



PERSEPSI SISWA TERHADAP PERMAINAN KECIL DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHARAGA DAN KESEHATAN KELAS VIII DI SMP SEMEN PADANG KOTA PADANG

Sri Rahmawati¹, Syahrastani², Frizki Amra³, Ade Zalindro⁴

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang
Srirahmawati20@gmail.com¹, Syahrastani@fik.unp.ac.id², FrizkiAmra@fik.unp.ac.id³,
zalindro99@gmail.com⁴

Doi : <https://doi.org/10.24036/JPDO.92026.0079>

Kata Kunci : Persepsi siswa, Permainan Kecil, Pembelajaran Pjok.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas VIII di SMP Semen Padang Kota Padang terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode survei, menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa SMP Semen Padang, dengan sampel adalah seluruh siswa kelas VIII yaitu berjumlah 132 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner Skala Likert, yang dianalisis dengan statistik deskriptif berupa persentase. Hasil penelitian pada aspek kognitif menunjukkan tingkat pemahaman sangat tinggi, dengan kategori "Baik Sekali" sebesar 39% di kelas VIII.1, 52% di kelas VIII.2, 30% di kelas VIII.3, dan 70% di kelas VIII.4. Pada aspek afektif, permainan kecil menumbuhkan respons emosional positif dan motivasi kuat, dengan kategori "Baik Sekali" 52% di VIII.1, 64% di VIII.2, 39% di VIII.3, serta 73% di VIII.4. dan pada aspek psikomotor menunjukkan peningkatan kemampuan fisik signifikan, dengan kategori "Baik Sekali" 42,4% di VIII.1, 64% di VIII.2, 85% di VIII.3, dan 88% di VIII.4. Secara keseluruhan, persepsi siswa kelas VIII berada pada kategori "Baik Sekali". Hal ini menandakan bahwa permainan kecil lebih efektif dan menarik dalam meningkatkan keaktifan gerak serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran PJOK.

Keywords : *Students' Perception, Small Games, PJOK Learning.*

Abstract : *This study investigates the perceptions of eighth-grade students at SMP Semen Padang, Padang City, toward small games in physical education, sports, and health learning, examined from cognitive, affective, and psychomotor aspects. Employing a quantitative survey method with purposive sampling, the research involved 132 students from all eighth-grade classes, using a Likert-scale questionnaire analyzed via descriptive statistics (percentages). Cognitive aspect results indicate very high comprehension levels, with "Excellent" categories at 39% (VIII.1), 52% (VIII.2), 30% (VIII.3), and 70% (VIII.4). Affective aspects show strong positive emotional responses and motivation, scoring "Excellent" at 52% (VIII.1), 64% (VIII.2), 39% (VIII.3), and 73% (VIII.4). Psychomotor aspects demonstrate significant physical skill improvements, with "Excellent" at 42.4% (VIII.1), 64% (VIII.2), 85% (VIII.3), and 88% (VIII.4). Overall, student perceptions fall in the "Excellent" category, confirming small games as an effective and engaging approach to enhance physical activity and PJOK learning comprehension.*

PENDAHULUAN

Olahraga adalah suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan Masyarakat (Asnaldi, 2019).

Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Asnaldi, 2016). Pentingnya pendidikan olahraga memanfaatkan aktivitas jasmani dalam kesehatan dapat menghasilkan perubahan kualitas secara holistic dalam individu, baik itu secara fisik.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran dalam pengembangan aspek fisik, mental, dan sosial siswa (Syahrastani, 2010).

Seiring dengan perkembangannya, olahraga telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat untuk menjaga dan meningkatkan kebugaran fisik, sehingga mereka tetap betenaga dalam menjalani kemampuan untuk meraih prestasi (Amra, F. 2017)

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang dapat ditingkatkan efektivitasnya melalui pendekatan modifikasi permainan untuk mengembangkan keterampilan teknis serta motivasi peserta didik secara optimal, (Zalindro, A. 2021).

