

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TAMBANGAN PADA PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI METODE BERMAIN**

Yusran<sup>1</sup>, Hegen Dadang Prayoga<sup>2</sup>, Ahmad Maulana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi (S-1) Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Kalimantan MAB

<sup>2,3</sup> Dosen Prodi (S-1) Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Kalimantan MAB

Jalan Adhyaksa No. 2, Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

E-mail: [Yusran98@gmail.com](mailto:Yusran98@gmail.com)

## **ABSTRAK**

**Yusran, 18240028**, dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tambangan Pada Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Metode Bermain Skripsi. Program Pendidikan Olahraga. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari.

### **Kata Kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Lompat Jauh, Metode Bermain**

Pendidikan dapat dilihat sebagai proses pemberdayaan dan pengembangan masyarakat agar dapat memenuhi kebutuhan pembangunannya. Sekaligus memenuhi kebutuhan sosial, budaya dan agama masyarakat sekitar. Olahraga sebagian besar adalah bagian darinya. Seluruh sistem pendidikan jasmani bertujuan untuk menangani kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosi, Melakukan kegiatan sosial, pemikiran dan etika melalui kegiatan olah raga dan kegiatan olah raga.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Cllassroom Action Research), penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Tambangan Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar, yang berjumlah 40 siswa. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda namun semua siswa di kelas tersebut memiliki kepribadian yang cukup baik. Walaupun Pembelajaran tatap muka masih 50 %, hal tersebut tidak membuat semangat atau motivasi siswa kurang dan karena semangat itu pula siswa memiliki cara belajar yang berbeda ada yang dengan cara melihat, mengingat, mendengar, bergerak dan menyentuh.

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 Hiranng 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 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Proses pembelajaran lompat jauh menggunakan metode bermain berlangsung dinamis dan menyenangkan. Peserta didik aktif melaksanakan tugas sambil mengamati gerakan teknik lompat jauh dan saling diskusi dengan teman.

## **ABSTRACT**

**Keywords : Learning Outcomes, Long Jump Learning, Playing Methods**

Education can be seen as a process of community empowerment and development in order to meet their development needs. At the same time meeting the social, cultural and religious needs of the surrounding community. Sport is to a large extent a part of it. The entire physical education system aims to address health, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, Conducting social activities, thinking and ethics through sports activities and sports activities.

This research is a class action research (Classroom Action Research). Classroom action research is an examination of learning activities in the form of actions that are intentionally raised and occur together in a class.

The subjects of this research were the fifth grade students of SD Negeri 1 Tambangan, Sungai Tabuk District, Banjar Regency, which consisted of 40 students. Each student has a different character, but all students in the class have a pretty good personality. Even though face-to-face learning is still 50%, this does not make students less enthusiastic or motivated and because of that enthusiasm students have different ways of learning, some by seeing, remembering, hearing, moving and touching.

After conducting classroom action research, it can be concluded that through the Hoop and Stick Playing Method it can improve long jump learning outcomes in fifth grade students at SD Negeri Gudang Hiran 1. 24 of 40 students completed Cycle I with a percentage of 60% and Cycle II completed as many as 40 people out of 40 students with a percentage of 100%. From the results of the study there was an increase in students who achieved KKM, so the success criteria had been achieved and even exceeded the target set by the researchers, namely 75%. This shows that the targets previously set have been achieved so that the research was stopped in cycle II. The long jump learning process using the playing method is dynamic and fun. Students actively carry out tasks while observing the movement of the long jump technique and discussing each other with friends.

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 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Proses pembelajaran lompat jauh menggunakan metode bermain berlangsung dinamis dan menyenangkan. Peserta didik aktif melaksanakan tugas sambil mengamati gerakan teknik lompat jauh dan saling diskusi dengan teman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta. Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharun, H. (2016). PEMIKIRAN PENDIDIKAN PERSPEKTIF FILSUF Bandung: Alfabeta.
- Decaprio, R. (2017). *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Diva Press.
- Eddy Purnomo, D. (2013). Dasar-Dasar Atletik. Yogyakarta: Alfabedia.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia. Khairuddin, K. (2017). Olahraga dalam Pandangan Islam. *Jurnal Olahraga metode*
- Hidafiawan, Y. (2012). Studi Tentang Keadaan Sarana dan Prasarana Olahraga Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pasar Kliwon Tahun 2011. *Indragiri, 1*(1), 1-14.
- Muhtar, Tatang. (2012). *Atletik*, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung : Bintang Warli Artika.
- Mulyanto, R. (2016). Belajar Dan Pembelajaran Penjas. Bandung: Prodi PGSD Penjas Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Mulyasa, Praktik Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) 11.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.
- MUSLIM Kajian Kritis terhadap Pemikiran Muhammad Abduh dan Muhammad Iqbal. *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman*, 3(1).
- Nasional, K. P., & KEPENDIDIKAN, P. (2010). Model-model pembelajaran. *Disajikan pada TOT Guru pemandu MGMP SMP in service, 1*.
- Padmono. 2010. Kekurangan dan kelebihan, Manfaat Penerapan PTK. Tersedia: <http://edukasi.kompasiana.com/2010/10/19/kekurangan-kelebihan-manfaatdan-penerapan-ptk>
- Pratama, I. P., & Zulhijra, Z. (2019).

- Reformasi Pendidikan Islam Di Indonesia. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(2), 121
- Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmono. (2014). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, M. (2015). Filsafat Pendidikan Islam: Menuju Pembentukan Karakter Menghadapi Arus Global. *Kurnia Kalam Semesta*, Yogyakarta.
- Sukendro, S., & Yuliawan, E. DASAR-DASAR ATLETIK.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 73-84.
- Susanto, A. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia.
- Syafruddin. (2013). Ilmu Kepeatihan Olahraga. Padang: UNP.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2013. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.