

ABSTRAK

Implementasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Gerak Melempar Dan Menangkap Pada Kelas V SDN Cimalaka 1. FPOK – UPI

Pembimbing 1 Dr. Uhamisastra, M.S, AIFO.

Pembimbing 2 Dra. Lilis Komariyah, M.Pd.

Zulia Rachim (2013).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah pada umumnya menerapkan model pembelajaran, namun yang diteliti sekarang yaitu penerapan permainan tradisional. Penerapan permainan tradisional dalam aktivitasnya menggunakan alat yang sederhana, tanpa menggunakan mesin dan memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Melalui penerapan permainan tradisional yang menekankan pada aktivitas gerak melempar dan menangkap siswa yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan gerak melempar dan menangkap adalah permainan tradisional boy-boyan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus terdapat dua kali tindakan. Sampel penelitian siswa adalah kelas V SDN Cimalaka 1 Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang yang berjumlah 35 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi gerak melempar dan menangkap melalui permainan tradisional boy-boyan dibantu oleh satu orang observer, observasi terhadap kinerja guru dan tes keterampilan melempar dan menangkap. Hasil pengolahan data diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan penerapan aktivitas permainan tradisional boy-boyan hasil belajar melempar dan menangkap siswa SDN Cimalaka 1 dan kinerja guru menjadi meningkat. Karena telah mencapai target yang ditentukan (80%) siklus II tindakan II pada observasi guru mendapatkan hasil 87,18%, pada lembar observasi siswa terdapat 97% siswa yang tuntas dan pada tes belajar terdapat hasil 80% siswa yang tuntas dari ketentuan kriteria minimum (KKM) SD Negeri 1 Cimalaka yaitu 75. Maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lempar tangkap akan semakin meningkat melalui penerapan aktivitas permainan boy-boyan.

Zulia Rachim, 2013

Implementasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Gerak Melempar Dan Menangkap (Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar Negeri Cimalaka 1 Kelas V)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

The Implementation of Learning Trough “Boy-Boyan” Game in Improving Throw and Catch Motion at Five Grade Students in SDN Cimalaka 1. FPOK-UPI.

Main Supervison Dr. Uhamisastra, M.S, AIFO.

Co- Supervisor Dra. Lilis Komariyah, M.Pd.

Zulia Rachim (2013)

The learning process of physical education in shcools generally implements learning model, yet the implementation of traditional game is investigated in this study. Traditional games use simple tools, withouth the use of machinery and haveregional characteristics which are adapted to the local cultural traditions in their application. Trough the aplication of traditional games that emphasize on motion activity in throwing and catching, it is used to improve studens learning outcomes. One of traditional game used to improve the throwing and catching motion in this study is a traditional game called *Boy-Boyan*. The research method used in this study was action research which consisted of two cycles and in every cycle, it invloved two times of action. The sample was 35 fifth grader of SDN Cimalaka 1, Sumedang. The research instrument used was the observation of throwing and catching motion trough traditional game called *Boy-Boyan*. Assisted by an observer who observed theacher’s performance as well as the ability test in throwing and catching. The result of data concluded that the application of game activity used traditional *Boy-Boyan* showed that there was an improvement th the students’ learning outcomes of throwing and catching and theacher’s performance. Because in the second action of cycle II, it has reached the specified target at 80%, 87,18 % for teacher observations, while in the students observation sheet there were 97% of students who passed completely from the minimum criteria of provision (KKM) which was 75 and 80% of students were passed from the minimum criteria of provision (KKM). Thus, in this present study, it could be concluded that the students’ learning outcoms of throwing and catching would improve significantly trough the implimentation of *Boy-Boyan*.

Zulia Rachim, 2013

Implementasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Gerak Melempar Dan Menangkap (Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar Negeri Cimalaka 1 Kelas V)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu