

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

I. Prosedur dan Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Sebelum melaksanakan poses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Siswa kelas IV SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/ 2015, yang mengikuti materi pelajaran penjas khususnya atletik adalah 24 siswa, yang terdiri atas 13 siswa putra dan 11 siswa putri. Dilihat dari proses pembelajaran atletik khususnya materi lompat jauh, dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil.
- b. Siswa kurang fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh, sebab media dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat dan menarik bagi siswa.
- c. Dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa siswa cenderung sulit diatur saat materi lompat jauh berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan oleh peneliti saat melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Saat mengikuti materi lompat jauh, siswa menunjukkan sikap seenaknya sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak memperhatikan dengan sepenuhnya, ada yang berbicara dengan teman, bahkan ada yang bermain sendiri dengan temannya.
- d. Guru kurang bisa menghandel keadaan kelas, sebab jumlah siswa yang terlampau banyak dengan situasi tempat belajar yang cukup ramai, menjadikan situasi belajar menjadi kurang dapat diatur dengan baik. Sehingga tingkat kemampuan siswa dalam lompat jauh tidak dapat maksimal.
- e. Guru kesulitan menemukan contoh / model pembelajaran lompat jauh yang benar. Seringkali contoh yang disampaikan oleh guru melalui

peragaan langsung, kurang dapat dicermati oleh siswa secara baik, sebab siswa kurang dapat melihat kondisi gerakan lompat jauh yang diperagakan oleh guru, baik karena kurangnya antusiasme siswa atau contoh gerakan kurang dapat dipahami oleh siswa.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014 / 2015. Adapun diskripsi data yang diambil adalah lompat jauh siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014 / 2015.

Kondisi awal gerak dasar lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014 / 2015 sebelum diberikan tindakan pembelajaran melalui penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Diskripsi Data Awal Hasil Gerak Dasar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
> 80	Baik Sekali	Tuntas		
84 – 80	Baik	Tuntas	6	25%
79 – 75	Cukup	Tuntas	6	25%
74 – 70	Kurang	Tidak Tuntas	8	33,33%
< 69	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	4	16,67%

Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum

menunjukkan hasil belajar yang baik, dengan prosentase ketuntasan belajar 50% siswa.

Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014 / 2015, melalui penggunaan media gambar. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

2. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

a. Siklus I (Pertemuan I)

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan I pada tanggal 5 Mei 2014, sebagai berikut :

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- b) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu pendekatan bermain menggunakan media gambar untuk lompat jauh.
- c) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.

d) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

2. Tahap Tindakan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

1) Pemanasan.

- a) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum.
- b) Streching.
- c) Melakukan pemanasan.

Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana yaitu permainan menjala ikan. Caranya ditunjuk tiga anak untuk menjadi jaring anak lainnya akan menjadi ikan. Siswa yang berperan sebagai jaring bergandengan tangan mengejar ikan, Sedangkan siswa yang menjadi ikan berlari menyelamatkan diri dari jaring tetapi tidak boleh keluar dari lapangan yang sudah ditentukan. Ikan yang terkena jaring akan bergabung menjadi regu penjaring ikan. Jaring terus menangkap ikan sampai ikan habis dan menjadi jaring semua.

2) Inti Pelajaran

- a) Awalan.

Sebelum memulai gerakan lompat jauh, guru terlebih dahulu memperlihatkan gambar gerakan lompat jauh yang baik dan benar, kemudia mempraktikannya. Gerakan yang dilakukan adalah siswa

dibariskan menjadi empat regu, masing-masing regu terdiri dari jumlah siswa yang sama. Satu per satu siswa berlari melewati bilah yang telah disusun, kemudian kembali lewat sebelah kiri bilah. Pada saat berlari langkah kaki selalu berada tepat di tengah bilah, hal ini dimaksudkan untuk melatih kestabilan langkah supaya pada saat melakukan awalan tidak memperpendek langkah, maupun mengubah kecepatan langkah.

b) Tolakan (*take off*).

Siswa berpasangan saling bergandengan kemudian berlari melompati kardus yang sudah disusun rapi baik letak maupun jaraknya secara bersamaan. Siswa dipersilahkan memilih sendiri kardus yang ingin di lompat. Gerakan ini dimaksudkan untuk melatih kekuatan kaki dan ketangkasan saat melakukan gerakan menumpu.

c) Posisi melayang di udara.

