

## ABSTRAK

**Wiwin Akbara 1407136. Skripsi : Penerapan *Teaching Games for Understanding* Dalam Pembelajaran Sepak Takraw Untuk Pengembangan Kreativitas (Penampilan Bermain) Siswa. Skripsi ini dibimbing oleh: Dr. H. Yunyun Yudiana, M.Pd.**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 26 Bandung yang terletak di Jalan Sarimanah blok 23 Sarijadi Bandung pada kelas VIII F yang berjumlah 31 orang khususnya dalam pembelajaran PJOK materi sepak takraw dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengembangkan penampilan bermain sepak takraw siswa, dari hasil pengamatan awal yang dilakukan dalam proses pembelajaran sepak takraw ditemukan masih banyak siswa yang belum mampu mengembangkan kreativitas (penampilan bermain) dalam pembelajaran sepak takraw, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklus dilakukan dua kali tindakan, dengan beberapa tahapan 1. Perencanaan Tindakan, 2. Pelaksanaan Tindakan, 3. Observasi dan 4. Refleksi, setelah dilakukan treatment hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari penampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepak takraw dengan rincian sebagai berikut: pada siklus I tindakan I diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,94, pada siklus I tindakan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,06, pada siklus II tindakan I diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,17 dan pada siklus II tindakan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,23. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *teaching games for understanding* berpeluang dapat mengembangkan kreativitas (penampilan bermain) siswa.

Kata kunci : *Teaching Games for Understanding*, sepak takraw, kreativitas (penampilan bermain).

**Wiwin Akbara, 2018**

**PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

## ABSTRACT

Wiwin Akbara 1407136. Thesis: Implementation Teaching Games for Understanding In Learning Football Takraw For Student Creativity (Student Playing). This thesis is guided by: Dr. H. Yunyun Yudianta, M.Pd.

This research was conducted in SMP Negeri 26 Bandung located at Jalan Sarimanah block 23 Sarijadi Bandung in class VIII F which amounted to 31 people especially in learning PJOK sepak takraw material by applying the learning model Teaching Games for Understanding, the purpose of this research is to develop the appearance of playing football takraw students, from observations made in the learning process sepak takraw still many students who have not been able to develop creativity (play performance) in sepak takraw learning, the method used in this research is using Classroom Action Research (PTK) conducted in two cycles with each cycle is done twice action, with several stages 1. Action Planning, 2. Action Implementation, 3. Observation and 4. Reflection, result of this research indicate an improvement of student playing performance in sepak takraw learning with details as follows: in cycle I ti ndakan I obtained an average value of 49.94, in cycle I action II obtained an average value of 50.06, in cycle II action I obtained an average value of 50.17 and in cycle II action II obtained value an average of 50.23. From these results can be concluded that the implementation of teaching games for understanding can improve the creativity (play performance) of students.

Keywords: Teaching Games for Understanding, sepak takraw, creativity (playing performance).

**Wiwin Akbara, 2018**

***PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu