

Nurma Afriliani (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Senam Melalui Konsep Bermain Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu 1. Pembimbing I Helmy Firmansyah, M.Pd. Pembimbing II Sufyar Mudjianto, M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektifkah pembelajaran dengan pemberian konsep bermain terhadap peningkatan hasil belajar siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran senam lantai di SDN Cisitu 1 kota. Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil observasi kelas sebelumnya ditemukan bahwa permasalahan yang terjadi adalah materi pembelajaran senam yang kurang menarik cenderung siswa merasa bosan dan takut sehingga membuat siswa kurang antusias terhadap pembelajaran senam, yang mengakibatkan hasil belajar nya kurang baik. Maka dari itu upaya pemecahan masalah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan (*planning*) yang meliputi kegiatan analisis faktor penyebab dan penetapan aksi, (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengumpulan data (*observing*), dan (4) refleksi yang berupa analisis efektivitas tindakan. Serangkaian kegiatan ini merupakan satu siklus.. Peneliti merumuskan tindakan untuk menggabungkan konsep bermain didalam pembelajaran senam lantai dengan melakukan tindakan tersebut diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan analisis data selama siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa: hasil belajar siswa meningkat dilihat dari tes keterampilan senam (52,3%-81,1%) dan jumlah siswa yang senang terhadap pembelajaran senam meningkat (73,5% - 88,2%).

Kata Kunci : Konsep bermain, hasil belajar

Nurma Afriliani, 2013

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Senam Melalui Konsep Bermain
Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu 1
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE CONCEPT OF LEARNING THROUGH PLAY GYMNASTIC AT STUDENT GRADE IV AT SDN CISITU 1 Pembimbing I Helmy Firmansyah, M.Pd. Pembimbing II Sufyar Mudjianto, M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how effective was learning to play the concept of giving to improving student learning outcomes to be directly involved in learning gymnastics floor at SDN Cisitu 1 Bandung City . The method used in this study is a classroom action research method. Based on classroom observations previously found that the issues raised are learning materials that are less attractive gymnastics students tend to get bored and afraid to make students less enthusiastic towards learning gymnastics , which resulted in unfavorable results of his study . Thus the problem-solving effort is done with the following steps:

1. Action planning (planning), which includes the analysis and determination of the causes of action.
2. The implementation of the action (acting).
3. Data collection (observing).
4. Reflection in the form of analysis of the effectiveness of the action.

This series of events is a cycle. Propose measures to incorporate the concept of play in learning gymnastics floor with these actions are expected to increase student learning outcomes. Based on data analysis during cycle I and II can be concluded that The number of active student learning time increased (52.3 % - 81.1 %) and the number of students who like to study penjas increased (73.5 % - 88.2 %).

Key words : learning gymnastics , the concept of play , learning outcomes