**PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA MURID KELAS VI**

**SEKOLAH DASAR NEGERI PANAIKANG 1 MAKASSAR**

**JURNAL**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna menempuh ujian Magister Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga*

**BUDIMAN**

****

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2015**

**PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA MURID KELAS VI**

**SEKOLAH DASAR NEGERI PANAIKANG 1 MAKASSAR**

**BUDIMAN**

Pembimbing I DR. H. Ad’dien, M.Kes.

Pembimbing II DR. Wahyu Jayadi, M.Pd.

**JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA**

**ABSTRAK**

**BUDIMAN.**2015. *Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Murid Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Panaikang 1 Makassar.*

Penelitian ini bertujuan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Murid Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Panaikang 1 Makassar melalui pendekatan bermain.

Penelitian ini merupakan penilitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan di siklus I dan siklus II dan dirancang melalui empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi. Data penelitian ini adalah kemampuan dasar Lompat Jauhsebagai data Psikomotor dan nilai soal-soal latihan sebagai nilai kognitif. Pengamatan sebagai data afektif. Sumber data penelitian ini adalah murid kelas VI SD Negeri Panikang 1 Makassar yang berjumlah 34 orang.

Pengumpulan data kemampuan lompat jauhdengan menggunakan lembar penilaian teknikawalan, tumpuan, melayang, dan mendarat serta lembar penilaian pilihan ganda pada siklus I dan siklus II data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis Kuantitatif data kemampuan dasar lompat jauhmenunjukkan bahwa jumlah murid yang tuntas pada siklus I adalah 23 orang dengan persentase 61,76 % dan jumlah murid yang tuntas pada siklus II adalah 32 orang dengan persentase 94,12%. Hasil analisis Kualitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasi belajar lompat jauhyang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjasorkes melalui pendekatan bermain pada pembelajaran lompat jauh dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauhmurid Kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

**Kata Kunci :**Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Pada Pembelajaran Lompat Jauh*.*

**PENDAHULUAN**

Pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran lompat jauh di sekolah pada umumnya, menunjukkan masih banyak ditemukan masalah, diantaranya kurangnya penguasaan keterampilan dasar, pembelajaran yang monoton, terbatasnya media pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai selain itu cara mengajar yang dilakukan cenderung tradisional sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak menarik, monoton dan jenuh hal ini berdampak pada hasil belajar murid dimana sekitar 73% dari 34 jumlah murid belum mencapai kriteria ketuntasan minimal di sekolah tersebut yang berarti hanya 9 murid yang mencapai KKM dan 25 murid yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu guru harus mengembangkan dan memodifikasi pembelajaran menjadi suatu pembelajaran yang PAIKEM ( Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien dan Menyenangkan ) tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut rendahnya hasil belajar atletik terkhusus lompat jauh kelas VI Sekolah Dasar Negeri Panaikang 1 Makassar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu :

1. Murid terlihat kurang memperhatikan saat pelajaran pendidikan jasmani
2. Murid malas melaksanakan kegiatan pembelajaran atletik
3. Murid takut mencoba untuk melakukan kegiatan lompat jauh
4. Terbatasnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani.
5. Guru kurang kreatif menciptakan modifikasi alat-alat untuk pembelajaran pendidikan jasmani
6. Guru kesulitan dalam menemukan metode pembelajaran bermain yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh murid.

Pada umumnya kalau ditinjau dari sisi kemampuan atau keterampilan Murid dalam melakukan lompat jauh, teknik tolakan masing kurang baik, sehingga hasil yang dicapai kurang optimal. Hasil observasi sbelumnya peneliti sebagai guru melihat dan menilai bahwa, unsur utama penyebab pencapaian hasil yang kurang optimal dalam lompat jauh adalah tidak diperhatikannya kecepatan saat *take off*  yaitu Murid mampu mempertahankan kecepatan mulai pada tahap awalan sampai dengan pendaratan, ketinggian titik berat badan dan mampu mempertahankan sikap tubuh, dan sudut suatu *take off*. untuk mencapai hasil yang maksimal maka saat *take off* diperlukan dorongan tenaga yang kuat untuk menyelesaikan suatu perpindahan dari kecepatan horizontal menjadi kekuatan vertikal. Latihan fase menolak ini lebih banyak ditekankan pada bentuk latihan dinamis yang merupakan kombinasi lari dan lompat. Selain itu unsur yang tidak kalah pentingnya adalah posisi jatuh atau mendarat Murid yang sering melakukan pendaratan yang kurang baik.

