

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EF TOK TON SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR BERMAIN
BULU TANGKIS PADA SISWA KELAS V**
**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Geger Kalong Girang
1-2)**

Mohdor

Pembimbing I : Drs. Hendi Suhendi

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat belajar dan keterampilan bermain bulutangkis pada sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan ef tok ton dalam meningkatkan minat belajar siswa dan keterampilan bermain bulu tangkis *pada siswa kelas v sekolah dasar negri geger kalong girang 1-2*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Sampel yang digunakan peneliti adalah siswa kelas V-A Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung, yang berjumlah 34 siswa dengan 15 siswa laki – laki dan 19 siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan melalui implementasi permainan ef tok ton sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan keterampilan bermain bulu tangkis pada siswa kelas v yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus di SDN GEGER KALONG GIRANG 1-2 Kota Bandung dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan bermain bulu tangkis siswa. Sehingga dari hasil pengelolaan dan analisa data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan ef tok ton dapat meningkatkan minat belajar siswa dan keterampilan bermain bulu tangkis pada siswa kelas v.

Kata Kunci: *implementasi permainan ef tok ton, dalam pembelajaran bulu tangkis*

**THE IMPLEMENTATION OF THE GAME EF THROCK TON IN THE
EFFORT TO INCREASE INTREST LEARNING AND LEARNING
OUTCOMES BADMINTON TO THEIR STUDENT GRADE 5
(RESEARCH CLASS ACTION ON THE KIDS GRADE V SDN GEGER
KALONG GIRANG 1-2)**

Mohdor

Advisor I : Drs. Hendi Suhendi

ABSTRACT

This research triggered by problems interest learning and show-manship badminton on primary school. This study aimsto to see howthe implementationof game of tock tons per students learninginterest and skills playbadminton to their students grade 5primary shcoll public geger kalong rejoices 1-2. Tecniqe data collection used in this reaserch in by mean observation, field notes and documentation. Sampel used reaserchcerswere students classv-a geger kalong rejoices 1-2 bandung city, which consisted of 34 students with 15students boy and 19 female students.based on the reaserch done, obtained conclusion trough implementation of game ef tock tons as an effort to increase interst learning in show-maship badminton to their studentsgrade 5 that have been conducted by as much as 2 cyclein sdn geger kalong rejoice 1-2 bandung city can interest learning and show-manship badminton students. So as to from the results of management and data analysis in this reaserch can be concluded that trough the application of game

Keywords: the implementation of game ef tock tons, in learning badminton