

**PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SPRINT DI MA AL-INAYAH
KOTA BANDUNG**

Yadi Setiadi

Dosen Pembimbing : Drs. M. Ruhiat

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar sprint siswa MA AL-Inayah Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan untuk menyiasati rasa bosan siswa dalam melakukan pembelajaran sprint dan meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-MIA-1 MA AL-Inayah Kota Bandung dengan jumlah 32 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan sebagai sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan, ada peningkatan keterampilan lari sprint pada siswa dengan menggunakan pendekatan bermain. Proses penelitian dibagi 2 siklus yang terdiri dari 4 tindakan. Semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan persentase, nilai hasil belajar sprint siswa pada observasi awal yaitu sebesar 29,88 %, pada siklus I tindakan I yaitu sebesar 34,76%, pada siklus I tindakan II yaitu sebesar 47,25%, pada siklus II tindakan I yaitu sebesar 66,60% dan pada siklus II tindakan II yaitu sebesar 88,86%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, bahwa dengan pendekatan bermain dalam pembelajaran sprint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pendekatan Bermain, Sprint, Hasil Belajar.

**APPLICATION OF APPROACH PLAY AGAINST STUDENT
LEARNING OUTCOMES IN LEARNING SPRINT IN MA AL INAYAH
BANDUNG CITY**

YADI SETIADI

Supervising Professor: Drs. M. Ruhiat

ABSTRACT

This research aims to find out whether by application of approach play can enhance the learning outcome of students ' sprint MA AL Inayah Bandung. This research was conducted to get around bored students in learning and improve the learning results of sprint running sprint students. Research methods the research method used was a class act. The subject of this research is the grade XI-MIA-1 MA AL Inayah Bandung with a total of 32 students as a sample. The results of this study indicate, there is an increase in the skills of running a sprint in students using the approach play. The process of research divided 2 cycle that consists of 4 action. All data collected is analyzed using a percentage, the value of the learning results of students on initial observation sprint i.e. of 29.88%, on a cycle I action I i.e. of 34.76%, on a cycle I Act II of 47.25%, i.e. in cycle II action I i.e. of 66.60% and cycle II Action II, namely of 88.86%. Based on the results of the analysis of such data, that with the approach of the learning play in the sprint may increase student learning outcomes.

Keywords: Approach Play, Sprint, The Results Of The Study.