

Abstrak

Sandy Windiana. 0805332. Pengaruh Model Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti. Pembimbing I Drs. Mudjihartono, M.Pd. Pembimbing II Arif Wahyudi, S.Pd.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaluyu III Bandung. Penelitian ini bersifat eksperimen, bagaimana pengaruh model pendekatan taktis terhadap hasil belajar permainan kasti. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa jauh hasil dari pengaruh yang diberikan model pendekatan taktis terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan kasti. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Hasil penemuan pada 32 siswa sebagai objek penelitian didapat signifikansi untuk nilai rata-rata psikomotor siswa naik sebesar 84,74% ($40,12 \pm sd 7,49$ vs $74,12 \pm sd 8,91$) kemudian nilai rata-rata afektif siswa naik sebesar 84,11% ($35,37 \pm sd 8,38$ vs $65,12 \pm sd 6,68$) dan nilai rata-rata kognitif siswa naik sebesar 63,28% ($36,44 \pm sd 6,07$ vs $59,5 \pm sd 7,45$). Dari hasil temuan tersebut dapat diartikan bahwa model pendekatan taktis sangat signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar permainan kasti. Dengan demikian peneliti sangat menyarankan dalam penggunaan model pendekatan taktis pada peningkatan hasil belajar permainan kasti.

Kata kunci: Model Pendekatan Taktis, Hasil Belajar, Permainan Kasti.

Abstract

Sandy Windiana. 0805332. Influence Model Tactical Approach To Learning Outcomes Baseball Game. Supervisor I Drs. Mudjihartono, M.Pd. Supervisor II Arif Wahyudi, S.Pd.

This research was conducted in SDN Sukaluyu III Bandung. This study is an experiment, a model of how the influence of a tactical approach to the learning outcomes baseball game. The purpose of this study to determine how far the results of the effect of a given model of a tactical approach to the learning outcomes of students in learning the game of kasti. The method used is an experiment, data collection techniques used were the tests. The findings of the 32 students gained significance as an object of research for the average value of psychomotor students increased by 84,74% ($40,12 \pm sd 7,49$ vs $74,12 \pm sd 8,91$) then the average value rose affective student amounted to 84,11% ($35,37 \pm sd 8,38$ vs $65,12 \pm sd 6,68$) and the average value of cognitive students increased by 63,28% ($36,44 \pm sd 6,07$ vs $59,5 \pm sd 7,45$). From these findings may imply that the model is very significant tactical approaches affect learning outcomes kasti game. Thus researchers strongly recommend the use of models tactical approach on improving learning outcomes kasti game.

Keywords: Tactical Approach Model, Learning Outcomes, Kasti Games