

**Gilang Lazuardi Hibatullah (1203639). Skripsi : Optimalisasi Peran Pemanasan Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Dan Hasil Belajar Permainan Bolabasket. Skripsi ini dibimbing oleh pembimbing : Drs. M. Ruhiat.**

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana partisipasi aktif siswa dan hasil belajar dalam permainan bolabasket. Metode penelitian ini berupa metode penelitian tindakan yang berfokus pada tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 12 Bandung pada kelas VIII K, dengan jumlah siswa yang digunakan adalah 38 siswa. Bentuk-bentuk permainan merupakan salah satu cara yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar permainan bolabasket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen Jumlah Waktu Aktif Belajar dan *Game Performance Assessment Instrument*. Persentase partisipasi aktif yang didapatkan dalam hasil akhir adalah 12.5% jumlah waktu menejemen, 11.3% jumlah waktu instruksi, 72.2% jumlah waktu aktif, dan 4.0% jumlah waktu menunggu. Dan persentase hasil belajar permainan bolabasket yang didapatkan dalam hasil akhir adalah 67%. Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan dalam kegiatan pemanasan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar permainan bolabasket secara signifikan dalam proses pendidikan jasmani pada siswa kelas VIII K SMP Negeri 12 Bandung.

Kata Kunci: *Pemanasan, Partisipasi Aktif, Hasil Belajar Permainan Bolabasket.*

**Gilang Lazuardi Hibatullah (1203639). Final paper : Optimizing The Role Of Warming Up To Increase Active Participation And Basketball Game. Bachelor These Advisor : Drs. M. Ruhiat.**

### **ABSTRACT**

The purpose of this research is to find out the extent of active participation of students and the learning result in the basketball game. The research method is a method of research action which is focused action in the class. This research held in SMPN 12 Bandung particularly in VIII K class, and used 38 students as the subjects/participants. The forms of the game is one of method that used by the researcher to increase active participation and the learning result of basketball game. The instrument that used in this research are The Amount of Time Active Learning Instrument and Game Performance Assessment Instrument. The final result percentage of active participation are 12.5% management of time, 11.3% instruction time/directive time, 72.2% active time, and 4 % waiting time. Also, the percentage of learning result of basketball game obtain 67 % as a final result. In conclusion, this research shows that the approach of the game in the activities of warming may increase the active participation and the game of basketball is significantly in the process of physical education in class VIII K SMP Negeri 12 Bandung.

**Keywords:** *Warming up, Active Participation, The Learning Result of Basketball Game.*