

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK MELALUI
PENDEKATAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
Pada Siswa Kelas V SDN Kebraon I Surabaya**

Mohamad Afroni

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Vega Candra Dinata

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Gerakan motorik dasar meliputi lari, jalan, lompat, dan lempar, dan semua itu terdapat dalam olahraga atletik. Nomor-nomor lompat dalam atletik meliputi lompat jauh, lompat jangkit, lompat tinggi, dan lompat tinggi galah. Tujuan melakukan lompatan adalah memindahkan jarak horizontal titik berat badan pelompat sejauh mungkin. Lompat jauh merupakan bagian dari olahraga atletik yang menekankan kepada keterampilan individu untuk melakukan gerakan yang terkoordinasi dengan baik, mulai dari awalan (*run up*), tolakan (*take off*), melayang di udara (*flight*) dan mendarat. Pada pembelajaran penjas yang berpusat pada siswa, harapan guru adalah siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran penjas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui penggunaan pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan dalam ruang lingkup kelas yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya. Hal ini dikarenakan semua permasalahan yang muncul terdapat dikelas ini. Adapun jumlah seluruh siswa-siswinya adalah 32 siswa. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: Pada siklus 1, berhasil melampaui KKM sebanyak 22 siswa atau mencapai rata-rata nilai 69% dikatakan hasil penerapan metode pembelajaran belum tuntas. Pada siklus 2, berhasil melampaui KKM sebanyak 29 siswa atau dengan rata-rata nilai 91%. Karena rata-rata nilai lebih besar dari 75%, maka hal ini dapat dikatakan tuntas. Untuk rata-rata lompat jauh gaya jongkok dengan pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) studi awal hasilnya sebesar 41% dan satu diakhir hasilnya sebesar 91%. Maka peningkatan hasil tes lompat jauh gaya jongkok menggunakan pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) studi awal dan studi akhir sebesar 50%.

Kata Kunci: Hasil belajar, Lompat jauh gaya jongkok, pendekatan model TGT

Abstract

Learning in elementary school physical education should be adjusted with the character, age, and motor skills of children. In this case the appropriate learning character Elementary School can be shaped in the use of instructional media. The use of instructional media aims to create a fun learning the appropriate character of the child. Instructional media used in teaching physical education in elementary school can shape model approach *Tournaments Teams Games* (TGT) which can be used as a tool to facilitate learning because of the shape and weight appropriate to the child's ability. In this case, particularly on the learning style of the long jump squat. The purpose of this study was to determine the learning outcomes long jump squat style through the use of modeling approaches *Tournaments Teams Games* (TGT) in class V Elementary Schools Kebraon I Surabaya. Research conducted by the researcher is the research experiments using action research approach within the scope of the classroom action research (CAR). Subjects of this study were fifth grade students of Elementary Schools Kebraon I Surabaya. This is because all of the problems that arise are in this class. The sum of all its students are 32siswa. The results of the study are as follows: In cycle 1, KKM surpassed by 22 students or reach an average value of 69% said the results of the application of learning methods have not tuntas. Pada cycle 2, KKM surpassed by 29 students, or with an average value of 91% . Since the average value greater dari 75%, then it can be said completely. For average-ratalompat much style squat with a model approach *Tournaments Teams Games* (TGT) Initial studies the results of 41% and one at the end result of 91%. So the increase in the long jump test results using the squat style model approach *Tournaments Teams Games* (TGT) initial study and the final study by 50%.

Keywords: learning outcomes, long jump squat style, model approach TGT.

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya pendidikan dalam konteks pembangunan nasional mempunyai fungsi sebagai pemersatu bangsa, penyamaan kesempatan, dan pengembangan diri. Pendidikan diharapkan dapat memperkuat keutuhan bangsa dalam NKRI. Pendidikan adalah upaya yang dikerjakan secara sadar oleh manusia untuk meningkatkan kualitas manusia. Karena pendidikan merupakan proses yang memerlukan waktu dan melibatkan banyak faktor, sehingga dampaknya tidak akan segera diamati dan dirasakan oleh manusia.

Melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang⁷. Sedangkan menurut UU RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menerima pelajaran dengan baik. Begitu pula menurut Hamalik (2008: 3), pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempeningkatkan peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam diri yang memungkinkan untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat.

Peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri siswa (faktor *internal*) maupun dari luar siswa (faktor *external*). Faktor *internal* diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor *external* diantaranya adalah model pembelajaran dan lingkungan. Masalah bagi guru pendidikan jasmani menghadapi yang demikian ini dibutuhkan upaya yang kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran supaya dapat diterima siswa, hal ini berkaitan bahwa pendidikan jasmani yang mana penekanannya dominasi domain psikomotor paling besar bila dibandingkan domain-domain yang lain.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan pada waktu observasi di SDN Kebraon I Surabaya, kegiatan pembelajaran penjaskes lompat jauh kelas V guru sering menggunakan metode demonstrasi. Selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung diam kurang aktif terhadap tugas gerak, bahkan terkadang siswa cenderung individual dan egois.

Dalam upaya melaksanakan tuntutan gerak psikomotor yang lebih kompleks maka guru perlu mengaplikasikan penjaskes dengan sesungguhnya. Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning*, merupakan pendekatan pembelajaran dengan cara kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang berjumlah berkisar tiga sampai enam siswa.

Untuk mempermudah siswa melakukan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok maka kondisi tersebut dipandang peneliti perlu diberi metode TGT karena dengan memodifikasi lompat jauh gaya jongkok dengan sebuah *game* atau unsur permainan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok akan lebih menarik untuk diajarkan dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks karena disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dalam keterlibatan belajar. Selain itu rendahnya hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa, kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan pendidikan jasmani sehingga pada proses pembelajaran belum semua berantusias untuk beraktivitas jasmani dan kurangnya pemahaman dari para siswa tentang arti pentingnya tubuh bugar dan sehat, sehingga selama mengikuti pendidikan jasmani para siswa hanya sekedar ikut dan memperoleh nilai.

Pada pembelajaran berpusat pada siswa, harapan guru siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran, namun pada kenyataan di lapangan harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini salah satunya bisa saja terjadi apabila guru tidak tepat memilih metode pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran *cooperative learning* dengan model TGT, merupakan model pembelajaran sebagaimana model pembelajaran *cooperative learning* lainnya yang selalu menekankan adanya bentuk kerjasama sesama siswa untuk menyelesaikan masalah, adapun tekniknya adalah membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah antara tiga sampai enam siswa. Adapun ciri khusus dari model pembelajaran ini adalah media yang digunakan yaitu dengan menggunakan model permainan atau *game*. Sedangkan materi inti akan dilombakan melalui turnamen. Dengan model turnamen ini sangat menarik sekali, karena dengan adanya perlombaan ini diharapkan para siswa lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan melompat berkompetisi atau berlomba secara kompak dengan timnya pada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan cara yang demikian ini akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena setelah melalui penjelasan yang disampaikan oleh guru diharapkan siswa di dalam kelompok terjadi interaksi *peer teaching*, yaitu siswa yang mempunyai kemampuan lebih ditunjukkan untuk membimbing siswa yang masih belum mampu melakukan tugas. Maka dengan demikian tugas guru tidak menjadi figur sentral (*teaching centered learning*) tetapi tugas guru adalah sebagai fasilitator (*student centered learning*).

Salah satu kompetensi gerak yang dicantumkan pada pendidikan jasmani adalah melakukan gerakan

keterampilan motorik dasar. Gerakan motorik dasar meliputi lari, jalan, lompat, dan lempar, dan semua itu terdapat dalam olahraga atletik. Nomor-nomor lompat dalam atletik meliputi lompat jauh, lompat jangkit, lompat tinggi, dan lompat tinggi galah. Tujuan melakukan lompatan adalah memindahkan jarak horizontal titik berat badan pelompat sejauh mungkin (lompat jauh dan jangkit) dan memindahkan jarak vertikal titik berat badan setinggi mungkin (lompat tinggi dan lompat tinggi galah) (Bahagia dkk, 1999: 76).

Lompat jauh merupakan bagian dari olahraga atletik yang menekankan kepada keterampilan individu untuk melakukan gerakan yang terkoordinasi dengan baik, mulai dari awalan (*run up*), tolakan (*take off*), melayang di udara (*flight*) dan mendarat. Lompat jauh terbagi atas tiga gaya, gaya jongkok, gaya lenting dan gaya *hitchkick* atau *walking in the air*. Namun materi lompat jauh yang diajarkan dalam satuan pendidikan SD adalah lompat jauh gaya jongkok, karena gaya ini adalah gaya yang paling mudah diajarkan.