Pembelajaran melayang kali ini dengan gerakan sebagai berikut, siswa berdiri kurang lebih 10 langkah dari balok tumpu kemudian satu per satu siswa berlari melompati kotak kardus yang sudah disusun dan menyundul bola yang digantung diatas bak lompat.

d) Sikap mendarat.

Siswa masih berdiri kurang lebih 10 langkah dari balok tumpu kemudian satu per satu siswa berlari melompati kotak kardus yang sudah disusun kemudian mendarat di bak lompat.

e) Melakukan rangkaian gerakan lompat jauh.

Setelah melakukan teknik-teknik lompat jauh dengan pendekatan bermain, kemudian siswa melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan di bak pasir sesungguhnya. Siswa melakukan sesuai urutan absen

3) Penutup

- a) Melaksanakan penenangan / pendinginan.
- b) Pendinginan dilakukan permainan.
- c) Evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- d) Berdoa kemudian dibubarkan.

3. Tahap Observasi

Pada langkah observasi dan interpretasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi menyimpulkan bahwa :

Siswa terlihat senang dengan pembelajaran melalui penggunaan media gambar yang diberikan. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang begitu semangat dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung.

a) Pemanasan

Saat pemanasan siswa terlihat senang dan gembira dengan pemanasan yang dikemas dengan cara permainan. Siswa sangat antusias melakukan pemanasan karena mereka merasa ada yang berbeda dari pemanasan yang mereka lakukan biasanya.

b) Awalan

Pada saat pembelajaran awalan siswa tampak senang dengan penyajian materi melalui penggunaan media gambar yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari sikap antusias siswa saat pembelajaran berlangsung dan pertanyaan siswa yang cenderung penasaran menanyakan gerakan apa lagi yang akan dilakukan.

c) Tumpuan (*take off*).

Pembelajaran pada tumpuan berjalan lancar walau ada sedikit siswa yang masih tampak bingung dan masih sering terjadi tabrakan antar siswa karena mereka memilih sendiri kardus yang ingin di lompat, tetapi makin lama para siswa juga memahami permainan tersebut. Siswa merasa senang dengan pembelajaran melalui pendekatan bermain menggunakan media gambar yang diberikan. Cara permainannya adalah siswa berpasangan kemudian berlari melompati kardus yang sudah disusun rapi baik letak maupun jaraknya secara bergandengan.

d) Posisi melayang di udara.

Pembelajaran posisi melayang di udara, siswa masih sedikit malu terutama siswa perempuan tetapi setelah gerakan ini dilakukan bergantian menurut absen, siswa tampak antusias dan malah saling berebut untuk menunjukkan kemampuan mereka.

e) Sikap mendarat.

Pada pembelajaran sikap mendarat, dilakukan secara keseluruhan. Dari awalan, kemudian lompat melewati kardus lalu mendarat di bak lompat. Pada pembelajaran ini siswa tampak senang karena gerakan yang dilakukan ini cukup membuat siswa merasa tertantang.

4. Analisis dan Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Pembelajaran melalui pendekatan bermain menggunakan alat bantu pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengulangi lagi pelajaran tersebut. Pendekatan bermain menggunakan media gambar lebih menantang siswa untuk belajar melakukan gerakan lompat jauh, karena model pembelajarannya bersifat kompetisi dan bermain sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan merasa ada tantangan tersendiri untuk mengikuti pembelajaran.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

Melalui pendekatan bermain menggunakan media gambar yang terdapat unsur-unsur kompetisi membuat siswa harus mau bekerjasama dalam kelompoknya, kendala yang dihadapi dalam hal ini adalah ada seorang siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran lompat jauh karena kakinya sedang sakit akibat terkilir dan ada siswa

lain yang tidak masuk karena sakit. Kendala lain yaitu jenis permainan yang menggunakan kardus mengganggu siswa karena ada siswa yang tidak bisa melompati kardus sehingga siswa jatuh.

Dengan adanya hal itu siswa ada yang mengeluh karena sering membetulkan kardus. Untuk mendorong siswa agar lebih semangat dalam melakukan pembelajaran serta menghilangkan rasa bosan tersebut maka sebaiknya peneliti memberikan *reward* kepada siswa, misalnya berupa pujian seperti : bagus, baik sekali, tepat sekali, bagus sekali, dan lain sebagainya. Sehingga siswa mampu termotivasi dan juga melupakan rasa bosan dan malas saat membetulkan kardus tersebut setelah larut dalam permainan yang diberikan.

