

## ABSTRAK

**ASEP YUHANA**, Implementasi Permainan Kecil Tanpa Alat Dalam Meningkatkan Kreativitas Gerak Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas III Sukadanau 01, Kabupaten Bekasi. Skripsi, Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kreativitas Gerak Permainan Kecil Tanpa Alat di kelas III siswa SDN Sukadanau 01, Kabupaten Bekasi.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukadnau 01, Kabupaten Bekasi yang berlokasi di Kp. Cikedokan Desa Sukadanau Kec. Cikarang Barat Kab. Bekasi dengan waktu penelitian yang dilakukan selama 3 bulan, yaitu dari bulan Agustus sampai dengan Desember semester ganjil. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 33 orang pada semester I tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral atau siklus dari Stephen Kemmis dan MC. Taggrat. Penelitian tindakan kelas ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument (Kreativitas Gerak dan Pemantau tindakan Guru dan Siswa) sedangkan instrumen pemantau tindakan pembelajaran menggunakan *Permainan Kecil Tanpa Alat*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data pada siklus I yaitu Variabel Kreativitas Gerak siswa mencapai 57%, dengan rata-rata 7,06. Adapun siklus II menunjukkan kenaikan yang signifikan sebesar 100% dengan rata-rata 8,89. Adapun untuk lembar pemantau tindakan Permainan Kecil Tanpa Alat pada siklus I menunjukkan aktivitas guru dan aktifitas siswa mencapai 63%, dan pada siklus II peningkatan aktivitas guru dan aktifitas siswa menunjukkan hasil yang signifikan yaitu mencapai sebesar 90 %.

Data yang diperoleh, menunjukkan bahwa *Permainan Kecil Tanpa Alat* dapat meningkatkan Kreativitas Gerak.

Implikasi hasil penelitian ini menjelaskan bahwa Permainan Kecil Tanpa Alat dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan Kreativitas Gerak pada siswa kelas III SD.

## ABSTRACT

**ASEP YUHANA**, Implementation of Small Games Without Tool in Developing Creativity Motion Physical Education Students of Class III Sukadanau 01 , Bekasi Regency . Thesis , Jakarta : Faculty of Education, State University of Jakarta , in 2015 .

The purpose of this research is to improve the Krestivitas Motion Small Games Without Equipment in third grade students of SDN Sukadanau 01 , Bekasi Regency .

*Research conducted at SDN Sukadnau 01 , Bekasi District , located in Kp . Cikedokan Sukadanau Village district. Cikarang Barat district. Bekasi with a research conducted over three months , from August to December semester . The subjects were students of class III, which amounted to 33 in the first semester of the school year 2015/2016 .*

This classroom action research using a model of spiral or cycle of Stephen Kemmis and MC . Taggrat . This classroom action research through the stages of planning , implementation , observation , and reflection . Data collected by using the instrument ( Creativity Movement and Monitoring of action Teachers and Students ) while monitoring instruments using action learning Small Games Without Tool .

Data obtained showed that the Small Games Without tool can improve the Creativity Movement .

*Impication from this research Cooperative Learning Snowball Throwing Type could prepare one of ways to increase success Civic Education learning class Fifth elementary school.*