Dari penjelasan diatas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi gerak dasar lompat jauh agar dapat dioptimalkan, maka harus diciptakan suatu kondisi pembelajaran yang efektif meskipun dengan sarana dan prasarana yang terbatas, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat diantaranya dengan cara memodifikasi alat dan menciptakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga murid mempunyai peluang untuk mengeksplortasikan gerak secara luas dan bebas sesuaidengan tingkat kemampuan yang dimiliki murid serta bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain yang merupakan hasil adaptasi dari permainan lompat.

Bermain dan permainan adalah merupakan dua istilah yang sangat sering kita dengar digunakan secara bergantian, dan kadangkala digunakan dengan maksud serta tujuan yang berbeda. Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi,serta bisa bebas berekspresi.

Sebenarnya bermain mempunyai peranan dalam semua bentuk sekolah, dari tingkat dasar sampai tingkat lanjut. Dengan begitu, bermain bisa memperkaya sistem pembelajaran sehingga menjadi lebih bervariasi. Selain itu, sekolah membutuhkan sarana pemberian materi yang beraneka ragam. Pendidikan moderen harus bertujuan untuk membentuk kemandirian, tanggungjawab, pendalaman materi,kreativitas,kemampuan berkomunikasi, dan kompetensi-kompetensi sosial yang lain. Di sinilah dibutuhkanya permainan sebagai variasi pendidikan dan pemahaman dalam pembelajaran.

Bermain bagi anak usia sekolah dasar adalah sebuah aktivitas yang senangtiasa harus dilakukan untuk mewarnai proses belajar mengajar, karena bermain merupakan hala yang sangat digemari oleh anak-anak usia SD, dimana keinginan untuk bermain itu senangtiasa mereka ingin selalu kerjakan. Karena pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik perkembangan murid dalam hal ini murid SD. Oleh karena itu perbedaan olahraga dan bermain, olahraga mempunyai aturan yang telah di gunakan secara umum dan disetujui oleh masing-masing persatuan cabang olahraga, sedangkan bermain tidak mempunyai aturan yang resmi,artinya dalam bermain anak-anak bebas berekspresi sesui dengan kemampuanya.

Maksud dari pembelajaran pendekatan bermain ini adalah untuk mengoptimalkan tahapan-tahapan dalam lompat jauh dengan optimal sehingga dapat mempegaruhi motivasi dan minat dalam mengikuti pembelajaran, dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh, terkhusus pada psikomotorik Murid karena penelitian ini diterapkan pada Murid sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan diatas upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar pendidikan jasmani harus selalu dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Maka dalam penelitian ini judul yang dapat diangkat adalah **“Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Murid Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Panaikang 1 Makassar”**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**LOMPAT JAUH**

Melompat adalah gerakan untuk memindahkan/engangkat tubuh dari tempat tertentu menuju tempat lain. Lompat jauh adalah salah satu nomor yang dilombakan dalam cabang atletik. Dalam noor lompat jauh ada beberapa gaya. Gaya lompat jauh yang biasa dikenal adalah Gaya Jongkok *(tuck )*, waktu melayang bersikap jongkok. Gaya Berjalan di udara *(walking in the air* atau *running in the air)* , waktu di udara badan dilentingkan.Gaya Menggantung *(hang* atau *schnapper),* waktu di udara kaki bergerak seolah0olah berjalan di udara.

Lompat jauh merupakan salah satu nomor yang terdapat pada nomor lompat cabang olahraga atletik yang terdiri dari beberapa tahan yaitu (1) awalan, (2) tolakan, (3) Melayang diudara, (4) Mendarat. Tahapan-tahapan tersebutharus dilakukan secara optimal dan harmonis agar dalam pelaksanaannya diperoleh lompatan sejauh-jauhnya. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (2013:121) mengemukakan

Lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas-depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya.

