

**UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DENGAN METODE ROLE
PLAYING PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 JEREWEH KECAMATAN
JEREWEH KABUPATEN SUMBAWA BARAT
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Hermansyah¹, Supriadin²

Dosen IKIP Mataram

Supriadin.rangga85@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk peningkatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jereweh Kecamatan Jereweh Kabupaten Sumbawa Barat tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang di dalamnya terbentuk dari rangkaian siklus kegiatan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 1 Jereweh Kabupaten Sumbawa Barat, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Jereweh Kabupaten Sumbawa Barat yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan observasi dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa tidak secara klasikal adalah 59,1% siswa tuntas dan 40,9 % tidak tuntas. Dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus I yaitu jumlah siswa tuntas 13 orang (59,1%) dan tidak tuntas 8 orang (40,9%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut yaitu 59,1%% tuntas. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama jumlah siswa yang tidak tuntas 40,9%. Oleh karena itu, maka peneliti harus melanjutkan tindakan pada siklus II agar mencapai ketuntasan klasikal yang menjadi target penelitian yaitu 85%. Berdasarkan hasil analisis siklus II, dapat diambil jumlah evaluasi yaitu hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa tidak secara klasikal adalah 95,45 % siswa tuntas dan 4,55 % tidak tuntas. Dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus II yaitu jumlah siswa tuntas = 21 orang (95,45%) dan tidak tuntas 1 orang (4,55%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut yaitu 95,45% tuntas.

Kata kunci : Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh dengan Metode Role Playing

PENDAHULUAN

Atletik merupakan cabang olahraga tertua di dunia dan sering disebut juga induk dari semua cabang olahraga. Hal ini disebabkan karena gerakan atletik sudah tercermin pada manusia purba. Secara tidak langsung gerakannya sudah mereka lakukan pada kehidupan sehari-hari yaitu seperti dalam mempertahankan hidup, mengembangkan hidup, dan dalam usaha menyelamatkan diri dari suatu gangguan. Dalam atletik terdapat nomor olahraga yaitu jalan, lari, lompat, dan lempar.

Lompat jauh gaya jongkok merupakan gerakan lompat yang pada saat di udara (melayang), kaki ayun/bebas diayunkan jauh ke depan dan pelompat mengambil suatu posisi langkah yang harus dipertahankan selama mungkin. Dalam tahap pertama saat melayang,

tubuh bagian atas dipertahankan agar tetap tegak dan gerakan lengan mengayun dari depan ke atas terus ke bawah dan ke belakang. Dalam persiapan untuk mendarat, kaki tumpu di bawa ke depan, sendi lutut kaki ayun diluruskan dan badan dibungkukkan ke depan bersamaan kedua lengan diayunkan cepat kedepan pada saat mendarat.

Berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran penjas siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jereweh Kabupaten Sumbawa Barat diperoleh data bahwa kemampuan siswa kelas VIII dalam pembelajaran lompat jauh secara umum memiliki kemampuan menengah ke bawah. Dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung siswa gerakannya masih tidak sesuai dengan apa yang diharapkan seperti pada saat 1) Awalan: larinya cepat dan setelah mendekati papan tolakan berubah menjadi

pelan dan gerakan kaki diperpendek, 2) Menolak : pada saat menolak kaki tidak di atas papan tolakan, tolakannya di belakang maupun melebihi papan tolakan dan menolaknya terkadang menggunakan dua kaki, 3) Mendarat : kaki lurus tidak ditekuk dan jatuhnya berat badan ke belakang. Masih tampak beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya sendiri, malas-malasan dalam mengerjakan yang diberikan oleh guru. Sebagian besar siswa mengeluh dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh pada siswa SMP diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah bermain. Hal ini senada seperti yang dikemukakan oleh Syamsir Aziz (2003 : 1.4) Bermain adalah suatu kegiatan yang menarik menantang dan yang menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seorang ataupun lebih, yang dilakukan oleh anak-anak atau orang dewasa, tua atau muda, orang miskin atau kaya, laki-laki atau perempuan. Dengan bermain pembelajaran diharapkan akan menjadi menyenangkan, anak tidak akan jenuh dan anak tidak merasakan bahwa mereka sudah belajar lompat jauh. Bentuk bermain yang akan dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh yaitu : lompat dan loncat secara bervariasi. Diharapkan dengan permainan tersebut tujuan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dapat tercapai seperti apa yang penulis inginkan.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

