

ABSTRAK

Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa SMA Negeri 1 Lenteng Sumenep. Tahun 2015 Aji Yanto

Kata Kunci: Minat, permainan, pemanasan dan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan sebagai bentuk pemanasan terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan jasmani. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang mengarah pada variabel penelitian berupa minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Agar menemukan jawaban dari rumusan masalah diatas yaitu 1.) Apakah model pembelajaran permainan kecil sebagai bentuk pemanasan berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan jasmani?, 2.) seberapa besar pengaruh model pembelajaran permainan kecil terhadap minat siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani?.

Subjek penelitian adalah siswa-siswi SMAN 1 Lenteng kelas XI IPA maupun IPS dengan jumlah 52 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain penelitian *Randomized control group Pretest-Posttest design*. Dalam pembagian kelompok ada dua yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan sedangkan kelompok kontrol pemanasan biasa sebagai pembanding. pada kelompok eksperimen sebelum penerapan permainan sebagai bentuk pemanasan (*pre-test*) sebesar 119,535 dengan varians 35,294, standart deviasi 5,940, untuk hasil sesudah penerapan permainan sebagai bentuk pemanasan (*post-test*) rata-rata yang diperoleh 143,607 dengan varians 132,766, standart deviasi 11,522. Sedangkan pada kelompok kontrol sebelum penerapan permainan sebagai bentuk pemanasan (*pre-test*) sebesar 129,000 dengan varians 91,130, standart deviasi 9,546, untuk hasil sesudah penerapan permainan sebagai bentuk pemanasan (*post-test*) rata-rata yang diperoleh 118,8333 dengan varians 66,580, standart deviasi 8,15964. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatlah hasil analisis datanya dengan Uji T, yaitu menunjukkan ada hasil perbedaan antara perlakuan (kelompok eksperimen) dan tanpa perlakuan (kelompok kontrol). Hasil uji t pada kelompok eksperimen t_{hitung} 10,6035 dan t_{tabel} 2,052. Sedangkan untuk kelompok kontrol t_{hitung} 3,91 dan t_{tabel} 2,069. Besar pengaruh peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada kelompok eksperimen saat pre-test dan post-test sebesar 20,13% sedangkan pada kelompok kontrol saat pre-test dan post-test sebesar 7,87%. Simpulan penelitian bahwa pemberian permainan sebagai bentuk pemanasan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.