3) Rencana Perbaikan:

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran pada pertemuan pertama maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, antara lain :

- a) Agar siswa tidak salah dalam melakukan setiap gerakan pada kegiatan pembelajaran tersebut, maka peneliti memberikan penjelasan cara bermain dengan benar dalam pembelajaran lompat jauh.
- b) Siswa yang dirasa kurang berhasil pada pertemuan pertama akan diberikan perhatian yang lebih intensif pada pertemuan berikutnya. Peneliti harus tetap memberikan pemahaman dan

motivasi pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan permainan.

b. Siklus I (Pertemuan II)

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari refleksi pada pertemuan pertama, maka perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan II tanggal 7 Mei 2014 yang juga akan dilakukan penilaian adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan pertama. Pendekatan bermain menggunakan media gambar yang pada pertemuan pertama kurang berhasil dibuat lebih menarik lagi.
- 2) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian lompat jauh.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan.
 - a) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
 - b) Stretching.
 - c) Melakukan pemanasan.

Pemanasan dikemas dalam bentuk permainan yang didalamnya terdapat sebuah kompetisi. Siswa dibagi menjadi 4 regu dibagi sama

rata setiap regunya. Siswa melakukan perlombaan dengan cara jingkat, melompat dan mengambil bola. Siswa jingkat melewati bilah kemudian melompati kardus lalu mengambil bola dan kembali ketempat semula dengan cara berlari kemudian bola ditaruh didepan regu masing-masing, kemudian dilanjutkan siswa yang berikutnya.

2) Inti Pelajaran

Melakukan gerak dasar lompat jauh, antara lain :

a) Awalan.

Pada pembelajaran awalan pertemuan kedua, bentuk permainan merupakan pengembangan permainan pada pertemuan sebelumnya. Pola pembelajaran adalah gerakan bersifat kompetisi antar regu. Caranya siswa dibagi menjadi empat regu dengan jumlah anggota sama banyak. Masing-masing anggota akan berlari melewati tengah bilah kemudian kembali lewat sebelah kiri bilah dengan kecepatan maksimal, siswa paling depan lebih dulu berlari setelah selesai kembali ke barisan dan menempatkan diri di paling belakang barisan kemudian dilanjutkan anak di belakangnya demikian seterusnya. Regu yang pelari terakhirnya lebih dulu tiba kembali ke barisan regu itulah keluar sebagai pemenangnya.

b) Tolakan (*take off*).

Permainan berikutnya adalah permainan yang mengandung unsur pembelajaran menumpu. Pola permainannya adalah siswa berpasangan saling bergandengan kemudian berlari melompati

kardus yang sudah disusun dengan jarak dan tinggi kardus yang sama secara bergiliran. Latihan ini bertujuan melatih kekuatan otot kaki tumpu dan melatih daya ledak kaki tumpu.

c) Posisi melayang di udara.

Pembelajaran melayang kali ini dengan gerakan sebagai berikut, siswa berdiri kurang lebih 10 langkah dari balok tumpu kemudian satu per satu siswa berlari melompati kotak kardus yang sudah disusun dan menyundul bola yang digantung diatas bak lompat.

d) Sikap mendarat.

Siswa masih berdiri kurang lebih 10 langkah dari balok tumpu kemudian satu per satu siswa berlari melompati kotak kardus yang sudah disusun kemudian mendarat di bak lompat.

e) Melakukan rangkaian gerakan lompat jauh.

Setelah melakukan serangkaian gerak dasar lompat jauh dengan pendekatan bermain, kemudian siswa melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan di bak pasir sesungguhnya. Siswa melakukan rangkaian gerakan lompat jauh sesuai daftar urut absen dan di ambil hasil belajar yang sudah ditunjukkan oleh siswa sebagai bahan evaluasi pada siklus I.

3) Penutup

Melaksanakan penenangan / pendinginan.

a) Pendinginan dilakukan dengan gerakan penguluran.

- b) Setelah pendinginan dilakukan evaluasi mengenai hasil belajar yang sudah diperoleh siswa dan mengumumkan siapa siswa yang berhasil dan siapa siswa yang masih kurang.
- c) Berdoa kemudian dibubarkan.