Pada pembelajaran penjaskes yang berpusat pada siswa, harapan guru adalah siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran penjaskes, namun pada kenyataan di lapangan harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini salah satunya bisa saja terjadi apabila guru tidak tepat memilih model pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung karena yang lebih aktif adalah gurunya bukan siswanya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *cooperative learning* dengan model TGT dikarenakan dalam cabang lompat jauh pada waktu melakukan pembelajaran siswa melakukan sendiri-sendiri. Bagaimana guru penjaskes dalam pembelajaran bisa mengajarkan agar permainan atau pembelajaran lebih menarik dan siswa bisa gerak semuanya. Maka melalui permainan yang di modifikasi juga dilombakan atau turnamen antar kelompok agar siswa terpacu atau ada persaingan dalam pembelajaran penjaskes khususnya lompat jauh. Maka dari itu peneliti mengambil pembelajaran Model pembelajaran *cooperative learning* dengan model *Teams Games Tournamens* (TGT).

Model pembelajaran *cooperative learning* dengan model *Teams Games Tournamens* (TGT), merupakan model pembelajaran sebagaimana model pembelajaran *cooperative learning* lainnya yang selalu menekankan adanya bentuk kerjasama sesama siswa untuk menyelesaikan masalah, adapun tekniknyanya adalah membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah antara tiga sampai lima siswa. Adapun ciri khusus dari model pembelajaran ini adalah model yang digunakan yaitu dengan menggunakan model permainan atau *game*. Sedangkan materi inti akan dilombakan melalui

turnamen. Dengan model turnamen ini sangat menarik sekali, karena dengan adanya turnamen ini diharapkan para siswa lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan jalan berkompetisi.

Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Teams Games Tournamens* (TGT) terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Sehingga penulis mengajukan judul penulisan, "Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Model *Teams Games Tournamens* (TGT) pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya".

METODE

Pada jenis penulisan eksperimen adalah suatu penulisan yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel. Salah satu penulisan eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada subyek penulisan (Maksum, 2008: 10). Penulisan diarahkan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model *Teams Games Tournamens* (TGT) pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya.

Desain Penelitian

Ada beberapa ahli yang mengemukakan desain penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat komponen pokok, yaitu:

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *actuating*
3. Pengamatan atau *observing*

Subjek

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang telah dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2008: 39). Jumlah anggota populasi dalam penulisan ini adalah kelas I – VI yang berjumlah 302 siswa di SDN Kebraon I Surabaya. Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penulisan (Maksum, 2008: 39). Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan cara *random sampling*. *Random sampling* (memilih kelas secara acak) bukan memilih individu, jadi dari IV, V, dan VI kelas diambil 1 kelas dengan cara membuat undian (dengan kertas yang dilinting). Cara yang pertama memanggil ketua kelas dan masing-masing ketua kelas mengambil undian, satu undian ditulisi sedangkan yang satu kosong. Maka kelas yang dijadikan sampel penulisan adalah siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa

Rencana Tindakan

Menurut Arikunto (2006: 16-19) yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu sebagai berikut:

1. Rancangan/rencana awal (*planning*), dalam tahap penelitian ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Rancangan sebelum penelitian yaitu dengan membuat persiapan yaitu:
 - a) Absensi
 - b) Silabus
 - c) RPP
 - d) Sarana dan prasarana
 - e) Instrumen penelitian
2. Pelaksanaan tindakan (*actuating*) merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan dikelas. Dalam pelaksanaannya adalah melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya
 - a) Melakukan materi lompat jauh gaya jongkok yang telah dimodifikasi sebagai materi pokok dari proses pembelajaran ini dan 3 orang observer bertugas mengamati dan menilai guru dalam melaksanakan proses belajar tersebut untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai refleksi dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan.
 - b) Setelah itu guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa yang berguna untuk mendapat hasil apakah proses pembelajaran tersebut sudah berhasil atau tuntas apa belum.
3. Pengamatan (*observing*) pada tahap ini guru sebagai pengamat harus melakukan pengamatan balik terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Agar diperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara mengamati dalam proses pembelajaran yang meliputi aktifitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Observasi ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok selanjutnya mencatat data yang muncul kemudian mentranskripsikan untuk dianalisis dan direfleksikan yang berguna untuk acuan pembelajaran selanjutnya.
4. Refleksi (*reflecting*) Kegiatan ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Dari hasil observasi kemudian dianalisis setelah itu direfleksikan dalam kegiatan tersendiri. Peneliti melakukan analisis dengan cara mencatat kendala-

kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil yang telah diperoleh akan berupa temuan-temuan di lapangan daftar permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran dijadikan sebagai dasar untuk menyusun tindakan dalam siklus II.

Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penulisan (Maksum, 2008:55). Instrumen yang digunakan dalam penulisan ini adalah tes yang berupa *pre-test* dan *post-test* lompat jauh gaya jongkok. Pelaksanaan pembelajaran yaitu kelompok model pembelajaran kooperatif Tipe TGT. Pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dilakukan selama 4 kali pertemuan pada waktu proses belajar mengajar disekolah.

