

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI  
PERMAINAN KECIL DENGAN ALAT DALAM PENDIDIKAN JASMANI  
DI KELAS V SDN CIRACAS 10 JAKARTA TIMUR**  
(Study Penelitian Tindakan Kelas SDN Ciracas 10 Jakarta Timur)  
(2017)

**Alfera Khikmatul Latifah**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan kecil dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur dimulai pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2017, menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan persentase perolehan data pada siklus I motivasi belajar siswa memperoleh persentase 24% dari jumlah 6 siswa yang mencapai skor motivasi 67-88. Siklus II naik menjadi 98% dari jumlah 31 siswa yang mencapai skor motivasi 67-88. Adapun data untuk pemantau tindakan pembelajaran dengan permainan kecil dengan alat pada siklus I memperoleh persentase 75% dan pada siklus II menunjukkan peningkatan 95%. Dari hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan permainan kecil dengan alat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan: permainan kecil dengan alat dapat dijadikan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa di Kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Permainan Kecil dengan alat.

**LEARNING MOTIVATION IMPROVEMENT THROUGH SMALLGAMES  
IN PENDIDIKAN JASMANI LESSON IN FIFTH GRADE SDN CIRACAS**

**10 East Jakarta**

*(Study classroom action research SDN Ciracas 10 East Jakarta)*

*(2017)*

**Alfera Khikmatul Latifah**

**ABSTRACT**

*This research's aim is to improve students motivation in learning through small game in in physical education teaching. The study is conducted in fifth grade in SDN Ciracas 10 East Jakarta in July to August 2017, by using classroom action research method, with 2 cycles through 4 activities, which is planning, doing, observation, and reflection. The result of the study shown by data acquisition presentage in first cycle was 24% of the total number of 6 students who achieved a motivation score of 67-88. In second cycle shown some improvement, become 98% of the total number of 31 students who achieved a motivation score of 67-88. As for classroom action's monitoring data by small game with tools in first cycle got presentage in 75%, and in second cycle shown some improvement, become 95%. As the result, it is shown that by using small games with tools, we can improve students learning motivation in in physical education teaching. The conclusion is physical education teaching lesson that held by using small games with tools can be used to improve students learning motivation in fifth grade at SDN Ciracas 10 East Jakarta.*

*Keywords : Learning Motivation, Small Game with tools.*