3. Tahap Observasi

Pada dasarnya pembelajaran menggunakan media gambar cukup memberikan gairah dan semangat baru pada pembelajaran lompat jauh, hal ini dapat diamati dari sikap siswa yang tak kenal menyerah pada saat melakukan tes dan selalu ingin mengulangi gerakan lompatan ketika hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan. Masih ada kesempatan pada siklus II dengan harapan hasilnya akan lebih baik.

Tabel 5. Diskripsi Data Akhir Siklus I Hasil Lompat Jauh Pada Siswa Kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015.

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
> 75	Baik Sekali	Tuntas		
74 – 70	Baik	Tuntas	6	25%
69 – 65	Cukup	Tuntas	8	33,33%
64 – 60	Kurang	Tidak Tuntas	6	25%
< 59	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	4	16,67%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam keterampilan teknik dasar lompat jauh siswa tercapainya ketuntasan belajar siswa karena baru mencapai 58,33%.

4. Analisis dan Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan kali ini adalah sebagai berikut :

1) Keberhasilan guru/siswa:

Berdasarkan pada kondisi awal, siswa menunjukkan hasil belajar lompat jauh yang cukup bagus dengan prosentase siswa yang tuntas 58,33% dan siswa yang belum tuntas 41,67%.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

a) Kendala demi kendala bisa diatasi sedikit demi sedikit meskipun masih perlu peningkatan dan pengembangan.

b) Demi tercapainya hasil yang maksimal pendekatan internal pada setiap individu siswa masih sangat berperan terhadap semangat siswa.

3) Rencana Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran siklus satu, maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya, antara lain adalah :

a) Mempersiapkan siswa secara fisik dengan menghimbau siswa supaya tidak melakukan gerakan yang menguras tenaga sebelum latihan, misalnya bermain kejar-kejaran dengan temannya dan bercanda sendiri.

b) Melakukan pendekatan internal lebih intensif pada siswa yang dirasa masih kurang berhasil.

2) Siklus II (Pertemuan I)

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari hasil analisis dan refleksi pada siklus pertama, maka perencanaan tindakan pada siklus II pertemuan I tanggal 12 Mei 2014 adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan sebelumnya.
Pendekatan bermain menggunakan media gambar yang pada pertemuan sebelumnya kurang berhasil dibuat lebih menarik lagi.
- 2) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- 3) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan.
 - a) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum.
 - b) Streching.
 - c) Melakukan pemanasan.

Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana. Terdapat 6 buah kotak dalam sebuah lapangan yang sudah dibuat, yang masing-masing kotak harus berisi 4 siswa. Ada 2 siswa yang terlebih dahulu jaga, dengan cara mengejar dengan satu kaki (jingkat) siswa yang berada diluar kotak, kemudian siswa yang berada diluar kotak harus berlari dengan satu kaki pula (jingkat) menghindari siswa yang jaga. Siswa yang di dalam kotak bisa

bergantian berada diluar apabila siswa yang berada diluar kotak menyentuhnya. Siswa yang disentuh oleh siswa yang jaga maka siswa tersebut ikutan jaga. Permainan selesai apabila siswa yang berada diluar kotak sudah habis.

2) Inti Pelajaran

Melakukan gerak dasar lompat jauh, antara lain :

a) Awalan.

Pembelajaran awalan pada pertemuan pertama siklus dua masih dilaksanakan dengan teknik permainan yang menggunakan media gambar. Permainannya adalah siswa dibagi menjadi dua kelompok kemudian dibagi lagi menjadi dua regu dengan cara berhadapan, masing masing anggota kelompok akan berkompetisi berlari menggunakan sebuah tongkat. Tongkat dibawa siswa paling depan dalam regu masing-masing, kemudian berlari menuju regu yang berada disebelang setelah diterima siswa yang paling depan pada regu yang disebelang maka dia berlari menuju regu yang pertama tadi, begitu seterusnya. Semua regu harus kembali ketempat regunya masing-masing, kelompok yang dinyatakan kalah yaitu regu yang paling akhir sampai ke regunya masing-masing.

b) Tolakan (take off).

Permainan berikutnya adalah permainan yang mengandung unsur menumpu. Pola permainannya adalah siswa dibagi menjadi

dua kelompok. Setiap siswa harus berusaha melompati setiap kardus yang sudah disusun rapi baik jarak maupun tingginya. Permainan ini bertujuan melatih kekuatan otot kaki tumpu dan melatih daya ledak kaki tumpu.

c) Posisi melayang di udara.

