

PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH SISWA SMP NEGERI 2 LEMBANG

Aka Maulana Malik

Dosen Pembimbing : Arif Wahyudi, S.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa SMP Negeri 2 Lembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMPN 2 Lembang dengan jumlah 36 orang siswa sebagai sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan, ada peningkatan keterampilan lompat jauh pada siswa dengan menggunakan pendekatan bermain. Pada tes awal, 15 siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan klasikal 41,67 %. Pada siklus I, siswa yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 20 siswa dengan persentase 55,56 %. Hasil pada siklus II, meningkat menjadi 30 siswa dengan persentase klasikal sebesar 83,33 %. Jika dilihat berdasarkan nilai rata-rata siswa di kelas, maka hasil tes awal siswa diperoleh rata-rata 66,89. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa menjadi 73,58. Hasil siklus I tersebut belum mencapai harapan peneliti yang menargetkan pencapaian rata-rata kelas ≥ 75 . Memasuki siklus II, perolehan nilai rata-rata siswa mencapai 80,53 dan artinya sudah mencapai target peneliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan bermain berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

Kata Kunci : Pendekatan Bermain, Lompat Jauh, Hasil Belajar.

APPLICATION OF PLAY APPROACH TO IMPROVE STUDENT LONG JUMP LEARNING RESULT SMP NEGERI 2 LEMBANG

Aka Maulana Malik

Supervisor : Arif Wahyudi, S.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine whether the application of the approach to play can improve learning outcomes long jump students SMP Negeri 2 Lembang. The research method used is classroom action research method. The subjects of this study were students of class VII A SMPN 2 Lembang with 36 students as a sample. The results of this study indicate, there is an increase in skill long jumps on students by using a play approach. In the initial test, 15 students had achieved minimal mastery criteria (KKM) with a percentage of classical completeness of 41.67%. In the first cycle, students who have reached KKM increased to 20 students with a percentage of 55.56%. Results in cycle II, increased to 30 students with a classical percentage of 83.33%. When viewed based on the average score of students in the class, then the results of the initial test students obtained an average of 66.89. In cycle I, the average score of the students was 73.58. The results of the cycle I have not reached the expectations of researchers who target the achievement of the average class \geq 75. Entering cycle II, the average score of students reaches 80.53 and means it has reached the target researchers. Thus it can be concluded that the application of an influential play approach to improve the results of long jump learning.

Keywords: Approach to Play, Long Jump, Learning Outcomes.