

ABSTRAK

ABDI SANTOSO,609112001.Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Menggantong Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kels VIII SMP Negeri I Sipispis Kab Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014. (Pembimbing : IBRAHIM SEMBIRING) Skripsi : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED 2014.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses hasil belajar lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan bermain Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis Kab. Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII-A yang menjadi subjek dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang , yaitu 13 siwa laki – laki- dan 8 siswa perempuan yang akan diberikan tindakan melalui penerapan pendekatan bermain terhadap proses belajar lompat jauh gaya menggantung. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan bermain seluruh siswa memiliki tugas yang sama hanya tingkat kesulitannya berbeda sesuai dengan kemampuan dan daya serap siswa dalam melakukan pembelajaran pada meteri lompat jauh gaya menggantung, siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada pokok bahasan lompat jauh. Dari hasil analisis data juga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dari tes awal sebanyak 8 siswa yang tuntas 13 siswa tidak tuntas dan tes hasil belajar I sebanyak 13 siswa 8 siswa tidak tuntas,hasilnya masih rendah. Maka perlu dilakukannya perbaikan tindakan untuk siklus II. Kesulitan yang dialami dalam melakukan siklus I adalah siswa belum menguasai tehnik dalam melakukan lompat jauh gaya menggantung khususnya tehnik tolakan dan sikap badan diudara. Disiklus II guru lebih meningkatkan dan memotivasi untuk lebih aktif dalam pengulangan tehnik dasar lompat jauh gaya menggantung khususnya tolakan dan sikap badan diudara, guru juga merubah bentuk pelaksanaan variasi permainan sesuai pada hasil disiklus I.

Hasil penelitian menyimpulkan : (1) Dari tes hasil belajar awal diperoleh sebanyak 8 orang siswa yang tuntas dengan nilai rata – rata siswa 67,7 dan

persentase ketuntasan klasikalnya 40 % (2) Dari tes hasil belajar siklus I diperoleh sebanyak 13 orang siswa yang tuntas 60% dan 8 orang tidak tuntas 40% dengan nilai rata – rata siswa 67,5 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60%, dan dikatakan belum tuntas. (2) dari tes hasil belajar siklus II diperoleh data sebanyak 17 orang siswa dengan nilai setelah dikonfersikan sebesar (81%) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar, sedangkan 4 orang (19%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata hasil belajar setelah dikonfersikan 76,4. Dan peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 8,9. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, dan persentase ketuntasan klasikal (PKK) 80%.

Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis Kab. Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014.