Pada pembelajaran ini gerakan yang akan dilakukan siswa adalah berlari sebagai awalan kemudian menolak pada batas tolakan dan menyundul bola yang digantung di atas bak pasir.

d) Sikap mendarat.

Gerakan yang dilakukan adalah berlari kemudian melompat melewati kardus dan mendarat pada kotak yang sudah disiapkan oleh peneliti berupa bentangan tali. Tujuan pembelajaran ini adalah melatih kecermatan dalam mengatur tempo kecepatan hingga kedua kaki mampu mendarat di kotak.

e) Melakukan rangkaian gerakan lompat jauh.

Setelah melakukan serangkaian gerak dasar lompat jauh dengan pendekatan bermain, kemudian siswa melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan di bak pasir sesungguhnya. Siswa melakukan sesuai urutan absen.

3) Penutup

Melaksanakan penenangan / pendinginan.

a) Pendinginan dilakukan berupa penguluran (stretching).

b) Setelah pendinginan, dilakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan waktu pada anak untuk bertanya gerakan mana yang dirasa cukup sulit dan peneliti memberikan respon dengan menerangkan gerakan-gerakan yang seharusnya dilakukan dengan benar.

c) Berdoa dan siswa dibubarkan.

c. Tahap Observasi

Pada langkah observasi dan interpretasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi menyimpulkan bahwa :

Dari hasil observasi disimpulkan bahwa siswa semakin antusias melakukan pembelajaran, tampak tidak ada kejenuhan dari siswa. Siswa tidak malas belajar dan selalu ingin menambah tempo belajar.

1) Pemanasan

Saat pemanasan siswa terlihat senang dan gembira dengan pemanasan yang dikemas dengan cara permainan. Siswa lebih banyak bergerak dan melakukan dengan rasa antusias.

2) Awalan.

Pada saat pembelajaran awalan siswa tampak senang dengan penyajian materi. Melalui pendekatan bermain menggunakan alat bantu pembelajaran siswa sudah mulai bisa menikmati pembelajaran dan karena model kompetisi yang digunakan, siswa terlihat saling ingin mengalahkan teman yang lainnya.

3) Tolakan (*take off*).

Pembelajaran pada tumpuan berjalan lancar sesuai dengan RPP. Siswa juga senang dengan menggunakan media gambar yang diberikan. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung selalu ingin mencoba lagi.

4) Posisi melayang di udara.

Pada pembelajaran ini siswa sangat antusias, ini terlihat dari semangat siswa untuk melakukan pembelajaran ini dan merasa tertantang untuk melompat tinggi melebihi bola yang sudah digantung diatas bak pasir.

5) Sikap mendarat

Pada pembelajaran sikap mendarat, dilakukan secara keseluruhan. Dari awalan, melewati kardus lalu mendarat di bak pasir yang sudah diberi tali. Pada pembelajaran sikap mendarat, siswa terlihat senang dengan menggunakan media gambar yang diberikan dan cukup membuat siswa merasa tertantang untuk mendarat yang paling jauh.

d. Analisis dan Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Penerapan pendekatan bermain pada siklus II ini tampaknya semakin membuat siswa bersemangat dan merasa tertantang, hal ini terbukti dengan sikap siswa yang tak henti-hentinya ingin selalu mencoba setiap unsur gerakan dan meminta peneliti untuk mengevaluasi serta selalu ingin mengulangi lagi kompetisi dalam permainan yang diberikan dalam pembelajaran lompat jauh.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

- a. Masih ada seorang siswa yang tidak mengikuti pembelajaran lompat jauh karena kakinya masih sakit.
- b. Untuk semakin memacu semangat siswa hadiah selalu disiapkan berupa pujian, tepuk tangan, dan acungan jempol pada siswa yang melakukan rangkaian gerakan dengan benar akan tetapi terkadang siswa merasa hadiah berupa pujian dari guru merupakan hal yang biasa dan meminta hadiah yang lain.
- c. Peneliti harus selalu memonitor kegiatan siswa dari awal hingga akhir selama proses pembelajaran berlangsung agar guru mengetahui siswa yang belum menguasai dengan benar teknik-teknik lompat jauh yang diajarkan akan tetapi dengan jumlah siswa yang cukup banyak terkadang guru kesulitan untuk memonitor satu persatu siswa.