Kondisi fisik manusia terdiri atas berbagai komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, sebab keberadaan salah satu komponen kondisi fisik berkaitan dengan komponen kondisi fisik lainnya (Asnaldi, 2020).

Permainan kecil merupakan jenis permainan yang sederhana dengan aturan yang dapat disesuaikan, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan

psikososial anak, serta mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dalam konteks pendidikan jasmani, (Syahrastani, 2021).

Melalui pendekatan permainan kecil, pembelajaran olahraga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dibandingkan metode konvensional. Strategi ini dirancang agar tetap menyenangkan tanpa mengesampingkan pencapaian target kompetensi kognitif dan psikomotorik dalam lingkungan sekolah (Amra, 2020).

Modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional, (Syahrastani, 2025).

Modifikasi permainan kecil adalah upaya sistematis untuk mengubah atau menyesuaikan unsur-unsur dalam permainan (seperti aturan, peralatan, jumlah pemain, dan luas lapangan) agar sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikis peserta didik, (Amra, F, 2018).

Modifikasi permainan kecil merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan teknik dasar, karena modifikasi ini menyesuaikan aturan dan peralatan dengan karakteristik fisik serta psikis peserta didik agar aktivitas gerak menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, (Zalindro, A. 2021).

Pembelajaran PJOK perlu beralih dari metode lama yang membosankan ke cara mengajar yang lebih kreatif dan bervariasi. Dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih modern dan terstruktur, siswa tidak hanya sekadar bergerak, tetapi juga lebih mudah memahami teknik olahraga dan mencapai target pelajaran secara efektif. (Zarlindo, 2019).

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono (2022), persepsi adalah proses aktif memilih, mengorganisasi, dan menafsirkan stimulus

lingkungan secara sadar, dipengaruhi pengalaman dan kepribadian, sehingga bersifat subjektif dan memengaruhi sikap serta perilaku individu.

Menurut Ismayadi et al. (2021), persepsi adalah proses kognitif seleksi dan interpretasi informasi panca indera secara sadar atau tidak sadar untuk membentuk gambaran mental realitas, melibatkan pengorganisasian, klasifikasi, evaluasi stimulus agar individu dapat memahami, menilai, dan bertindak.

Jadi, keberhasilan pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat, salah satunya melalui penggunaan permainan kecil yang bersifat sederhana, menyenangkan, dan mudah dimodifikasi sesuai kondisi peserta didik.

Namun, di SMP Semen Padang, yang merupakan sekolah swasta berakreditasi A, ditemukan permasalahan berupa masih di duga adanya sekitar 20–35% siswa yang kurang aktif, cenderung pasif, dan menunjukkan minat rendah terhadap pembelajaran PJOK.

Kondisi ini berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, baik dalam aspek kebugaran jasmani maupun pengembangan karakter. Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap masalah tersebut adalah persepsi siswa terhadap permainan kecil yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Sebagian siswa memandang permainan kecil tidak perlu dilakukan dengan sungguh-sungguh, sementara sebagian lain menganggap permainan kecil justru harus dilakukan secara serius karena terkait dengan penilaian dan keterampilan fisik. Perbedaan persepsi ini dapat memunculkan respon yang berbeda terhadap keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, menurut Rokeach dan Hamka dalam Bimo Walgito, persepsi adalah proses

pengorganisasian dan penginterpretasian stimulus menjadi makna bermakna, melibatkan pengalaman, motivasi, dan sikap individu terhadap lingkungan, dengan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (keterampilan).

Menurut Iragraha dan Rachman (2024), permainan kecil adalah kegiatan bermain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (kognitif, afektif, psikomotor, sosial-emosional), sehingga anak belajar berpikir, mengelola emosi, melatih motorik, dan berinteraksi secara menyenangkan.

