JURNAL

PENINGKATAN PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DALAM MELAKUKAN TEKNIK AWALAN LOMPAT JAUH SISWA KELAS IV SD NEGERI RANG-PERANG DAYA III PROPPO KABUPATEN PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

IMPROVEMENT OF LEARNING THROUGH PLAY IN DOING ENGINEERING APPROACH long jump prefix IV SD STATE CLASS WAR-WAR POWER III Proppo Pamekasan LESSONS YEAR 2015/2016

Oleh:

R. ABDURRACHMAN
NPM : 14.1.01.09.0355P

Dibimbing Oleh:

1. Drs.Setyo Harmono,M.Pd

2. Yulingga Nanda Hanief,M.Or

JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATANDAN REKREASI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2016

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: R.ABDURRACHMAN
NPM	: 14.1.01.09.0355P
Telepon/HP	: O81803098399
Alamat Surel (Email)	: -
Judul Artikel	: PENINGKATAN PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DALAM MELAKUKAN TEKNIK AWALAN LOMPAT JAUH SISWA KELAS IV SD NEGERI RANG-PERANG DAYA III PROPPO KABUPATEN PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016
Fakultas – Program Studi	: KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76, Kediri.

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 25 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs.Setyo Harmono,M.Pd **NIDN : 0015066801**	**Yulingga Nanda Hanief,M.Or** **NIDN : 0701079001**	**R. ABDURRACHMAN** **NPM :14.1.01.09.0355P**

PENINGKATAN PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DALAM MELAKUKAN TEKNIK AWALAN LOMPAT JAUH SISWA KELAS IV SD NEGERI RANG-PERANG DAYA III PROPPO KABUPATEN PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

R.ABDURRACHMAN
NPM : 14.1.01.09.0355P
FKIP - Penjaskesrek

Drs.Setyo Harmono,M.Pd dan Yulingga Nanda Hanief,M.Or
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Sumber daya alam yang banyak dan melimpah pada suatu negara belum merupakan jaminan bahwa negara tersebut akan makmur, bila pendidikan sumber daya manusianya ditelantarkan. Suatu negara yang mempunyai sumber daya alam yang banyak, bila tidak ditangani oleh sumber daya manusia yang berkualitas, pada suatu saat pasti akan mengalami kekecewaan. Salah satu pendukung utama tercapainya tujuan pendidikan adalah suasana kelas yang baik dalam arti seluas-luasnya.

PTK ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana aktifitas siswa dalam proses KBM lompat jauh dan untuk mengukur tingkat kepuasan siswa dalam proses KBM dengan pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Rang-perang daya 3 Kecamatan proppo Kabupaten Pamekasan Untuk melihat hasil belajar dari sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan hasil dari pembelajaran melalui pendekatan bermain yaitu 80% dapat dikatakan tuntas.

Berdasarkan kesimpilan dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 66,42% dan ketuntasan belajar mencapai 50% atau ada 7 siswa dari 14 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥70 hanya sebesar 50% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 74,64% dan dari 14 siswa yang telah tuntas sebanyak 14 siswa dan 0 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 100% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran metode pembelajaran Bermain sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Kata Kunci : Teknik Awalan Dalam Lompat Jauh,Pemahaman Siswa

I. LATAR BELAKANG

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar dan berjangka waktu yang panjang karena masalahnya menyangkut pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah serta terprogram, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu pendukung utama tercapainya tujuan pendidikan adalah suasana kelas yang baik dalam arti seluas-luasnya. Di kelaslah segala aspek pengajaran bertemu dan berproses, sehingga diharapkan di kelas akan terwujud suasana belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik sesuai kemampuan.

Dari faktor internal, faktor-faktor yang berpengaruh di antaranya pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran. Jika kondisi pembelajaran semacam itu dibiarkan berlarut-larut, bukan tidak mungkin kemampuan aktifitas jasmani dikalangan siswa akan terus berada pada tataran yang rendah. Para siswa akan terus-menerus mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kemampuan dan minatnya. Begitu juga dengan KBM di SD Negeri Rang-perang daya 3 Kecamatan proppo Kabupaten Pamekasan Tahun 2015/2016, siswa kurang aktif dalam bergerak khususnya saat mengikuti mata pelajaran olahraga pokok bahasan Atletik lompat jauh.

Dengan berbagai alasan kalau melompat kakinya sakit, takut kena terpeleset, bisa melukai lutut, sehingga dalam proses pembelajaran lompat jauh guru penjas mengalami kesulitan jika tidak mengemas materi lompat jauh dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Dan untuk itu perlu solusi yang tepat, salah satunya dengan cara pendekatan bermain, sehingga upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar lompat jauh tersebut mudah-mudahan dapat teratasi. Maka perlu dikaji dan diteliti lebih mendalam baik secara teoritik maupun praktik melalui Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai subyek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rang-perang daya 3 Kecamatan proppo Kabupaten Pamekasan tahun pelajaran 2015/2016.