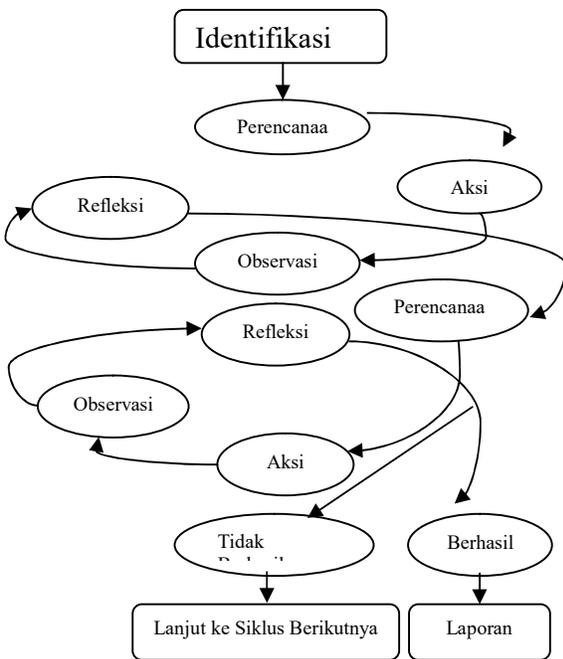
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang didalamnya terbentuk dari rangkaian siklus kegiatan. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Sugiyono, 2007:6). Sedangkan menurut Arikunto (2006:3) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Jadi penelitian tindakan kelas merupakan penyelidikan secara sistematis dengan tujuan menginformasikan praktik dalam pembelajaran pada situasi tertentu. Penelitian tindakan kelas juga merupakan suatu cara bagi guru untuk menentukan apa yang terbaik di dalam situasi kelas mereka sendiri sehingga keputusan tertentu proses pembelajaran dapat diambil dengan sebaik-baiknya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dicapai dan meningkatkan pematapan dalam melaksanakan tugas serta memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan.

B. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti merancang penelitian berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan dalam PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini dirancang dalam bentuk siklus yang akan dilaksanakan dalam 4 (empat) tahap. Menurut Hopkins dalam Sanjaya (2009), pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya. Dipilihnya model spiral yang dikembangkan oleh Hopkins karena bentuknya mudah dipahami untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Model spiral yang dikembangkan oleh Hopkins seperti yang digambarkan berikut :



Gambar 3.1 Modifikasi Penelitian Tindakan Model Hopkins (Sanjaya, 2009)

Adapun rencana tindakan setiap pertemuan untuk masing-masing siklus dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a) Menyiapkan silabus.
- b) Menyusun atau menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu pedoman pembelajaran yang dirancang atau direncanakan oleh guru yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas, penyusunannya dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai KD dan disesuaikan juga dengan metode yang akan diterapkan yakni dengan model pembelajaran *Role Playing*.
- c) Membuat lembar observasi, untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas ketika latihan atau pendekatan tersebut diaplikasikan.
- d) Mendesain alat evaluasi.
- e) Merencanakan analisis hasil tes.

2. Aksi

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah rencanakan.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan ini berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan dalam kelas. Hasil pengamatan atau inilah yang dijadikan dasar dalam melakukan refleksi sehingga pengamatan atau observasi yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya. Dalam pengamatan atau observasi, hal-hal yang perlu dicatat oleh peneliti adalah proses dan tindakan efek-efek tindakan lingkungan dan hambatan-hambatan yang muncul.

4. Refleksi

Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis hasil tes dan hasil observasi yang telah dilakukan. Analisis hasil tes ditunjukkan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berkaitan dengan penyampaian materi pelajaran, sedangkan analisis lembar observasi untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan pengelolaan kelas. Hasil analisis yang akan dilakukan pada tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus yang berikutnya.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Agar lebih mudah dan jelas didalam mengadakan suatu penelitian, maka perlu mengetahui lebih dulu berapa jumlah populasinya. Karena tanpa populasi suatu penelitian tidak mungkin bisa dilakukan.

