

Vol. 5 No. 1 – Mei 2021
Halaman 69 - 78

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH
GAYA MENGGANTUNG MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN
PADA SISWA KELAS VIII I SMP NEGERI 1 KEDUNGBANTENG**

Ch. Sri Ratnawati

Guru SMP Negeri 1 Kedungbanteng
E-mail: christ.sriratnawati@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mata pelajaran PJOK materi lompat jauh gaya menggantung melalui penerapan pendekatan permainan pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng Semester 2 tahun pelajaran 2017/2018; peningkatan hasil belajar mata pelajaran PJOK materi lompat jauh gaya menggantung melalui penerapan pendekatan permainan pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng Semester 2 tahun pelajaran 2017/2018; dan seberapa besar peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan diterapkannya pendekatan permainan mata pelajaran PJOK materi lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng Semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan di kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Subyek penelitian disini adalah siswa kelas VIII I yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah angket, observasi, dokumentasi, dan tes kognitif. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dari data angket, tes, dan observasi. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran lompat jauh gaya menggantung melalui pendekatan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng. Terlihat dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa; pembelajaran melalui pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng; dan ada peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengisian angket *pre test* menunjukkan sebanyak 15% siswa sangat kurang termotivasi, 29% siswa kurang termotivasi, 47% siswa cukup termotivasi, 9% termotivasi dan 0% sangat termotivasi sedangkan angket *post test* menunjukkan sebanyak 24% siswa cukup termotivasi, 58% siswa termotivasi dan 18% siswa sangat termotivasi. Hal ini membuktikan ada peningkatan motivasi pada siklus 2 sebesar 100%. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan sebesar 36,50%, yaitu dari 38,50% pada siklus 1 menjadi 75,00% pada siklus 2.

Kata kunci: Hasil Belajar; Motivasi; Pendekatan Permainan

Abstract

The objectives of this study are to increase learning motivation in PJOK subjects with hanging style long jump material through the application of a game approach to class VIII I students of SMP Negeri 1 Kedungbanteng at the second semester in the academic year of 2017/2018; the improvement of learning outcomes PJOK subject in hanging style long jump material through the application of the game approach to class VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng at the second semester in the academic year of 2017/2018; and how much is the improvement in motivation and learning outcomes with the application of the game approach of PJOK subject matter long jump hanging style in class VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng at the second semester in the academic year of 2017/2018. The research is conducted at the class VIII I of SMP Negeri 1 Kedungbanteng, Tegal Regency, Central Java. The research subjects are students of class VIII I, totaling 32 students that consist of 13 boys and 19 girls. The research data collection techniques are questionnaires, observation, documentation, and cognitive tests. The data analysis used is descriptive analysis of questionnaire data, tests, and observations. The results of this study are learning the hanging style long jump through a game approach can increase learning motivation at the class VIII I students of SMP Negeri 1 Kedungbanteng. It can be seen from the results of the questionnaires that have been filled in by the students; learning through the game approach can improve the hanging style long jump learning outcomes of class VIII I students of SMP Negeri 1 Kedungbanteng; and there is an improvement in student's learning motivation. Based on filling in the pre test questionnaire, it shows that 15% of students are very less motivated, 29% of students are less motivated, 47% of students are sufficiently motivated, 9% are motivated and 0% are highly motivated. In the post test questionnaire shows that 24% of students are quite motivated, 58% students are motivated and 18% of students are highly motivated. It proves that there is 100% improvement on motivation in the second cycle. The student's learning outcomes also shows an improvement of 36.50%, from 38.50% in the first cycle to 75.00% in the second cycle.

Keywords: *Learning Outcomes; Motivation; Game Approach*

PENDAHULUAN

PJOK yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, karena sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan

kognitif. Pandangan ini telah membawa terbaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*.

Pada saat ini pemerintah telah menerapkan kebijakan pelaksanaan kurikulum baru yang disesuaikan dengan tuntutan jaman. Kebijakan itu ditandai dengan pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) secara nasional. Kurikulum ini menjadi pedoman bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Agar tercapai tujuan tersebut guru dituntut untuk *kreatif* dan *inovatif* dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam penggunaan media maupun dalam strategi dan pendekatan dalam melaksanakan proses pembelajaran itu sendiri (Saidihardjo, 2004: 12). Atletik merupakan cabang olahraga yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan, karena atletik adalah ibu dari semua cabang olahraga. Itu sebabnya, atletik penting sejak anak usia dini. Atletik dapat meningkatkan kualitas fisik siswa menjadi lebih bugar. Atletik menjadi salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, karena dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani guru selalu menggunakan atletik sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar.