II. METODE

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 3 siswa putra dan 11 siswa putri. Sebagian besar latar belakang ekonomi siswa adalah golongan menengah ke bawah karena mata pencaharian orangtua siswa adalah kaum buruh . Juga aktifitas siswa di sore hari adalah menimba ilmu di sekolah agama (mirip Pondok Pesantren)

Tempat penelitian tindakan kelas ini adalah di SD Negeri Rang-perang daya 3

Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan Tahun 2015/2016 yang beralamat Desa Rang-perang daya Kecamatan proppo Kabupaten Pamekasan. Penulis mengambil lokasi atau tempat ini dengan pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data,peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi penulis.

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan mulai bulan Agustus s.d September 2015. Waktu dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian tersebut pada semester I Tahun pelajaran 2015/ 2016.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

3.1 Hasil penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran penjasorkes. Peningkatan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Rang-perang daya 3 Kecamatan proppo Kabupaten Pamekasan tahun pelajaran 2015/2016. Data penelitian yang diperoleh adalah data hasil belajar siswa pada aspek afektif, kognitif, psikomotorik, data hasil observasi siswa dan hasil pengamatan. Data hasil belajar siswa ada juga data aktifitas siswa, pengamatan serta efektif, kognitif, maupun psikomotorik yang disajikan dalam dua siklus sebagai berikut:

SIKLUS I

NO	NAMA SISWA	HASIL TES	KET
1	Buhari	80	T
2	Rohan	70	T
3	Sukron	60	TT
4	Fitriyah	60	TT
5	Sulimah	70	T
6	Rosideh	70	T
7	Abd.majid	80	T
8	Husnol	60	TT
9	Habibah	60	TT
10	Robiatul	70	T
11	Fatimatus	60	TT
12	Samiyah	60	TT
13	Nita	70	T
14	Saniyatul	60	TT
	Jumlah	930	
	Rata-rata	66,42	KKM=65

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 66,42% dan ketuntasan belajar mencapai 50% atau ada 7 siswa dari 14 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥70 hanya sebesar 50% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain.

SIKLUS II

NO	NAMA SISWA	HASIL TES	KET
1	Buhari	70	T
2	Rohan	70	T
3	Sukron	70	T
4	Fitriyah	70	T
5	Sulimah	70	T
6	Rosideh	70	T
7	Abd.majid	75	T
8	Husnol	70	T
9	Habibah	80	T
10	Robiatul	65	T
11	Fatimatus	80	T
12	Samiyah	85	T
13	Nita	85	T
14	Saniyatul	80	T
	Jumlah	1045	
	Rata-rata	74,64	KKM=65

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 74,64% dan dari 14 siswa yang telah tuntas sebanyak 14 siswa dan 0 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 100% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran metode pembelajaran Bermain sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Berdasarkan analisis data kemampuan siswa dalam pembelajaran lompat jauh melalui permainan yang di peroleh berdasarkan hasil observasi dari kedua siklus mengalami peningkatan. Hal ini memiliki dampak yang positif bagi siswa yaitu meningkatnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik secara keseluruhan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada penilaian yang diberikan oleh pengamat pada setiap siklusnya melalui observasi pada pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata dari pengamat yaitu 13atau sebanyak 66,66% % dengan kriteria pembelajaran berlangsung cukup baik. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata dari kedua pengamat yaitu 27 atau sebanyak 74,44% dengan kriteria pembelajaran berlangsung baik.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus yang kedua mengalami peningkatan sehingga dapat mencapai standar klasikal minimal yang telah ditentukan. Hasil pengamatan aktifitas siswa dalam pembelajaran permainan lompat jauhsecara keseluruhan bahwa siklus yang kedua menunjukkan adanya peningkatan yang baik, dengan peningkatan tersebut sehingga pada siklus yang kedua telah mencapai batas minimal

berdasarkan standar klasikal yang telah di tentukan.

3.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Pendekatan metode pendekatan bermain sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan dasar permainan pembela-jaran lompat jauh melalui pada siswa kelas IV SD Negeri Rang-perang daya 3 Kecamatan proppo Kabupaten Pamekasan kabupaten pamekasan tahun pelajaran 2015/2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

BNSP. 2007. *Standar Isi Untuk Stuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta : Depdiknas.

Dadan Heryana. 2010. *Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Acarya Media Utama Uno. H. B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Mansur Muslich. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual.* Jakarta: Bumi Aksara.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung : PT.Remaja Rosdakarya

Nasution. S. 2004. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Nyoman Sumaryadi. 2008. *Efektivitas Implementasi Bebijakan Otonomi Daerah.* Jakarta: Citra Utama

Poerwadaminta. W. J. S. 2000. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi Ke-3. Jakarta: Balai Pustaka.

Pupuh Fathurrohman. dan M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi belajar Mengajar,* Bandung, PT. Refika Aditama.

Slameto. 1988. *Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara

Surawan Martinus. 2008. *Kamus Kata Serapan.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Tim Penyusun Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES. 2011. *Buku Panduan Penulisan Skripsi FIK UNNES.* Semarang: Percetakan UNNES.

Yudha M. Saputra (2010).”*Pendidikan Jasmani dan Olahraga”*Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.