

Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Penerapan Permainan Tradisional Boy-boy

Oleh:

Honni Abdilah

Skripsi ini dibimbing oleh

Lukmanul Haqim Lubay, M.Pd.

&

Suherman Slamet, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas IV SD Negeri Bongas Kulon 1 menggunakan permainan Boy-boy. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri Bongas Kulon 1. Yang berjumlah 49 siswa, yang terdiri dari 24 laki-laki dan 25 perempuan.. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dengan menggunakan desain penelitian atau langkah-langkah penelitian tindakan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi partisipasi siswa, catatan lapangan, dokumentasi, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian didapat hasil proses pembelajaran siswa observasi awal 59 (84%) pada siklus 1 tindakan 1 adalah 62 (88%), siklus 1 tindakan 2 adalah 63 (90%), siklus 2 tindakan 1 adalah 65 (92%). Dari hasil pengolahan data dan analisis data dapat disimpulkan bahwa permainan Boy-boy dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas IV SD Negeri Bongas Kulon 1 dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Kata-kata kunci: upaya meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui permainan tradisional Boy-boy

Honni Abdilah, 2019

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN

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

The efforts to increase of students active learning time in teaching learning through the application of traditional games boy-boyan Classroom Action Research on Students in Grade V at Elementary School of
SD Negeri Bongas Kulon 1

Compiled by

Honni Abdilah

A Thesis directed by

Lukmanul Haqim Lubay, M.Pd.

&

Suherman Slamet, M.Pd.

ABSTRACT

The aim of the research is to assist of students' active learning time using in physical education on Students in Grade IV at Elementary School of SD Negeri Bongas Kulon 1. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The subject of this research is students in Grade IV at Elementary School of SD Negeri Bongas Kulon 1, consist of 49 students; 24 boys and 25 girls. The research is carried out on two cycles. The steps of research are planning, acting, observing and reflecting. Instruments used in this research are students' observation sheets, documents, documentation and evaluation.

According to the result of research, students' learning process pre observation is 17,7 (49,1%). For cycle 1 and action 1 is 24,2 (67,2%), cycle 1 action 2 is 30,1 (83,6%), cycle 2 action 1 is 31,7 (88%) . From the result of data precessing and data analysis can be concluded that the boy-boyan game can increase the participation of grade IV at Elementary School of SD Negeri Bongas Kulon 1 in the education of physical education.

Honni Abdilah, 2019

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN

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

Keyword: The efforts to increase of students active learning time in teaching learning through the application of traditional games boy-boy

Honni Abdilah, 2019

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOY

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