3) Rencana Perbaikan:

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran siklus pertemuan pertama, maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, antara lain adalah :

- a) Agar siswa tidak merasa asing dengan kegiatan pembelajaran tersebut maka peneliti memberikan penjelasan cara bermain dengan benar dalam pembelajaran lompat jauh untuk meningkatkan hasil belajar.
- b) Siswa yang dirasa kurang berhasil pada pertemuan pertama akan diberikan perhatian lebih dan selalu disuruh untuk mencoba.
- c) Peneliti harus tetap memberikan pemahaman dan motivasi pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan permainan.

3) Siklus II (Pertemuan II)

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari refleksi pada pertemuan pertama, maka perencanaan tindakan pada siklus II pertemuan II tanggal 14 Mei 2014, yang juga dijadikan untuk melakukan penilaian adalah sebagai berikut:.

- 1) Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian lompat jauh.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

1) Pemanasan.

- a) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum.
- b) Stretching.
- c) Melakukan pemanasan.

Pemanasan dikemas dalam bentuk permainan. Siswa membentuk lingkaran kemudian berlari searah jarum jam. Setiap mendengar peluit dan melihat tanda yang diberikan oleh peneliti berupa angka, maka siswa harus berkumpul sesuai dengan angka yang ditunjukkan oleh peneliti. Bagi siswa yang berkumpul sedikit atau lebih dari angka yang ditunjukkan oleh peneliti, maka siswa tersebut langsung berada ditengah lingkaran. Setelah dirasa selesai, siswa yang berada ditengah kemudian dihukum.

2) Inti Pelajaran

Melakukan gerak dasar lompat jauh, antara lain :

a) Awalan.

Pada pembelajaran awalan pertemuan kedua, bentuk permainan merupakan pengembangan permainan pada pertemuan sebelumnya. Pola pembelajaran adalah gerakan bersifat kompetisi antar regu. Caranya siswa dibagi menjadi empat regu dengan jumlah anggota sama banyak. Pelari paling depan berlari dengan membawa tongkat sampai pada regu didepannya berikan tongkat

kemudian lakukan gerakan yang sama sampai semua anggota regu melakukannya dan kembali ketempat semula. Regu yang pelari terakhirnya lebih dulu tiba kembali ke barisan regu itulah keluar sebagai pemenangnya.

b) Tolakan (*take off*).

Permainan berikutnya adalah permainan yang mengandung unsur menumpu. Pola permainannya adalah siswa dibagi menjadi dua kelompok. Setiap siswa harus berusaha melompati setiap kardus yang sudah disusun rapi baik jarak maupun tingginya. Permainan ini bertujuan melatih kekuatan otot kaki tumpu dan melatih daya ledak kaki tumpu.

c) Posisi melayang di udara.

Pada pembelajaran ini gerakan yang akan dilakukan siswa adalah berlari sebagai awalan kemudian menolak pada batas tolakan dan menyundul bola yang digantung di atas bak pasir.

d) Sikap mendarat.

Gerakan yang dilakukan adalah berlari kemudian melompat melewati kardus dan mendarat pada kotak yang sudah disiapkan oleh peneliti berupa bentangan tali. Tujuan pembelajaran ini adalah melatih kecermatan dalam mengatur tempo kecepatan hingga kedua kaki mampu mendarat di kotak.

e) Melakukan rangkaian gerakan lompat jauh.

Setelah melakukan teknik-teknik lompat jauh dengan pendekatan bermain, kemudian siswa melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan di bak pasir sesungguhnya. Siswa melakukan rangkaian gerakan lompat jauh sesuai daftar urut absen dan diambil hasil belajar yang sudah ditunjukkan oleh siswa sebagai bahan evaluasi pada siklus II.

3) Penutup

- a) Pendinginan dilakukan dengan gerakan penguluran (stretching).
- b) Setelah pendinginan dilakukan evaluasi mengenai hasil belajar yang sudah diperoleh siswa dan mengumumkan siapa siswa yang berhasil dan siapa siswa yang masih kurang.
- c) Berdoa kemudian dibubarkan.

2) Tahap Observasi

Pada dasarnya melalui pendekatan bermain menggunakan alat bantu pembelajaran cukup memberikan gairah dan nuansa baru pada pembelajaran lompat jauh, hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada siklus II yang memuaskan.

Tabel 6. Diskripsi Data Akhir Siklus II Hasil Gerak Dasar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015.