Selanjtnya lompat jauh menurut Munasifah (2008:10) dijelaskan bahwa :

lompat jauh adalah jenis olahraga dengan cara melompat ke depan dengan bertolak pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya, jarak lompatan diukur mulai dari titik tumpuan lompatan sampai dengan jejak pertama di kotk pasir sesudah melompat.

Sedangkan menurut Zafar (2011 : 65) mengemukakan bahwa :

1. Rangkaian lompat jauh terbagi dalam beberpa fase: awalan, tolakan, melayang, dan mendarat
2. Dalam fase awalan (*approach)*, pelompat melakukan akselerasi dengan kecepatan maksial yang dapat dikontrol.
3. Dalam fase tolakan (*take off),* lomptan menghasilkan kecepatan vertikal dan meminimalisasi hilangnya kecepatan horisontal.
4. Dalam fase melayang, pelompat melakukan persiapan untuk mendarat. Tiga teknik melayang yang dapat digunakan : teknik *sailing, hang,* dan *hitckhkick/walking in the air.*
5. Dalam fase mendarat, pelompat memaksimalkan jarak potensi pada jalur melayang dan meminimalisasi hilangnya jarak saat menyentuh dalam pendaratan.

**HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengetahui proses belajar mengajar (Kunandar,2014:62).

Hamalik dalam kunandar (2014:62) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut Sudjana dalam kunandar (2014:62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sterlah menerima pengalaman mengajarnya.

Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan prosesevaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Gagne dalam Aunurahman (2012:47) menyimpulkan ada lima hasil belajar :

1. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belaja konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses initernal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berfikir.
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan gerakan yang berhubungan dengan otot

Sikap, yitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

**BERMAIN**

Menurut dwijayawiyata (2013 : 7) menyatakan bahwa bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Para pendidik memakai permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani. Husdarta (2011 : 6) menyatakan bahwa bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Sehingga Mardianto dalam Bakhrul Ulum (2013: 28) “bermain adalah unsur penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Bermain (play) mempunyai sifat esensial aktivitas untuk hiburan, dan tidak dipertandingkan untuk kemenangan dan hadiah”.

Sedangkan Andi Ihsan dan Hasmiyati (2011 : 66) menyatakan bermain adalah sebuah wadah bagi anak untuk melakukan aktivitas-aktivitas baik fisik, mental, sosioslogis, yang muncul langsung dari dorongan individu maupun kelompok, secara intrinsik maupun ekstrinsik untuk enyesuaikan diri dengan lingkungan dengan menggunakan jalan pikiran, perasaan dan seluruh jiwanya secara totalitas untuk mendapatkan kesenangan, dan pengalaman baru sebagai akibat dari energi yang berlebihan pada dirinya.

**PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN**

Pendekatan pembelajaran merupakan cara kerja yang mempunyai sistem untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Wahjoedi (1999:121) bahwa, “pendekatan pembelajaran adalah cara mengelola kegiatan belajar dan perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar secara optimal”. (Anonim 3)

Roy Kellen dalam Watib (2013 : 32) mencatat bahwa terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches)* dan pendekatan yang berpusat pada siswa *(student-centered approches.)*

1. Pendekatan Pembelajaran yang berorientasi pada Guru (*teacher-centered approaches)*

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru yaitu pembelajaran menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar yang bersifat klasik. Dala pendekatan ini guru menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan sebagai satu-satunya sunber belajar

1. Pendekatan Pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered approaches)*

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa adalah pendekatan pembelajarn yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar bersifat modern. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siiswa, manajemen dan pengelolaannya ditentukan oleh siswa. Pada penedekatan ini siswa memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung dengan minat dan keinginannya

