

**JURNAL**

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES  
BELAJAR MENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG**

***STUDENTS' PERCEPTION OF SMALL GAME IN THE LEARNING  
PROCESS OF SPORTS PHYSICAL EDUCATION AND HEALTH AT SMP  
NEGERI 5 PADANG PANJANG***



**Oleh**

**ALAN PUJA KUSUMA**

**NIM. 1108533**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**PERSETUJUAN JURNAL**

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES  
BELAJAR MENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG**

**Nama** : Alan Puja Kusuma

**NIM** : 1108533

**Program Studi** : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Jurusan** : Pendidikan Olahraga

**Fakultas** : Ilmu Keolahragaan

Padang, Agustus. 2015.

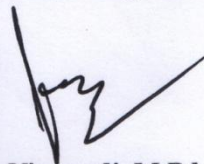
**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**



**Drs. Edwarsyah, M.Kes.**  
NIP. 195912311988031019

**Pembimbing II**



**Drs. Nirwandi, M.Pd.**  
NIP. 195809141981021001

## **ABSTRACT**

**Alan Puja Kusuma** : *Students' Perception Of Small Game in the Learning Process Of Sports Physical Education and Health at SMP Negeri 5 Padang Panjang*

*Junior High School 5 Padang Panjang is one of the schools that implement learning activities Penjasorkes. Problems in this study is the number of students who are not serious in implementing the learning process. The purpose of this study was to determine how perceptions of learning penjasorkes in SMP Negeri 5 Padang Panjang. This research type is descriptive, while research conducted in June 2015. Tempat study was conducted in Junior High School 5 Padang Panjang. The study population numbered 834 people. Sampling was done by using purposive sampling, sample obtained amounted to 64 people. Instruments used to collect data is to koesioner / questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics with percentage form with the formula  $P = F / N \times 100\%$ . From the data analysis obtained the following results: 1) of the variable implementation of the game found the total number of "Yes" of 64 respondents was 989 (77.26%) and the total number of "No" of 291 (22.73%) and 2) of the variable found the total number of "Yes" of 64 respondents was 1003 (79.52%) and the total number of "No" of 291 (21.48%) and based on the above description can be categorized being.*

**Keywords : Perception, Small Game**

## DAFTAR ISI

### HALAMAN PERSETUJUAN JURNAL

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ii
A. PENDAHULUAN.....	1
B. METODOLOGI PENELITIAN .....	6
C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	8
1. Hasil Penelitian .....	8
2. Pembahasan .....	9
D. KESIMPULAN DAN SARAN.....	14
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	15

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan oleh setiap manusia dalam menjalani kehidupannya. Kegiatan pendidikan harus dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan untuk mengembangkan potensi diri menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu pengetahuan, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrat, serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan salah satu bidang pembangunan nasional yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga meningkatkan sumber daya manusia yang baik dan untuk mewujudkan pembangunan nasional. Sebagaimana dicerminkan dalam rumusan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003 : 8 ) bahwa :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrat serta bertanggung jawab”.

Sehubungan hal diatas, terbukti bahwa pendidikan merupakan salah satu aspek yang senantiasa sangat dibutuhkan oleh setiap manusia dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Usaha yang dilakukan manusia dibidang pendidikan selalu berkesinambungan, berkembang dan selalu mengalami perubahan-perubahan mengikuti era globalisasi menuju kepada suatu tujuan yang telah digariskan dalam tujuan pendidikan nasional. Begitu pentingnya

pendidikan bagi manusia, sehingga pemerintah selalu memberikan kesempatan kepada seluruh warga negaranya untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan pasal 31 ayat 1 dan 2 didalam Undang-undang Dasar 1945 yakni : (1) tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran. (2) pemerintah mengesahkan suatu sistem pengajaran nasional yang diatur dalam Undang-Undang. Kemudian bukti dari kesungguhan pemerintah dalam menangani pendidikan ini maka dikeluarkannya Undang-Undang Keolahragaan BAB VII pasal 25 ayat 2, yang berbunyi : pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun dosen olahraga yang berkualifikasi yang memiliki sertifikat kompetensi serta didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.

Maka dari itu pendidikan perlu dipupuk, dibina dan dikembangkan sedini mungkin dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa termasuk didalamnya pendidikan jasmani dari sekian banyak mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan bidang studi yang wajib diikuti oleh peserta didik disekolah. Hal ini mengacu dalam pendidikan nasional terutama dalam pendidikan jasmani seperti yang telah ditetapkan dalam GBHN TAP MPR No. IX/MPR/1999 tentang pemuda olahraga yakni : “ Menumbuhkan budaya olahraga untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang cukup, harus dimulai sejak dini melalui pendidikan olahraga disekolah dan masyarakat

Mata pelajaran pendidikan jasmani adalah salah satu bagian pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani, pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani baik mental, sosial, serta emosional yang serasi dan seimbang.( Suparman, 1995 : vii ).

