

## ABSTRAK

**SUKANTO SIMBOLON, UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MEDIA KARDUS PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMA SWASTA BUDI MURNI 3 MEDAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Pembimbing : Dr. Suprayitno, M.Pd**

**Skripsi Medan : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED 2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar *lompat jauh* melalui metode pendekatan bermain pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini dilaksanakan SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 31 orang. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini dan untuk mengetahui hasil dilihat dari ketuntasan siswa secara individu dan secara klasikal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Swasta Budi Murni 3 Medan, dari 31 siswa hanya ada 12 siswa (38%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 70,7. Hasil dari siklus I, 29 siswa (93%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa 82,3.

Dengan demikian Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar *lompat jauh gaya jongkok* kelas XI IPS 1 SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

