

Astri Yulianti (2013). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Permainan Tradisional. FPOK – UPI.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran permainan tradisional. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibeunying 2 Kabupaten Bandung Jawa Barat selama 1 bulan. Berdasarkan pengamatan peneliti pada kelas 4 SDN Cibeunying 2, jumlah siswa yang bermotivasi dalam pembelajaran kurang dari 50%. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, dalam upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengumpulan data (*observing*), dan (4) refleksi yang berupa analisis tindakan. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas IV SDN Cibeunying 2, dalam penelitian ini instrumen yang dipakai sebagai alat pengumpul data adalah lembar tes tulis, lembar observasi, kartu ceria dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa akar permasalahan tersebut adalah materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa kurang antusias terhadap pembelajaran penjas. Peneliti merumuskan tindakan pengimplementasian aktivitas pembelajaran permainan tradisional pada pembelajaran penjas. Dengan melakukan tindakan tersebut diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan analisis data selama siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa: Motivasi belajar siswa meningkat dari pra observasi yang dilakukan hingga siklus II dari rata-rata (7,6-11,4 atau kenaikan keseluruhan sekitar 50%) dan dari kartu ceria jumlah siswa senang terhadap pembelajaran penjas meningkat (25,7% - 82,5%).

Kata Kunci : Motivasi Belajar dan Permainan Tradisional

Astri Yulianti (2013). Expanding Learning Student Motivation Class 4 Cibeunying 2 Elementary School In Physical Education Learning Through Traditional Games Development. FPOK – UPI.

ABSTRACT

This study aims to increase students motivation through learning traditional games . The experiment was conducted in Cibeunying 2 elementary school. Based on the observations of researchers at Class 4 Cibeunying 2 Elementary School, motivation students in learning less than 50 % . The method used was Classroom Action Research , in an effort to problem solving is done with the following steps : (1) action planning , (2) implementation of the action , (3) data collection , and (4) reflection in the form of action analysis . Research subjects taken is class 4 Cibeunying 2 Elementary School, the instruments used as a data collection tool was written tests , observation , field notes and cheerful card. Based on observations found that the root of the problem is less attractive learning materials. Researchers chose the traditional game activities on the learning of physical education. By doing this action is expected to increase student motivation . Based on data analysis during cycle I and II concluded that : Observations shows that student motivation increased by 50 % .

Keywords : Motivation and Traditional Games