

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu negara. Pendidikan dapat mendukung pembangunan di masa mendatang yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengatasi permasalahan kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan dapat menciptakan generasi cerdas, berwawasan, terampil dan berkualitas, yang diharapkan menjadi generasi-generasi yang dapat memberi perubahan bangsa menuju kearah yang lebih baik. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan.

Tinjauan filosofi, psikologi kongnitif, psikologi sosial, dan teori sains sepakat menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan (Dole & Sinara, 1998). Siswa sendiri yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing, guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala siswa melalui perannya, sehingga siswa dapat mencapai tingkatan pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap

individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar 2004 (2003: 1-2) disebutkan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Sementara Kulinna dan Cothran (2003:45) pada (*international jurnal published by elsevier ltd*) mengemukakan bahwa dalam pendidikan jasmani pendekatan yang efektif terhadap praktik pedagogic adalah menggunakan sejumlah gaya pengajaran yang berbeda. Lebih jauh ditegaskan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada Pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang

searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

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. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani, ada beberapa faktor pendukung yang diperlukan antara lain faktor guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima informasi, sarana prasarana, dan juga metode atau cara untuk menyampaikan informasi. Metode yang dipilih dan diperkirakan harus cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses.

Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya-tidaknya mencapai tingkat optimal. Efisiensinya terletak pada kecepatan dikuasainya materi pelajaran yang disajikan, sekalipun dalam waktu yang relatif pendek. Dengan kata lain hendaknya guru dalam mengajar menggunakan pendekatan yang diharapkan mampu memberikan pengalaman yang berarti kepada siswa, baik secara fisik

maupun psikis sehingga akan meningkatkan partisipasi minat gerak seluruh siswa sehingga ingkat kualitas gerakmaksimal.

Kenyataannya sangat disayangkan, bahwa peran dari guru Pendidikan Jasmani sebagian besar belum bisa optimal. Seperti yang dikatakan Crum (2003) yang dikutip Caly Setiawan (2004:3), bahwa komunitas pendidikan jasmani tidak secara nyata menerima dan memberikan prioritas dalam kosmologi nilai.

Profesionalitasnya untuk proposisi bahwa fungsi utama seorang guru pendidikan jasmani adalah untuk membantu siswa belajar. Mengingat betapa pentingnya Pendidikan Jasmani di sekolah dasar dalam mendukung tumbuh kembang anak, ditambah dengan keadaan sekarang dimana perkembangan teknologi telah mendukung kondisi anak untuk tersudut pada keadaan yang cenderung pasif secara fisik, kiranya perlu usaha guna optimalisasi proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.

Menurut BNSP (2006: 2) bahwa salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar (Syarifudin dan Muhadi, 1992: 24). Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar (SD) disamping gerak dasar lainnya, Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*), di samping gerak dasar non-lokomotor dan gerak dasar manipulatif, gerak dasar lokomotor

yang merupakan pokok bahasan yang diajarkan di sekolah dasar (SD).

Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar. Gerak lokomotor diartikan sebagai gerak yang berpindah tempat. Gerak lokomotor merupakan jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh, dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya.

Gerak lokomotor, merupakan gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Pada permainan lompat begandeng gerak dasar yang muncul. (*Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* (3) (2013). Gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya. Para siswa sekolah dasar seringkali mengalami hambatan atau kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang menuntut kemampuan gerak lokomotor. Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah termasuk sekolah dasar didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya atau menggunakan peralatan sebenarnya. Dari pembelajaran keterampilan tersebut, ternyata siswa sekolah dasar mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa kanak-kanak kemampuan gerak lokomotor baru berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Untuk mengatasi kendala atau kesulitan

dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka seorang guru harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai salah satunya dengan cara permainan. Lutan (2001: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. Permainan merupakan salah satu jenis kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak. Permainan memberikan kesenangan yang lebih besar.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan. Minat dapat tumbuh dengan baik jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka dalam merancang program pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik, pendidik harus memperhatikan karakteristik afektif peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, khususnya di sini adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya. Siswa seharusnya memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. Minat sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat, motivasi, kesadaran belajar, sikap positif terhadap mata pelajaran dan guru diharapkan akan memperoleh hasil belajar yang baik (Mansyur, Harun Rasyid, & Suratno, 2009: 26). Minat juga termasuk ke dalam faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasilbelajar

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan faktor-faktor psikologis lainnya berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah. Upaya untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan tidak lepas dari peran guru. Guru sebagai pengelola kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa menjadi berminat mengikuti pelajaran. Guru harus cermat untuk memilih metode pembelajaran yang tepat sangat bermanfaat untuk menarik minat siswa. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan yang menyenangkan dapat menjadikan siswa tidak jenuh dan berminat untuk belajar (Maslichah Asy'ari, 2006: 29). Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Hal ini dikarenakan metode permainan akan membuat anak merasa enjoy atau

tidak tertekan dalam melakukannya. Anak justru merasa senang dan bahkan mereka terkadang tidak sadar kalau sebenarnya mereka sedang belajar. Anak yang merasa senang dan enjoy menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Winkel (Dwi Sunar Prasetyono, 2008: 51), jika dalam hati ada perasaan senang, maka biasanya akan menimbulkan minat. Bila diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan lebih baik. Dalam permainan, terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri, dan dilakukan dengan penuh perhatian. Makna bermain pada anak pada dasarnya sama dengan belajar pada anak-anak. Melalui bermain, anak dapat mempelajari dirinya dan dunia sekitarnya.

Tabel. 1.1. Hasil Wawancara Guru PJOK SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin

No	Sumber	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Guru Pjok	1. Sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya Pembelajaran gerak dasar lari	Sejauh ini kemampuan siswa dalam pembelajaran PJOK di sekolah berjalan baik namun ada beberapa kendala siswa yang terkadang masih takut dalam mempraktikan suatu gerakan khususnya dalam gerakan lokomotor
2		2. Bagaimana minat siswa	Minat siswa terhadap pembelajaran PJOK bisa

		terhadap mata pelajaran PJOK?	dibilang seimbang karena terkadang ada beberapa siswa yang senang mengikuti pembelajaran PJOK namun sebagian siswa kurang
3		3. Apakah siswa merasa senang apabila Pembelajaran PJOK di sisipkan dengan metode permainan?	Siswa senang ketika disisipkan permainan dalam pembelajaran PJOK akan tetapi terkadang siswa terlalu banyak bermainnya ketika saya menyampaikan materi sehingga materi yang saya sampaikan cenderung tidak tersampaikan dengan baik
4		4. Bagaimana suasana kelas ketika siswa mengikuti pembelajaran PJOK?	Suasana kelas tergolong sangat baik namun agak susah mengontrol keinginan siswa dan siswa sering ijin-ijin permisi ke toilet sehingga pembelajaran terganggu
5		5. Bagaimana pengambilan metode/strategi dalam pembelajaran	Metode atau strategi yang saya gunakan dalam pembelajaran PJOK

		PJOK?	cenderung dengan menggunakan gaya mengajar komando
6		6. Apa faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam memaksimalkan pembelajaran PJOK?	Faktor penghambat dalam pembelajaran PJOK di sekolah bisa dari internal dan eksternal, internalnya dari dalam diri siswa terkadang kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK cenderung berkurang, eksternalnya pihak sekolah tidak dapat memfasilitasi pembelajaran PJOK dengan alat-alat yang seadanya. Faktor pendukungnya saya sering sisipkan metode permainan dalam pembelajaran PJOK sehingga siswa senang.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin, pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di ketahui bahwa guru PJOK masih belum

memiliki pengalaman dan kreativitas dalam proses pembelajaran yang variatif dan menarik sehingga aktivitas siswa berkurang. Kurangnya pengalaman dan kreativitas guru penjas ini berpengaruh terhadap cara guru mengajar di lapangan yang masih seperti pendidikan olahraga dengan menggunakan metode latihan dan komando, sehingga minim pembaharuan di dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran PJOK yang disajikan oleh guru.

Keadaan ini berdampak terhadap minat siswa pada saat mengikuti pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru menjelaskan beberapa siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, mereka justru asik bercerita dengan teman di lapangan. Perhatian siswa mudah sekali teralihkan oleh kegiatan yang ada di lapangan. Contohnya ketika kelas lain sedang berolahraga, siswa asik melihat kegiatan yang lain. Banyak siswa yang sebentar-sebentar izin keluar dengan berbagai alasan, ada yang izin ke toilet, dan lain sebagainya hal ini dikarenakan kurang variatifnya variasi pembelajaran yang ditawarkan oleh guru dan kurang menggunakan metode-metode pendekatan bermain, jika guru dapat menyajikan pembelajaran lebih menarik dengan metode permainan yang baik maka siswa akan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran PJOK di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa kelas III SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin kurang berminat pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. Sebagai gambaran, hasil nilai ulangan tengah semester terlihat pada tabel 1 menunjukkan hasil nilai yang belum

memuaskan karena masih banyaknya siswa yang mencapai kompetensi yang diharapkan.

