PENERAPAN BERMAIN KATAK PEMANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS IV MI AL FATAH GERIT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PENJASKESREK

Disusun Oleh:

M. BAHRUDIN YUSUF

NPM : 12.1.01.09.0512

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

M. BAHRUDIN YUSUF

NPM : 12.1.01.09.0512

Judul :

PENERAPAN BERMAIN KATAK PEMANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS IV MI AL FATAH GERIT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian/Skripsi Jurusan PENJASKESREK
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 01 juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Ruruh Andayani B., M.Pd.	**Reo Prasetiyo Herpandika, M.Pd.**
NIDN : 0725018205	**NIDN : 0727078804**

ii

Skripsi oleh :

M. BAHRUDIN YUSUF

NPM : 12.1.01.09.0512

Judul :

PENERAPAN BERMAIN KATAK PEMANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS IV MI AL FATAH GERIT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah pertahankan didepan Panitia Ujian/Skripsi
Jurusan PENJASKESREK FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 07 Agustus 2016
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ruruh Andayani Bekti, M.Pd
2. Penguji I : Rizki Burstiando, M.Pd
3. Penguji II : Reo Prasetiyo Herpandika, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

iii

PENERAPAN BERMAIN KATAK PEMANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS IV MI AL FATAH GERIT TAHUN PELAJARAN 2015/2016

M. Bahrudin Yusuf
12.1.01.09.0512
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - PENJASKESREK
denbaguzyusuf@gmail.com
Ruruh Andayani Bekti, M.Pd. dan Reo Prasetiyo Herpandika, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

M. Bahrudin Yusuf: Penerapan Bermain Katak Pemangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas IV MI Al Fatah Gerit Jogorogo Ngawi Tahun 2016. Skripsi, PENJASKESREK, FKIP UNP Kediri. 2016.

Lompat Jauh merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diberikan kapada siswa mulai dari Sekolah Dasar, Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada Siswa Kelas IV MI Al Fatah Gerit Jogorogo Ngawi dengan penerapan permainan katak pemangsa.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al Fatah Gerit Jogorogo Ngawi berjumlah 10 siswa . Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi melalui penilaian hasil belajar dari aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran permainan katak Pemangsa dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lompat jauh gaya jongkok. Hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 40% atau 4 siswa dan yang belum tuntas ada 6 anak atau 60 %. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 80% atau 8 siswa dan yang belum tuntas 2 anak atau 20%.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan permainan katak pemangsa dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas IV MI Al Fatah Gerit Jogorogo Ngawi. Saran yang diberikan kepada guru yaitu guru penjasorkes SD menjalankan tugas secara profesional dan menerapkan berbagai inovasi pembelajaran secara variatif, memberikan alat bantu media pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif dan memberikan motivasi siswa didiknya.

Kata Kunci : Meningkatkan hasil belajar, lompat jauh, penerapan bermain katak pemangsa .

I. LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran atletik materi lompat jauh gaya jongkok yang seharusnya di dapat dipraktikkan para siswa sekolah dasar ternyata berjalan tidak efektif. Karena di buktikan dari hasil pembelajaran masih banyak yang di bawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), mereka melakukan praktik gerak dasar tersebut dengan setengah hati, malas dan sangat kurang menarik.

Ada banyak faktor yang tampak mempengaruhi kodisi tersebut diantaranya adalah, metode pembelajaran, suasana belajar, sarana prasarana, hingga gaya guru yang mengajar semua faktor tersebut mempengaruhi pembelajaran sehingga berdampak kurang maksimal.

Melihat kondisi masih lemahnya hasil pembelajaran siswa kelas IV pada materi lompat jauh gaya jongkok penulis berupaya melakukan perbaikan kualitas pembelajaran, dengan cara penerapan pembelajaran permainan katak pemangsa kepada siswa. Dengan penerapan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan suasana yang berbeda, lebih nyaman, santai dan menyenangkan. Namun lebih memungkinkan meningkatkat hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***"Penerapan Bermain Katak Pemangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Sisiwa Kelas Iv Mi Al Fatah Gerit Tahun Pelajaran 2015/2016"***

B. Identifikasi Masalah

Melihat kondisi lemahnya hasil pembelajaran pendidikan jasmani pada materi lompat jauh gaya jongok yang dipelajari para siswa, dengan alasan karena mereka melakukan praktik gerak dasar tersebut dengan setengah hati, malas dan sangat kurang menarik. Maka di dalam penelitian ini di adakan penerapan bermain katak pemangsa dengan media yang digunakan berupa kardus dan ban bekas. Untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas IV MI Al Fatah Gerit Ngawi tahun ajaran 2015/2016.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar pembahasan jelas dan terarah, maka perlu dijelaskan pembatasan ruang lingkup permasalahannya sehingga kemungkinan terjadinya penyimpangan terhadap masalah dapat dihindari.