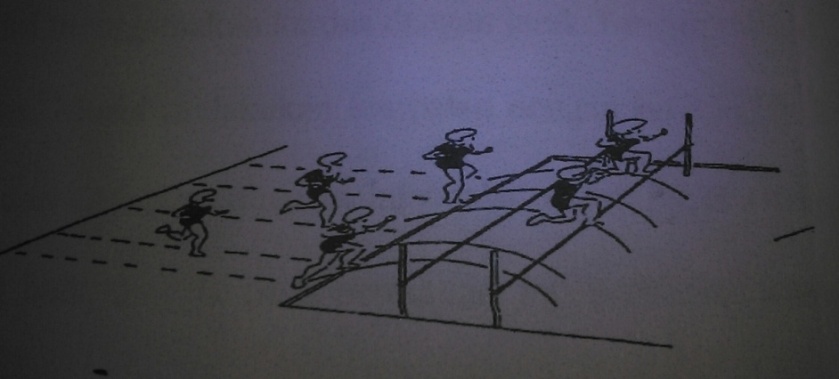
Berdasarkan pengertian pendekatan pembelajaran yang dikemukakan diatas menunjukkan bahwa, dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama yaitu: (1) ada satu pihak yang memberi, dalam hal ini guru, (2) pihak lain yang menerima adalah peserta didik atau siswa. Kedua komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar.

**MODEL PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERMAIN**

Model pendekatan bermain yang akan digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah model pendekatan bermain yang merupakan hasil adaptasi dari permainan lompat. Pendekatan bermain yang dimaksud disini murid akan melewati empat proses kegiatan yaitu :

1. **Melompat pada tali yang dibentangkan**

Murid melakukan lari, bertolak kemudian melayang dan mendarat pada tali yang dibentangkan. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah untukmelatih daya tahan dan ledak tungkai tempo atau kecepatan supaya anak-anak bisa lompat dengan jauh.

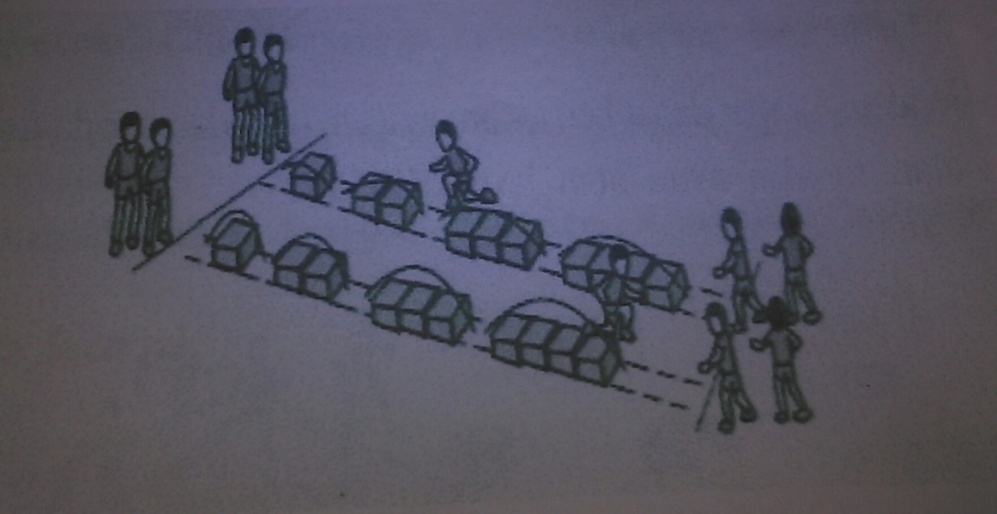
****

**Gambar 2.7 : Melompat pada tali yang dibentangkan**

Sumber : Yusuf dalam Djumidar (2013 : 21)

1. **Lari kemudian lompat kardus**

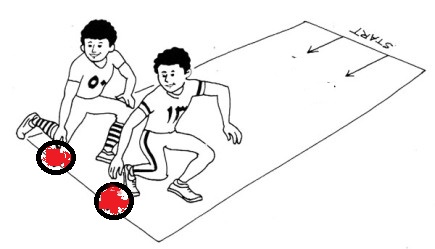
Kegiatan ini menggunakan kardus dengan jarak 3 meter dengan ketinggian kardus 30-50 cm. Murid melakukan lompatan dengan melompati kardus yang telah disusun. Tujuan dari permainan ini adalah untuk dapat melatih tumpuan dan melayang yang baik.



**Gambar 2.8: Lari Kemudian Lompat Melewati Kardus**

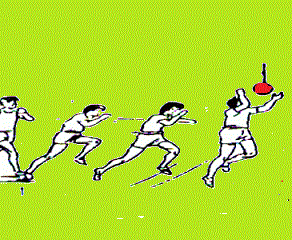
Sumber : Dikdik Zafar Sidik (2010 : 64)

1. **Lari koro-koro**

Kegiatan belajar dengan menggunakan alat berupa box dan bola. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih koordinasi gerak dan mengubah gerak tubuh pada lompat jauh.

