

Abstrak

WILDAN NURUL GUFRON (1204012). PENERAPAN PERMAINAN GALAH JIDAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GERAK DASAR LOMPAT JAUH DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI (*Penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas III SDN CISITU I Kota Bandung*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman gerak dasar lompat jauh dengan melalui permainan galah jidar pada siswa kelas III SDN Cisititu I Kota Bandung 2016/2017. Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar lompat jauh masih rendah. Sehingga peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK). Analisa data dilakukan dengan mereduksi data dan memaparkan data dalam bentuk tabel, sehingga dapat dicari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Cisititu I Kota Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 38 orang, diantaranya terdiri dari 25 orang siswa putra dan 13 orang siswa putri. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan pemahaman gerak dasar lompat jauh mencapai hasil (41,98%), Pada siklus II menunjukkan bahwa pemahaman gerak dasar lompat jauh mencapai peningkatan hingga (60,87%), Pada siklus III menunjukkan bahwa pemahaman gerak dasar lompat jauh peningkatan yaitu (74,94%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan melalui permainan galah jidar dapat meningkatkan pemahaman gerak dasar lompat jauh pada siswa kelas III SDN Cisititu I Kota Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata kunci : Pemahaman Gerak Dasar, Lompat Jauh, Permainan Galah Jidar

Abstract

WILDAN NURUL GUFRON (1204012). APPLICATION OF GALAH JIDAR GAMES TO IMPROVE UNDERSTANDING OF LONG-JUMP MOTION IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING (Classroom action research on third grade students of SDN CISITU I Bandung).

This study aims to determine the increase in understanding the basic motion long jump with the game through a *galah jidar* student class III SDN Cisitu I Bandung 2016/2017. From the observations that have been done shows that the ability of students in doing the basic motion long jump is still low. So researchers interested and want to do research. This research uses classroom action research method (PTK). Data analysis is done by reducing the data and exposing the data in table form, so it can be searched average and the percentage of learning mastery. Subjects in this study were the third grade students of SDN Cisitu I Bandung City Academic Year 2016/2017 which amounted to 38 people, among which consists of 25 students and 13 male students. The results of the research in cycle I showed the understanding of long jump motion achieved results (41.98%), In cycle II shows that the understanding of long jump motion reached up to (60,87%), In cycle III showed that the understanding of long jump motion is much increase that is (74,94%). This research concludes that through *galah jidar* games can improve the basic motion understanding of long jump in third grade students of SDN Cisitu I Bandung City Academic Year 2016/2017.

Keywords: Basic Motion Comprehension, Long Jump, *Galah Jidar* Game