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generasasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono

2007:55). Jadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 1 Jereweh Kabupaten Sumbawa Barat.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti, sampel diartikan sebagai dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Suharsimi Arikunto (2006:104). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Jereweh Kabupaten Sumbawa Barat yang berjumlah 22 siswa.

D. Instrumen Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk kuesioner untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa baik secara kognitif, psikomotor maupun afektif. Aspek yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Berikut instrumen aspek psikomotor, afektif dan kognitif.

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Aspek Kognitif

NO	Indikator Kognitif	Jumlah Siswa				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat menjelaskan pengertian lompat jauh					
2	Siswa dapat menjelaskan tahapan lompat jauh					
3	Siswa dapat menjelaskan teknik dasar lompat jauh					
4	Siswa dapat menjelaskan aturan-aturan lompat jauh					
5	Siswa dapat menyebutkan alat-alat dalam pembelajaran lompat jauh					

Tabel 3.2. Penilaian Instrumen Aspek Apektif

NO	Indikator Apektif	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Siswa dapat bekerja sama saat pembelajaran lompat jauh					
2	Siswa melaksanakan pembelajaran lompat jauh dengan semangat					
3	Siswa melaksanakan pembelajaran lompat jauh dengan penuh sportifitas					
4	Siswa melaksanakan pembelajaran lompat jauh dengan kejujuran					
5	Siswa dapat menghargai teman-temannya saat pembelajaran lompat jauh					

Tabel 3.3. Instrumen Penilaian Aspek Psikomotor

NO	Indikator Psikomotor	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Siswa melakukan awalan lompat jauh dengan baik dan benar					
2	Siswa melakukan tolakan lompat jauh dengan baik dan benar					
3	Siswa melakukan sikap badan saat melayang dengan baik dan benar					
4	Siswa melakukan pendaratan dengan baik dan benar					

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi dan tes hasil belajar siswa.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Sugiyono (2012: 203). Dalam penelitian ini kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktifitas dan pelaksanaan belajar mengajar dilapangan. Observasi ini sangat menentukan keakuratan data dan hasil dari penelitian ini karena untuk memantau tingkat keterlaksanaan metode pembelajaran lompat kardus yang diterapkan.

2. Tes Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes tulis dan mempraktekkan lompat jauh gaya melenting untuk mengukur hasil belajar yang memperhatikan aspek-aspek penting dalam pendidikan yaitu kognitif, apektif, dan psikomotorik.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan

sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012: 335).

Untuk tes dianalisis dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk teknik non tes dianalisis dengan menggunakan rumus berikut: %

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = Jumlah item yang terlaksana dari tiap aspek daftar cek

B = Jumlah seluruh item dari tiap aspek daftar cek .

Tabel 3.4 Kalsifikasi Kategori Tingkat dan Persentase Hasil Belajar Siswa

Kategori	Nilai Persentase	Kreteria
Amat Baik (sangat)	90% - 100%	Hasil Belajar Amat Baik
Baik (puas)	80% - 89%	Hasil Belajar Baik
Cukup (cukup puas)	70% - 79%	Hasil Belajar Cukup
Kurang (kurang puas)	60% - 69%	Hasil Belajar Kurang

a. Data Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan Belajar siswa adalah merupakan hasil dicapai seorang individu setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu. Prestasi belajar dinyatakan dalam nilai atau skor setelah mengerjakan suatu tugas atau tes. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, hasil tes belajar dianalisis secara deskriptif, karena peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin membuat keimpulan yang berlaku untuk umum dimana sampel diambil.