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
> 75	Baik Sekali	Tuntas	8	33,33%
74 – 70	Baik	Tuntas	5	20,83%

69 – 65	Cukup	Tuntas	8	33,33%
64 – 60	Kurang	Tidak Tuntas	3	12,5%
< 59	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	-	0%

3) Analisis dan Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan siswa:

Dari hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa hasil lompat jauh siswa meningkat dari 50% pada kondisi awal menjadi 58,33% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 87,5% pada akhir siklus II.

2) Pendekatan bermain menggunakan media gambar memberikan banyak pencerahan dalam metode pembelajaran dan lebih menantang siswa untuk melakukan latihan lompat jauh.

4) Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil gerak dasar lompat jauh siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015.

Tabel 7. Perbandingan Data Akhir Siklus I dan Data Akhir Siklus II Hasil Gerak Dasar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015.

Rentang Nilai	Keterangan	Prosentasi		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
> 75	Baik Sekali			33,33%

74 – 70	Baik	25%	25%	20,83%
69 – 65	Cukup	25%	33,33%	33,33%
64 – 60	Kurang	33,33%	25%	12,5%
< 59	Kurang Sekali	16,67	16,67%	0%

Dari tabel perbandingan hasil lompat jauh pada Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil gerak dasar lompat jauh pada siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II.

B. Pembahasan

Dari hasil perbandingan antar siklus di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil lompat jauh siswa hal ini terbukti dari penerapan media gambar pada materi pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015 yang mengalami peningkatan di tiap tindakan yang diberikan. Terlebih dari prosentase hasil pembelajaran lompat jauh pada siklus II pertemuan ke II yang telah memenuhi target dari yang direncanakan yaitu 87,5% dengan jumlah siswa tuntas adalah 21 siswa dari jumlah keseluruhan 24 siswa. Dari hasil tindakan tersebut deskripsi hasil analisis pengamatan lompat jauh dan nilai ketuntasan hasil gerak dasar lompat jauh siswa disajikan sebagai berikut :

Tabel 8. Deskripsi Data Nilai Ketuntasan Hasil Lompat Jauh Pada Siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015

Tes	Statistik	
	Pra Siklus	Jumlah

	Rerata	63,13
Siklus I	Jumlah	1523
	Rerata	63,46
Siklus II	Jumlah	1700
	Rerata	70,83

Melalui tabel di atas, nilai rata-rata ketuntasan hasil lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015 terjadi peningkatan hasil siswa mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Dari peningkatan keterampilan lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Tahun Ajaran 2014/2015 diatas dapat di simpulkan bahwa penggunaan media gambar dalam pelaksanaan pembelajaran lompat jauh dapat memberikan pencerahan kepada guru sebagai alternatif dalam memilih model-model pembelajaran khususnya materi pembelajaran lompat jauh guna meningkatkan keterampilan siswa dan juga sebagai bentuk usaha guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif selama mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa pembelajaran melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri 08 Napal Putih Bengkulu Utara. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. keterampilan lompat jauh pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 58,33% jumlah siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase keterampilan lompat jauh siswa dalam kategori tuntas sebesar 87,5%, sedangkan siswa yang tuntas 21 siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SD Negeri 08 Napal Putih, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memberikan alat bantu pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, yang dapat meningkatkan lompat jauh dan memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus-menerus.

2. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan media dan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan menikmati pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta : Bestari Buana Murni
- Agus, Nurmanto Akhmad. 2009. *Penjas Sebuah Tantangan*. Makalah : Bangkalan
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Djumidar A. Mochamad, Widya. 2004. *Gerak-Gerak Dasar Atletik dalam Bermain*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jess Jarver. 2005. *Belajar dan Berlatih ATLETIK*. Bandung. CV. Pionir Jaya
- Jerver, J. 2009. *Belajar dan Berlatih Atletik*. Bandung: Pioner Jaya
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Indeks
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Munasifah. 2008. *Atletik Cabang Lompat*. Semarang: Aneka Ilmu
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani : Prinsip-Prinsip dan Penerapannya*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Rivai, Ahmad dan Sudjana, Nana. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Sinar Baru Bandung
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta : Teras
- Subagyo, Joko. 2011. *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta
- Syarifuddin, A. 1992. *Atletik*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Soeparto. 2005. *Pembelajaran Atletik. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu Guru Penjas
- Sudarno SP. 1992. *Pendidikan Kesegaran Jasmani*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryatmo, dkk. 2006. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Widya Utama : Jakarta
- Tasanah. 2011. *Upaya Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Dengan Metode Latihan Loncat Naik Turun Bangku Dan Berjingkat Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kedungbanteng 02*. Laporan Penelitian. SD N Kedungbanteng 02. Tegal

