

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN GUDANG HIRANG 1 PADA PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI METODE BERMAIN

Mirtha Rusiyana¹, Hegen Dadang Prayoga², Ari Tri Fitrianto³

¹ Program Studi Pendidikan Olahraga, 89201, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, NPM 18240120

² Program Studi Pendidikan Olahraga, 89201, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, NIDN 1103089102

³ Program Studi Pendidikan Olahraga, 89201, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, NIDN 1105049021
E-mail: mirtharusiyana08@gmail.com

Abstrak

Penggunaan metode dalam pembelajaran lompat jauh masih terlalu monoton, kurang bervariasi dan Siswa kurang memahami pola gerak lompat jauh dengan baik sehingga tujuan penelitian tersebut Untuk Mendeskripsikan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Lompat Jauh Di SDN Gudang Hirang 1 Untuk menganalisis Metode Bermain Pada Lompat Jauh dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas V SDN Gudang Hirang 1 dengan Efektif Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui Metode Bermain Simpai dan Tongkat dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri Gudang Hirang 1. Siklus I yang Tuntas sebanyak 24 orang dari 40 Siswa dengan Presentase 60 % dan Siklus II yang tuntas Sebanyak 40 orang dari 40 Siswa dengan Presentase 100 %. Dari Hasil penelitian terjadinya peningkatan siswa yang Mencapai KKM, maka kriteria keberhasilan telah tercapai bahkan melampaui target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75 %. Bagi rekan mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian mengenai kurikulum 2013 khususnya pembelajaran Lompat jauh.

Kata Kunci : Peningkatan, Lompat Jauh, Metode bermain

Abstract

The use of the method in long jump learning is still too monotonous, less varied and students do not understand the long jump motion pattern well so that the purpose of this research is to describe the learning outcomes of fifth graders in the long jump at SDN Gudang Hirang 1 To analyze the playing method in the long jump can improve Learning Outcomes of Class V Students at SDN Gudang Hirang 1 Effectively This research is a Classroom Action Research. After conducting classroom action research, it can be concluded that through the Hoops and Sticks Playing Method, it can improve long jump learning outcomes for fifth graders at SD Negeri Gudang. Hirang 1. Completed Cycle I as many as 24 people out of 40 students with a percentage of 60% and Cycle II which was completed by 40 people from 40 students with a percentage of 100%. From the results of the study, there was an increase in students who achieved the KKM, then the success criteria had been achieved and even exceeded the target set by the researchers, namely 75%. For fellow students who want to conduct research on the 2013 curriculum, especially long jump learning.

Keywords : Enhancement, Long Jump, Play Method