**Gambar 2.9 : Lari koro-koro**

1. **Lompat meraih sasaran**

Kegiatan pembelajaran ini menggunakan bola yang digantung. Dimana tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih tolakan, keseimbangan pada saat melayang diudara dan pada saat mendarat.

**Gambar 2.10 : Lompat meraih sasaran**

**METODE PENELITIAN**

Peneltian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Resarch)*, penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini termasuk penelitian deskriftif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan bermain pada murid kelas VI Sekolah Dasar Negeri Panaikang 1 Makassar.

Wina Sanjaya (2009:26) mengemukakan “Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Lebih lanjut Arikunto (2012:3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan Menurut Sukardi (2013:12) penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok dalam mengorganisasi suatu kondisi, di mana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka, dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif, partisipasif, dan kolaboratif, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, isi, kompetisi, dan situasi untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

**HASIL PENELITIAN**

**Data awal**

**Tabel 1.** Data awal hasil belajar Lompat jauh murid SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| 1. | 90 – 100 | Sangat Baik | 0 | 0 % |
| 2. | 80 – 89 | Baik | 0 | 0 % |
| 3. | 70 – 79 | Cukup | 9 | 26,47 % |
| 4. | 60 – 69 | Kurang | 10 | 29,41 % |
| 5. | 0 – 59 | Sangat kurang | 15 | 44,11 % |
|  |  | Jumlah | 34 | 100 % |

Berdasarkan gambaran frekuensi data awal hasil belajar Lompat jauh di kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar, sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa dari jumlah keseluruhan murid, belum menunjukkan hasil belajar Lompat jauhyang baik dengan nilai persentase nilai 73,53 % dari 25murid yang dinyatakan belum tuntas dan yang dinyatakan tuntas dengan nilai persentase 26,47 % dari 9 murid.

**Siklus I**

**Tabel 2. .**Hasil belajar Lompat jauh siklus 1 melalui pendekatan bermain murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| 1. | 90 – 100 | Sangat Baik | 0 | 0 % |
| 2. | 80 – 89 | Baik | 3 | 8,82 % |
| 3. | 70 – 79 | Cukup | 18 | 52,94 % |
| 4. | 60 – 69 | Kurang | 12 | 35,29 % |
| 5. | 0 – 59 | Sangat kurang | 1 | 2,94 % |
|  |  | Jumlah | 34 | 100 % |

Berdasarkan tabel.2. tampak bahwa dari 34 subjek penelitian, terdapat 3 murid yang memiliki hasil belajar dalam kategori baik 3 murid, kategori cukup sebanyak 18 murid, dan kategori kurang sebanyak 12 murid. Sedangkan kategori sangat kurang 1 murid. Sesuai rata-rata hasil belajar sebesar 72 **(Lampiran 21)** berada pada rentan nilai 70-79 yang berarti cukup.Jadi hasil Lompat jauhmelalui pendekatan bermainmurid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar melalui dua jenis permainan pada siklus I dalam kategori cukup.

**Tabel 3**Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria ketuntasan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentasi** |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 13 | 38,24 % |
| 70 – 100 | Tuntas | 21 | 61,76 % |
|  | Jumlah | 34 | 100 % |

**Siklus II**

**Tabel 4.** Hasil belajar Lompat jauh Siklus 2 melaluipendekatan bermain murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase (%)** |
| 1. | 90 – 100 | Sangat Baik | 2 | 5,88 % |
| 2. | 80 – 89 | Baik | 15 | 44,11 % |
| 3. | 70 – 79 | Cukup | 15 | 44,11 % |
| 4. | 60 – 69 | Kurang | 2 | 5,88 % |
| 5. | 0– 59 | Sangat kurang | 0 | 0 % |
|  |  | Jumlah | 34 | 100 % |

