

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS BERLARI DI SMP NEGERI 1 KARANGKANCANA (Penelitian Tindakan Kelas VII B)**” ini beserta isinya sepenuhnya dari karya saya sendiri, tidak ada didalamnya yang termasuk kriteria plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Bandung, Julii 2017

Boyke Adam

1303801

ABSTRAK

Boyke Adam NIM. 1303801 Skripsi: Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Aktivitas Berlari di SMP Negeri 1 Karangkencana (Penelitian Tindakan Kelas VIII B). Skripsi ini Dibimbing Oleh Pembimbing Dr Yudy Hendrayana, M.Kes. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi rendahnya aktivitas belajar siswa Kelas VIII B SMPN 1 Karangkencana dalam pembelajaran aktivitas berlari. Adapun metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Oleh karena itu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa maka penelitian ini akan menerapkan pendekatan bermain dalam pembelajaran aktivitas berlari. Pengumpulan data berupa lembar observasi, catatan lapangan, catatan observer dan dokumentasi. Rekapitulasi peningkatan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa pada pembelajaran aktivitas berlari, yaitu: (1) jumlah waktu aktif belajar siswa pada siklus I sebesar 45.8% (2) jumlah waktu aktif belajar siswa pada siklus II sebesar 48.0% (3) jumlah waktu aktif belajar siswa pada siklus III sebesar 70.8 %. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran aktivitas berlari.

Kata kunci : Pendekatan Bermain, Aktivitas Berlari.

ABSTRACT

Boyke Adam NIM.1303801 Skripsi: The Implementation Of Playing Approach Amount On The Run Learning Activity at SMP Negeri 1 Karangkencana (Class Action Research VIII B). This Paper is guide by Dr Yudy Hendrayana, M.Kes. Health and Sport Recreational Education Program Study, Indonesia University of Education.

The purpose of the research was to address the low level of learning activities of students of class VIII B student at SMPN 1 Karangkencana on the run learning activity. There is also another factor that affected student on activity learning it is teacher knowledge the method of teaching to increase the student on learning activity. Because of it to increase the student on learning activity then the research will to implement approachment game. Data collection uses observation sheet, not field, not observer and documentation. The recapitulation of increasing time of active in learning (JWAB) student on run learning activity that are (1) Amount of student active time in learning on I cycle is about 45.8% (2) Amount of student active time in learning on II cycle is about 48.0% (3) Amount of student active time in learning on III cycle is about 70.8%. According to the data processing, we can conclude that play approach can increase the student learning activity on the run learning activity.

Keywords: Approach Play, The Run learning Activity