

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA**

**Claudia Finka Wiranata
Pembimbing Dr.Yunyun Yudiana, M.Pd**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang peningkatan kreativitas (penampilan bermain) siswa dalam pembelajaran bolatangan dengan menggunakan metode pendekatan taktis. Penelitian dilaksanakan dengan menerapkan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Penelitian terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kecamatan Lembang Kab. Bandung Barat dengan objek penelitian siswa kelas IX yang berjumlah 34 siswa. Proses penelitian dibagi menjadi dua siklus yang terdiri atas empat tindakan. Hasil penelitian mampu memberikan manfaat positif terhadap proses belajar mengajar bagi siswa antara lain dengan adanya peningkatan dari pra siklus hingga siklus 2. Adapun rata-rata dari tes awal sebesar 5,62, lalu rata-rata dari tindakan satu sebesar 6,51 dan 7,40 setelah tindakan II, hingga siklus dua tindakan satu dengan rata-rata sebesar 8,43 dan siklus dua tindakan dua dengan rata-rata sebesar 10,27. Dari hasil pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa: implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bolatangan dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IX H SMPN 2 Lembang, dengan peningkatan rata-rata skor kreatifitas (penampilan bermain) siswa sebesar 4,64 dari 12.

Kata kunci: Pendekatan Taktis, Permainan Bolatangan, Kreativitas

THE IMPLEMENTATION OF TACTICAL GAMES IN HANDBALL LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' CREATIVITY (APPEARANCE PLAY)

Claudia Finka Wiranata

Supervisor: Dr. Yunyun Yudiana M.Pd

Abstract

This study aims to examine the development of the creativity (appearance play) of students in handball using tactical games. The experiment was conducted by applying research design developed by Kurt Lewin. This research included several stages as follows: 1) planning the action, 2) action, 3) observation, 4) reflection. This research took place in Junior High School 2 Lembang districts, West Bandung regency with the research object were class IX students that consist of 34 students. The research process was divided into two cycles consisting of 4 actions. The results of the study were able to provide positive benefits to the learning process for students, namely by the increase of pre-cycle to cycle 2. The average of the initial test of 5.62, and the average of the actions of one of 6.51 and 7.40 after the second action, up to two cycles of action one with an average of 8.43 and two cycles of two actions by an average of 10.27. From the results of the implementation of the study concluded that: the implementation of tactical games in teaching handball game can enhance the creativity of students of class IX H SMPN 2 Lembang, with an increase in the average score of creativity (appearance playing) by 4.64 of 12 students.

Keywords: Tactical Games, Play Handball, Creativity