

**PENGARUH PERMAINAN ROUNDERS TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik**

**Zainuri**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya. [zainurijarot07@gmail.com](mailto:zainurijarot07@gmail.com)

**Nanik Indahwati**

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

**Abstrak**

PJOK adalah salah satu mata pelajaran yang digemari pada anak sekolah dasar. Karena pada usia ini pada umumnya mereka sangat aktif bergerak dan cenderung melakukan gerak sebanyak-banyaknya. Sejalan dengan tujuan dari PJOK yaitu berusaha memberikan kecukupan gerak dan meningkatkan kebugaran siswa melalui pembelajaran PJOK. Selain itu melalui pembelajaran PJOK anak bisa belajar sambil bermain, karena materi yang diajarkan banyak yang berhubungan dengan permainan. Dengan diterapkannya permainan rounders diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK, karena permainan rounders merupakan permainan yang menyenangkan dan didalamnya menumbuhkan sikap sportif, jujur, bertanggung jawab, kerjasama. Permainan rounders sendiri merupakan permainan baru karena jarang diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah dan dirasa siswa akan lebih berminat lagi dengan permainan yang baru mereka kenal dalam pembelajaran PJOK.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui 1. Pengaruh permainan rounders terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK, 2. Seberapa besar pengaruh permainan rounders terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang, Benjeng, Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen semu. Lokasi penelitian di SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik dengan jumlah 45 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode angket. Hasil penelitian tentang pengaruh permainan rounder terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik, menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *rounders* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik, dapat dibuktikan dari nilai  $t_{hitung} -0,890 \leq t_{tabel} 2,021$  dengan nilai signifikan  $= 0,379 \geq \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Kata kunci: Permainan Rounders, Minat, PJOK

**Abstract**

Sports and physical education of Health is one of the popular subjects in elementary school children. Because at this age are generally very active moves and they tend to do some motion of running mates. In line with goals of the sports and physical education of Health that is trying to give adequacy of motion and improve fitness of students through learning sports and physical education of Health. In addition it is through learning sports and physical education of Health children can learn while playing, because the material was taught many associated with game. By implementation of rounders game is expected to increase students interest in learning sports and physical education of Health, because rounders game is a fun game and it fosters an attitude of sportsmanship, honesty, responsibility, cooperation. Rounders game itself is a new game because it is rarely applied in teaching sports and physical education of Health in schools and felt the students were more interested again with a new game they know in learning sports and physical education of Health.

The purpose of this study to determine effect and how much rounders game influence on students interest to learning sports and physical education of Health in grade IV and V SDN 1 Munggu Gebang, Benjeng, Gresik. This study is a quasi-experimental quantitative research. Location of this research at SDN 1 Munggu Gebang Gresik. Population and sample in this research are students of class IV and V in the SDN 1 Munggu Gebang Gresik. Data were collected by using questionnaires. Research result about the effects rounders game on student interest in learning physical education, sports and health in grade IV and V SDN 1 Munggu Gebang Gresik, showed that there was no effect of applying a modified rounders game on student interest by learning sports and physical education of Health in grade IV and V SDN 1

MungguGebang Gresik. can be proven from  $t_{count} - 0,890 \leq t_{table} 2,021$  with significant value  $= 0,379$   
 $\geq \alpha = 0,05$  Indicated that  $H_0$  accepted dan  $H_a$  was rejected

Keywords: Rounders game, interests, sports and physical education of Health

## PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Pada era globalisasi sekarang ini makna pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi material maupun spiritual salah satunya yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani sendiri sebagai sub sistem pendidikan dan mempunyai peran yang sangat penting dan berarti dalam pengembangan kualitas manusia Indonesia seutuhnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab II Pasal 3 menjelaskan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta 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.

Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka diperlukan kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan di setiap satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah PJOK.

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

Menurut Hartati, dkk (2012 : 21) menyebutkan bahwa PJOK memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu

diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui bermain, anak dapat melakukan gerak sebanyak-banyaknya serta mereka dapat menunjukkan jati dirinya dengan pengalaman-pengalaman yang pernah mereka lakukan dalam permainan.

