

# Upaya Meningkatkan JWAB Siswa Melalui Modifikasi Permainan Frisbee

Syaoqi Abdul Aziz

Pembimbing Drs. Andi Suntoda, M.Pd.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti Jumlah Waktu Aktif Belajar siswa melalui modifikasi permainan frisbee. Metode penelitian yang digunakan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan rancangan penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Teggart. Penelitian terdiri atas beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong KPAD Kota Bandung dengan objek penelitian siswa kelas III berjumlah 41 siswa. Proses penelitian dibagi menjadi II siklus yang terdiri atas IV tindakan. Setiap tindakan menggunakan berbagai tugas gerak yang dikemas dalam bentuk berbagai permainan. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen *Duration Recording*. Kemudian semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik persentase. Nilai rata-rata keseluruhan data awal adalah 38,57% dan siklus I tindakan I adalah 42,85%, siklus I tindakan II adalah 48,57%, siklus II tindakan I adalah 60%, dan siklus II tindakan II adalah 64,28%. Dari rata-rata aspek Jumlah Waktu Aktif Belajar berdasarkan hasil analisis data, didapat kesimpulan melalui modifikasi permainan frisbee dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Sebagai saran dari hasil penelitian, dalam pemberian materi pembelajaran bola kecil khususnya dalam lempar tangkap, hendaknya diberikan secara bertahap dari yang termudah sampai yang tersulit.

***Kata kunci: Modifikasi Permainan Frisbee***

## **Efforts Improve The Amount of Time Aktively Learn Student Trough Modification Game of Frisbee**

Syaoqi Abdul Aziz

Preceptor Drs. Andi Suntoda, M.Pd.

### **Abstract**

This study aims to examine the the Amount of Time Actively Learn students through the application of a modified game of frisbee. The method used by classroom action research method by applying research design developed by Kemmis and Teggart. The research consisted of several stages, as follows: (1) planning action, (2) implementation of the action, (3) observation, and (4) reflection. Place of research at State Elementary School Gegerkalong KPAD with the object of research students of class III were 41 students. The research process was divided into II cycle consisting of IV action. Each action uses a variety of motion tasks are packaged in the form of game-level and gradually from the easiest to the most difficult. Data were collected using instruments Duration Recording. Then all the data collected was analyzed using percentages techniques. The overall average value of the initial data is 38,57% and the first cycle of action I is 44.85%, the first cycle of action II is 48.57%, the second cycle of action I is 60%, and the second cycle of action II is 64 ,28%. Of the average aspect Amount of Time Actively Learn based on the analysis of data, in can be concluded through the implementation of a modified game of fresbee can improve the Amount of Time Actively Learn. As a suggestion from the research results, in the provision of learning materials throwing catch, be given in stages from the easiest to the most difficult.

***Keywords: Modification Game of Frisbee***