Tabel 1. 2. Hasil UTS Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas III SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia

No	Kelas	Nilai Rata Rata	Nilai Diatas KKM	Nilai Dibawah KKM
1	Kelas III A	74	15 siswa	17 siswa
2	Kelas III B	70	10 siswa	20 siswa
3	Kelas III C	72	12 siswa	18 siswa

Keadaan ini sesungguhnya sangat tidak diinginkan dalam proses pembelajaran, seharusnya siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keadaan kelas sebaiknya terlihat sangat gembira menjalankan peran masing masing dan sangat menggairahkan dan menyita perhatian siswa. Usaha perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan agar dapat meningkatkan minat siswa. Usaha perbaikan yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode permainan. Peneliti bersama dengan guru menerapkan metode permainan agar dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan menimbulkan minat. Penerapan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik internal maupun eksternal. Dari internal yaitu faktor jasmani

(kesehatan fisik), psikologis (kesiapan siswa, motivasi, minat, bakat, kematangan, perhatian). Serta eksternal yaitu berupa materi pembelajaran, guru yang berkompeten, sarana prasarana (fasilitas, media belajar) dan lingkungan. Faktor minat belajar dan media pembelajaran kerap menjadi masalah dalam dunia pendidikan.

Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan menjadi penyebab partisipasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya minat belajar dalam diri siswa, maka akan mengakibatkan kurang optimalnya hasil dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena menurut Slameto (2003) siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah, banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk tercapainya tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri. Memberikan Teknik- teknik gerak dasar olahraga akan membuat proses belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menjadi lebih menarik.

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang disampaikan melalui pemberian informasi pengetahuan awal dan gerak dasar olahraga akan memperdalam nilai-nilai yang menjadi tujuan dari pendidikan jasmani.

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan (Moeslichatoen, 2004: 24). Metode bermain ini dipilih karena kelebihan

dalam metode bermain menurut (Moeslichatoen R, 2004: 32) anak lebih senang, dapat diikuti seluruh anak, memecahkan masalah, bekerjasama dengan kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Bermain secara individual atau secara berkelompok, Pada penelitian ini permasalahan yang diuji dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh metode bermain dan minat belajar terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar lari.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Kenyataannya dilapangan, masih banyak guru pendidikan jasmani yang belum mampu menerapkan media-media pembelajaran yang tepat, termasuk guru pendidikan jasmani di SD Negeri 105345 Sidodadi Ramunia. Dari beberapa kajian di atas, penulis mengidentifikasi masalah penelitiannya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar lari dengan menggunakan metode yang berbeda?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar lari bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan metode bermain yang berbeda?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar lari bagi siswa yang memiliki minat rendah yang diajar dengan menggunakan metode bermain individu dan kelompok?
4. Apakah ada hubungan antara metode belajar dan minat belajar terhadap keterampilan gerak dasar lari?
5. Apa ada metode belajar yang paling baik untuk mengajar

keterampilan gerak dasar lari?

6. Apakah minat belajar bisa ditingkatkan?
7. Apakah pemilihan metode mengajar akan berpengaruh lebih efektif dan efisien dalam mengajar keterampilan gerak dasar lari?

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian. Rumusan masalah penelitian tersebut, dapat dirinci kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara metode permainan individu dan metode permainan kelompok terhadap keterampilan gerak dasar lari?
2. Apakah terdapat interaksi antara metode permainan dan minat belajar terhadap keterampilan gerak dasar lari?
3. Apakah terdapat perbedaan antara metode permainan individu dan metode permainan kelompok terhadap keterampilan gerak dasar lari bagi siswa yang memiliki minat tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan antara metode permainan individu dan metode permainan kelompok terhadap keterampilan gerak dasar lari bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi melalui berbagai aspek yang terkait dengan pengaruh metode permainan individu dan buku teks pada sikap minat siswa dan hasil belajar keterampilan gerak

dasar lari. Berikut merupakan tujuan secara khusus dalam penelitian ini:

1. Mengetahui perbedaan antara metode permainan individu dan metode permainan kelompok terhadap keterampilan gerak dasar lari
2. Mengetahui interaksi antara metode permainan dan minat belajar terhadap keterampilan gerak dasar lari?
3. Mengetahui perbedaan antara metode permainan individu dan metode permainan kelompok terhadap keterampilan gerak dasar lari bagi siswa yang memiliki minat tinggi?
4. Mengetahui perbedaan antara metode permainan individu dan metode permainan kelompok terhadap keterampilan gerak dasar lari bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah?

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan penelitian ini menjadi landasan pengetahuan dan mampu melengkapi penelitian sebelumnya dan juga dapat berguna bagi guru pendidikan jasmani serta lembaga yang terkait untuk dijadikan sebagai informasi dan bahan referensi.

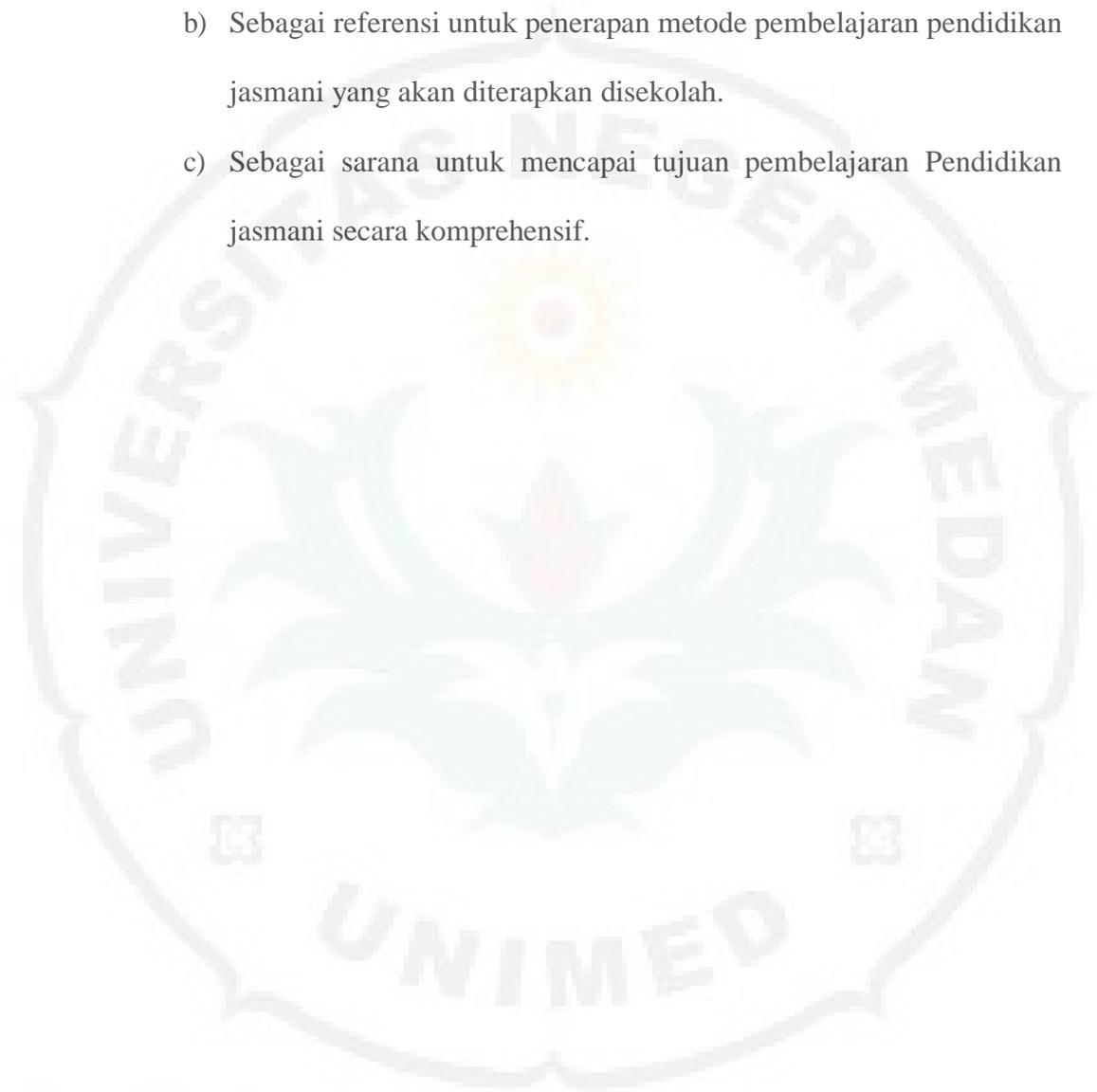
#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pedoman bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya dalam rangka meningkatkan sikap minat siswa dan hasil belajar siswa. Secara spesifik manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai pedoman bagi para guru pendidikan jasmani dalam

menerapkan metode bermain khususnya di Sekolah Dasar

- b) Sebagai referensi untuk penerapan metode pembelajaran pendidikan jasmani yang akan diterapkan disekolah.
- c) Sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani secara komprehensif.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY