

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDPN Setiabudi Kota Bandung)

Asma Bara

Pembimbing Ricky: Wibowo, MPd.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui implementasi pendekatan bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus terdapat 2 tindakan. Sampel penelitian siswa kelas IV SDPN Setiabudi Kota Bandung berjumlah 37 orang yang terdiri dari 21 laki-laki dan 16 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi hasil belajar keterampilan gerak dasar lari melalui pendekatan bermain yang dibantu oleh satu orang observer. Data awal nilai rata-rata 41,75 Nilai rata-rata pada siklus I tindakan I 45,59 siklus I tindakan II meningkat menjadi nilai rata-rata 50,81 sedangkan siklus II tindakan I terdapat nilai rata-rata 58,24 Siklus II tindakan II meningkat menjadi 70,64 Berdasarkan hasil analisis data penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lari siswa-siswi kelas IV SDPN Setiabudi Kota Bandung.

Kata Kunci : Implementasi Pendekatan Bermain , Gerak Dasar Lari

IMPLEMENTASION GAME APPROACH IN IMPROVING LEARNING OUTCOME OF RUNNING

(Research Action Class In Grade IV SDPN Setiabudi Bandung)

Asma Bara

Main Supervisor : Ricky Wibowo, MPd.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the impact of implementasion games approach in improving learning outcomes of running. This research used class action research method with two cycles and two action each cycles. The research sample were thirty-seven consisting of twenty one men and sixteen fourt grade at SDPN Setiabudi, Bandung. The instrument used was learning outcomes running observation and was assist by one observer. The calculation in pre-cycle is 41,75, The average value of the first cycle of action I 45.59 the first cycle of action II increased to an average value of 50.81, while the second cycle of action founded the average value of 58.24 in Cycle II action II increased to 70.64 Based on the analysis of the research data, it can be concluded that the application of the approach game can improving learning outcome running the basic motion students of class IV SDPN Setiabudi Bandung.

Keywords : Implementasi Game Approach, The Running Movement

