

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PERMAINAN
MENGUNAKAN BOLA BESAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI
KELAS V SD**

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur)

(2017)

Julia Carissa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan menggunakan bola besar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 SDN Ciracas 10 pada bulan Juli 2017, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan persentase perolehan data motivasi belajar siswa pada siklus I 67,57%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 100%. Sedangkan data untuk pemantau tindakan pembelajaran dengan permainan menggunakan bola besar pada siklus I 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan menggunakan bola besar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan permainan menggunakan bola besar dapat dijadikan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Permainan menggunakan Bola Besar

Improving Learning Motivation through Games using Large Ballin Physical Sports Education on 5th graders of Elmentary School

(Class Action Observation in SDN Ciracas 10 East Jakarta)

(2017)

Julia Carissa

ABSTRACT

This research aims to obtain data of improving student learning motivation through games using large ball in physical sports education. This research was conducted on 5th graders of elementary school at SDN Ciracas at July 2017, using classroom action research method which consists of 2 cycles with 4 main activities namely planning, action, and reflection. The results showed the percentage of data acquisition of students' learning motivation in cycle I is 67.57%.in cycle II there was a significant increase that is 100%. While data for monitoring action learning with game using big ball in cycle I 75% and in cycle II increased to 95%. From the research results can be concluded that games using a large ball can improve students' learning motivation on Physical Sports Education learning. The conclusion is that in physical sports education with games that using large ball can be a way to improve learning motivation on 5th graders at SDN Ciracas 10 East Jakarta.

Keyword: learning motivation, games using large ball