

## ABSTRAK

**Ella Meilia Rosita (1006259) “Penerapan Bentuk- Bentuk Permainan Air Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Aktivitas Pembelajaran Aquatik”. Pembimbing I: Helmy Firmansyah, M.Pd dan Pembimbing II: Jajat Darajat KN. M. Kes**

Aktivitas Pembelajaran Aquatik merupakan aktivitas yang tidak mudah untuk dilakukan karena di air, lain hal dengan yang di darat. Dalam pandangan aktivitas aquatik selalu terpikir untuk bermain air saja, dan beberapa siswa yang masih takut dengan air memberikan siswa tidak memotivasi untuk melakukan aktivitas aquatik maka dari itu, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan air terhadap motivasi belajar siswa. Dari permainan siswa dapat termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran aquatik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel secara acak (sample random sampling). Dengan sample siswa kelas V SDIT Nur Al rahman cimahi berjumlah 70 siswa. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman dapat dibuktikan skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Instrumen motivasi belajar berupa angket sebanyak 45 butir pernyataan. Nilai rata awal kelompok eksperimen  $\bar{X} \pm Sd$  22,829  $\pm$  5,66 dan rata-rata akhir  $\bar{X} \pm Sd$  24,429  $\pm$  5,66 sedangkan kelompok pembelajaran konvensional nilai awalnya Pertest  $\bar{X} \pm Sd$  23,34  $\pm$  4,66 dan nilai akhir posttest  $\bar{X} \pm Sd$  25,80  $\pm$  4,33. Dalam hipotesis pertama taraf signifikansinya sebesar 0,268, hipotesis kedua sebesar 0,026, hipotesis ketiga sebesar 0,260. Selisih dari rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,28 atau 6,154%. Berdasarkan hasil uji signifikan terhadap motivasi belajar siswa bahwa terjadi kenaikan namun saat dibandingkan dengan hasil kelas konvensional hasilnya tidak signifikan. Makadari itu tingkat motivasi belajar siswa dalam permainan air tidak berpengaruh.

**Kata kunci: Aktivitas Aquatik (renang), permainan air, motivasi belajar.**

## ABSTRACT

**Ella Meilia Rosita (1006259) “The Application of Water Games towards Students’ Motivation in Learning Aquatic Activity”. Supervisor I: Helmy Firman, M.Pd and Supervisor II: Jajat Darajat KN. M. Kes**

Learning aquatic activity is not easy to do because it is doing in the water, different with activity in the ground. Many people think that aquatic activity is playing with water, and some students are still afraid of the water and not motivated to do aquatic activities. The purpose of this study was to determine the effect of the application of water games on students' motivation. Through a game, students can be motivated in learning aquatic activities. The method used is the experimental method. Random sampling technique was used in this research. 70 students of fifth grade in SDIT Nur Al Rahman Cimahi are chosen as sample of the research. The instrument of this study is using Guttman scale, with the highest score is 1 and the lowest score is 0. Questionnaire is also used as instrument, the questionnaire is consists of 45 questions related to learning motivation. The average value of the initial group of experiments ( $\pm$  sd)  $22.829 \pm 5.66$  and the final average value is ( $\pm$  sd)  $24.429 \pm 5.66$ . Meanwhile in the conventional learning, pretest initial value ( $\pm$  sd)  $23.34 \pm 4.66$  and the final value of posttest ( $\pm$  sd)  $25.80 \pm 4.33$ . In the first hypothesis significance level is 0.268 while at the second hypothesis is 0.026, and 0.260 for the third hypothesis. Deviation of the average experimental class and control class are 0.28 or 6.154%. Based on the results of test toward student motivation, there is an increasing, however when it compared with the conventional class, the results are not significant. This the level of student motivation in games or water had no effect.

**Keywords: aquatic activity (swimming), water games, learning motivation.**