pendidikan jasmani:sebuah pengantar*. Surabaya: Unesa University Presss.
- Husain, Rifai. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga

UNESA. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Kristiyandaru, Advendi.2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali.2009. *Statistik dalam Olahraga*.Surabaya:Tanpa penerbit.

Maksum, Ali.2011. *Psikologi Olahraga*. Surabaya:Unesa University Press.

Menurut. Hastie, Peter A & Smith, Matthew D. Curtner. 2013 *Influence of a brid Sport Education— Teaching Games for Understanding unit on one teacher and his students*. Taylor dan rancis Online. (<http://www.tandfonline.com> diakses 14 Mareet 2017 pukul 20:00)

Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah. Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Subini, Nini, dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta. Mentari Pustaka.

Subroto, Toto. 2000. *Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)*. Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitati, dan R&E)*. Bandung: Alfabeta,cv.

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.

Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jawa Tengah: Difa Publisher.

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Tanpa penerbit.

Tirto, Eko. 2011. Minat Siswa Terhadap Permainan Bolavoli Mini dalam Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga UNESA. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

UU RI no. 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