Dengan alasan tersebut diatas, maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada MI AL FATAH Gerit. Kecamatan Jogorogo. Kabupaten Ngawi.
2. Penelitian ini mencangkup siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa.
3. Penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran pendidikan jasmani materi pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah didalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. apakah dengan penerapan bermain katak pemangsa dapat meningktkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa MI AL FATAH Gerit Ngawi tahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah metode pembelajaran yang harus dipakai seorang guru untuk mengajar?
3. Peneliti mencoba menerapkan suatu pembelajaran dengan suasana yang berbeda yaitu dengan penerapan bermain katak pemangsa agar pembelajaran ini diikuti seluruh siswa dengan sepenuh hati namun tetap yang diharapkan mengarah ke materi pembelajaran lompat jauh gaya jongkok
4. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan membuat jadwal pembelajaran gerak dasar lompat jauh dengan harapan hasil penelitian tersebut dapat menjadi solusi yang baik terhadap permasalahan yang dihadapi.

Didalam penelitian ini penulis lebih menekankan pada peningkatan keterampilan gerak dasar lompat jauh dalam pembelajaran pejasorkes dengan penerapan bermain katak pemangsa. Dan keterampilan gerak tersebut dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulasi gerak. Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti

jalan, lari, lompat dan lain-lain. Sedangkan gerak nonlokomotor yaitu gerak yang dilakukan di tempat tanpa berpindah lokasi seperti membungkuk, meliuk, membalik dan lain-lain. Sementara gerak manipulasi adalah gerakan untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah melalui penerapan pembelajaran bermain katak pemangsa untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas IV MI AL FATAH Gerit Ngawi tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas mata pelajaran pendidikan jasmani materi lompat jauh gaya jongkok ini memberikan maanfaat sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**
   a. Untuk meningkatkan kreatifitas seorang guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.
   b. Agar terwujudnya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, menantang, nyaman yang melibatkan siswa dengan metode pembelajaran yang bervariasi.
   c. Untuk memaksimalkan kinerja seorang guru menjadi seorang guru yang profesional.
2. **Bagi Siswa**
   a. Dapat meningkatkan gerak dasar lompat jauh serta mendukung pencapaian pembelajaran gerak dasar lompat jauh.
   b. Perbaikan nilai proses pembelajaran lompat jauh.
   c. Meningkatkan ketertiban, tanggung jawab, ketertarikan dalam proses pembelajaran di kelas.
3. **Bagi Sekolah**
   a. Sebagai evaluasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang inovatif, menarik dan menyenangkan.
   b. Meningkatkat kualitas mutu pendidikan pembelajaran di sekolah.

   Memberikan nilai posisif bagi lembaga sekolah.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan perumusan dan pemecahan masalah hipotesis penelitian ini adalah melalui penerapan bermain katak

pemangsa dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V MI AL FATAH Gerit Ngawi tahun ajaran 2015/2016. Pembuktian hipotesis dilakukan dengan pendalaman pengamatan yang terbagi siklus 1 dan siklus 2.

II. METODE

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Subjek penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV sebanyak 10 siswa yang terdiri 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Alasan penggunaan siswa kelas IV adalah menurut kurikulum pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya adalah dalam kompetensi dasar dalam gerak dasar lompat jauh.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan Data dalam penelitian ini data diperoleh dari kegiatan proses belajar mengajar di lapangan dan hasil penilaian. Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan.

C. Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik yang di gunakan untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Dokumentasi, yaitu untuk memperoleh data nama siswa kelas IV MI Al Fatah Gerit. Jogorogo Tahun 2016.
2. Observasi (pengamatan), yaitu untuk memperoleh data keterampilan proses siswa yang berupa lembar observasi (pengamatan). Lembar observasi digunakan untuk mengungkap keterampilan proses siswa yang meliputi aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan dua jenis data yaitu: Pertama, data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata – rata, prosentase keberhasilan belajar, dan lain – lain. Kedua, data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif) aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dinilai secara

kualitatif (Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi, 2009:131).

