

Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Bolavoli Mini Melalui
Modifikasi Permainan
Tingkat Sekolah Dasar

ABSTRAK

IHSAN TEJA SUKMANA
1304070

Penelitian ini di latarbelakangi rendahnya siswa ketika belajar keterampilan bermain bolavoli. Yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas V SDN Cikedokan IV menggunakan permainan bolavoli mini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau *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, tindakan , pengamatan , dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas V SDN Cikedokan IV. Yang berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*). 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 60 pada siklus 1 tindakan 1 adalah 75, siklus 1 tindakan 2 adalah 81, siklus 2 tindakan 1 adalah 82. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam permainan bolavoli mini pada kelas V SDN Cikedokan IV.

Kata Kunci: *Keterampilan Bermain Siswa, Permainan Bolavoli Mini, Modifikasi.*

Efforts To Improve The Skills Of Playing Mini Volleyball Through Game
Modification
The Level Of Primary School

ABSTRACT

IHSAN TEJA SUKMANA
1304070

This research is motivated by the low of student when learn skill of playing volleyball. which aims to improve the skills of grade V SDN Cikedokan IV students using mini volleyball game. The research method used in this research is classroom action research method. 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, observation, and reflection. The subjects of this study are students of grade V SDN Cikedokan IV. There are 28 students, consisting of 13 men and 15 women. Data were collected using the GPAI (Game Performance Assessment Instrument) instrument. 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 learning process on the initial data observation 60 in cycle 1 action 1 is 75, cycle 1 action 2 is 81, cycle 2 action 1 is 82. The result of data analysis show that application of game modification can improve student's learning skill in game mini volleyball on class V SDN Cikedokan IV.

Keywords: *Student Play Skill, Volleyball Game, Modification.*