

Modification Of Teaching Aids Throw, Catch and Hit The Ball In a Softball Game Learning Outcomes

Aser Paul Nainggolan

ABSTRACT

The general objective of this research is to improve student outcomes through softball learning model using the modification tools. In addition, this study was conducted to obtain in-depth information about the application of a softball game modification tools approach. Design research is action research. Subjects in this study were 32 eighth graders in junior Mariana Medan.

This research was conducted in six sessions of two cycles. Each cycle consisted of three sessions. The first cycle showed that through the actions students can motivate themselves. The first cycle of this result is 68.56 or 53.125% and that means finished. In the second cycle as a reflection of the first cycle also shows that action to motivate students. The results from the second cycle is 80.125, or 87.5%, and that means finished. Based on these results it can be concluded that: (1) Softball game using a modified approach to improving student learning outcomes tool, (2) Softball game by using a modification of the tool to motivate students and make students actively participate in the learning process.

Keywords: Modification Tools, Learning Outcomes, Softball.

Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Melempar, Menangkap dan Memukul Bola Dalam Hasil Belajar Permainan Softball

Aser Paul Nainggolan

ABSTRAK

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil siswa melalui model pembelajaran softball menggunakan alat modifikasi. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang penerapan softball permainan alat modifikasi pendekatan. Desain penelitian adalah penelitian tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas delapan di SMP Mariana Medan.

Penelitian ini dilakukan di enam sesi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga sesi. Siklus pertama menunjukkan bahwa melalui tindakan siswa dapat memotivasi diri. Siklus pertama dari hasil ini adalah 68,56 atau 53,125% dan itu berarti selesai. Pada siklus kedua sebagai refleksi dari siklus pertama juga menunjukkan bahwa tindakan untuk memotivasi siswa. Hasil dari siklus kedua adalah 80,125, atau 87,5%, dan itu berarti selesai. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Softball permainan dengan menggunakan pendekatan dimodifikasi untuk meningkatkan alat hasil belajar siswa, (2) Softball permainan dengan menggunakan modifikasi alat untuk memotivasi siswa dan membuat siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar .

Kata kunci: Modifikasi Alat Bantu, Hasil Belajar, Softball.