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

III. HASIL PENELITIAN DAN KESIMPULAN

A. Hasil Penlitian Siklus I

setelah diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dapat dilihat dan dinyatakan ada perubahan peningkatan hasil belajar dari 10 siswa yang mencapai nilai 70 ke atas (tuntas) meningkat menjadi 4 siswa atau 40% dan siswa yang nilainya di bawah 70 (belum tuntas) menurun menjadi 6 siswa atau 60%. Dalam pengamatan kegiatan pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan dua kali pertemuan didapat hasil penelitian sebagai berikut :

1) Siswa tidak dapat melaksanakan dengan baik tugas yang diberikan oleh guru karena terlalu lama menunggu giliran sehingga waktu yang terbuang cukup banyak.
2) Pada waktu guru memberikan penjelasan materi pelajaran terlalu cepat sehingga siswa kurang memperhatikan materi pelajaran.
3) pada waktu siswa melakukan tugas praktek kurang bersungguh-sungguh karena jarak media pembelajaran terlalu dekat sehingga hasilnya kurang memuaskan.
4) Hasil test praktek yang dilaksanakan dua kali pertemuan kurang memuaskan.

B. Hasil Penelitian Siklus II

Setelah diadakan perbaikan pembelajaran siklus II dapat dilihat dan dinyatakan ada perubahan peningkatan hasil belajar dari 10 siswa ada 8 siswa atau 80% mendapat nilai di atas 70 dan mencapai tingkat ketuntasan, tinggal 2 siswa atau 20 % yang mendapat nilai 70 ke bawah dan belum mencapai tingkat ketuntasan.

Dalam pengamatan kegiatan pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan dua

kali di dapat hasil penelitian sebagai berikut :

1) Siswa dapat menjawab pertanyaan dan melakukan tugas guru dengan baik dan ada respon yang bagus.
2) Perhatian siswa tertuju pada materi pelajaran.
3) Dengan media yang ditambah membuat siswa bersungguh-sungguh dalam melakukan melakukan tugas dari guru.
4) Siswa sangat aktif dalam pembelajaran dan guru membimbingnya.
5) Siswa dapat mengerjakan test praktek dengan baik dan hasilnya sangat memuaskan.

Penggunaan dan penerapan permainan katak pemangsa pada olahraga lompat jauh apabila dilakukan latihan secara teratur mampu menguatkan otot tungkai, melatih ketangkasan, dan kecepatan lari. Melalui penerapan permainan katak pemangsa pada olahraga lompat jauh dapat mengembangkan potensi siswa sesuai dengan perkembangan jiwanya. Metode pembelajaran dengan bermain ini dapat menciptakan suasana gembira sehingga siswa senang mengikuti pembelajaran, tidak bosan, dan tidak merasa capek. Adapun faktor-faktor yang mendukung model pembelajaran melalui penerapan permainan katak pemangsa pada olahraga lompat jauh diantaranya : (1) kreatifitas guru dalam mendesain model pembelajaran, (2) pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, (3) guru menguasai materi, (4) kecermatan guru dalam menentukan indikator pembelajaran, (5) lingkungan belajar yang mendukung. Dengan digunakan model pembelajaran ini dapat menciptakaan suasana belajar mengajar yang menyenangkan (*joyfull fun*) dan meningkatkan aktivitas siswa. Siswa memusatkan perhatiannya secara penuh dan waktu curah perhatiaannya amat tinggi sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.

Dalam pembelajaran ini pula siswa tidak hanya mendengar ceramah dari guru dan dihadapkan langsung melalui permainan katak pemangsa sehingga anak tidak merasa takut, jenuh, letih, dan sebagainya. Penggunaan model pembelajaran

ini merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Aspek afektif yang tampak yakni semangat, keaktifan. Aspek kognitif dilihat dari cara berpikir siswa dalam menjawab pertanyaan lisan dari guru. Aspek psikomotor dilihat dari ketangkasan dalam menyelesaikan tugas.

Guru penjasorkes selaku pendidik di lapangan harus dapat menentukan langkah-langkah sistematik dan relavan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan metode bermain ini dapat membantu dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Metode permainan Katak Pemangsa mampu meningkatkan prestasi hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dan meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran namun metode ini memiliki kelemahan diantaranya memerlukan lapangan atau halaman yang luas dan guru harus mencermati betul aktifitas anak yang masih takut. Pada awalnya sebagian anak ada yang takut melompati kardus-kardus namun guru harus pandai-pandai mensiasati agar anak tetap berani, tetapi pada akhirnya anak berani dan senang. Hal tersebut sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa agar peserta didik memiliki kemampuan meningkatkan keterampilan gerak dasar (Depdiknas : 2006). Metode permainan katak pemangsa juga mampu meningkatkan aktifitas siswa, partisipasi siswa dalam tim tampak jelas. Dengan demikian jelaslah bahwa metode permainan Katak Pemangsa dapat meningkatkan prestasi belajar atletik nomor lompat jauh dan meningkatkan keaktifan siswa ke arah yang lebih baik.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Dari hasil perbandingan antar siklus di atas dapat disimpulkan bahwa teknik atau model serta media penerapan permainan katak pemangsa pada olahraga lompat jauh ternyata terbukti pada hasil belajar siswa kelas IV MI Al Fatah Gerit Tahun 2016 Kecamatan Jogorogo Kota Ngawi mengalami peningkatan di tiap tindakan yang di berikan. Ini menunjukkan bahwa penerapan permainan katak pemangsa

mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi lompat jauh.