Jadi dari pendapat diatas terdapat beberapa aspek persepsi untuk penelitian ini, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru PJOK dalam merancang strategi pembelajaran berbasis permainan kecil yang lebih efektif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor; (2) menggambarkan kategori persepsi siswa berdasarkan persentase skor pada masing-masing aspek; dan (3) memberikan rekomendasi penggunaan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK di SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019) bahwa penelitian deskriptif berfokus pada pemecahan masalah yang terjadi pada kondisi saat ini dan bertujuan untuk menggambarkan situasi atau fenomena secara jelas dan akurat.

Penelitian dilaksanakan di SMP Semen Padang, Kota Padang, pada bulan Januari 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP Semen Padang sebanyak 360 orang (kelas VII: 133, VIII: 132, IX: 95), sedangkan sampel

ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu seluruh siswa kelas VIII berjumlah 132 orang.

Karena kelas ini secara relevan terlibat dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan kecil, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2020) bahwa *purposive sampling* dilakukan berdasarkan pertimbangan khusus untuk mendapatkan data yang paling informatif sesuai tujuan penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ialah sebagai berikut:

1. Gobak sodor dan boy-boyan (Goboy)

Goboy adalah permainan tradisional yang dimodifikasi untuk melatih kerja sama tim dan strategi menghindari lawan. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, dengan peran pelari dan penjaga.

Pemain pelari harus bergerak cepat dan cermat melewati area lawan tanpa terkena sentuhan. Pemain penjaga berkoordinasi menutup celah dan menghalau lawan secara kolektif.

Goboy melatih kelincahan, kecepatan, dan pengambilan keputusan dalam kondisi tekanan. Permainan ini cocok digunakan dalam PJOK berbasis permainan kecil untuk mengembangkan kemampuan motorik dan nilai sosial.



Gambar 1. Goboy

Sumber: Dokumentasi Penelitian

2. Estafet bola basket

Estafet Bola Basket bertujuan untuk menitikberatkan pada koordinasi mata-tangan dan kecepatan perpindahan

bola antar anggota kelompok. Permainan ini mendorong pemain untuk bergerak cepat, tepat, dan selaras dalam menerima serta mengoper bola.

Dalam pelaksanaannya, guru dapat memvariasikan jarak, jumlah pemain, dan pola gerak agar siswa terus terlibat secara aktif. Variasi ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, komunikasi, dan sportivitas di antara peserta.

Secara keseluruhan, permainan ini menjadi media efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi, dan nilai-nilai sosial dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan kecil.

Dengan demikian, siswa terlatih dalam keterampilan gerak dasar dan kemampuan bermain secara tim. Aktivitas ini juga membantu meningkatkan konsentrasi dan kecepatan reaksi selama pembelajaran PJOK.



Gambar 2. Estafet Bola Basket

Sumber: Dokumentasi Penelitian

3. Jump Cone

Jump Cone digunakan untuk melatih fokus pada kemampuan motorik kasar berupa lompatan dan ketepatan mendarat menggunakan media cone. Siswa berlatih melompati atau melewati cone dengan berbagai variasi gerak, seperti lompat satu kaki, dua kaki, atau zig-zag.

Aktivitas ini juga membantu mengembangkan keseimbangan, kekuatan tungkai, dan koordinasi gerak saat mendarat. Dengan demikian, permainan ini mendukung pembelajaran PJOK berbasis permainan kecil yang menekankan pengembangan motorik

kasar secara menyenangkan.



Gambar 3. Estafet Bola Basket
Sumber: Dokumentasi Penelitian

4. Lari Estafet

Lari estafet yang telah dimodifikasi digunakan untuk mengembangkan kecepatan dan kelincahan dalam lintasan yang telah ditentukan. Siswa berlari secara bergantian dengan membawa cone.

Aktivitas ini menuntut perubahan arah yang cepat, kontrol tubuh, dan transisi yang tepat saat menyerahkan tongkat atau cone. Dengan demikian, lari estafet yang telah modifikasi efektif untuk meningkatkan kecepatan, kelincahan, serta kerja sama tim dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan kecil.



Gambar 4. Lari Estafet
Sumber: Dokumentasi Penelitian

5. Halang Rintang

Halang rintang digunakan untuk melatih kelincahan, kecepatan dan kemampuan adaptasi fisik siswa terhadap berbagai rintangan buatan. Siswa bergerak melalui lintasan yang dipasang rintangan seperti cone, gawang kecil, atau rintangan melompat, dengan menyesuaikan langkah dan ritme gerak.

Aktivitas ini menuntut koordinasi, keseimbangan, dan kepercayaan diri saat melewati setiap rintangan. Dengan demikian, halang rintang menjadi media

efektif untuk mengembangkan kebugaran fisik dan kemampuan adaptasi gerak dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan kecil.



Gambar 5. Halang Rintang
Sumber: Dkumentasi Penelitian

6. Jangan Sentuh Daku

Permainan berbasis *tag-game* yang bertujuan mengasah reaksi cepat dan kelincahan menghindari. Siswa bergerak secara dinamis untuk menghindari sentuhan teman atau penjaga sambil terus berpindah posisi.

Aktivitas ini menuntut perubahan arah yang tiba-tiba, kontrol tubuh, dan kewaspadaan terhadap gerak lawan. Dengan demikian, permainan *tag-game* sangat efektif untuk melatih refleks, kelincahan, serta keterampilan bermain secara tim dalam pembelajaran PJOK berbasis permainan kecil.



Gambar 6. Jangan Sentu Daku
Sumber: Dokumentasi Penelitian

Data primer diperoleh langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner (angket) dengan skala Likert yang terdiri atas 20 butir pernyataan (7 kognitif, 7 afektif, 6 psikomotor), di mana responden memilih jawaban dari sangat setuju (skor 5) hingga sangat tidak setuju (skor 1), dengan pembalikan skor untuk butir negatif,

(Sampoerna University, 2022).



Gambar 7. Penelitian Angket
Sumber: Dokumentasi Penelitian

Instrumen ini telah divalidasi (semua rhitung > rtabel 0,413) dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,85 > 0,60), sesuai kriteria Sugiyono (2019). Data sekunder berasal dari dokumen sekolah seperti absensi siswa.

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif berupa frekuensi dan persentase menggunakan rumus:

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

Sumber: (Arikunto, 2021)

kemudian dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Pembanding Untuk Menyimpulkan Hasil Persepsi

No	Presentase	Kategori
1	90-100	Baik Sekali
2	80-89	Baik
3	65-79	Cukup
4	55-64	Buruk
5	0-54	Buruk Sekali

Sumber: Adaptasi dari Amalia (2021)

HASIL

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII SMP Semen Padang terhadap permainan kecil dalam pembelajaran PJOK berada pada kategori tinggi pada ketiga aspek yang diukur. Lebih lengkapnya akan diberikan

dalam bentuk tabel dibawah :

Tabel 2. Hasil persepsi siswa dalam aspek kognitif

Kategori	VIII.1	VIII.2	VIII.3	VIII.4
Baik Sekali	39%	52%	30%	70%
Baik	61%	42%	67%	30%
Cukup	0%	6%	3%	0%
Buruk	0%	0%	0%	0%
Buruk Sekali	0%	0%	0%	0%
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Sumber: data hasil penelitian kognitif

Pada aspek kognitif, siswa menunjukkan pemahaman yang baik mengenai permainan kecil, meliputi pengetahuan tentang nama permainan, aturan, tujuan, serta manfaat permainan kecil dalam pembelajaran PJOK. Persentase kategori "Baik Sekali" pada aspek kognitif mencapai 39% di kelas VIII.1, 52% di kelas VIII.2, 30% di kelas VIII.3, dan 70% di kelas VIII.4, sedangkan sisanya didominasi kategori "Baik".