Dalam penilaian ini dilakukan beberapa instrumen untuk memperoleh data di SDN Kebraon I Surabaya yaitu instrumen penulisan digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum digunakan dalam penulisan. Instrumen yang digunakan dalam penulisan ini adalah:

Tes Keterampilan lompat jauh gaya jongkok. Untuk penilaian praktek, setiap siswa diminta melakukan lompatan. Penilaian dilakukan dengan mengamati setiap gerakan meliputi awalan, tolakan, melayang, dan mendarat.

1. Tes Pengetahuan (Kognitif)
2. Tes Keterampilan lompat jauh gaya jongkok (Psikomotor)
3. Lembar Pengamatan (Afektif)

Indikator Keberhasilan

Jika siswa memperoleh nilai 75 dari hasil kemampuan tes kognitif, afektif dan tes psikomotor maka dinyatakan lulus. Apabila dari hasil nilai keseluruhan mencapai 75% maka siswa dinyatakan lulus dan penilaian dapat dikatakan berhasil atau tercapai.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran disusun oleh peneliti. Komponen perencanaan pembelajaran meliputi waktu, tujuan, kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran, pengelompokan siswa, dan evaluasi.

Pembelajaran pada siklus I terdiri atas dua kegiatan, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan metode (TGT) dan kegiatan mengerjakan kuis membuat indikator pembelajaran secara individu. Dalam kegiatan pembelajaran ini berlangsung dalam 1 kali pertemuan 2 x 35 menit.

Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok

melalui pendekatan metode (TGT) pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya. Melalui pendekatan metode (TGT) ini diharapkan siswa lebih aktif untuk berdiskusi, bertukar pikiran, dan menjelaskan materi secara kelompok ataupun individu. Kegiatan belajar mengajar terdiri atas kegiatan guru dan siswa yang melakukan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan metode TGT. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kegiatan pelaksanaan lompat jauh gaya jongkok

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Persiapan	1. Memberikan lembar pertanyaan 2. Menyampaikan cara lompat jauh gaya jongkok	1. Mengerjakan pertanyaan 2. Memperhatikan dan mendiskusikan dengan kelompok tentang lompat jauh gaya jongkok
Pelaksanaan	Memberikan test lompat jauh gaya jongkok	Melaksanakan test lompat jauh gaya jongkok
Penyelsaian	Memberikan penjelasan kembali tentang lompat jauh gaya jongkok	Mengejukan pertanyaan tentang materi lompat jauh gaya jongkok

a. Hasil Pembelajaran

Hasil penelitian ini akan menguraikan peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model TGT dengan fokus bahasan yang meliputi hasil studi awal, dan siklus I lompat jauh gaya jongkok yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada tempat penelitian sebesar 75. Oleh karena itu analisa ketuntasan hasil belajar dilakukan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menerima penerapan metode pembelajaran melalui TGT terhadap hasil belajar lompat jauh gayajongkok selama 6 kali pertemuan dalam 2 siklus. Pengukuran pencapaian ketuntasan hasil belajar diukur pada aspek psikomotor.

Hasil perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus dapat dilihat berikut ini:

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam Siklus 1

Siklus	Hari/Tanggal	Σ Tuntas	% Tuntas	Ket
Studi awal	2 Mei 2014	13	41%	Belum Tuntas
I	16 Mei 2014	22	69%	Belum Tuntas

Pada siklus 1, jumlah siswa yang berhasil melampaui KKM sebanyak 22 siswa. Sedangkan persentasenya adalah 71%. Karena persentase jumlah siswa yang berhasil kurang dari 75%, maka hal ini dapat dikatakan bahwa hasil penerapan siklus 1 belum tuntas, maka dilanjutkan pada siklus 2.

b. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan/observer pada siklus 1, maka dapat direfleksikan sebagai berikut: “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) yang diberikan pada kelas V di SDN Kebraon I Surabaya pada siklus 1 perlu dilakukan perbaikan.

Terdapat peningkatan sebesar 41% dari hasil studi awal”. Namun masih ada beberapa kekurangan pada hasil siklus 1 yang harus diperbaiki pada siklus 2 agar kemampuan siswa dapat meningkat secara optimal. Selain hasil pembelajaran, peneliti menemukan beberapa fakta yang berhubungan dengan proses pembelajaran.

Menurut observer pada tahap pelaksanaan beberapa siswa dapat bekerja sama dalam proses pembelajaran, tidak semua anggota kelompok berdiskusi, ada beberapa anggota kelompok hanya diam saja. Kemudian untuk guru masih mengalami kendala dan kurang jelas dalam menjelaskan informasi yang dibutuhkan siswa.