Lompat jauh merupakan salah satu materi pembelajaran atletik yang sebagaimana umumnya pembelajaran olahraga nomor atletik lainnya oleh siswa kurang diminati. Hal ini terlihat dari kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran atletik. Kurangnya minat siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya dari penyajian materi yang kurang variatif, sehingga menyebabkan siswa malas dalam mengikutinya, terlebih setelah melihat bak lompat yang akan dipakai untuk pembelajaran, berisi pasir yang membuat anak akan merasa enggan, bosan dan terasa malas untuk melakukan aktivitas dengan berbagai alasan misalnya: kotor, takut cedera, melelahkan, takut lompatannya tidak sampai bak lompat, tidak menantang, tidak ada variasi bermainnya dan lain sebagainya. Berdasarkan pengamatan salah satu kelemahan siswa pada umumnya adalah kekuatan otot tungkai bagian bawah kurang kuat, selain itu secara teknik nomor lompat jauh merupakan nomor yang sulit bila dibandingkan dengan nomor lompat tinggi. Karena siswa harus memusatkan perhatiannya pada saat melakukan tumpuan pada daerah yang telah ditentukan (Suherman, 2001: 21).

Pemanfaatan ruang yang ada di lingkungan sekolah dan alat yang digunakan pun cukup berupa alat-alat dan barang-barang bekas yang dimodifikasi oleh guru dan siswa secara bersama-sama, sebagai contoh rintangan yang sering digunakan dalam permainan lompat jauh adalah bola, simpai, ban bekas, tali, *cone*, dan kardus (*box*). Dengan melibatkan siswa secara aktif pada saat perencanaan, proses pembelajaran dan evaluasi, diharapkan akan tercipta komunikasi timbal balik yang edukatif. Peneliti mengamati pada saat

pembelajaran Penjasorkes siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng dengan materi nomor lompat jauh, motivasi siswa putra maupun siswa putri dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, sehingga hasil pembelajaran lompat jauh kurang berhasil. Keadaan semacam ini menjadikan masalah, maka perlu usaha perbaikan agar hasil pembelajaran lompat jauh dapat meningkat. Berdasarkan data hasil belajar penguasaan teknik lompat jauh kelas VIII pada 3 (tiga) tahun terakhir bila mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM), persentase keberhasilannya sangat rendah. Tahun Pelajaran 2015/2016 persentase hasil belajar 26% dan Tapel 2016/2017 persentase hasil belajar 23%.

Secara filosofis manusia mempunyai ciri yang hakiki manusia sebagai makhluk bermain (*Homo Ludens*), Sehingga kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat diperlukan oleh setiap manusia tanpa memandang usia manusia tersebut. Khususnya untuk anak-anak kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat sangat penting, sebab melalui kegiatan bermain potensi yang dimiliki oleh anak dapat tergali secara optimal. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kedungbanteng didapati permasalahan semacam ini, dalam pembelajaran lompat jauh: motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh rendah; kemampuan fisik siswa terutama *power* otot tungkai bagian bawah kurang kuat; pembelajaran langsung berorientasi pada pembelajaran teknik dan kurang variatif, sehingga menyebabkan siswa menjadi jemu atau malas dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh; belum diterapkannya pendekatan bermain dalam pembelajaran lompat jauh; dan belum tercapainya nilai ketuntasan minimal (KKM), yaitu 77, untuk penguasaan teknik lompat jauh gaya menggantung.

Permasalahan di atas diduga menjadi penyebab mengapa prestasi belajar PJOK untuk materi lompat jauh belum memenuhi nilai KKM yang diharapkan. Data awal yang diperoleh pada siswa kelas VIII I tahun pelajaran 2017/2018 Semester 2, tentang hasil belajar siswa dalam penguasaan teknik lompat jauh gaya menggantung sebagai berikut: jumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai teknik lompat jauh gaya menggantung cukup tinggi yaitu 66,7% untuk siswa putra dan 78,9% untuk siswa putri. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: apakah dengan pendekatan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PJOK materi lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng semester 2 tahun pelajaran 2017/2018?; apakah dengan pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PJOK materi lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng semester 2 tahun pelajaran 2017/2018?; dan seberapa besar

peningkatan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran PJOK dengan diterapkannya pendekatan permainan pada materi lompat jauh gaya menggantung siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng semester 2 tahun pelajaran 2017/2018?

Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berasal dari kata motif yang berarti “dorongan” atau “rangsangan” atau “daya penggerak” yang ada dalam diri seseorang. Menurut Weiner (2000: 22) motivasi sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu. Sedangkan menurut Sargent (2009: 17) motivasi adalah sesuatu apa yang membuat seseorang bertindak.

Hasil Belajar

Surya (2004: 16) menyatakan bahwa hasil proses pembelajaran ialah perubahan tingkah laku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, konasi, dan motorik. Menurut Surya (2004: 17) ada beberapa pakar menyebutkan adanya beberapa jenis perilaku sebagai hasil pembelajaran: Lindgren (2008: 22) menyebutkan bahwa isi pembelajaran terdiri atas: kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Konsep Dasar Model Pembelajaran dengan Pendekatan Permainan

Kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat diperlukan oleh setiap manusia tanpa memandang usia manusia tersebut. Khususnya untuk anak-anak kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat sangat penting, sebab melalui kegiatan bermain potensi yang dimiliki oleh anak dapat tergali secara optimal. Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai bermain, Hurlock (Musfiroh, 2008) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Mayke (2007: 2) menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

METODE PENELITIAN

Obyek tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan pendekatan permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran PJOK materi lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng Kabupaten Tegal semester 2 tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan di kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Subyek penelitian disini adalah siswa kelas VIII I yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah angket, observasi, dokumentasi, dan tes kognitif. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Observasi dilakukan terhadap siswa tentang keadaan nyata di lapangan berdasarkan rancangan pembelajaran. Sedangkan test kognitif berupa pertanyaan-pertanyaan yang berisi uraian tentang pemahaman siswa akan teknik-teknik lompat jauh gaya menggantung yang benar. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dari data angket, tes, dan observasi.

PEMBAHASAN

Angket *pre test* berfungsi mengungkap kondisi awal siswa sebelum memperoleh pembelajaran lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan permainan. Angket *post test* berfungsi untuk mengungkap keadaan siswa setelah mengikuti pembelajaran lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan permainan. Bentuk tes yang dipakai dalam pengumpulan data hasil belajar adalah 5 soal uraian. Skala yang digunakan untuk mengukur tes hasil belajar adalah dengan skoring jawaban benar dikali 2 dan nilai = jumlah benar dibagi 2. Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data tiap-tiap siklus, maka hasil penelitian tindakan menunjukkan bahwa hasil pada siklus 2 sudah terlihat peningkatan yang berarti dibandingkan pada siklus 1. Pada siklus 2 ini telah tercapai tujuan pembelajaran proses lompat jauh gaya menggantung terlihat dari rata-rata siswa telah mencapai di atas 77 dari KKM yaitu 79,71. Jika dipersentase maka hasil yang dicapai siswa pada siklus 2 ini adalah 73,53% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut perkembangan hasil proses belajar lompat jauh gaya menggantung mulai dari test awal, siklus 1, dan siklus 2.

Tabel. 1. Data hasil belajar lompat jauh gaya menggantung kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng

	Pre test	Siklus I	Siklus II
Persentase	9,38	38,50	75,00
Rata – rata	70,63	75,00	79,53

Dari hasil yang telah dicapai siswa pada tes awal, siklus 1, dan siklus 2, sangat jelas sekali kemajuan yang dicapai. Pada penilaian akhir siklus 1 perolehan skor rata-rata kelas yaitu 75,00, belum mencapai tingkat KKM, yaitu 77 untuk hasil belajar lompat jauh, tetapi karena hasil dari siklus 1 belum sesuai yang di inginkan oleh peneliti maka dilanjutkan ke siklus 2. Pada akhir siklus 2 mengalami peningkatan skor rata-rata kelas yaitu 79,53. Dengan demikian tindakan proses pembelajaran keterampilan lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan permainan yang diberikan pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng dapat dikatakan berhasil. Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat dilaporkan segi-segi penelitian yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan segi-segi lain yang dianggap kurang memenuhi harapan. Tindakan yang telah menunjukkan hasil sesuai dengan harapan kiranya dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan tindakan yang kurang berhasil diharapkan menjadi bahan telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan.