D. Kendala dan keterbatasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengalami beberapa kendala seperti media, Perlekapan pembelajaran, sumber materi, suasana lingkungan, penyampaian materi. Hal tersebut menjadi referensi bagi para guru agar kedepannya dapat meningkatkan hasil belajar. faktor media yang kurang lengkap seperti lapangan kurang luas, perlengkapan pembelajaran yang sudah rusak karena belum di perbarui, sumber materi yang hanya berfokus pada buku paket pembelajaran, suasana lingkungan di sekolah yang dekat dengan lingkungan padat penduduk sehingga sering terganggu oleh kegiatan masyarakat, kemasan penyampaian materi terlalu serius kurang ada sedikit selingan diskusi sehingga para murid tertekan. Penerapan metode dan variasi pembelajaran sangat lah di perlukan melalui pendekatan pembelajaran kepada siswa didiknya untuk menentukan metode yang bisa menunjang hasil pembelajaran. Dengan terpenuhinya perlengkapan pembelajaran sangat membantu meningkatkan pembelajaran. Harapan dari penelitian ini para guru maupun pelaksana pendidikan lebih memperhatikan faktor penunjang pembelajaran dan alat kelengkapannya.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan :

1. Terbukti bahwa dengan pendekatan permainan Katak Pemangsa secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar atletik nomor lompat jauh pada siswa kelas IV MI Al Fatah Gerit Jogorogo Ngawi. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dari ketercapaian indikator dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari prasiklus sebesar 63, siklus I sebesar 71 menjadi 76 pada siklus II.
2. Terbukti bahwa Penggunaan metode permainan Katak Pemangsa secara optimal dapat merubah aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran atletik nomor lompat jauh. Perubahan tersebut dapat dilihat keaktifan siswa dalam perhatian terhadap materi, keberanian, semangat dalam pembelajaran.

F. SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut :

1. Para guru penjasorkes SD hendaknya selalu menjalankan tugas secara profesional dan menerapkan berbagai inovasi pembelajaran secara variatif sebagai upaya meningkatkan hasil prestasi atletik, diantaranya melalui permainan Katak Pemangsa yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Guru hendaknya memberikan alat bantu pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, yang dapat meningkatkan gerak dasar lompat jauh dan memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus-menerus.
3. Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan minat mengikuti pembelajaran dengan baik.
4. Para siswa SD hendaknya lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran atletik melalui permainan Katak Pemangsa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.
5. Sekolah diharapkan mendukung dan terus mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran agar meningkatkan kualitas pendidikan dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten.

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan membandingkan metode teman sejawat dengan metode lainnya yang lebih inovatif, dengan berbagai macam variabel dan pemilihan jenjang yang lebih tinggi sehingga didapatkan hasil penelitian yang kompleks.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini dan Suhardjono dan supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Bumi Aksara

Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : PT. Bineka Cipta

Arsudika, I Nyoman. 2014. *Penerapan Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Lompat Jauh*. Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. e-Journal PJKR (Vol.02 No.1 Tahun 2014).

Cristanto, IrfandanChistina Y.H, Sasmita. 2013. *Pengaruh Modifikasi Permainan terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Walking In The Air (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Geger, Madiun).* Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

(Vol.01) Nomor 02 Tahun 2013:372-376.

Hidayatul, M. Furqon dan Kunta Purnama, Sapta. 2008. *Olahraga Usia Dini dan Panduan Bakat*. Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.

Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Indeks Jakarta

M. Saputra, Yudha. 2008. *Karakteristik Gerak Dasar Lompat*. Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.

Saryono. 2008. *Prinsip dan Aplikasi dalam Modifikasi Sarana dan Prasarana Penjas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. ISSN:0216-1699 (Vol.4 No.1 April 2008).

Sidik, Didik Zafar. 2010. *Mengajar dan Melatih Atletik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukardi, H. N. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya.* Jakarta : Bumi Aksar.