Tabel 3. Hasil persepsi siswa dalam aspek afektif

Kategori	VIII.1	VIII.2	VIII.3	VIII.4
Baik Sekali	52%	64%	39%	73%
Baik	48%	33%	55%	27%
Cukup	0%	3%	6%	0%
Buruk	0%	0%	0%	0%
Buruk Sekali	0%	0%	0%	0%
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Sumber: data hasil penelitian afektif

Pada aspek afektif, siswa menunjukkan sikap positif terhadap permainan kecil, yang tercermin dari rasa senang, termotivasi, dan minat tinggi untuk mengikuti pembelajaran PJOK ketika menggunakan permainan kecil. Persentase kategori "Baik Sekali" pada aspek afektif adalah 52% (VIII.1), 64% (VIII.2), 39% (VIII.3), dan 73% (VIII.4), dengan persentase lainnya berada pada kategori "Baik" dan sebagian kecil "Cukup".

Tabel 4. Hasil persepsi siswa dalam aspek Psikomotor

Kategori	VIII.1	VIII.2	VIII.3	VIII.4
----------	--------	--------	--------	--------

Baik Sekali	42,4%	64%	85%	88%
Baik	48,5%	30%	15%	12%
Cukup	9,1%	6%	0%	0%
Buruk	0%	0%	0%	0%
Buruk Sekali	0%	0%	0%	0%
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Sumber: data penelitian psikomotor

Pada aspek psikomotor, persepsi siswa juga sangat positif. Siswa menilai bahwa permainan kecil membantu meningkatkan kemampuan fisik seperti kelincahan, kekuatan, koordinasi, dan ketangkasan gerak.

Persentase kategori "Baik Sekali" pada aspek psikomotor adalah 42,4% di kelas VIII.1, 64% di kelas VIII.2, 85% di kelas VIII.3, dan 88% di kelas VIII.4. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan kecil dipersepsikan sangat bermanfaat dalam pengembangan keterampilan jasmani siswa.

Secara keseluruhan, jika ditinjau dari gabungan ketiga aspek, persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam pembelajaran PJOK berada pada kategori "Baik Sekali". Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan kecil dinilai tepat dan efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK di SMP Semen Padang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil penelitian mengenai persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas VIII di Smp Semen Padang Kota Padang, data yang diperoleh dari angket respon siswa.

Pembahasan dilakukan secara mendalam dengan mengaitkan hasil analisis kuantitatif pada setiap indikator atau aspek pembelajaran dengan kajian teori yang relevan serta kondisi nyata pelaksanaan pembelajaran PJOK, berikut pembahasannya.

1. Aspek Kognitif

Pada aspek kognitif, persepsi siswa di seluruh kelas menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat tinggi terhadap

tujuan pembelajaran melalui permainan kecil.

Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa pada kategori "Baik Sekali", persentase yang dicapai adalah 39% di kelas VIII.1, 52% di kelas VIII.2, 30% di kelas VIII.3, dan 70% di kelas VIII.4. Selain itu, sebagian besar siswa lainnya berada pada kategori "Baik", persentase yang dicapai adalah 61% di kelas VIII.1, 42% di kelas VIII.2, 67% di kelas VIII.3, dan 30% di kelas VIII.4.

Ini menandakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mampu menyerap materi kebugaran jasmani dengan standar yang diharapkan. Adapun sebagian kecil siswa yang berada pada kategori "Cukup", dengan persentase 6% di kelas VIII.2 dan 3% di kelas VIII.3, yang menunjukkan bahwa meskipun mereka telah memahami dasar-dasar permainan, masih diperlukan sedikit penguatan dalam mengaitkan teori kebugaran dengan praktik di lapangan.

Capaian ini membuktikan bahwa penggunaan permainan kecil secara efektif mampu membantu siswa dalam memahami aturan main serta menghubungkan aktivitas fisik dengan materi kebugaran jasmani secara lebih mudah dan sistematis.

Dominasi siswa pada rentang kategori "Baik" hingga "Baik Sekali" mengindikasikan bahwa penyampaian materi melalui metode yang menyenangkan dapat meningkatkan daya tangkap siswa secara kolektif.

Dengan demikian, penerapan permainan kecil tidak hanya membuat siswa bergerak secara fisik, tetapi juga berhasil memberikan pemahaman konseptual yang kuat mengenai manfaat dan teknik olahraga yang mereka lakukan.

2. Aspek Afektif

Dalam hasil penelitian aspek afektif,

menunjukkan bahwa penggunaan permainan kecil telah berhasil menumbuhkan motivasi belajar yang kuat serta respon emosional yang positif pada siswa di seluruh kelas VIII SMP Semen Padang.

Hal ini didukung melalui perolehan data pada kategori "Baik Sekali" yang tersebar secara signifikan, yakni sebesar 52% di kelas VIII.1, 64% di kelas VIII.2, 39% di kelas VIII.3, sebesar 73% di kelas VIII.4.

Dominasi angka pada kategori positif ini mencerminkan bahwa permainan kecil mampu mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran PJOK menjadi pengalaman yang jauh lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, sebagian besar siswa lainnya berada pada kategori "Baik", persentase yang dicapai adalah 48% di kelas VIII.1, 33% di kelas VIII.2, 55% di kelas VIII.3, dan 27% di kelas VIII.4, hal ini menunjukkan bahwa metode permainan kecil bukan hanya sekadar hiburan, melainkan instrumen efektif untuk meningkatkan keterlibatan emosional siswa.

Adapun sebagian kecil siswa yang berada pada kategori "Cukup", dengan persentase 3% di kelas VIII.2 dan 6% di kelas VIII.3, ini menandakan bahwa permainan kecil berhasil meminimalisir kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa secara menyeluruh.

Selain itu, persepsi siswa yang tinggi dalam aspek ini mengindikasikan bahwa metode permainan kecil tidak hanya sekadar aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, terutama dalam mempererat kerja sama tim serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab yang diterapkan langsung selama proses pembelajaran berlangsung

di lapangan.

Keberhasilan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dapat menurunkan tingkat kecemasan siswa serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka secara emosional.

Kondisi ini pada akhirnya mampu membentuk persepsi afektif yang kuat pada diri siswa, di mana suasana kerjasama dalam permainan kecil terbukti efektif dalam menyatukan emosi dan semangat belajar siswa secara bersama-sama.

3. Aspek Psikomotor

Dalam aspek psikomotor, siswa memberikan penilaian yang sangat memuaskan terhadap peningkatan kemampuan fisik mereka. Hal ini dibuktikan oleh data nyata pada kategori "Baik Sekali" yang meliputi 42,4% siswa kelas VIII.1, 64% siswa kelas VIII.2, 85% siswa kelas VIII.3, dan 88% di kelas VIII.4 yang menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mampu menguasai koordinasi gerak tubuh dengan sangat lincah dan cepat selama permainan berlangsung.

Selain itu, terdapat capaian pada kategori "Baik" yang meliputi 48,5% di kelas VIII.1, 30% di kelas VIII.2, 15% di kelas VIII.3, dan 12% di kelas VIII.4 yang berarti mereka telah memiliki kemampuan fisik yang stabil dan mampu melakukan gerakan dasar olahraga secara benar.

Dan di kategori "Cukup" sebesar 9,1% di kelas VIII.1 dan 6% di kelas VIII.2, menunjukkan bahwa mereka sudah bisa mengikuti aktivitas fisik dengan baik, namun masih memerlukan lebih banyak latihan untuk meningkatkan ketangkasan serta kecepatan reaksi mereka di lapangan.

Tingginya persentase siswa di kategori positif ini menandakan bahwa dengan permainan kecil, siswa merasa lebih aktif bergerak, mengalami peningkatan dalam

kelincahan dan kecepatan, serta lebih mudah mengatur gerakan tubuh dan kemampuan dasar mereka.

