

ARTIKEL

**PENGARUH PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN
TRADISIONAL TERHADAP MINAT BELAJAR PENJASORKES
PADA SISWA KELAS X SMK PAWYATAN DAHA 2 KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



Oleh:

FATHONI YAHYA AL HAFIDZ

NPM. 14.1.01.09.0268

Dibimbing oleh:

- 1. Rizki Burstiando, M.Pd.**
- 2. Ruruh Andayani Bekti, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2019**



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019


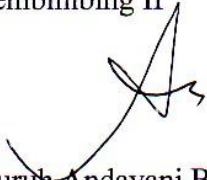
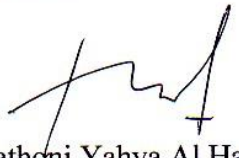
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : FATHONI YAHYA AL HAFIDZ
NPM : 14.1.01.09.0268
Telepon/HP : +6287885953995
Alamat Surel (Email) : -
Judul Artikel : PENGARUH PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MINAT BELAJAR PENJASORKES PADA SISWA KELAS X SMK PAWYATAN DAHA 2 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2018/2019
Fakultas – Program Studi : FKIP-PENJASKESREK
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. K.H. Ahmad Dahlan No.

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 24 Juli 2019
Pembimbing I  Rizki Burstiando, M.Pd. NIDN. 0711029002	Pembimbing II  Ruruh Andayani Bekt, M.Pd. NIDN. 0725018205	Penulis,  Fathoni Yahya Al Hafidz NPM. 14.1.01.09.0268

PENGARUH PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MINAT BELAJAR PENJASORKES PADA SISWA KELAS X SMK PAWYATAN DAHA 2 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Fathoni Yahya Al Hafidz
NPM. 14.1.01.09.0268
FKIP - Penjaskesrek
Email: -

Rizki Burstiando, M.Pd.; Ruruh Andayani Becti, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan permainan gobag sodor, permainan kucing & tikus dan permainan bentengan, karena unsur ini sangat berguna untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran penjasorkes. Maka seorang siswa yang mempunyai minat belajar pejasorkes dapat meningkatkan belajar dan prestasi dalam bidang olahraga. Alasan itulah yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Pemanasan Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Belajar Penjasorkes Pada Siswa Kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kediri.

Permasalahan penelitian ini adalah adakah perbedaan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemanasan menggunakan permainan tradisional terhadap minat belajar penjasorkes pada siswa kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kediri Tahun 2018?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian *pre-experimental design*. Design yang digunakan bentuk "*one-group pretest-posttest design* adalah rancangan yang digunakan dalam satu kelompok subjek. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan secara langsung dengan populasi berjumlah 123 siswa dan sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dijadikan sampel adalah sejumlah 25% secara acak dari masing-masing siswa kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kota Kediri tahun 2018 agar lebih merata. Persentase sejumlah 25% dari populasi dikarenakan jumlah populasi yang terlalu banyak dengan teknik probabilitas adalah teknik *simple random sampling* (acak).

Berdasarkan dari hasil teknik uji t merupakan teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Untuk minat belajar penjasorkes siswa sebelum dan sesudah pemberian permainan tradisional (gobag sodor, kucing&tikus dan bentengan) siswa kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kota Kediri Tahu Pelajaran 2018/2019 dengan t hitung $8,477 \geq 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menerima H_a dan menolak H_o , dengan demikian dapat berarti berpengaruh signifikan terhadap permainan tradisional (gobag sodor, kucing&tikus dan bentengan) siswa kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kota Kediri Tahu Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan simpulan diatas, direkomendasikan (1) bagi kepada sekolah khususnya guru, agar dapat memperhatikan dan membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar penjasorkes siswa dengan cara permainan tradisional, (2) bagi siswa diharapkan supaya mampu mengontrol dan meningkatkan minat belajar penjasorkes siswa yang tinggi akan memiliki prestasi yang baik di sekolahnya terutama dibidang olahraga.

