

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas II SDN 3 Karanganyar Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya jumlah gerak dasar siswa pada siswa kelas II SDN 3 Karanganyar Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon. Masalah dalam penelitian ini, sampai sejauh mana pengembangan pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani meningkatkan gerak dasar siswa.

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelas. Instrumen penelitian yang digunakan lembar observasi (*duration recording*), serta pengamatan langsung menggunakan catatan lapangan.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis, terjadi pengaruh sebagai berikut : Pada siklus I tindakan I menunjukkan persentase 73.92%, pada siklus I tindakan II menunjukkan persentase 76,46%, pada siklus II tindakan I menunjukkan persentase 78.07%, dan pada siklus II tindakan II menunjukkan persentase 81.08%. Perubahan peningkatan gerak dasar siswa mencapai harapan peneliti yang tercapai pada siklus II tindakan II, sehingga penelitian tindakan dihentikan.

kesimpulan penelitian pengembangan pembelajaran permainan tradisional dengan penelitian tindakan kelas, dapat meningkatkan gerak dasar siswa kelas II di SDN 3 Karanganyar Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon.

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas II SDN 3 Karanganyar Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon)

The research was motivated by the low number of students on the basis of motion grade II SDN 3 Karanganyar District Panguragan Cirebon regency. The problem in this study, the extent to which the development of learning traditional games in physical education students improve basic motion.

The research method used was action research method (Classroom Action Research), aims to improve the real issues in improving the quality of learning in class. The research instrument used observation sheet (duration recording), as well as direct observation using field notes.

Based on the calculation and analysis, the effect occurs as follows: In the first cycle of action I shows the percentage of 73.92%, in the first cycle of action II shows the percentage of 76.46%, in the second cycle of action I shows the percentage of 78.07%, and on the second cycle of action II shows percentage of 81.08%. Changes increased the basic movement of students achieve the expectations of researchers who reached the second cycle of action II, so the study was stopped action.

Research conclusions learning traditional game development with action research, it can improve the student's basic movement class II at SDN 3 Karanganyar District Panguragan Cirebon regency.