Siklus 1

Pada siklus pertama tindakan dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan permainan pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng sudah tepat. Pada siklus pertama proses pembelajaran siswa merasa senang dan bergembira dengan tidak melupakan sasaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat melakukan lompat jauh gaya menggantung dengan baik dan benar. Metode pengajarannya telah memenuhi kriteria dan disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa sehingga siswa merasa mudah melakukan setiap gerakan yang dilakukannya.

Siklus 2

Pada siklus 2 tindakan dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan permainan pada siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Kedungbanteng juga sudah tepat. Karena hanya mengulang kembali pembelajaran pada saat siklus 1, tetapi proses tanya jawabnya lebih di perbanyak, dengan harapan siswa menjadi bertambah keberaniannya untuk melakukan lompat jauh gaya menggantung, dan pada saat melakukan lompat jauh gaya menggantung siswa akan menjadi lebih baik lagi. Pada siklus kedua ini siswa lebih tertantang dan bersemangat dalam melakukan setiap gerakan.

Ketuntasan klasikal tentang keterampilan lompat jauh gaya menggantung dapat dinyatakan sebagai berikut: hasil *pre test*: $3/32 \times 100\% = 9,38\%$, siklus 1 : $12/32 \times 100\% = 38,50\%$, dan siklus 2 : $24/32 \times 100\% = 75,00\%$. Dari data ini dapat dilihat bahwa hasil *pre test* menunjukkan baru

terdapat 3 orang siswa yang telah memiliki keterampilan lompat jauh gaya menggantung di atas KKM. Pada siklus 1 terjadi penambahan jumlah siswa yang memiliki keterampilan di atas KKM yaitu 12 orang siswa, dan pada siklus 2 jumlah siswa yang memiliki keterampilan di atas KKM sebanyak 24 orang siswa dari semua anggota kelas yang berjumlah 32 orang siswa dan ada 8 siswa yang belum tuntas. ini membuktikan bahwa pendekatan permainan yang digunakan sebagai metode pembelajaran lompat jauh gaya menggantung sangat efektif untuk pencapaian hasil belajar.

Data tentang perubahan motivasi siswa terhadap pembelajaran lompat jauh gaya menggantung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan, dapat dilihat dari angket *pre test* dan *post test*. Data-data angket tersebut dapat dinyatakan sebagai berikut: **pengetahuan siswa** tentang lompat jauh gaya menggantung data *pre test*: 0 siswa (0%) sangat kurang, 4 siswa (13%) kurang, 8 siswa (25%) cukup, 16 siswa (50%) baik, dan 4 siswa (13%) sangat baik, sedang pada data *post test*: 0 siswa (0%) sangat kurang, 0 siswa (0%) kurang, 0 siswa (0%) cukup, 8 siswa (25%) baik, dan 24 siswa (75%) sangat baik. **Motivasi siswa** tentang lompat jauh gaya menggantung data *pre test*: 3 siswa (9%) sangat kurang, 10 siswa (31%) kurang, 16 siswa (50%) cukup, 3 siswa (9%) termotivasi, dan 0 siswa (0%) sangat termotivasi, sedang pada data *post test*: 0 siswa (0%) sangat kurang, 0 siswa (0%) kurang, 8 siswa (25%) cukup, 18 siswa (56%) termotivasi, dan 6 siswa (19%) sangat termotivasi. **Perasaan siswa** tentang lompat jauh gaya menggantung, data *pre-test*: 0 siswa (0%) sangat membosankan, 6 siswa (19%) membosankan, 12 siswa (38%) biasa saja, 12 siswa (38%) senang, dan 2 siswa (6%) sangat senang, sedang pada data *post-test*: 0 siswa (0%) sangat membosankan, 0 siswa (0%) membosankan, 2 siswa (6%) biasa saja, 8 siswa (25%) senang, dan 12 siswa (38%) sangat senang. (4) pendapat siswa tentang manfaat pembelajaran lompat jauh gaya menggantung data *pre-test*: 0 siswa (0%) sangat kurang, 2 siswa (6%) kurang, 10 siswa (31%) cukup, 14 siswa (44%) bermanfaat, dan 6 siswa (19%) sangat bermanfaat, hasil *post-test*: 0 siswa (0%) sangat kurang, 0 siswa (0%) kurang, 0 siswa (0%) cukup, 18 siswa (56%) bermanfaat, dan 14 siswa (44%) sangat bermanfaat.