Sehubungan dengan hasil refleksi tersebut, maka tindakan yang diberikan pada siklus 1 masih perlu dilakukan perbaikan mengingat adanya kemungkinan dalam materi lompat jauh gaya jongkok lebih meningkat. Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 untuk lebih meningkatkan hasil belajara siswa materi lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi kepada para siswa dan khususnya memberikan motivasi yang lebih kepada siswa yang masih belum tuntas. Diharapkan dengan diberikannya motivasi, siswa lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam melakukan tindakan siklus 2. Bagi siswa yang belum tuntas dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- 2) Memberikan hadiah kepada para siswa yang beremangat dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya pemberian hadiah diharapkan dapat memotivasi para siswa untuk lebih baik dalam setiap proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa secara individu

Siklus II

a. Pelaksanaan

Dalam siklus II ini peneliti tetap berperan sebagai guru seperti pada siklus I dan proses pembelajaran tetap mengacu pada RPP serta memperhatikan evaluasi pada siklus I, dalam rangka menghindari terulang kembalinya kesalahan pada siklus I. Pada tahap ini diharapkan semua kegiatan berjalan lancar, sesuai dengan skenario pembelajaran, juga tercapai semua tujuan pada RPP.

b. Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Tahap ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan teman sejawat sebagai pengamat untuk mengamati secara intensif pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan dari teman sejawat sendiri adalah mengamati aktivitas belajar siswa. Pengamat merekam dan mencatat dalam lembar penilaian berupa tes. Dari pengamatan tersebut datanya akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu sebagai berikut:

c. Refleksi

Dari hasil pengumpulan data, maka dapat direfleksikan bahwa dibandingkan dengan siklus I, siklus II ini diharapkan ada peningkatan yang signifikan. Siswa pada siklus I masih asing dengan tugasnya maka pada siklus II ini diharapkan mereka sudah tidak canggung lagi untuk melakukan lompat jauh gaya jongkok dan siswa yang masih pasif di siklus I diharapkan pada siklus II ini semuanya aktif dan serius mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam Siklus II

Siklus	Hari/Tanggal	Σ Tuntas	% Tuntas	Ket
II	30 mei 2014	29	91%	Tuntas

Pada siklus II, jumlah siswa yang berhasil melampaui KKM sebanyak 29 siswa. Sedangkan persentase jumlah siswa yang berhasil yaitu 91%. Karena persentase jumlah siswa yang berhasil lebih besar dari 75%, maka hal ini dapat dikatakan bahwa hasil penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus II dapat dikatakan tuntas. Sedangkan 3 siswa yang nilainya belum mencapai KKM diberikan remedi oleh guru panjasorkes.

d. Dari hasil perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam II Siklus

Siklus	Hari/Tanggal	Σ Tuntas	% Tuntas	Ket
Studi Awal	2 Mei 2014	13	41%	Belum Tuntas
I	16 Mei 2014	22	69%	Belum Tuntas
II	30 Mei 2014	29	91%	Tuntas

Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dibahas tentang analisis penelitian yang dikaitkan Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya, didapatkan hasil pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) mengalami peningkatan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) bersiklus I dan II, tiap-tiap siklus mengalami peningkatan dari siklus pertama 69 % siswa dinyatakan belum lulus dari standart KKM yang telah ditentukan dan dilakukan kembali pada siklus II dengan hasil 91 % dinyatakan tuntas dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75 % disini bisa diartikan ada peningkatan yang signifikan dari studi awal ke siklus II yaitu 50%. Dengan kata lain bahwa pemberian pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) terdapat peningkatan terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dinyatakan berhasil di kelas V SDN Kebraon I Surabaya dengan peningkatan ke tuntas KKM.

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan hasil lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya, maka dapat disimpulkan yaitu :

1. Ada peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model *Teams Games Tournaments* TGT Pada Siswa Kelas V SDN Kebraon I Surabaya.
2. Peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan model *Teams Games Tournaments* TGT Pada Siswa Kelas V SDN Kebraon I Surabaya pada siklus II sebesar 91%.

Saran

Dari simpulan di atas, maka saran dari pada hasil penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pelajaran lompat jauh gaya jongkok.

2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan model *Teams Games Tournaments* (TGT), maka hendaknya proses pembelajaran melalui metode ini dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bahagia, Yoyo dkk. 1999. *Atletik*. Surabaya: Unipres.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penulisan dalam Olahraga*. Tidak diterbitkan.

