

Rahmawati (2016). NIM: 1100483. Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Bolabasket (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X MIA 3 di SMA Negeri 9 Bandung). Pembimbing : Dra. Hj. Mimin Karmini, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa pendekatan saintifik dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Suatu Penelitian Tindakan Kelas telah dilakukan dalam 2 siklus dan 4 tindakan pada siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 9 Bandung. Proses tindakan berupa perencanaan pengajaran saintifik melalui akses pelaksanaan pengajaran, observasi, dan refleksi. Hasil belajar yang dicapai atau secara keseluruhan adalah sebagai berikut; pada aspek afektif, nilai rata-rata pada tindakan ke I adalah 81, tindakan ke II adalah 83, tindakan ke III adalah 84, dan tindakan ke IV adalah 94. pada aspek kognitif (dalam hal ini adalah kreatifitas dalam memberikan respon/jawaban), nilai rata-rata pada tindakan ke I adalah 75, tindakan ke II adalah 77, tindakan ke III adalah 83, dan tindakan ke IV adalah 87. Pada aspek psikomotor (dalam hal ini adalah gerakan bervariasi), nilai rata-rata pada tindakan ke I adalah 66, tindakan ke II adalah 78, tindakan ke III adalah 79, dan tindakan ke IV adalah 86. Berdasarkan perkembangan hasil belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik dapat mengembangkan kreatifitas siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bolabasket.

Kata Kunci: pendekatan saintifik, pembelajaran aktifitas permainan bolabasket.

Rahmawati (2016). Student' Number: 1100483. The Implementation of Scientific Approach on Basketball Game Learning Activity (Classroom Action Research on X MIA 3 students of SMA Negeri 9 Bandung). Mentor: Dra. Hj. Mimin Karmini, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this research is to prove that scientific approach is applicable for health, sports and physical education. A classroom action research was conducted in two cycles and four actions on X MIA 3 students of SMA Negeri 9 Bandung. The process includes the scientific teaching planning through access of teaching implementation, observation, and reflection. The achieved learning outcomes as overall are as follows; on affective aspects, the average value are, act I is 81, act II is 83, act III is 84, and act IV is 94. On cognitive aspects (the creativeness of giving responds or answers), the average value are, act I is 75, act II is 77, act III is 83, and act IV is 87. For the psychomotor aspect (the movement variation), the average value are, act I 66, act II 78, act III 79, and act IV is 86. Based on the development of the learning outcomes, it can be concluded that the scientific approach can develop students' creativity on basketball game learning activity.

Keywords: *scientific approach, basketball game learning activity.*