Berdasarkan tabel 4.4. tampak bahwa dari 34 subjek penelitian, terdapat 2 murid yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik, kategori baik sebanyak 15 murid, dan kategori cukup sebanyak 15 murid, kategori kurang sebanyak 2 murid, Sedangkan kategori sangat kurang tidak ada murid. Sesuai rata-rata hasil belajar sebesar 80**(Lampiran 25)** berada pada rentan nilai 80-89 yang berarti kategoribaik.. untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini:

**Tabel 5.** Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria ketuntasan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentase(%)** |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 2 | 5,88% |
| 70 – 100 | Tuntas | 32 | 94,12% |
|  | Jumlah | 34 | 100 |

**Perbandingan Hasil Belajar setiap Siklus**

**Tabel 6** Hasil belajar Lompat jauh melalui pendekatan bermainkelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar pada siklus I dan II

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nilai | Kategori | Siklus I | | Siklus II | |
| Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 1 | 90 – 100 | Sangat Baik | 0 | 0 % | 2 | 5,88 % |
| 2 | 80 – 89 | Baik | 3 | 8,82 % | 15 | 44,11 % |
| 3 | 70 – 79 | Cukup | 18 | 52,94 % | 15 | 44,11 % |
| 4 | 60 – 69 | Kurang | 12 | 35,29 % | 2 | 5,88 % |
| 5 | 0 – 59 | Sangat kurang | 1 | 2,94 % | 0 | 0 % |
| **Jumlah** | | | 34 | 100 | 34 | 100 % |

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitiaan tindakan tentang hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan bermain pada murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1Makassar, dengan tingkat pencapaian nilai rata-rata setiap Murid80 dengan standar KKM 70 dan nilai ketuntasan seluruh murid 94,12 % pada siklus II, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

**PEMBAHASAN**

Dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan model, metode atau pendekatan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak, antara lain sebagai berikut, (Keen Achroni, 2012: 16-18).

1. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan,
2. Mengembangankan kecerdasan intelektual,
3. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak,
4. Mengembangkan kemampuan motorik kasar,
5. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkontraksi.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang sangat disenangi oleh anak. Karena rasa senang inilah akan terbentuk suatu situasi yang dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan karena proses belajar itu dilakukan sendiri dengan rasa senang sehingga akan timbul suatu situasi yang memungkinkan terlaksananya proses pendidikan. Dengan adanya rasa senang menyebabkan berbuat secara spontan, sehingga keadaan asli anak akan mudah terlihat, yang memungkinkan guru mudah menerapkan pendekatan atau model pembelajaran. Karena dengan bergerak atau bermain maka akan membuat murid akan mengalami perkembangan baik dari aspek kognitif, aspek afektif, perkembangan fisik dan perkembangan psikomotor.

Melalui pendekatan bermaindapat diterapkan pada pelajaran lompat jauh, khususnya mata pelajaran Penjasorkes. Pelajaran penjasorkes merupakan mata pelajaran yang berorientasi tentang masalah-masalah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kebugaran, dan kesenangan murid dalam bermain.

Melalui pendekatan bermain,terjadi peningkatan hasil belajar lompat jauhSD Negeri Panaikang 1 Makassar.Adapun peningkatan tersebut dapat diurai sebagai berikut:

1. **SIKLUS I**

Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan untuk tes hasil belajar Lompat jauhmelalui pendekatan bermaindilakukan pada pertemuan keempat. Selain itu,setiap pertemuan telah diatur pembelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar dalam mengajar ada target bahwa dalam pertemuan tersebut ada beberapa item yang diajarkan.

Pada siklus I, peningkatan hasil belajar lompat jauhmelalui pendekatan bermainmurid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar belum sesuai dengan yang diharapkan, hal ini disebabkan karena belum tercapainya indikator keberhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan dan banyaknya temuan-temuan/masalah yang peneliti dapatkan.

Temuan-temuan penelitiaan pada pertemuan pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Masih ada murid yang kurang bekerja sama dalam kelompok bahkan asyik bermain walaupun ditegur karena tidak memperhatikan pelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran hanya sebagian murid yang terlihat aktif,sedangkan murid yang lainya terlihat pasif.
3. Pada saat proses pembelajaran masih ada murid yang asik bermain tanpa mengikuti materi dan arahan guru.
4. Masih ada murid yang ragu – ragu dalam melakukan gerakan.
5. Masih banyak Murid yang kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan.

