

UPAYA MENINGKATKAN NILAI-NILAI KERJASAMA DAN SPORTIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu 2 Bandung)

Hartomi Jiwanjaya

Pembimbing I Drs. Andi Suntoda, M.Pd

Pembimbing II Didin Budiman, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Cisitu 2 Bandung berjumlah 39 siswa, yaitu 17 laki-laki dan 22 perempuan. Data penelitian diambil dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi). Hasil penelitian mampu memberikan manfaat positif terhadap proses belajar mengajar bagi siswa antara lain dengan adanya peningkatan dari pra siklus hingga siklus III, Begitu pula nilai rata-rata hasil penelitian telah meningkat. Pada siklus I tindakan I nilai rata-rata yang di peroleh 40,34%, setelah diadakan tindakan II perolehan nilai meningkat menjadi 49,91%, pada siklus II tindakan I meningkat lagi menjadi 54,53%, pada tindakan II meningkat menjadi 62,39%, pada siklus III tindakan I meningkat menjadi 72,90%, dan pada akhirnya siklus III tindakan II kembali meningkat menjadi 75,89%. Dari hasil pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa: permainan tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa kelas V SDN Cisitu 2 Bandung, dengan perolehan akhir yaitu : 75,89%.

Kata kunci: Kerjasama dan Sportivitas

EFFORTS TO IMPROVE VALUES COOPERATION AND SPORTSMANSHIP STUDENTS THROUGH THE APPLICATION OF TRADITIONAL GAMES

(Classroom Action Research In Grade Students of SDN Cisitu 2 Bandung)

Hartomi Jiwanjaya

Supervisor I Drs. Andi Suntoda, M.Pd

Supervisor II Didin Budiman, M.Pd

Abstract

This research aims to increase the values of teamwork and sportsmanship students. The method used in this research is the Classroom Action Research, which is the subject of his research is the students of class V SDN Cisitu 2 Bandung totaling 39 students, the 17 male and 22 female. The research data was taken using the observation sheet (observation). Results of the study were able to provide positive benefits to the learning process for students, among others, with an increase of pre-cycle to the third cycle, so it is the average value of the results of the research have increased. In the first cycle of the first actions that the average value of 40.34% was obtained, after held action II acquisition value increased to 49.91%, in the second cycle of action I increased to 54.53%, the second action rose to 62, 39%, the third cycle of action I increased to 72.90%, and finally the third cycle II measures increased again to 75.89%. From the results of the implementation of the study concluded that: traditional games can increase the values of teamwork and sportsmanship fifth grade students of SDN Cisitu 2 Bandung, with the acquisition of the final is: 75.89%.

Keywords: Cooperation and Sportsmanship