Hasil *post-test* cenderung lebih baik dibanding dengan hasil *pre-test* maka dapat dimaknai bahwa pembelajaran lompat jauh gaya menggantung dengan menggunakan pendekatan permainan memiliki kesan yang baik di hati para siswa. Penggunaan pendekatan permainan dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran lompat jauh gaya menggantung, lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan lompat jauh gaya menggantung. Kesan siswa terhadap pendekatan permainan dapat dilihat dari data sebagai berikut: 0 siswa (0%) sangat tidak menarik, 0 siswa

(0%) tidak menarik, 2 siswa (6%) biasa saja, 18 siswa (56%) menarik, dan 14 siswa (44%) sangat menarik. Data ini dapat dilihat bahwa mayoritas siswa merasa tertarik 56% dan sangat tertarik 44%, apabila dijumlahkan keduanya menjadi 100%. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa pendekatan permainan dalam melakukan lompat jauh gaya menggantung dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran lompat jauh gaya menggantung dengan ditandai adanya peningkatan penguasaan teknik lompat jauh gaya menggantung.

Persetujuan siswa apabila pendekatan permainan ini dipakai untuk mengajarkan lompat jauh gaya menggantung, dapat dilihat data sebagai berikut: 0 siswa (0%) sangat kurang setuju, 0 siswa (0%) kurang setuju, 0 siswa (0%) tidak berpendapat, 8 siswa (25%) setuju, dan 24 siswa (75%) sangat setuju. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas siswa menyatakan setuju 25% dan 75% sangat setuju, jika dijumlah 100%. Pendapat siswa tentang pendekatan permainan ini dapat mempermudah belajar lompat jauh gaya menggantung dapat dilihat dari data sebagai berikut: 0 siswa (0%) sangat kurang setuju, 1 siswa (3%) kurang setuju, 1 siswa (3%) tidak berpendapat, 12 siswa (38%) setuju, dan 18 siswa (56%) sangat setuju. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas siswa menyatakan setuju 38% dan 56% sangat setuju, jika dijumlah 94%. Hasil tes pengetahuan menunjukkan bahwa pencapaian skor test pengetahuan siswa cukup tinggi dengan skor rata-rata kelas 87,21. Seiring dengan peningkatan penguasaan teknik lompat jauh gaya menggantung dari siklus 1 ke siklus 2. Nilai akhir pengetahuan lompat jauh gaya menggantung dari 32 siswa dinyatakan lulus semua.

Nilai akhir lompat jauh gaya menggantung dari tiga domain yakni keterampilan (*psikomotor*) 79,71, pengetahuan (*kognitive*) 87,21 dan sikap/perilaku (*afektive*) 80, dijumlah maka rata-rata kelas mencapai skor 82,31. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan permainan dapat membantu mempercepat pencapaian hasil proses pembelajaran lompat jauh gaya menggantung.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lompat jauh gaya menggantung melalui pendekatan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; pembelajaran melalui pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya menggantung siswa; dan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengisian angket *pre test* menunjukkan sebanyak 15% siswa sangat kurang termotivasi, 29% siswa kurang termotivasi, 47% siswa cukup termotivasi, 9% termotivasi dan 0% sangat termotivasi sedangkan angket *post*

7test menunjukkan sebanyak 24% siswa cukup termotivasi, 58% siswa termotivasi dan 18% siswa sangat termotivasi. Hal ini membuktikan ada peningkatan motivasi pada siklus 2 sebesar 100%. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan sebesar 36,50%, yaitu dari 38,50% pada siklus 1 menjadi 75,00% pada siklus 2.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat: Bapak Indit Undiarto, S.Pd. M.M. selaku Kepala SMP Negeri 1 Kedungbanteng, Bapak Sodayo, S. Pd, selaku observer penelitian, Bapak Ibu Guru-guru dan Staf TU SMP Negeri 1 Kedungbanteng yang telah membantu memberikan dorongan semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.M., Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahagia, Yoyo. 2000. *Atletik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusuma. 2014. *Petunjuk Atletik*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui Bermain (Cara mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saidihardjo. 2004. *Pengembangan Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sargent. 2009. *Teori- Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran & Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suherman, Andang. 2000. *Pembelajaran Atletik Pendekatan Permainan & Kompetisi untuk Siswa SMU/SMK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukintaka. 2002. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Pejaskes*. Yogyakarta: Depdikbud.