

## **ABTRAK**

Yuga Rahmatullah Lugaya NIM. 1205380. Skripsi : Implementasi Modifikasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Hasil Belajar Siswa (PTK di SMPN 3 Lembang). Skripsi ini dibimbing oleh Pembimbing : Dr. Dian Budiana, M.Pd.

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya jumlah waktu aktif dan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek keterampilan gerak dasar bermain bolabasket, siswa kurang berani, takut dan kurang percaya diri untuk melakukan tugas gerak serta bermain permainan bolabasket. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan jumlah waktu aktif dan hasil belajar aktivitas permainan bolabasket dengan mengimplementasikan modifikasi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2016, bertempat di kelas VIII F SMP Negeri 3 Lembang. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus yang terdiri dari empat kali pertemuan, setiap tindakan terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa, daftar nilai dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan modifikasi pembelajaran bolabasket terjadi suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga jumlah waktu aktif dan hasil belajar siswa meningkat, yaitu untuk jumlah waktu aktif dari hasil tindakan I sampai tindakan IV terdapat peningkatan, pada tindakan I prosentasenya 43,75%, tindakan II 47,50%, tindakan III 55,00%, dan tindakan IV 56,25%. Sedangkan untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan juga terhadap rata-rata nilai siswanya yaitu tindakan I 58,7 tindakan II 64,5 tindakan III 75,4 dan tindakan IV 80,3. Disimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran aktivitas permainan bolabasket dapat meningkatkan jumlah waktu aktif dan hasil belajar siswa.

## **ABSTRACT**

Yuga Rahmatullah Lugaya NIM. 1205380. Skripsi : Implementation of Modifications Learning Activities Basketball Games to Increase Total Time Active Learning and Student Learning Outcomes (PTK in SMPN 3 Lembang). This Thesis is guided by Supervisor: Dr. Dian Budiana, M. Pd.

This classroom action research motivated by the low amount of active time and student learning outcomes, especially in the aspect of basic motor skills to play basketball, students are less daring, fear and less confident to perform the task of motion and play the game of basketball. This study aims to increase the number of active time and the result of the activity of learning the game of basketball to implement modification and learning. The research was conducted between July and August 2016 at class VIII F SMP Negeri 3 Lembang. This type of research is classroom action research with two cycles consisting of four sessions, each act concist of : planning, implementation, observation, dan reflection Techniques and tools of data collection in this research using descriptive analysis techniques to the data in the form of the outcome document of the student's work, a list of score dan observation sheet. The result showed that modification of learning occures basketball fun learning atmosphere so that the number of active time and the result of student learning are increase, ie to the number of active time of the result of the actions I through IV there is an increase, on the one percentage is act I 43.75%, act II 47.50%, act III 55.00% and act IV 56.25%. As for the study results also increased as well to average score of students that act I 58.7, act II 64.5, act III 75.4, and act IV 80.3. It was concluded that the modification of the activity of learning the game of basketball can increase the number of active time and student learning outcomes.