

ABSTRAK

Geri Kantona (1301787)

MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN

(PTK Di Kelas X-AP3 SMK Bina Warga Bandung)

Pembimbing: Dr. Yusuf Hidayat, M.Si.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi awal di SMK Bina Warga Bandung yaitu rendahnya waktu aktif belajar yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis, melalui modifikasi permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua tindakan. Setiap siklus dilakukan melalui empat tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa pada kelas X-AP3 di SMK Bina Warga sebanyak 36 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dan catatan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: (1) untuk data kualitatif menggunakan teknik triangulasi, (2) untuk data kuantitatif menggunakan teknik statistik persentase. Berdasarkan hasil analisis data yang didapat yaitu ada peningkatan mengenai jumlah waktu aktif belajar siswa sebesar 21,3%. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa modifikasi permainan pembelajaran bulutangkis dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa pada kelas X-AP3 di SMK Bina Warga Bandung.

Kata Kunci : Modifikasi Permainan, Permainan Bulutangkis, Jumlah Waktu Aktif Belajar

ABSTRACT

Geri Kantona (1301787)

INCREASING ACTIVE TIME LEARNING BADMINTON GAME THROUGH MODIFICATION GAME

(PTK In Class X-AP3 SMK Bina Warga Bandung)

Guided by: Dr. Yusuf Hidayat, M.Si.

This research is motivated by the problems that researchers found at the beginning in SMK Bina Warga Bandung is the low time active learning that students do during the learning process of badminton activities. This study aims to improve the learning process and badminton activities, through game modification. The research method used is Classroom Action Research (PTK), conducted in two cycles, each cycle consists of two actions. Each cycle is done through four stages: planning, execution, and reflection. The subjects of the study were students in X-AP3 class at SMK Bina Warga as many as 36 people. Data collection techniques were conducted, field notes, and observations. Data analysis techniques are: (1) for qualitative data using triangulation technique, (2) for quantitative data using percentage statistic technique. Based on the results of data analysis obtained that there is a total amount of active learning time of students of 21.3%. From the results of this study that. Can increase the number of active time of student learning in class X - AP3 in SMK Bina Warga Bandung.

Keywords : Game Modification, Badminton Game, Total Active Learning Time