Dari kutipan diatas, situasi-situasi yang telah dijabarkan tersebut tidak akan tercapai dengan semestinya, apabila tanpa pembelajaran pendidikan serius yang dilakukan oleh guru maupun peserta didiknya itu sendiri, yakni dengan didukung situasi belajar yang dinamis, efektif dan efisien. Karena pelaksanaan pendidikan jasmani disekolah memegang peranan penting dalam pembentukan peserta didik, menuju karakter sebagaimana yang diinginkan. Jadi, dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani erat hubungannya dengan sukses tidaknya pembelajaran tersebut. Jika kesehatan anak terganggu, sudah tentu proses belajar mengajar akan terganggu pula. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Slameto ( 1991 : 54 ) bahwa:“ Proses belajar mengajar terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badan lemah, kurang darah atau ada gangguan-gangguan, kelainan-kelainan fungsi alat indra serta tubuhnya. Pendidikan jasmani telah melaksanakan semua aspek yang dibutuhkan oleh peserta didiknya”.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut perlu partisipasi serta kerja sama berbagai pihak yang bertanggung jawab terhadap kelangsungan dan kemajuan pendidikan khususnya pendidikan jasmani, terbukti pendidikan dilaksanakan mulai dari sekolah sebagai lembaga formal sampai ke lembaga non formal

atau dikenal dengan pendidikan luar sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan tempat pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan semenjak sekolah dasar sampai keperguruan tinggi, baik dari institusi umum maupun institusi agama seperti pesantren maupun madrasah yang telah disamaratakan kedudukannya oleh pemerintah dengan sekolah umum, sejak diberlakukannya Undang-undang No. 2 Tahun 1989 yang telah menjadikan madrasah merupakan bagian dari sistem nasional.

Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dilaksanakan pada SMP saat ini berorientasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 yang telah merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Adapun tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

“1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih, 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik, 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga kesehatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sifat yang positif” ( Depdiknas, 2006 : 1 )

Pada saat ini banyak terjadi penyempurnaan kurikulum, ini diharapkan dapat mencapai tujuan dan sasaran dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan



Kesehatan dalam rangka usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan seorang guru harus memberikan materi yang baik, sehingga materi tersebut dapat diterima dengan baik pula oleh peserta didik. Salah satunya adalah dengan memberikan kesempatan dan mengarahkan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak sebanyak mungkin

Permainan kecil merupakan salah satu cara dalam mencapai tujuan agar siswa dapat melakukan gerak sebanyak mungkin. Menurut Syamsir Aziz (2005:3) dalam bukunya tentang Pembelajaran Permainan Kecil menyebutkan bahwa “permainan kecil adalah permainan yang membantu berkembangnya domain kognitif, efektif, psikomotor serta sosial emosionalnya”. Sarana dan Prasarana dan peraturan permainan serta jumlah peserta permainan yang dipakai tidak ditentukan oleh suatu peraturan resmi. Memberikan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu strategi untuk membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menunjang untuk mencapai tujuan pendidikan. Dimana permainan ini juga merupakan alat mendidik anak.

Menurut dalam Teori Gross yang menyebutkan bahwa “bermain merupakan alat yang berguna membantu tercapainya tujuan pendidikan” Soemitro (1992 : 9 ). Jadi dapat dijelaskan bahwa melalui permainan kecil dapat membantu mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam waktu bermain semua

fungsi baik itu jasmani maupun rohani anak itu terlatih. Melalui permainan kecil siswa dapat bergerak dengan bebas, karena dengan permainan kecil siswa dapat aktif baik kelompok maupun individu. Dengan adanya permainan kecil ini siswa bisa mengeluarkan bakat, minat yang tidak pernah mereka salurkan.

Selanjutnya metode permainan kecil ini juga sangat cocok untuk dikembangkan dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan kecil dapat menciptakan peserta didik selalu senang bergerak dan aktif dalam melakukan aktivitas jasmani. Seorang guru harus mampu menciptakan suatu permainan kecil untuk memodifikasi bentuk-bentuk permainan dengan materi yang akan diajarkan, mulai dari tradisional maupun modern, terutama buat sekolah yang kurang dengan sarana prasarana disekolah. Maka pihak guru bisa memodifikasi permainan tersebut.