KATA KUNCI : Permainan Tradisional, Minat Belajar

I. LATAR BELAKANG

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dalam rangka menumbuhkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, maka pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan selama ini masih dianggap belum memenuhi tujuan utama pembelajaran, karena banyak berkurangnya minat siswa pada saat mengikuti materi atau pembelajaran di lapangan. Mungkin ini karena di akibatkan kurangnya guru dalam memberikan modifikasi pembelajaran yang efektif, dalam masalah ini maka peneliti akan memberikan modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena permainan tradisional memberikan efek yang baik bagi siswa, siswa dapat aktif dan selalu senang dalam mengikuti pembelajaran ini.

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong peserta didik agar seluruh potensi peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan secara utuh dan menyeluruh. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang

pendidikan disekolah dimulai dari SD, SLTP, SLTA dan perguruan tinggi (Rusli Ibrahim, 2008:87).

Sekolah Menengah merupakan suatu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu disekolah menengah. Kedudukan sekolah menengah sangat penting keberadaannya karena:

1. Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah menengah, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di Perguruan Tinggi.
2. Melalui sekolah menengah siswa didik dibekali kemampuan dan keterampilan agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya (*life skill*) (Depdiknas, 2007:7).
3. Sekolah menengah merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harsuki, 2003:97).

Siswa di sekolah menengah mereka sulit untuk duduk diam. Jika diam dikelas dirasakan suatu hal yang sangat menyiksa. Mereka sebentar-bentar melihat arloji yang

dirasakan jalannya sangat lambat. Sewaktu tanda waktu/bel dibunyikan, mereka berhambur keluar menuju tempat bermain. Mereka merasa bebas lari kesana kemari tidak beraturan, ada yang lari berteriak-teriak semua itu tingkah laku anak-anak untuk melampiaskan kegembiraannya. Anak-anak tidak akan menyalakan kesempatan bermain jika memang ada. Secara harfiah bahwa alam merangsang untuk bergerak. Alam mendorong mereka untuk bergerak, sehingga jantungnya, paru-parunya, dan otot seluruh tubuhnya akan berkembang lebih serasi.

Pendidikan modern menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan bahwa bermain mengandung nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas adalah bahwa anak-anak disekolah menengah lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Dalam permainan tradisional (gobag sodor, benengan dan kucing tikus) ini juga mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat

dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional (gobag sodor, bentengan dan kucing tikus) juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional (gobag sodor, bentengan dan kucing tikus) ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.

Dengan tumbuh kembangnya manusia secara keseluruhan melalui kegiatan kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak-anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan-kegiatan bidang studi olahraga yang lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional (gobag sodor, benengan dan kucing tikus) dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti

sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya.

Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006:1).

Untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam pembelajaran penjas tidak lepas dari kurikulum. Kurikulum satuan pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berlaku secara nasional. Kurikulum merupakan pedoman yang digunakan untuk menyusun dan menambah materi atau mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah yang bersangkutan (Wardani, 2002: 1.4).

Pada saat ini sekolah-sekolah di Indonesia dapat dikatakan bahwa alat-alat untuk menunjang kegiatan program pendidikan jasmani masih kurang memadai. Bahkan ada sekolah yang tidak mempunyai peralatan yang layak untuk menunjang kegiatan kurikulum pendidikan jasmani. Tetapi kurikulum pendidikan jasmani harus berjalan, harus dilaksanakan. Salah satu jalan untuk mengatasi masalah ini adalah menyajikan kegiatan kegiatan yang tidak memerlukan alat atau perkakas. Untunglah di tanah air kita ini daerah kaya akan permainan-permainan yang menggunakan alat maupun yang tidak menggunakan alat.

Jenis-jenis materi-materi pelajaran yang terdapat di dalam pendidikan jasmani adalah atletik, senam, permainan dan pendidikan kesehatan. Salah satu bentuk materi pendidikan jasmani di sekolah menengah adalah permainan. Permainan diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Dan permainan tradisional (gobag sodor, bentengan dan kucing tikus) merupakan bagian bentuk dari permainan sederhana sebagai bahan pelajaran.