1. Ketuntasan Individu

Setiap siswa pada proses belajar dinyatakan tuntas terhadap materi pelajaran yang telah diberikan apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Konvensi skor menjadi nilai menggunakan PAP (Penilaian Acuan Patokan). Penetapan batas lulus merupakan hal yang pokok. Tenaga pengajar juga harus sudah menetapkan sejak sebelum pengajaran dimulai tentang batas kompetensi minimum yang

diperlukan. Selanjutnya ketetapan ini diterapkan hubungan antara derajat penguasaan kompetensi yang dimaksud dengan nilai akhir yang akan diberikan. Nilai =

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2. Ketuntasan Belajar siswa secara klasikal

$$Kk = \frac{X}{Z} \times 100\% \text{ (Sudjana dalam Nuraehan, 2011)}$$

Keterangan :

Kk : Ketuntasan Belajar siswa secara klasikal.

X : Jumlah Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .

Z : Jumlah seluruh siswa.

Sesuai dengan teknik penilaian siswa dinyatakan tuntas belajar secara klasikal terhadap materi yang disajikan minimal 85% dari jumlah siswa memperoleh ≥ 75 . Untuk menentukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan cara membandingkan secara deskriptif nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada tiap siklus pembelajaran.

b. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Dalam menentukan keberhasilan siswa, maka dilakukan penskoran dan penentuan standar keberhasilan belajar. Secara umum system penilaian pendidikan olahraga ini menggunakan "Mastery Learning" yaitu siswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai 85% secara klasikal. Padapenelitian ini keberhasilan proses pembelajaran ditentukan pada pencapaian penguasaan materi 75% secara individu dan 85% secara klasikal. Dari rata-rata prosentase yang diperoleh siswa, akan dibandingkan dengan Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima untuk memperoleh tingkat atau klasifikasi penguasaan yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

No	Tingkat Penguasaan	Kategori	Keterangan tuntas
1	90 – 100%	Sangat Baik	Tuntas
2	80 – 89%	Baik	
3	75 – 79%	Cukup	
4	51 – 74%	Kurang	Tidak Tuntas
5	0 – 50%	Sangat Kurang	

Sumber: Dirjen Dikti, 2005 dalam Suharsimi A. (2009:89-90)

8	Dewa Saputra	80	70	75	225	75	T
9	Eka Rosdiana	60	75	62,5	197,5	65,83	TT
10	Fahat Baharun	85	75	75	235	78,33	T
11	Gina Al-Fathin S.	55	70	62,5	187,5	62,5	TT
12	Gusmitanti	75	75	75	225	75	T
13	Ira Agustini Hardian	55	85	75	215	71,66	TT
14	Muhammad Fithah R.	80	70	81,25	231,25	77,08	T
15	Padli Saban	85	70	75	230	76,66	T
16	Pegi Susilawati	55	75	62,5	192,5	64,16	TT
17	Rati Sartika	75	80	75	230	76,66	T
18	Sahrul Ramadhan	80	70	75	225	75	T
19	Sultan Abdul Malik	80	70	81,25	231,25	77,08	T
20	Vhemas Agus Widodo	80	75	81,25	236,25	78,75	T
21	Yandi Saputra	65	70	75	210	70	TT
22	Rizkitan Sriwijaya	60	70	81,25	211,25	70,41	TT
Jumlah Total		1.595	1.6	1.637,5	4.832,5	1.610,75	
Nilai rata-rata kelas		72,5	72,72	74,43	219,65	73,21	
Nilai Tertinggi		80	85	81,25	236,25	78,75	
Nilai Terendah		55	70	62,5	187,5	64,16	
Tuntas						13	
Tidak Tuntas						8	
% Ketuntasan Klasikal						59,1%	

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 April - 28 April 2018 pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Jereweh yang terdiri dari 22 siswa yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian untuk setiap siklus yang telah dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Proses pengamatan (observasi) dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi terhadap aktivitas siswa dan observasi unjuk kerja aktivitas siswa dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa dan unjuk kerja aktivitas siswa yang tampak selama proses pembelajaran.