(<http://www.kawandnews.com/2014/01>)

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 08 Napal Putih

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : 5 (lima)/I I (dua)

Pertemuan ke : 11 (sebelas) dan 12 (dua belas)

Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 6.3 Mempraktikkan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran)**

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami teknik lompat jauh
- Siswa dapat memahami strategi dalam teknik lompat jauh

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerjasama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Atletik [lompat jauh]

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

**D. Langkah-langkah Pembelajaran
Pertemuan 11**

▪ **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- a. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- b. Mengecek kehadiran siswa
- c. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- d. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

- **Kegiatan inti**
 - **Eksplorasi**
 - ☞ Guru memperlihatkan gambar gerakan lompat jauh.
 - ☞ Melakukan gerakan dasar lompat jauh tanpa awalan dengan aba aba hitungan
 - ☞ Melakukan gerakan dasar lompat jauh dengan awalan
 - ☞ Melakukan gerakan lompat jauh dengan awalan dengan rintangan tali
 - **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

 - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
 - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
 - **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

 - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
 - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

 - Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
 - Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik lompat jauh

Pertemuan 12

- **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

 - ☞ Siswa dibariskan menjadi empat barisan
 - ☞ Mengecek kehadiran siswa
 - ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

- ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- **Kegiatan inti**
 - **Eksplorasi**
 - ☞ Melakukan gerakan lompat jauh dengan awalan, tolakan, melayang dan mendarat
 - ☞ Melakukan gerakan lompat jauh dengan menggunakan alat yang sederhana
 - ☞ Melakukan lompat jauh dengan alat lompat tinggi yang beralaskan busa
 - **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

 - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
 - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
 - **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

 - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
 - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

 - Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
 - Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik lompat jauh

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls. 5
- Diktat atletik
- Lapangan
- Mistar lompat
- Alat ukur panjang

- Pluit

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan dasar lompat tinggi dengan hitungan • Melakukan gerakan lompat tinggi dengan awalan dan hitungan • Melakukan gerakan lompat tinggi dengan awalan, tolakan, melayang dan mendarat tanpa alat • Melakukan lompat tinggi dari awalan, tolakan, melayang dan mendarat dengan alat sederhana 	Test praktik Test perorangan Test pengamatan	Test Praktik Test pengamatan	Praktikkanlah lompat jauh gaya jongkok

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui,
Kepala SDN 08 Napal Putih**

**Napal Putih, Maret 2014
Guru Mapel PJOK**

(.....)

NIP:

(.....)

NIP:

Lampiran 2 : Daftar Nilai Siswa

Rekap Keterampilan Teknik Dasar Lompat Jauh Siswa

No	Siswa	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Alan Juniansyah	74	70	80
2	Asri Wahyuni P.	60	65	65
3	Bayu Tri Brata P.	65	65	70
4	Brans Al-Aziz	70	70	85
5	Cindy Khonera	60	64	70
6	Dela Permata Sari	69	65	80
7	Dela Meilinda	60	60	65
8	Desmila Putri	65	65	70
9	Devi Juniarti S.	74	70	80
10	Elni Indra Yani	55	55	60
11	Ema Saputri	60	60	65
12	Fingky Septiyani	60	60	65
13	Milda Mahendri	70	70	85
14	Misnawati	68	70	80
15	M. Zidan Al-Fikri	55	55	65
16	Nilla Oktavia	70	65	65
17	Nuke Oktavia S.	60	60	65
18	Pangestu Pratama P.	70	69	70

19	Refando Ananda	60	70	80
20	Reka Juniarti	60	60	65
21	Suci Tirta M.	50	55	60
22	Yela Felantia	65	65	70
23	Yose Aditama	50	50	60
24	Yudha Andrra M.	65	65	80
Jumlah		1515	1523	1700
Rata-rata		63,13	63,46	70,83
Jumlah siswa yang tuntas		12	14	21
Ketuntasan klasikal		50%	58,33%	87,5%
Nilai Minimal		50	50	85
Nilai Maksimal		70	70	60

Lampiran 3 : Dokumentasi Penelitian





G