Setelah penulis melakukan pengamatan dan wawancara kepada guru PJOK di SDN 1 Munggu Gebang dengan Pak Khoirul Mawahid S.Pd, pada tanggal 10 Desember 2015 khususnya pada siswa kelas IV dan V yang mendapat materi mata pelajaran PJOK di SDN 1 Munggu Gebang, Benjeng, Gresik. Beliau mengatakan bahwa siswa khususnya kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang kurang berminat pada saat mengikuti pembelajaran PJOK. Dari pengamatan penulis menyimpulkan bahwa hal itu dikarenakan tidak adanya inovasi yang diberikan guru kepada siswa di dalam permainan, sehingga antusias dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran PJOK berlangsung masih kurang. Akibatnya pengetahuan siswa tentang PJOK terbatas, hal ini dirasa kurang tepat dengan tujuan PJOK itu sendiri, karena disaat mereka membutuhkan banyak pengetahuan dan kecukupan gerak, mereka tidak mendapatkannya. Maka penulis ingin menerapkan permainan Rounders dimana permainan ini merupakan permainan yang tidak mempunyai aturan yang baku. Dengan diterapkannya permainan rounders diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK, karena permainan rounders merupakan permainan yang menyenangkan dan didalamnya mengandung unsur positif diantaranya sikap sportif, jujur, bertanggung jawab, kerjasama. Permainan rounders sendiri merupakan permainan baru karena jarang diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah dan dirasa siswa akan lebih berminat lagi dengan permainan yang baru mereka kenal dalam pembelajaran PJOK. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Rounders terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan pada siswa kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang, Kecamatan Benjeng, Kabupaten Gresik".

### Hakekat Permainan Rounders

Menurut Hartati (dalam Hartono dkk, 2013: 64) bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak bisa menerima

banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat2. merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui3. kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Menurut Hartati, dkk, (2012: 1) Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Memang, istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, karena masa kanak-kanak adalah masa bermain. memang banyak sekali pemikiran dan teori tentang bermain, tetapi semuanya menekankan betapa pentingnya masa bermain bagi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental seorang anak seutuhnya.

### **Pengertian Permainan Rounders**

Menurut Suwarjo, dkk (2009: 2) Rounders termasuk permainan bola kecil dan juga termasuk permainan beregu, dimana diperlukan kekompakan regu sehingga dapat memenangkan pertandingan. Jadi regu harus mempunyai seorang pemimpin yang mempunyai tugas mengatur dan menentukan arah permainan. Selain itu, pemimpin regu juga bertugas untuk menjaga suasana persatuan dan kerjasama di antara pemain. Pemimpin regu juga harus dapat memberi semangat kepada anggota regunya agar tetap semangat ketika bertanding. Keterampilan dasar yang harus dimiliki ketika bermain Rounders adalah keterampilan memukul dan menangkap bola. Begitu juga kemampuan berlari harus dimiliki setiap anggota regu.

Menurut Nenggala (2006: 24) Rounders adalah salah satu permainan yang menggunakan bola kecil dan kayu pemukul. Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu oleh seorang pembantu wasit dan seorang pencatat nilai. Permainan ini berasal dari Inggris. Rounders mulai populer di Indonesia pada 1950. Pada PON II tahun 1951, rounders sudah dipertandingkan. Permainan ini merupakan dasar dari permainan *baseball* dan *softball*.

### **Hakekat Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Menurut KBBI (dalam Subini, dkk (2012: 87) disebutkan minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat timbul dalam diri seseorang untuk memerhatikan, menerima dan melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh dan sesuatu itu dinilai penting

atau berguna bagi dirinya. Minat juga sangat memengaruhi hasil belajar seseorang. Minat yang tinggi dapat menuntun anak untuk belajar lebih baik lagi.

### **Pengertian Pembelajaran**

Menurut Subini, dkk (2012: 8) menyatakan bahwa pembelajaran ialah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Mazur (dalam Subini, dkk 2012: 6) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan perubahan individu yang disebabkan karena pengalaman.

### **Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Menurut Subroto (2000: 27) menyatakan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang memberi kontribusi kepada perkembangan individu melalui media alamiah yaitu aktifitas fisik dan gerak termasuk olahraga. Sedangkan menurut Suherman (2000: 27) bahwa pandangan pendidikan modern menganggap bahwa manusia merupakan satu kesatuan yang utuh (holistik) mengandung arti bahwa jiwa dan raga merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. PJOK merupakan suatu proses pendidikan perseorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentuk watak.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, 2. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 3. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

### **Pengertian Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh sungguh, karena ada daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai minat.

Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran, yang signifikannya pada PJOK, yang merupakan wahana untuk mendidik anak, yang bersifat menyeluruh, dan tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memepelajari hal hal yang penting, seperti keterampilan berfikir (*kognitif*), sikap (afektif) dan gerak (*psikomotor*), untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan menggunakan instrument angket minat.

**METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen yaitu pernelitian dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel – variabel. Menurut Maksun (2012: 67), Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, random dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal di atas, maka dikatakan penelitian eksperimen murni. Tetapi penelitian ini menggunakan eksperimen semu, karena penelitian ini tidak memakai kelompok kontrol.

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan pada penelitian ini adalah *One Group Pre-test dan Post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subyek tidak ditempatkan secara acak. Desain ini memiliki kelebihan karena dilakukan *pre-test dan post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Penelitian tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pernyataan penelitian yang dirumuskan. Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data informasi dikumpulkan, mekasnisme kontrol dilakukan dengan upaya meningkatkan validitas penelitian (Maksum. 2009: 48).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Munggu Gebang. Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik. populasi kelas IV berjumlah 24 siswa dan kelas V berjumlah 21 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juli - 3 Agustus, yaitu tiga kali Pertemuan dengan alokasi waktu yang digunakan adalah 2 X 35 menit setiap 1 kali pertemuan.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, *standar deviasi, varians*, rentangan nilai tertinggi dan terendah serta tingkat minat siswa yang diukur dalam bentuk persen (%). Deskripsi data tersebut diperoleh dari

hasil penelitian angket sebelum diberikan permainan rounders sesuai standar (*pre-test*) dan sesudah diberikan permainan rounders (*post-test*), apakah ada peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK melalui permainan rounders.

**Deskripsi Data**

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS *for windows release 21.0* . selanjutnya hasil perhitungan statistik yang dilakukan peneliti didapat deskripsi data dari hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pre-test dan Post-test***

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Selisih
Rata-rata	89,91	88,64	1,27
Standar Deviasi	11,085	11,380	-0,295
Varian	122,886	129,495	-6,609
Nilai Minimum	61	61	0
Nilai Maksimum	105	105	0
Peningkatan	-0.034 %		

Berdasarkan hasil analisis maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan permainan rounders (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 89,91 dengan standar deviasi 11,085, varian sebesar 122,886 dengan nilai minimum yaitu 61 dan nilai maksimumnya adalah 105. Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan permainan rounders (*post-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 88,64 dengan standar deviasi 11,380, varian sebesar 129,495 dengan nilai minimum yaitu 61 dan nilai maksimumnya adalah 105.

Dari hasil table tersebut diketahui bahwa tidak ada peningkatan minat belajar siswa dalam PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan permainan rounders. Permainan rounders diberikan kepada siswa menunjukkan penurunan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar -0,034 %. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan perlakuan permainan rounders tidak mempengaruhi minat belajar siswa dalam PJOK. (Tirto, 2011: 19) (Tirto, 2011: 19)

**Syarat Uji Hipotesis**

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil *pre-test dan post-test* yang tidak menunjukkan adanya

peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah permainan permainan pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah dengan permainan rounders dapat memberikan pengaruh minat belajar siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang kabupaten Gresik. Adapun data yang didapat adalah sebagai berikut.

**Uji Normalitas**

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan IBM SPSS for windows release 21.0 menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogrov-Smirnov*. Adapun kriteria pengujian normalitas data adalah (a). Pengujian hipotesis , Ho: Data berdistribusi normal, Ha: Data berdistribusi tidak normal (b). Krteria pengujian data berdistribusi normal, Jika tingkat signifikansi  $(p) > \alpha = 0,05$ . Maka data berdistribusi normal dan Jika tingkat signifikansi  $(p) < \alpha = 0,05$ . Maka data berdistribusi tidak normal Berikut hasil pengujian normalitas pada tabel 2 dengan menggunakan IBM SPSS for windows release 21.0.

