

**PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLAVOLI**

*(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Kamarung 1 Subang)*

Deni Sukmana

Pembimbing I Carsiwan, M.Pd

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Kamarung 1 yang berjumlah sebanyak 42 orang, dengan banyak siswa laki-laki 22 orang dan banyak siswa perempuan sebanyak 20 orang. Data penelitian diambil dengan menggunakan penghitungan JWAB (Jumlah Waktu Aktif Belajar). Pembelajaran yang dilakukan peneliti, mulai dari siklus I dan II yang membuktikan bahwa pada observasi awal siswa masih banyak yang sulit melakukan tugas gerak, yang disebabkan sulitnya peraturan permainan bolavoli yang diberikan. Peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli, ditunjukkan dengan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil observasi tindakan 1-2 pada siklus ke 1, dan tindakan 1-2 pada siklus ke 2. Jumlah rata-rata waktu aktif belajar siswa pada setiap tindakan pada siklus ke 1 adalah tindakan 1 = 70.1%, tindakan ke 2 = 70.2%. Sedangkan rata-rata jumlah waktu aktif belajar siswa pada siklus ke 2 tindakan 1 = 82.0%, tindakan 2 = 84,6%. Dapat disimpulkan bahwa hasil peneltian mampu memberikan manfaat positif terhadap proses belajar mengajar bagi siswa, antara lain dengan adanya peningkatan dari pra siklus hingga siklus II dengan hasil nilai rata-rata yang terdapat pada siklus I dan II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan dan media pembelajaran dapat meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar siswa. Penerapan modifikasi permainan dan media pembelajaran dalam permainan bolavoli memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk menerapkan konsep materi pembelajaran, dimana siswa dengan mudah menggunakan alat dan melakukan permainan bolavoli.

***Kata kunci : Modifikasi Permainan, Media pembelajaran, Jumlah Waktu Aktif Belajar***

Deni Sukmana, 2017

PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLAVOLI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# **IMPLEMENTATION OF GAME MODIFICATION AND LEARNING MEDIA TO INCREASE THE NUMBER OF STUDENTS' ACTIVE LEARNING TIME IN LEARNING VOLLEYBALL GAME**

*(Action Research Method on 5<sup>th</sup> Grade of SDN Kamarung 1 Subang)*

Deni Sukmana

Pembimbing I Carsiwan, M.Pd

## **Abstract**

This research was intended to increase the number of students' active learning time in learning volleyball game. The method which is used in this research was Action Research Method with 42 students of 5<sup>th</sup> grade SDN Kamarung 1 as the subject. The research data was taken using Number of Active Learning Time (JWAB) calculation. It can be seen from the research done by the researcher, starting from cycle I and II which proved that in the initial observation, there were some students who has difficulty in doing movement task, which is caused by the difficulty of volleyball game rule. The enhancement of number of students' active learning time in learning volleyball game was shown by the result of data analysis obtained from the observation data of action 1 – 2 in cycle I, action 1 -2 in cycle 2. The average number of students' active learning time of each action in cycle 1 described as Action 1 = 70.1%, Action 2 = 70.2%. Meanwhile the average number of students' active learning time of each action in cycle II described as Action 1 = 82.0%, Action 2 = 84,6%. It can be concluded that the result of this research was able to give the positive effect towards the teaching learning process, indicated by the enhancement from pre-cycle until cycle II with the average value of cycle I and cycle II. The result of this research shows that the implementation of game modification and learning media increase the number of students' active learning time. The implementation of game modification and learning media in learning volleyball game gave the easiness to the students and teacher in implementing the concept of learning materials. The students could use the volleyball equipment and play the volleyball game easily.

***Keywords : Game Modification, Learning Media, Number of Active Learning Tim***

Deni Sukmana, 2017

**PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLAVOLI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)