

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS  
( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung)**

**Muhamad Rohman**

Email: muhamad\_rohman67@yahoo.com  
Program Studi PGSD Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dalam aktivitas permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN Cisitu Kota Bandung. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi dalam aktivitas permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN Cisitu Kota Bandung 2017/2018. Dari hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam permainan bulutangkis masih rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian supaya motivasi siswa dalam permainan bulutangkis dapat meningkat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Analisa data dilakukan dengan menggunakan angket. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cisitu Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 yang jumlah keseluruhan 28 siswa, terdiri dari 15 siswa putra dan 13 siswa putri. Hasil penelitian pada siklus I tindakan I menunjukkan motivasi siswa dalam permainan bulutangkis mencapai rata-rata persentase (50%). Pada siklus I tindakan II menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam permainan bulutangkis mengalami peningkatan rata-rata persentase menjadi (57%) Pada siklus II tindakan I menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam permainan bulutangkis terdapat peningkatan rata-rata persentase yaitu (65%). Pada siklus II tindakan II menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam permainan bulutangkis terdapat peningkatan rata-rata persentase yaitu (75%) Pada siklus III tindakan I menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam permainan bulutangkis terdapat peningkatan rata-rata persentase yaitu (78%) Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui modifikasi permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN Cisitu Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018.

**Kata kunci :** Motivasi Belajar, Permainan Bulutangkis, Modifikasi Permainan

**Muhamad Rohmad, 2017**

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR  
DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

**( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung )**

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

**IMPLEMENTATION MODIFICATION GAME TO INCREASE LEARNING MOTIVATION  
STUDENT SCHOOL  
STUDENTS IN LEARNING BULUTANGKIS  
(Classroom Action Research In Students Class V SDN Cisitu Bandung)**

**Muhamad Rohman**

Email: muhamad\_rohman67@yahoo.com

Study Program PGSD Penjas, Indonesia University Of Education

**ABSTRACT**

This research is motivated by low motivation in badminton game activity on grade V students of SDN Cisitu Bandung. The purpose of this study is to determine the increase of motivation in the activity of badminton games on students of class V SDN Cisitu Bandung 2017/2018. From the results of initial observations that researchers have shown that student motivation in badminton games is still low. Therefore, the researcher is interested to do a research so that student's motivation in badminton game can increase. In this research the researcher uses Class Action Research method (PTK). Data analysis was done by using questionnaire. The participants in this study are the students of grade V SDN Cisitu Bandung Bandung academic year 2017/2018 that the overall number of 28 students, consisting of 15 students and 13 children of female students. The result of the research in the first cycle of action I showed students' motivation in badminton games reached the average percentage (50%). In the first cycle of action II shows that students' motivation in badminton game has increased average percentage to (57%) In cycle II of action I showed that students' motivation in badminton game there is an increase of percentage average that is (65%). In the second cycle of action II shows that students' motivation in badminton game there is an increase of percentage average that is (75%) In cycle III action I showed that student's motivation in badminton game there is increasing average percentage that is (78%) This research concludes that through game modification can improve students' learning motivation in badminton game on grade V students SDN Cisitu Bandung City Academic Year 2017/2018.

**Keywords:** Learning Motivation, Badminton Game, Game Modification

**Muhamad Rohmad, 2017**

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR  
DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

*( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung )*

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