

RINGKASAN

A. Pendahuluan

Olahraga lompat jauh merupakan salah satu nomor olahraga atletik yang diajarkan pada siswa di sekolah. Keterampilan gerak lompat jauh itu sendiri memiliki kurang lebih tiga macam gaya, yaitu Lompat Jauh gaya Jongkok (*tuck*), gaya menggantung (*hang style*), dan gaya jalan di udara (*walking in the air*). Keterampilan lompat jauh memiliki empat tahapan, mulai dari awalan berlari dengan cepat, kemudian tolakan dengan satu kaki terkuat pada papan tolak, selanjutnya melayang di udara, terakhir mendarat pada bak pasir dengan tumpuan kedua kaki. Ini merupakan rangkaian gerakan yang ada dalam olahraga lompat jauh dan diajarkan pada siswa di sekolah.

Namun dalam kenyataan di lapangan, masih terdapat permasalahan yang membuat para peserta didik tidak dapat mempraktikkan rangkaian gerakan lompat jauh. Mulai dari cara pandang para peserta didik yang beranggapan bahwa atletik adalah olahraga yang melelahkan, karena hanya berlari, melompat dan melempar, tidak ada permainan yang menyenangkan. Maka tidak jarang peserta didik malas, tidak bersemangat, bahkan tidak memiliki motivasi belajar yang baik dalam mengikuti pembelajaran atletik. Bahkan bukan hanya peserta didik, terkadang guru pendidikan jasmani itu sendiri bingung menangani permasalahan seperti ini. Hal itu adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, sehingga sudah seharusnya diberikan solusi atas permasalahan yang terjadi.

Peneliti merupakan guru pendidikan jasmani di SMK Negeri 2 Kuningan mulai tahun ajaran 2013/2014 sampai pada saat ini. Masalah yang masih terulang dan terjadi pada pendidikan jasmani adalah pada materi atletik khususnya adalah lompat jauh. Mayoritas hasil belajar siswa kurang

dari yang diharapkan. Sehingga peneliti melakukan penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Model ini dipilih dengan alasan, dikemasnya materi lompat jauh kedalam sebuah permainan diharapkan siswa akan termotivasi dan bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan ini merupakan sebuah usaha penelitian yang dilakukan oleh seseorang yang menemukan sebuah permasalahan sosial atau bahkan dalam bidang pendidikan dengan tujuan demi terselesaikan masalah yang di hadapi.

Bentuk penelitian tindakan dipilih atas dasar permasalahan yang terjadi di lingkungan pendidikan, maka dari itu penulis memutuskan untuk menggunakan penelitian tindakan sebagai metode penelitian, hal ini dirasa akan memudahkan peneliti memecahkan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah. Konsep penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* pada materi lompat jauh gaya jongkok. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan lompat jauh dan menggunakan observasi, catatan lapangan, dokumentasi.

C. Hasil Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AP 2 SMK Negeri 2 Kuningan. 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.