**Tabel 2 Pengujian Normalitas**

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	45	45
Mean	86,58	85,22
P-Value	0,831	0,950
Keterangan	$(p) > \alpha = 0,05$	$(p) > \alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Dari tabel 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari minat belajar siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi *P-Value* 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.

**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* (*T-test* sampel sejenis). Nilai yang

digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T**

N o	Variabel	Thitung	Ttabel	Sig. (2-tailed)	Ket
1	Pre-test dan Post-test	1,026	1,677	0,311	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $-0,890 \leq t_{tabel} 2,021$  dengan  $Sig = 0,051 \geq \alpha = 0,05$  yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga tidak ada pengaruh permainan rounders terhadap minat belajar siswa pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik.

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan rounders terhadap minat belajar siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik. Berdasarkan data penelitian yang sudah dianalisis maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian bahwa PJOK memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis.

Dalam rangka menumbuhkan peningkatan minat belajar siswa pada PJOK diperlukan sesuatu yang baru dalam hal ini peneliti memberikan permainan rounders. Menurut hasil observasi awal yang dilakukan peneliti bahwa sebelum diberikan permainan rounders terdapat banyak siswa yang enggan berolahraga dan tidak mau melaksanakan perintah gerak dari guru dimungkinkan materi yang diajarkan cenderung monoton dan membosankan sehingga minat belajar siswa dalam PJOK cenderung rendah.

Minat siswa terhadap pembelajaran PJOK cukup tinggi ketika peneliti menjelaskan tentang permainan rounders pada waktu pemberian perlakuan *treatment* siswa diberikan penjelasan tentang cara bermain dan peraturan-peraturan yang ada pada permainan rounders. Dan pada saat diberikan *treatment* banyak siswa yang belum bisa melakukan permainan rounders, siswa hanya bisa memukul dan menangkap bola, setelah itu siswa

terlihat bingung dan pasrah dalam melakukan permainan rounders.

Setelah peneliti mendapatkan dan menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dari pengisian angket minat belajar siswa, ternyata minat belajar siswa pada PJOK siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang kabupaten Gresik tidak mengalami peningkatan. Analisis data angket minat belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa siswa tidak berminat dengan permainan rounders karena cara bermainnya tergolong sulit terutama pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti sebelumnya bahwa ada pengaruh permainan rounders terhadap minat belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik, ternyata  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Ada beberapa hal yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu pada saat pemberian perlakuan banyak siswa yang malas untuk melakukan permainan rounders disebabkan guru menyampaikan materi kurang maksimal sehingga siswa kurang paham dengan permainan rounders dan ada juga yang mengeluh capek karena permainan rounders membutuhkan tenaga yang ekstra agar bisa melakukan permainan rounders dengan maksimal dan juga dalam pemberian perlakuan (*treatment*) waktu yang dibutuhkan juga sangat terbatas, karena berpedoman pada kurikulum KTSP dan waktunya hanya 2x35 menit. Sehingga siswa merasa kurang bisa memahami tentang permainan rounders yang disampaikan. Dan lapangan yang digunakan pun dinilai kurang layak digunakan karena terbuat dari *paving* bukan dari tanah.

Beberapa faktor di atas merupakan hal-hal yang terjadi ketika penelitian dilaksanakan sehingga memungkinkan terjadinya ketidak adanya minat siswa dalam PJOK dengan diberikannya permainan rounders pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan SPSS dan perhitungan manual dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan rounders terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik, dapat dibuktikan dari nilai  $t_{hitung} -0,890 \leq t_{tabel} 2,021$  dengan nilai signifikansi  $= 0,379 \geq \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam penerapan permainan rounders untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam

proses pembelajaran PJOK. Agar mendapatkan hasil yang maksimal, peneliti selanjutnya harus memastikan bahwa siswa mengerti permainan rounders dan guru harus menyampaikan materi dengan jelas sampai siswa paham dan bisa melakukan permainan rounders.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan jasmani: sebuah pengantar* Surabaya: Unesa University Press.
- Kemenpora. 2014. Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomer 0618 tahun 2014 Tentang Standart Pelayanan Minimal Olahraga, diakses 20 Januari 2016.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Tentang tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. diakses tanggal 05 Maret 2015)
- Subini, Nini, dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta. Menteri Pustaka.
- Subroto, Toto. 2000. *Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.
- Suwarjo, dkk. 2009. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.