Pada pertemuan kedua dan ketiga kegaduhan didalam proses pembelajaran sudah mulai berkurang dibandingkan dengan pertemuan pertama.Meskipun masih ada satu atau dua orang murid yang belum bersungguh – sungguh dalam proses pembelajaran. Sedangkan murid yang lainya sudah mulai aktif dan bersungguh - sungguh. Proses pembelajaran sudah cukup interaktif, hal ini disebabkan karena sebagian murid sudah banyak yang aktif mengajukan pertanyaan. Selain itu, murid terlihat tenang pada saat guru memberikan materi dan motivasi.

Menurut pendapat sardiman (2004:58), mendefinisikan hasil belajar sebagai: (a) hasil belajar adalah tingkah laku sebagai hasil pengalaman, (b) hasil belajar adalah dilakukan dengan mengamati, menirukan, mencoba, mendengarkan, mengikuti petunjuk dan pengarahan, dan (c) hasil belajar adalah perubahan penampilan sebagai hasil praktek.

Hasil belajar pada siklus I, peningkatan hasil belajar Lompat jauhmelalui pendekatan bermainmurid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar, menunjukkan bahwa hasil belajar Lompat jauhmelalui pendekatan bermain yang dicapai rata-rata 80 atau dalam kategori **Baik.**Bila ditinjau dari persentase ketuntasan belajar Murid pada siklus pertama, mencapai 61,76% (tuntas) dari jumlah frekuensi 21. Akan tetapi masih ada pula Murid yang mendapat nilai dibawah standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu; 70 yang mencapai 38,24% (tidak tuntas) dari jumlah frekuensi 13.

Menanggapi hasil belajar hasil belajar lompat jauhmelalui pendekatan bermain dan aktivitas belajar Murid pada siklus I, maka sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus II yaitu:

1. Masih ada murid yang bermain-main bahkan bercerita dengan temanya walaupun ditegur karena tidak memperhatikan pelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran murid masih kurang bersungguh - sungguh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
3. Murid masih ragu–ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan garakan yang dilakukan kurang maksimal.Oleh karena itu,diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan pada siklus II.
4. **SIKLUS II**

Seperti halnya pada Siklus I, Siklus II dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar lompat jauhmelalui pendekatan bermain.Selain itu, setiap pertemuan telah diatur pembelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar dalam mengajar ada target bahwa dalam pertemuan tersebut ada beberapa item yang diajarkan.

Pada siklus II, peningkatan hasil belajar murid sudah sesuai dengan apa yang diharapkan .Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator keberhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan, perhatian,keaktifan,dan motivasi Murid semakin meningkat. Selain itu,perubahan dari segi sikap dan tingkah laku murid merupakan salah satu target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Dari penelitiaan siklus I dan II, tercatat perubahan-perubahan dari segi sikap murid selama mengikuti mata pelajaran penjasorkes dengan materi lompat jauh melalui pendekatan bermain. Melalui lembar observasi Murid peneliti mencatat perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama siklus II, yaitu:

1. Semua murid telah belajar dan bekerja sama dalam kelompok saat proses pembelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran murid terlihat aktif dalam aktivitas bermain
3. Murid sudah mulai berani melakukan gerakan tanpa adanya keragu-raguan.
4. Semua murid telah memperhatikan guru pada saat menjelaskan.

Merujuk kepada pendapat sardiman pada siklus I, hasil tes pada siklus II melalui pendekatan bermainmurid dikelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar, menunjukkan bahwa hasil belajar lompat jauhmelalui pendekatan bermainyang diperoleh murid mencapai rata-rata 80, bila ditinjau dari persentase ketuntasan belajar murid pada siklus II, mencapai 94,12% (tuntas) dari jumlah frekuensi 32 dan 5,8% (tidak tuntas) dari jumlah frekuensi 2. Dalam artian, 32 murid telah memperoleh nilai sesui standar KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu; 70 dan masih ada 2 murid yang memperoleh nilai dibawah 70 yang menunjukkan keseluruhan belum tuntas.

