

ABSTRAK

Oni Cita Rahmah Damayanti NIM. 1300285 Skripsi: Implementasi Pendekatan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (PTK Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung). Skripsi ini dibimbing oleh pembimbing Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia.

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun faktor yang mempengaruhi siswa tidak mau atau kurang termotivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah kurangnya pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui implementasi pendekatan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu masalah akan dipecahkan dengan implementasi pendekatan permainan tradisional. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung yang berjumlah 26 siswa, 11 siswa putri dan 15 siswa putra. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen motivasi belajar yang berupa angket dan lembar observasi. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat dari observasi awal hanya 61, tindakan 1 siklus I 67, tindakan 2 siklus I 72, tindakan 1 siklus II 81, dan tindakan 2 siklus II 92. Hasil lembar observasi belajar juga mengalami persentase yang meningkat dari tindakan 1 siklus I 50,2%, tindakan 2 siklus I 60,6%, tindakan 1 siklus II 70,4% dan tindakan 2 siklus II 80,3%. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, diketahui bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas dengan pengimplementasian pendekatan permainan tradisional.

Kata kunci : Pendekatan Permainan Tradisional, Motivasi Belajar siswa.

ABSTRACT

Oni Cita Rahma Damayanti NIM. 1300285 Thesis: The Implementation of Traditional Games Approach for Improving Students's Learning Motivation (CAR in the students of XI Social class of Pasundan 8 Bandung, Senior High School). This thesis is guided by Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd. Program Study of Physical Education of Health and Recreation, Indonesia University of Education (UPI), Bandung.

The background of this study is the students of XI Social class of Pasundan 8 Bandung, Senior High School have low motivation in learning Physical Education. The factor which affects the students' motivation is teachers' less knowledge toward learning strategy that can improve students' learning motivation. One way to improve students' learning motivation is toward the implementation of traditional games approach in physical education. The purpose of this study is to improve students' learning motivation in physical education. Therefore, the problem will be solved by implementing the traditional games approach. The method which is used is Classroom Action Research (CAR) by using 2 cycles. The subject of this study is the students of XI Social class of Pasundan 8 Bandung, Senior High School which consist of 26 students (11 females and 15 males). The instrument is questionner and observation sheet. The result of questionner shows that the students' learning motivation improve from the earlier 61, the first action in cycle I 67, the second action in cycle I 72, the first action in cycle II 81, and the second action in cycle II 92. The result of observation sheet also get the improvement persantage from the first action in cycle I 50,2%, the second action in cycle I 60,6%, the first action in cycle II 70,4%, and the second action in cycle II 80,3%. Regarding to the result of procesing and analysis data, it shows that there is the improvement of students' learning motivation in physical education toward the implementation of traditional games approach.

Key words : The Traditional Games Approach, Students' Learning Motivation.