Dengan demikian, permainan kecil tidak hanya digunakan dalam pemanasan tetapi juga digunakan dalam pemberian materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini, dimana tujuan pemberinya adalah melalui permainan sederhana yang diberikan peserta didik agar peserta didik mempunyai semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, dan bagaimana peserta didik dapat menemukan teknik tentang materi pelajaran yang diberikan sewaktu melakukan permainan tersebut sebelum gurunya menjelaskan lebih lanjut.

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, maka jenis penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Arikunto (2010: 3) menyatakan bahwa “ Penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu". Jadi Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud membuat deskripsi mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian dalam wilayah tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk memaparkan gambaran mengenai persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 5 Padang Panjang.

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang berada dalam suatu wilayah, lapangan, atau area yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Menurut Arikunto (2010: 173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan uraian di atas maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMP Negeri 5 Padang Panjang. Populasi dari seluruh siswa SMP Negeri 5 Padang Panjang adalah 834 orang, maka diambil sampel dengan menggunakan sampel adalah Teknik *Random Sampling* sebesar 10% dari jumlah populasi setiap masing-masing kelas. Dari hasil pengambilan yang menggunakan teknik random sampling 10% tersebut didapat sampel 64 orang dari jumlah keseluruhan populasi sebanyak 834 orang. Arikunto ( 1992 : 34 ) mengemukakan bahwa “populasi yang kurang dari seratus lebih baik diambil

semuanya menjadi sampel sehingga penelitiannya berupa populasi. Apabila populasinya lebih dari seratus, maka bisa diambil 10-20%, 20-25% dan seterusnya.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner. Menurut Arikunto (2010: 194) menyatakan bahwa “Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui”. Penjelasan tersebut menyatakan bahwa angket/kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis yang relevan guna memperoleh informasi dari responden.

Maka dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 5 Padang Panjang. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut adalah angket/kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawaban sehingga responden tinggal memilih. Sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah skala Guttman dengan memiliki dua jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”. Pengumpulan data dengan menggunakan angket/kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang terpilih sebagai responden yang sesuai dengan indikator yang diteliti. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik distribusi frekuensi (statistik deskriptif) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase jawaban

f = frekuensi sampel yang disajikan

n = jumlah sampel yang disajikan responden

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil penelitian

#### a. Variabel Pelaksanaan Permainan

Untuk variabel pelaksanaan permainan didalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di SMP N 5 Padang Panjang, diberikan 20 pertanyaan kepada 64 orang siswa yang dijadikan sebagai responden.

Nilai tertinggi dari 64 responden adalah pada soal No. 1 yaitu siswa menjawab "YA" sebanyak 64 orang (100%) dan tidak ada siswa ( 0% ) yang menjawab "TIDAK". Dan untuk nilai terendah adalah pada soal 4 yaitu yang menjawab "YA" 23 orang ( 35,94% ) dan yang menjawab "TIDAK" 41 orang ( 64,06 % ).

Dari jumlah total jawaban "YA" dari 64 responden adalah 989 (77,26 %) dan jumlah jawaban "Tidak" sebesar 291 (22.73%), dengan demikian diperoleh tingkat capaian variabel pelaksanaan permainan, dalam pembelajaran penjasorkes sebesar 77.26% tergolong Baik.

### **b. Variabel Sasaran yang Ingin Dicapai**

Untuk variabel sasaran yang ingin dicapai didalam pelaksanaan permainan kecil Penjasorkes Pada siswa SMP Negeri 5 Padang Panjang, diberikan 20 pertanyaan kepada 64 orang siswa yang dijadikan sebagai responden, ditemukan jumlah total jawaban "Ya" dari 64 orang responden adalah 1003 ( 79,52% ) dan jumlah total jawaban "Tidak" sebesar 291 ( 21,48 % ), dengan demikian diperoleh tingkat capaian variabel sasaran yang ingin dicapai, dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes sebesar (79,52%) dengan kategori Baik.

## **2. Pembahasan**

### **1. Pelaksanaan Permainan**

Faktor pelaksanaan permainan merupakan salah satu unsur yang menentukan dalam keberhasilan pembelajaran penjasorkes pada siswa SMP N 5 Padang Panjang. Pelaksanaan permainan merupakan salah satu faktor yang dominan dalam pembelajaran Penjasorkes. Dalam hal ini pelaksanaan permainan merupakan komponen yang sangat menentukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa harus serius dalam pelaksanaan permainan agar dengan pelaksanaan permainan yang baik akan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes.

