

Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Melalui Aktivitas Permainan Tradisional Bintang Beralih

Fauziah Siti R

Pembimbing Drs. Hendi Suhendi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti Jumlah Waktu Aktif Belajar siswa melalui aktivitas permainan tradisional bintang beralih. Metode penelitian yang digunakan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Penelitian terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tempat penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Cikapayang Kota Bandung dengan objek penelitian siswa kelas V berjumlah 32 siswa. Proses penelitian dibagi menjadi II siklus yang terdiri atas IV tindakan. Setiap tindakan menggunakan berbagai tugas gerak yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional bintang beralih. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen Duration Recording. Kemudian semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik persentase. Nilai rata-rata keseluruhan data awal adalah 33% dan siklus I tindakan I adalah 52%, siklus I tindakan II adalah 62%, siklus II tindakan I adalah 67%, dan siklus II tindakan II 70%. Dari rata-rata aspek Jumlah Waktu Aktif Belajar berdasarkan hasil analisis data, didapat kesimpulan melalui aktivitas permainan tradisional bintang beralih dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Sebagai saran dari hasil penelitian, dalam pemberian materi pembelajaran permainan tradisional seharusnya memberikan suasana menyenangkan bagi para siswa, secara tidak langsung permainan ini dapat melestarikan kebudayaan yang saat ini sudah jarang dikenal.

Kata kunci: Permainan Tradisional Bintang Beralih

The effort in improving amount of time active students' learning through
Traditional game activity "Bintang Beralih"

Fauziah Siti R
Adviser Drs. Hendi Suhendi

Abstract

The purpose of the study is to research the amount of time active students' learning through traditional game activity "Bintang Beralih". The method that used is research class treatment method by applying the research developed by Kurt Lewin. The research consists of several steps, as followed: (1) Planning, (2) action or treatment, (3) observation, and (4) reflexion. The place of research is in Madrasah Ibtidaiyah Cikapayang Kota Bandung and the object of research is grade 5 totaled 32 students. Research processing is divided into two cycles, consists of four treatments. Every treatment uses various movement tasks that presented in traditional game "Bintang Beralih". datas are collected by using Duration Recording instrument. After that, all collected datas are analised by using presentage technique. The first average is 33% and the first cycle and treatment is 52%, the first cycle and the second treatment is 62%, the second cycle and the first treatment is 67%, the second cycle and the second treatment is 70%. According to average amount of time active students' learning, it can be concluded that traditional game activity "Bintang Beralih" can improve the amount of time active students' learning. The suggestion for the research; in giving learning material of traditional game should pay attention to the students' happiness, it indirectly coserves the culture are now rarely kown.

Keyword: Traditional game "Bintang beralih"