Hasil ini juga membuktikan bahwa cara belajar melalui permainan kecil sangat efektif untuk membuat semua siswa mau bergerak secara aktif. Karena suasananya menyenangkan, siswa jadi terbiasa melakukan gerakan berulang tanpa merasa terbebani.

Hal ini membuat gerak dasar dan kebugaran tubuh siswa jadi lebih maksimal jika dibandingkan dengan cara mengajar biasa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai persepsi siswa terhadap permainan kecil dalam proses pembelajaran PJOK di SMP Semen Padang, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki pemahaman kognitif yang sangat baik mengenai manfaat permainan kecil dalam membantu konsentrasi.

Pada aspek afektif, metode ini sangat efektif membangun karakter siswa, terutama dalam hal kekompakan, mengontrol emosi, semangat belajar, dan rasa tanggung jawab saat bermain dalam tim.

Sementara itu, untuk aspek psikomotor, siswa merasa fisik mereka jadi lebih lincah dan aktif bergerak karena mereka berolahraga dengan perasaan senang tanpa merasa terbebani, sehingga secara keseluruhan persepsi siswa kelas VIII berada pada kategori sangat memuaskan atau baik sekali yang menandakan bahwa metode permainan kecil jauh lebih efektif dan menarik dibandingkan metode mengajar biasa yang seringkali terasa kaku di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Padang: Berkah Prima.

- Amra, F. (2017). Koordinasi Mata Tangan Terhadap Kemampuan Chest Pass Atlet Bola Basket SMA Pembangunan Laboratorium Padang. *Jurnal Menssana*, 2(2), 36-48
- Amra, F. (2018). Modifikasi Permainan Kecil untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- Amra, F., & Ridwan, M. (2020). Tinjauan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal JPDO*, 3(1), 16-21.
- Asnaldi, A. (2019). Kontribusi Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang. *Jurnal Mens Sana*.
- Asnaldi, A. (2016). Hubungan Pendekatan Latihan Massed Practice Dan Distributed Practice Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Pemain Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i2.51>
- Asnaldi. 2020. Hubungan Kelentukan dan Daya Ledak Otot Lengan Terhadap Ketepatan Smash Bolavoli. *Physical Activity Journal*. Vol 1 No 2 hal 160-175.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Destriana, Destriani, & Yusfi. (2021). Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran PJOK.
- Ismayadi, I., Suryani, S., & Putra, A. (2021). Persepsi sebagai proses seleksi dan interpretasi informasi sensorik. *Jurnal Psikologi Modern*, 10(1), 45-56
- Iragraha, S. M. F., & Rachman, H. A. (2024). Model Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak TK Kelompok B. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, PPs UNY. Sampoerna University (2022). *Skala Likert: Pengertian, Karakteristik*.
- Sarlito Wirawan Sarwono. (2022). *Pengantar Umum Psikologi Sosial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-17). Bandung: Alfabeta.
- Syahrastani, S. (2025). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Modifikasi Permainan Kecil Kelas X Di SMAS Adabiah 2 Padang. *Jurnal JPDO*, 8(10), 3101-3110.
- Syahrastani,, (2010). Motivasi Siswa dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal JPDO*, 5(6), 67-73.
- Syahrastani. (2021). Permainan Kecil dalam Pendidikan Jasmani. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zalindro, A. (2019). The socialization of a badminton Shuttle Time for the educative education and elementary school level in Padang Utara. *Jurnal Health and Athletics*, 1(1), 44-50.
- Zalindro, A. (2021). Modifikasi Latihan Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Keterampilan Menggiring Bola Pada Peserta SSB Silampari Tugumulyo. *Jurnal Patriot*, 3(3), 205-214.
- Zalindro, A. (2021). Koordinasi Mata Tangan Berhubungan dengan Keterampilan Bermain Bulutangkis. *Jurnal Patriot*, 3(3), 292-301.