

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA  
JONGKOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(Action Reaserch pada Siswa SMK Negeri 2 Kabupaten Kuningan)  
(2016)**

**IMPROVED LEARNING OUTCOME LONG JUMP  
SQUAT STYLE WITH LEARNING MODEL  
TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(Action Reaserch On Student SMK Negeri 2 Kabupaten Kuningan)**

Universitas Negeri Jakarta  
Jalan Hj. Ten IV Rawamangun  
Kebaikan\_cahayakemenangan@yahoo.co.id

**ICHSAN NUR FALACH**

**ABSTRACT**

This research purposes to know whether learning model teams games tournamen can improve learning outcomes long jump squat model. This benefits of research is to provide an overview to educator about application learning model teams games tournamen adjusted learning process, so as to improve learning outcome student.

Types of research, used in this research is action research.with implementation two cycles each cycle begins with the stage planning, action, observation and reflection. The subjects were Student SMKN 2 Kuningan. Totaling sample is 38 people. The data collected,comes from the test results studying the long jump and observations. The results of the data collected shows that an increase learning outcomes to the lessons long jump evident from the results pree test,available only 9 or (23,7%) student who pass. With the average value 62,3. Whereas in cycle I, an increase 20 or (52,63%) student who pass, With the average value 74,01. Then continued in cycle II, show the results 34 or (89,47%) student who pass studying long jump. In addition to the learning outcomes the learning model application teams games tournament, can increase the activity of students in the learning.

Therefore can be concluded that the application learning model teams games tournamentn can be improve learning outcomes student onsubjects the long jump squat style. And as added, is expected this model can be applied by physical education teachers de each school to improve the quality and student learning outcomes.

**Keywords: Improved Learning Outcomes Style Long Jump Squat, Application Model Teams Games Tournament.**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA  
JONGKOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(Action Reaserch pada Siswa SMK Negeri 2 Kabupaten Kuningan)**

**ICHSAN NUR FALACH**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran pada pendidik tentang penerapan model pembelajaran *teams games tournament* yang disesuaikan dengan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan, dengan pelaksanaan dua siklus, setiap siklus dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 2 Kabupaten Kuningan yang berjumlah sebanyak 38 orang. Data yang di kumpulkan berasal dari hasil tes belajar dan observasi. Hasil dari data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi lompat jauh. Terbukti dari tes awal didapatkan hanya 9 atau (23,7%) orang siswa yang tuntas, dengan rata-rata nilai 62,3. Sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan, yakni 20 atau (52,63%) orang siswa tuntas, dengan rata-rata nilai 74,01. Kemudian dilanjutkan pada siklus II yang menunjukkan hasil 34 atau (89,47%) siswa tuntas belajar lompat jauh. Selain hasil belajar, dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lompat jauh gaya jongkok. Dan sebagai tidak lanjutnya, diharapkan model pembelajaran ini dapat di terapkan oleh guru pendidikan jasmani de setiap sekolah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci : Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok,  
Melalui Model *Teams Games Tournament***