Obsevasi dilaksanakan selama pengamatan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Dalam melakukan obsevasi, peneliti dibantu oleh satu orang pengamat lain yang ikut mengamati jalannya pembelajaran obsevasi yang telah disiapkan oleh peneliti

Hasil obsevasi terhadap hasil belajar siswa dengan metode role playing pada pembelelajaran lompat jauh:

- a) Hasil belajar Afektif
- b) Hasil belajajar Kognitif
- c) Hasil belajar Psikomotor

Table 4.1 Data Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Aspek			Jumlah	Nilai	Ket
		Apektif	Kognitif	Psikomotor			
1	Ahmad Danish Haikal	75	70	81,25	226,25	75,41	T
2	Aldi Pramana	80	75	75	230	76,66	T
3	Alya Deswitasari	75	70	62,5	207,5	69,16	TT
4	Ananda Farzana Azzaty	70	70	75	215	71,66	TT
5	Andri Yasmin Anggara	80	70	81,25	231,25	77,08	T
6	Asri Nadiatullah	60	75	75	210	70	TT
7	Barito Juanda Yuda C.	85	70	75	230	76,66	T

Berdasarkan paparan di atas, dapat diambil jumlah evaluasi yaitu hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa tidak secara klasikal adalah 59,1% siswa tuntas dan 40,9 % tidak tuntas.

Dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus 1 yaitu jumlah siswa tuntas = 13 orang (59,1%) dan tidak tuntas 8 orang (40,9%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut yaitu 59,1%% tuntas. Hal ini disebabkan karena ketika peneliti mengajar, masih beberapa siswa yang kurang serius dan kurang memperhatikan. Hal tersebut menjadi salah satu bahan evaluasi untuk siklus kedua. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama jumlah siswa yang tidak tuntas 40,9%. Oleh karena itu, maka peneliti harus melanjutkan tindakan pada siklus II agar mencapai ketuntasan klasikal yang menjadi target penelitian yaitu 85%.

2. Siklus II

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada siklus II sama dengan pada siklus I, yaitu proses observasi dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi terhadap aktivitas siswa dan observasi unjuk kerja aktivitas siswa dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa dan unjuk kerja aktivitas siswa yang tampak selama proses pembelajaran.

a. Observasi

Obsevasi dilaksanakan selama pengamatan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Dalam melakukan obsevasi, peneliti dibantu oleh satu orang pengamat lain yang ikut mengamati jalannya

pembelajaran obsevasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Hasil obsevasi terhadap hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran modifikasi lompat kardus pada pembelajaran pada lompat jauh sebagai berikut:

Table 4.3 Data Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Aspek			Jumlah	Nilai	Ket
		Afektif	Kognitif	Psikomotor			
1	Ahmad Danish Haikal	90	70	87,5	247,5	82,5	T
2	Aldi Pramana	95	80	93,75	268,75	89,58	T
3	Alya Deswitasari	90	80	75	245	81,66	T
4	Ananda Farzana Azzyaty	85	80	81,25	246,25	82,08	T
5	Andri Yasmin Anggara	95	80	81,25	256,25	85,41	T
6	Asri Nadiatullah	80	80	75	235	78,33	T
7	Barito Juanda Yuda Cahya	95	85	87,5	267,5	89,16	T
8	Dewa Saputra	90	80	81,25	251,25	83,75	T
9	Eka Rosdiana	80	90	75	245	81,66	T
10	Fahat Baharun	90	80	87,5	257,5	85,83	T
11	Gina Al-Fathin Shalsabihah	75	80	75	230	76,66	T
12	Gusmitanti	80	80	68,75	228,75	76,25	T
13	Ira Agustini Hardian	75	85	81,25	241,25	80,41	T
14	Muhammad Fitrah R.	90	65	93,75	248,75	82,91	T
15	Padli Saban	90	75	75	240	80	T
16	Pegi Susilawati	75	80	75	230	76,66	T
17	Rati Sartika	80	80	68,75	228,75	76,25	T
18	Sahrul Ramadhan	85	75	81,25	241,24	80,41	T
19	Sultan Abdul Malik	90	75	87,5	252,5	84,16	T
20	Vhemas Agus Widodo	90	80	93,75	263,75	87,91	T
21	Yandi Saputra	80	80	81,25	241,25	80,41	T
22	Rizkitan Sriwijaya	75	85	62,5	222,5	74,16	TT
Jumlah Total		1875	1.745	1.768,75	5.388,74	1.796,13	
Nilai rata-rata kelas		85,22	79,31	80,39	244,94	81,64	
Nilai Tertinggi		95	90	93,75	268,75	89,58	
Nilai Terendah		75	70	62,5	222,5	74,16	
Tuntas						21	
Tidak Tuntas						1	
% Ketuntasan Klasikal						95,45%	

Dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus II ini dilihat lebih dari 85% siswa tuntas, sehingga dapat dikatakan metode penerapan pembelajaran role playing berhasil pada pembelajaran lompat jauh pada siklus II sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus selanjut ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis siklus II, dapat diambil jumlah evaluasi yaitu hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa tidak secara klasikal adalah 95,45 % siswa tuntas dan 4,55 % tidak tuntas. Dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus II yaitu jumlah siswa tuntas = 21 orang (95,45%) dan tidak tuntas 1 orang (4,55%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut yaitu 95,45% tuntas

Berdasarkan analisis proses dan hasil pembelajaran siswa pada siklus II cukup memuaskan, walaupun masih ada beberapa siswa yang nilainya masih kurang memuaskan, akan tetapi, berdasarkan kemampuan dan hasil tersebut secara umum sudah baik. Dari pelaksanaan tindakan yang di tempuh, diperoleh hasil cukup

memuaskan, meskipun belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran lompat jauh dengan menggunakan penerapan pembelajaran role playing, proses dan hasil pembelajaran mengalami peningkatan.

B. Pembahasan

Penerapan pembelajaran role playing berhasil meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran lompat jauh. Hal ini disebabkan metode role playing menekankan pada persiapan yang lebih baik dalam melakukan lompat jauh melalui lompat karet dan lompat kun. Dengan pembelajaran ini, siswa dapat melakukan praktik lompat jauh gaya jongkok yang optimal dan maksimal karna dengan tahapan awal siswa melakukan lompatan dengan menggunakan karet dan kun siswa semakin terbiasa dalam melakukan lompatan. Hal ini menyebabkan peningkatan pada aspek psikomotor dan afektif berhasil.

Metode pembelajar role playing juga memberikan lembar kerja tes evaluasi berupa pilihan ganda kepada siswa ketika pembelajaran. Hal ini membuat siswa bisa cepat mengerti materi-materi yang diajarkan sehingga peningkatan pada aspek kognitif berhasil. Oleh karena itu, metode role playing pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar melalui dua siklus

Setelah melaksanakan perbaikan pada siklus II yang dilaksanakan diperoleh hasil yang lebih baik. ini ditunjukkan dari hasil belajar 22 siswa terdapat 21 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas, ini berarti persentasi ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 95% ini berarti indikator penelitian sudah mencapai standar ketuntasan klasikal. Hal ini dapat dilihat dari kriteria ketuntasan individu (KKM) adalah 75% dan ketuntasan klasikal adalah ≥ 85 %. Dari data tersebut di atas terdapat 1 siswa yang tidak tuntas disebabkan nilai psikomotor, nilai afektif dan nilai kognitif siswa masih kurang dari kriteria ketuntasan, maka dapat dikatakan bahwa lompat jauh gaya meenting dengan Penerapkan pembelajaran metode role playing dapat

meningkatkan hasil belajar pada pelajaran lompat jauh.