Berdasarkan observasi awal sebelum mengadakan penelitian, ada sebagian guru penjas yang mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran

Penjasorkes. Jenis olahraga pilihan yang diambil oleh beberapa sekolah menengah di Kota Kediri adalah bentuk permainan tradisional. Siswa asyik bermain sendiri lari kesana-kesana kemari tidak beraturan, siswa pada jam istirahat mereka bermain permainan tradisional. Masing-masing sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Sekolah menengah yang berada di kota Kediri hampir semua mempunyai lapangan/ halaman sekolah sebagai pembelajaran Penjas untuk peralatannya kurang memadai. Sebagai guru yang profesional lebih kreatif diharapkan materi pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang ada.

Dari uraian di atas, maka hal tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Pemanasan Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Belajar Penjasorkes Pada Siswa Kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kediri.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulisan rumusan masalah yaitu: “adakah perbedaan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemanasan menggunakan permainan tradisional terhadap minat belajar penjasorkes pada siswa kelas X SMK Pawiyatan Daha 2 Kediri Tahun 2018?.

II. METODE

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah permainan tradisional (permainan gobag sodor, permainan kucing & tikus dan permainan bentengan). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiono, 2013 : 61). Yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah minat belajar Penjasorkes.

Dalam penelitian ini teknik yang diambil adalah teknik penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *Non Designs (Pre-Experimental Design)*. Menurut Sugiyono (2013:84) desain *Experimental Non Design* merupakan variabel dependen. Itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian yang bersifat kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013: 7), “Disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik”.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah 123 siswa kelas X SMK Pawiyatan daha 2 Kediri Tahun

2018, peneliti menggunakan sampel 25% dari jumlah populasi. Persentase sejumlah 25% dari populasi dikarenakan jumlah populasi yang terlalu banyak, sehingga dibutuhkan penyempitan agar didapatkan sampel yang lebih sempit agar memudahkan peneliti dalam menganalisis penelitian. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS *for Windows*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Meningkatkan Minat Belajar Penjasorkes Siswa Sebelum Diberikan Permainan Tradisional (gobag sodor, kucing&tikus dan bentengan)

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar penjasorkes siswa sebelum (pretest) diberikan permainan tradisional (gobag sodor, kucing&tikus dan bentengan) siswa kelas X SMK Pawyatan Daha 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019 yang dilakukan pada bulan desember 2018 kepada 30 siswa didapatkan nilai minimum 44,00, nilai maximum 77,00 dan hasil mean 61,1667 dengan std deviation sebesar 7,40495

Pendapat Hilgard dalam Slameto (2003:57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: “ *Interest*

is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

Peneliti sependapat dengan pandangan minat menurut slameto, sehingga peneliti menggunakan dasar tersebut sebagai dasar penelitian yang dilakukan siswa X SMK Pawyatan Daha 2 Kota Kediri. Minat seseorang dapat terbentuk karena individu tersebut menaruh rasa perhatian terhadap suatu obyek. Dengan munculnya perhatian terhadap suatu obyek, maka individu itu akan merasa lebih tertarik dan memberi pengamatan terhadap obyek tersebut. Individu akan memiliki keinginan mengamati secara dalam tentang obyek yang diminatinya. Individu akan berusaha mencari tahu tentang segala yang diminatinya hingga ia merasa memiliki keyakinan tentang obyek tersebut dan ia merasa membutuhkannya. Dengan adanya rasa keyakinan untuk membutuhkannya, individu tersebut akan memutuskan untuk melakukan obyek yang dibutuhkan. Obyek yang diputuskan

akan dilakukan direlisasikan dalam suatu tindakan atau tingkah laku.

Selain itu Teori ini dari Schaller dan Lazarus. Teori ini mengemukakan bahwa permainan itu adalah keasyikan yang bukan dalam bentuk bekerja dan bermaksud untuk bersenang-senang serta istirahat. Permainan dilakukan orang setelah lelah bekerja dan bermaksud menyegarkan kembali jiwa dan raganya. Suasana di dalam bermain selalu bebas. Di dalam suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Setiap siswa yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan berfikir untuk melaksanakan peraturan itu. Didalam pergaulan waktu bermain, siswa akan mengenal dirinya yang berkaitan dengan ketangkasan, kepandaianya, tanggung jawab sopan santunnya dan lain-lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan meningkatkan rasa percaya diri sendiri dan akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril siswa baik di dalam permainan maupun dalam pergaulan masyarakat. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi pemimpin, agar potensi

kepemimpinannya dapat berkembang. Memberi kesempatan untuk bertanggung jawab atas tugas-tugas dalam permainan itu, agar potensi bertanggung jawab dapat berkembang sebaik-sebaiknya. Dengan bermain siswa akan menemukan suatu pengalaman yang baru.

