

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENGEMBANGKAN POLA GERAK DALAM PEMBELAJARAN
LOMPAT JAUH
(PTK Pada Siswa Kelas VII-D SMPN 3 Lembang)**

Indra Ginanjar

Dosen Pembimbing : Drs. M, Ruhiat

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah implementasi modifikasi media pembelajaran dapat mengembangkan pola gerak siswa dalam pembelajaran lompat jauh. Alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menyiasati kurangnya media dan rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran lompat jauh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII-D SMPN 3 Lembang dengan jumlah 38 orang. Pada tes awal nilai yang diperoleh siswa yaitu kategori baik yaitu 20 siswa dengan presentasi 52,63%, kategori cukup 16 siswa dengan presentasi 42,11%, dan kategori kurang 2 siswa dengan presentasi 5,26%. Hasil pada siklus I yaitu 5 siswa dengan presentasi 13,16% telah mendapatkan kategori baik sekali, kategori baik 29 siswa dengan presentasi 76,31%, dan kategori cukup 4 siswa dengan presentasi 10,53%. Hasil yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan yaitu kategori baik sekali 25 siswa dengan presentasi 65,79 % dan kategori baik 13 siswa dengan presentasi 44,21 %. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada tes awal yaitu 68,09 , pada siklus I rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 73,52, dan pada siklus II rata-rata nilai siswa 80,59. Presentase ketuntasan klasikal pada tes awal yaitu siswa yang telah lulus mencapai 52,63%, pada siklus I siswa yang telah lulus mencapai 68,42%, dan pada siklus II siswa yang lulus yaitu 81,58%. Pada siklus II kriteria ketuntasan klasikal telah mencapai kriteria yang diharapkan sehingga penelitian dianggap selesai. Kesimpulan pada penelitian ini adalah modifikasi media pembelajaran dapat mengembang pola gerak dalam pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas VII-D SMPN 3 Lembang.

Kata kunci : Modifikasi Media Pembelajaran, Pola Gerak, Lompat Jauh.

**Implementation Of Learning Media Modification To Develop
Movement Patterns In Long Jump Learning
(Classroom action research on class VII-D
of State Junior High School 3 Lembang)**

Indra Ginanjar

Supervisor : Drs. M, Ruhiat

ABSTRACT

The research objective was to determine whether the implementation of the modification of instructional media can develop patterns of movement of students in the long jump. The reason this study is to overcome the lack of medium and low ability of students in the long jump. The method used in this research is a classroom action research methods. The subjects of the study were students of class VII-D SMPN 3 Lembang with total 38 people. In preliminary tests the value obtained by the students are good category is 20 students with a presentation of 52.63%, the category of pretty 16 students with the presentation of 42.11%, and the category of less than 2 students with the presentation of 5.26%. The results of the first cycle is 5 students with the presentation of 13.16% has been getting excellent category, both categories of 29 students with the presentation of 76.31%, and sufficient category 4 students with the presentation of 10.53%. The results obtained in the second cycle has risen splendidly category of 25 students with the presentation of 65.79% and a good category 13 students with the presentation of 44.21%. Average rat students the values obtained in the initial test is 68.09, in the first cycle the average value of students increased to 73.52, and the second cycle the average value of students 80.59. Percentage of classical completeness in the initial test of students who have graduated reached 52.63%, in the first cycle of students who have passed reaches 68.42%, and on the second cycle of students who graduated ie 81.58%. In cycle II, the criteria of classical completeness have reached the expected criteria so that the research is considered complete. The conclusion of this research is the modification of learning media can develop the pattern of motion in learning long jump on the students of class VII-D SMPN 3 Lembang

Keywords: Learning Media Modification, Movement Patterns, Long Jump.