Adapun refleksi pada siklus II, hampir tidak ditemukan kendala-kendala berarti,hal tersebut ditandai dengan upaya yang dilakukan di siklus II pada Murid sudah mengalami peningkatan,berdasarkan hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Sudah tidak ada lagi murid yang bermain-main bahkan bercerita dengan temannya pada saat proses pembelajran.
2. Dalam proses pembelajaran murid sudah bersungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
3. Murid sudah tidak ragu–ragu lagi dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran melalui permainan dan telah mencapai indikator keberhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan.
4. Suasana pembelajaran sudah tidak seramai pada siklus I. Murid-murid terlihat lebih aktif dalam melakukan aktivitas bermain.

Berdasarkan data penelitiaan yang dipaparkan sebelumnya maka dapat diyakini bahwa dengan melalui pendekatan bermainmeningkatkan kualitas proses pembelajaran lompat jauhpada murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar. Hal ini sekaligus memberikan gambaran bahwa pendekatan bermainmenjadi salah satu model pembelajaran yang efektif di SD dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar lompat jauhmurid.

**KESIMPULAN**

Jadi dapat diperoleh simpulan bahwa Pembelajaran melalui pendekatan bermain, dapat meningkatkan hasil belajar Lompat jauhpada murid kelas VI SD Negeri Panaikang 1 Makassar Tahun Ajaran 2015. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. hasil belajar Lompat jauh pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 61,76% jumlah murid yang tuntas adalah 22 murid. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar Lompat jauh murid dalam kategori tuntas adalah sebesar 94,12 % jumlah murid yang tuntas adalah 32 murid.

**DAFTAR PUSTAKA**

Achroni, Keen.2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.* Yogyakarta : Javalitera

Andi Ihsan dan Hasmiyati. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.* Makassar : Badan Penerbit UNM.

Anonim 1 : (https://www.google.co.id/search?q=gambar+bak+lompat+jauh) diakses pada tanggal 13 Januari 2014.

Anonim 2 :(http : // mtk 2012 unindra . blogspot . com / 2012 / 10 / definisi – pendekatan - pembelajaran . html).diakses pada tanggal 2 februari 2015.

Anonim 3 : (<https://www.google.co.id/search?q=gambar+lari+bolak+balik>) diakses pada tanggal 03 maret 2015.

Anonim 4 : (<https://www.google.co.id/search?q=gambar+lompat+meraih+sasaran>) diakses pada tanggal 5 Maret.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kekas.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Ashar. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Dasar Menendang Bola melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Murid Kelas V SD Inpres Pabaeng-baeng Kota Makassar.* Tesis Srata 2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar: Tidak diterbitkan

Aunurahman.2012. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung :Alfabeta

Dwijawiyata.2013. *Mari Bermain.* Yogyakarta : Kanisius

Dimyanti dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM

Husdarta, 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani.*Bandung : Alfabeta

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2014. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI SMA/MA/SMK/MKSemester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Munasifah. 2008. *Atletik Cabang Lompat.*Semarang : Aneka Ilmu

Nur, Anis . 2010. *Pedoman Penyusunan Usulan Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar

Rosdiani, Dini.2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Salam, Sofyan dkk.2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar: Badan Penerbit Unm.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Syarifuddin, Aip. 1992. *Atletik.*Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Dirjen Dikti, Proyek Pembangunan Tenaga Kependidikan.

Ulum, Bakhrul. (2013). “*Pedagogia”.*Volume 2,Nomor 1.

Paturusi, Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikn Jasmani dan Olahraga*. Jakarta : Rineka Cipta

Purwanto. 2013. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yusuf, Muhammad. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Gaya Jongkok*. Universitas Negeri Makassar: Tidak diterbitkan.

Yudhistira, Dadang.2013. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang Apik*. Jakarta : Grasindo.

Watib, Arfiandi. (2013). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Permainan Lompat pada Murid Kelas VII SMP Negeri 4 Binamu Kabupaten Jeneponto.* Tesis Srata 2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar: Tidak diterbitkan.

Winarno.2013.*Meteodologi penelitian dalam pendidikan jasmani*.Malang :Universitas negeri malang.

Zafar, Dikdik.2011. *Mengajar Dan Melatih Atletik*.Bandung :PT Remaja Rosda