2. Minat Belajar Penjasorkes Siswa Sesudah Diberikan Permainan Tradisional (gobak sodor, kucing&tikus dan bentengan)

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar penjasorkes sesudah (posttest) diberikan permainan tradisional (gobak sodor, kucing&tikus dan bentengan) siswa kelas X SMK Pawyatan Daha 2 Kota Kediri Tahun 2018/2019 yang dilakukan pada bulan desember 2018 kepada 30 siswa didapatkan nilai minimum 57,00 nilai maximum 87,00 dan hasil mean 68,2000 dengan std deviation sebesar 7,66272.

Adapun keunggulan permainan tradisional mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan sendiri dengan kemampuan, keuletan orang lain. Mereka mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman bermain. Tanpa ada lawan, tentu saja

permainan tidak akan berlangsung, maka lawan harus dianggap kawan untuk bermain. Di dalam permainan seorang lawan kelompok, ia mempunyai kesempatan untuk belajar menghadapi orang banyak. Situasi ini akan berguna bagi anak untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Ia akan menilai bahwa kelompok mempunyai kelebihan kelebihan tertentu dan kelemahan dan menimbulkan taktik strategi untuk menghadapi kelompok. Situasi bermain kelompok lawan kelompok, akan timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa tanggung jawab baik pada kelompok maupun anggotanya, kerjasama antara anggota kelompok untuk tujuan bersama. Di dalam situasi pertandingan, sikap sportif harus dipupuk sebaik-baiknya. Sikap sportif juga menuntut kepada pemainnya, agar kemenangan atau kekalahan dapat diterima dengan ikhlas, tidak ada dendam dan yang menang tidak menjadi sombong hal ini tidak boleh bergembira setelah mendapatkan kemenangan. Boleh bergembira, tetapi harus membatasi diri jangan sampai melukai hati kelompok lawannya. Dengan adanya sikap sportif akan menimbulkan situasi pertandingan yang menggembarakan. Kegembiraan akan

menimbulkan tercapainya tujuan permainan sehingga akan berakhir dengan kepuasan.

Setelah diberi perlakuan berupa permainan tradisional di Sekolah adalah Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar siswa menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat “fair play” dan “sport smanship” atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan

dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya.

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh bisa menjawab masalah yang diajukan peneliti pembahasan ini juga mempunyai beberapa hambatan dan juga kelancaran dalam melakukan penelitian sebagaimana dari pihak sekolahan guru olahraga sangat mendukung dan membantu dalam proses kelangsungan dalam penelitian serta banyak memberi saran dan pengarahan yang sangat berguna bagi peneliti sehingga peneliti bisa cepat selesai dalam mengumpulkan data. Tetapi hambatan yang dirasakan peneliti adalah ketika peneliti memberikan angket kepada siswa banyak dari mereka kurang memperhatikan dan gaduh sendiri, sehingga peneliti harus bisa menkondisikan siswa tersebut.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanasan menggunakan permainan tradisional

terhadap minat belajar penjasorkes pada siswa kelas X SMK Pawyatan Daha 2 Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan dari pengolahan data dan pengujian hipotesis didapatkan hasil $t_{hitung} = 8,477 \geq 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini menerima H_a dan menolak H_o , dengan demikian dapat berarti bahwa minat belajar penjasorkes siswa berpengaruh signifikan terhadap pemanasan menggunakan permainan tradisional (Gobag sodor, permainan kucing & tikus dan permainan bentengan).

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, Rusli dan Komarudin. 2008. *Psikologi Olahraga*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Harsuki. 2003. *Pekembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.