

Upaya Meningkatkan Keterampilan Bolabesar Yang Berorientasi Bolabasket Melalui Penerapan Model TGFU Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SD Merdeka 5 Bandung.

Oleh:

Dani Herlambang

Skripsi ini dibimbing oleh

Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa dalam keterampilan bermain bolabasket. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung menggunakan permainan Bolabasket. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Desain penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dalam satu siklus terdiri atas dua tindakan. Bentuk desain penelitian atau langkah-langkah penelitian tindakan terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung. Yang berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari 17 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi partisipasi siswa, catatan lapangan, dokumentasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian didapat hasil proses pembelajaran siswa pada observasi data awal 73 pada siklus 1 tindakan 1 adalah 79, siklus 1 tindakan 2 adalah 81, siklus 2 tindakan 1 adalah 87. Dari hasil pengolahan data dan analisis data dapat disimpulkan bahwa permainan Bolabasket dapat meningkatkan Keterampilan siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Kata-kata kunci: Model TGFU, Keterampilan Bermain Siswa, Permainan Bolabasket

Efforts to Increase Basketball Oriented Ball Skills Through the Application of TGFU Model Class Action Research in Class VI at SD Merdeka 5 Bandung.

Compiled by
Dani Herlambang

A Thesis directed by
Lukmanul Haqim Lubay, M.Pd.

ABSTRACT

This research is motivated by students' problems in playing basketball. This aims of the research is to improve the skills of grade 6 students of SDN Merdeka 5 Bandung using Basketball game. The research method used in this research is classroom action research method (Classroom Action Research). This research design using model Kurt Lewin. This study was conducted in two cycles, in a cycle consisting of two actions. The form of research design or action research steps consists of four stages: planning, action, observing, and reflecting. The subjects of this study are grade 6 students of SDN Merdeka 5 Bandung. Which amounted to 30 students, consisting of 17 men and 13 women. Data collection techniques used in this study are student participation observation sheets, field notes, documentation, and evaluation. Based on the result of the research, the result of the student's learning process on the observation of the initial data 73 on the 1st cycle of action 1 is 79, the 1st cycle of action 2 is 81, the 2nd cycle of action 1 is 87. From the data processing and data analysis it can be concluded that the basketball game can increase Skill of grade 6 students of SDN Merdeka 5 Bandung in learning physical education

Keywords: TGFU Model, Student Play Skill, Basketball Game