

ABSTRAK

Modifikasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Kasti Untuk Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa (*Studi Penelitian Tindakan Kelas Di Sdn Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya*) Pembimbing I Drs. Mudjihartono, M. Pd. Pembimbing II Jajat Darajat KN, S,Pd., M.Kes.,AIFO.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan rendahnya waktu aktif belajar siswa dalam permainan bola kasti di kelas IV di SDN Sirnasari Tasikmalaya. Cara pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu menerapkan modifikasi alat pemukul plastik dan bola karet. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana penggunaan modifikasi alat bantu alat tersebut terhadap waktu aktif belajar siswa di kelas IV SDN Sirnasari Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas atau classroom action research. Dalam penggunaan metode ini peneliti menggunakan dua siklus. Dalam setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Instrument yang digunakan adalah waktu aktif belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemukul plastik dan bola karet. Sementara variable terikatnya adalah waktu aktif belajar siswa. Untuk populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas IV SDN Sirnasari Tasikmalaya. Dari analisis data didapat data awal ketindakan satu sebanyak 9,78%. Tindakan dua meningkat menjadi 27,83%. Tindakan tiga meningkat hingga 54,31%. Dari Tindakan empat meningkat 77,92%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya modifikasi alat bantu berupa pemukul plastik dan bola karet, dapat meningkatkan waktu aktivitas belajar siswa dalam permainan bola kasti di SDN Sirnasari Tasikmalaya.

Kata kunci : modifikasi pemukul plastik dan bola karet, waktu aktivitas belajar dan permainan bola kasti

ABSTRACT

Nita Nurhayati, 0801460, MODIFICATION OF LEARNING KASTI TO OPTIMIZING TIME FOR ACTIVE LEARNING STUDENT (Study of Classroom Action Research in Tasikmalaya Regency Sirnasari SDN) Lecture I Drs. Mudjihartono, M. Pd. Lecture II Jajat Darajat KN, S,Pd., M.Kes., AIFO.

This research is motivated by low active student learning time in a kasti game Class IV SDN in Sirnasari Tasikmalaya. the way to solve this problem in this research is applied by modificate the plastic bat and rubber. The Methode that used Namely Classroom Action Research. In use this method Researcher use two cycle method. In every cycle consists of two action. The instrument used is Time Active learning students. The free Variables Research is a plastic bat and a rubber ball. While the dependent variable is time to learn Active Students. The Research Methods Used Research Methods Classroom Action Research. The population in this research is the students of Class IV SDN Sirnasari Tasikmalaya. From the first data obtained One action data analys as much as 9.78%. The act of two action increased up Being 27.83%. in the Three action increased Up 54.31%. and the fourth actions is Increased 77.92%. From the results of this research findings concluded, that the modification tools Form plastic bat and a rubber ball, can increase the time crimpers Students learn a kasti game at SDN Sirnasari Tasikmalaya.

Keywords: modified plastic bat and a rubber ball, Time crimpers learned And Games baseball