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

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

Salah satu permainan yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran Penjasorkes adalah dalam bentuk permainan kecil. Dalam permainan kecil peraturan permainan dan sarana prasarana serta jumlah peserta permainan ini tidak ditentukan oleh suatu peraturan resmi. Permainan kecil juga dapat diartikan sebagai suatu permainan yang sederhana dimana didalamnya tidak terdapat peraturan yang ditentukan. Jadi, permainan ini dapat diciptakan oleh siapa saja yang akan memakainya baik anak didik maupun guru yang akan memberikan pembelajaran pada anak didiknya. Dalam permainan ini

diusahakan agar permainannya menarik dan bisa menggemirakan semua anak didik dan semua anak dapat bergerak banyak dan bersosialisasi dengan temannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SMP N 5 Padang Panjang pelaksanaan permainan siswa berada pada kategori Baik, sesuai dengan hasil temuan tingkat capaian tentang variabel sasaran yang ingin dicapai yaitu sebesar 79,52% artinya pelaksanaan permainan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolah tersebut berada pada klasifikasi baik, sehingga perlu untuk dipertahankan bahkan juga perlu ditingkatkan agar menjadi lebih baik lagi dengan cara memberikan bermacam variasi aturan dan bentuk permainan, agar hasil belajar maksimal yang diharapkan akan dapat tercapai.

## **2. Sasaran yang Ingin Dicapai**

Faktor sasaran yang ingin dicapai merupakan salah satu unsur penting yang harus diperhatikan dalam Penjasorkes pada SMP N 5 Padang Panjang. Dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolah guru harus memiliki indikator yang harus dicapai oleh siswa selama mengikuti pembelajaran penjasorkes agar guru dapat mengukur sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukannya termasuk juga dalam memberikan permainan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes guru juga harus mempunyai sasaran yang ingin dicapai. Sasaran tersebut bisa berupa keaktifan



siswa dalam mengikuti permainan maupun pencapaian teknik yang diajarkan melalui kegiatan bermain tersebut, tanpa adanya sasaran atau indikator yang harus dicapai oleh siswa maka guru akan mengalami untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang diberikannya sehingga guru juga akan mengalami kesulitan dalam memberikan evaluasi.

Dari uraian pada halaman sebelumnya jelas bahwa, tanpa ada sasaran yang ingin dicapai akan dapat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SMP N 5 Padang Panjang sebagian besar siswa menyatakan sasaran yang ingin dicapai sudah memadai berada pada kategori baik, sesuai dengan hasil temuan tingkat capaian tentang variabel sasaran yang ingin dicapai yaitu sebesar (76.01% ) dengan demikian dapat dikatakan bahwa sasaran yang ingin dicapai di SMP N 5 Padang Panjang sudah mendukung untuk kegiatan pembelajaran Penjasorkes disekolah tersebut, sehingga perlu untuk dipertahankan dan ditingkatkan agar keberhasilan proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

## **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang Persepsi Siswa terhadap Permainan Kecil dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 5 Padang Panjang dapat diambil kesimpulan Variabel pelaksanaan permainan diperoleh skor 77,26 % berada pada kategori baik, sehingga perlu untuk dipertahankan. Variabel sasaran yang ingin dicapai di peroleh tingkat capaian 79, 52% berada pada kategori baik. Artinya sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran Penjasorkes sudah berada pada kategori baik sehingga perlu untuk dipertahankan.

### **2. Saran**

Diharapkan guru Penjasorkes terutama sekali pada SMP Negeri 5 Padang Panjang untuk dapat membangkitkan motivasi siswanya dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes dan juga permainan yang diberikan dalam pembelajaran Penjasorkes. Diharapkan pada instansi terkait seperti dinas pendidikan dan juga Kepala Sekolah untuk dapat terus melengkapi sarana prasarana dalam pembelajaran penjasorkes agar siswa dapat belajar dengan optimal. Kepada Orang tua siswa SMP Negeri 5 Padang Panjang agar dapat memberikan dukungan kepada anaknya dalam mengikuti kegiatan di sekolah, selagi kegiatan yang dilakukan anak itu baik, positif akan dapat memberikan keuntungan bagi dirinya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas RI. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Siste Pendidikan Nasional. Jakarta, Depdiknas
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Bulan Bintang
- Suharsimi Arikunto. 1989. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Rieka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*. Jakarta: Bina Aksara
- Suparman. 1995. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Angkasa
- Syamsir Aziz, 2005. *Pembelajaran Permainan Kecil*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Undang-Undang Sisdiknas. 2003. UU RI No. 20 tahun 2003, Jakarta: Grafika