

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEPAK TAKRAW MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU)

Oleh:
CECEP KLANA PRIATNA

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar sepak takraw melalui modifikasi permainan dengan menggunakan model pembelajaran TGFU. Metode penelitian ini menggunakan (Penelitian Tindakan Kelas) dengan alat ukur yang digunakan adalah angket dan penilaian pendukung yaitu GPAI (*game performance assestment instrumen*) di SD Negeri Gegerkalong Girang 138 Kota Bandung dengan subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas V dengan jumlah 30 siswa 15 siswa dan 15 siswa dalam seminggu 1 kali pertemuan dengan durasi 100 menit. Dari hasil penelitian dari siklus I dan siklus II hasil tindakan dalam meningkatkan minat belajar sepak takraw melalui modifikasi permainan dengan menggunakan model pembelajaran TGFU terjadi peningkatan yang telah tercapai persentase 76,15% angka ini sudah mencapai target 70% yang diharapkan peneliti, maka hipotesis diterima; Terdapat pengaruh penerapan modifikasi permainan dengan menggunakan model pembelajaran TGFU terhadap minat belajar sepak takraw di SD Negeri Gegerkalong Girang 138 Kota Bandung.”pada observasi awal angket memperoleh persentase 49,86 %, tes siklus I tindakan I memperoleh persentase 55,83%, tes siklus I tindakan II memperoleh persentase 65,42%, tes angket siklus II tindakan I memperoleh persentase 70,59%, tes siklus II tindakan II memperoleh persentase 76,15%. Dari tes keterampilan bermain dapat dilihat: observasi awal memperoleh persentase 37,77%, tes siklus I tindakan I memperoleh persentase 47,40%, tes siklus I tindakan II memperoleh persentase 50,81%, tes siklus II tindakan I memperoleh persentase 64,81%, tes siklus II tindakan II memperoleh hasil 75,03%. Maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan minat belajar siswa ditandai dengan siswa mulai bertanya, meminta koreksi dalam pembelajaran modifikasi permainan sepak takraw sesuai. Selain minat belajar yang meningkat, keterampilan bermain pun meningkat karena alat dan aturan permainan di modifikasi menyerupai dengan permainan sebenarnya.

Kata Kunci: *Sepak Takraw, Model Pembelajaran TGFU*

ABSTRACT

INCREASINT LEARNING INTEREST OF SEPAK TAKRAW GAME MODIFICATION THROUGH TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) MODELS

By:
CECEP KLANA PRIATNA

The purpose of this research is to increase interest in learning sepak takraw game modification using the learning model TGFU. This research method using (Class Action Research) with the measurement tool used is a question form and supprting assessment i.e. GPAI (Game Performance Assesment Instruments) in SD Negeri Gegerkalong 138 Girang Bandung with the research subject class V student are taken to the amount of 30 student 15 male student and female student a week 1 time meeting with 100 minutes duration. Of research results of the cycle I and cycle II action results in creasing interest in learning the sepak takraw through modification of the game by learning model used the TGFU occur a improvement has been achieved percentage 76,15% digits it has already reached the target of 70% of expected, then the researchers hypothesis was accepted; “There is the influence of the application of the modification of the game by using the model of learning interest against TGFU sepak takraw in SD Negeri Gegerkalong Girang 138 Bandung. ” Initial observations on the now earn a percentage 49,86%, test cycle I action I gained 55,83% percentage, the test cycle I Action II 65,42% earn a percentage, the test question form cycle II action I gained 70,59% percentage, the test cycle II action II 76,15% percentage gain. From the playing skills tests can be seen: the initial observation 37,77% earn a percentage, the test cycle I action I gained 47,40% percentage, the test cycle I Action II gained 50,81% percentage, the test cycle II action I earn 64,81%, percentage of tests cycle II action II results 75,03%. Then follows an increase in interest in learning of students marked students started asking, ask for correction learning interests, skill play increased due to the tools the rules oh the in the game resembles the actual modification.

Keywords: *Sepak Takraw, Models Learning TGFU*