Penggunaan media karet dan kun dalam pembelajaran atletik nomor lompat jauh merupakan hal yang baru bagi siswa. Karena selama ini dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini hanya mengandalkan bak lompat jauh yang ada dan jauh dari standar. Penyampaian materi pelajaran masih secara monoton, kreativitas guru tidak nampak. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar siswa cepat bosan dan tujuan agar siswa menguasai teknik dasar lompat jauh khususnya pada aspek awalan, tolakan dan pendaratan dengan baik belum tercapai secara optimal. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran hanya mengandalkan teknik dasar lompat jauh tanpa menggunakan media sehingga kurang menarik minat siswa. Dengan media kardus dalam kegiatan pembelajaran lompat jauh diharapkan memperbaiki kemampuan siswa, supaya siswa dapat mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Selain itu, terbatasnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran dapat menyebabkan kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa sehingga penting untuk menyediakan media alternative. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sukintaka (2004: 54) mengatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran baik modifikasi sarana maupun metode pembelajaran sangatlah penting, mengingat keterbatasan sarana dan prasana dalam pembelajaran olahraga di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran lompat jauh yang menekankan pada aspek lan, tolakan dan pendaratan menggunakan media kardus ternyata bisa membuat siswa lebih bersemangat mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diketahui ketika siswa melakukan gerakan berulang-ulang melompati karet dan kun sampai alokasi waktu yang tersedia habis. Siswa tidak merasa lelah, dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran siswa merasa tertantang dan merasakan kegembiraan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Penelitian tindakan kelas ini seperti diharapkan dapat memperbaiki pembelajaran lompat jauh ada aspek awalan, tolakan dan pendaratan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, yaitu menggunakan media karet dan kun yang dimodifikasi dengan bentuk perlombaan sederhana. Tuntutan agar guru pendidikan jasmani agar lebih kreatif dalam menciptakan situasi belajar yang menggembirakan, sehingga peran aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat optimal. Dari angket yang disebar atau diberikan kepada siswa dapat diketahui kegiatan belajar mengajar lompat jauh pada aspek awalan, tolakan dan pendaratan dengan menggunakan media kardus membuat siswa lebih tertarik, lebih bersemangat serta lebih aktif. Dalam kegiatan belajar mengajar bisa memperbaiki kemampuan penguasaan gerak lompat jauh pada aspek lan, tolakan dan pendaratan, hal ini dapat diketahui adanya perbaikan ketika siswa melakukan aktivitas unjuk kerja.

Prestasi lompat jauh siswa dipengaruhi oleh beberapa factor Yuda, (2001: 25) yaitu kecepatan yang tinggi, menguasai tehnik, tenaga lompat yang kuat, ketangkasan, keseimbangan, serta koordinasi gerak. Media kardus dalam penelitian ini menjadi faktor penyebab untuk penguasaan tehnik yang merupakan faktor pendorong dan pencapaian prestasi pada materi lompat jauh, karena berdasarkan hasil observasi siswa contohnya takut dalam melakukan lompat jauh menggunakan bak lompat jauh. Media kardus dapat mereduksi permasalahan tersebut. Sehingga pembelajaran lompat jauh dapat dilakukan secara optimal.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa “penerapan pembelajaran *metode role playing* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya melenting pada siswa kelas VIII B SMPN 1 Jereweh tahun pelajaran 2017/2018”.

B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana belajar terutama bak lompat jauh dan prasarana lainnya agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berlangsung sebagaimana seharusnya.
2. Diharapkan kepada guru untuk memberikan tugas kepada masing-masing siswa untuk menggunakan karet dan kun sebagai tahap awal untuk meningkatkan lompatan sebelum melakukan pembelajaran lompat jauh.
3. Diharapkan kepada guru penjaskes SMPN 1 Jereweh agar mempertimbangkan menerapkan Pembelajaran *Metode Role Playing*.

Yogyakarta. BPFÉ.

- Rusli Lutan. 2000. *Asas-asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.
- Saidihardjo. 2004. *Pengembangan kurikulum ilmu pengetahuan sosial (IPS)*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada media group.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFA BETA.
- Sukintaka. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Arifin. 2012. *Upaya Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Bermain*. Artikel.
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djumidar. 2007. *Dasar-Dasar Atletik*. Jakarta: Depdikbud RI, Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Eddy Purnomo, Dapan. 2013. *Dasar-Dasar Atletik*. Yogyakarta: Alfamedia pada pukul 21:02 WITA.
- [http: // www. Kawandnews.com/2011/09](http://www.kawandnews.com/2011/09) diakses pada tanggal 16 Maret 2018
- [http://walpaperhd99.blogspot.com/2013/11/loompat-jauh-gaya-jongkok-ortodock. html](http://walpaperhd99.blogspot.com/2013/11/loompat-jauh-gaya-jongkok-ortodock.html) diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pada pukul 20:31 WITA.
- Nasirin, C., & Mataram, S. P. S. (2013). Reformasi Administrasi Publik, Sebuah Kajian Konseptual. *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik dan Pembangunan*, 4(2), 92-99.
- Riyanto. 2001. *Dasar-dasar Pembelajaran*.