

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOMPAT MELALUI  
PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN PADA SISWA KELAS V SDN  
KAYUMANIS 01 PAGI MATRAMAN JAKARTA TIMUR**

**(2017)**

**Sri Umiyati**

**ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan modifikasi permainan terhadap kemampuan gerak dasar lompat siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai bulan Mei 2017 di SDN Kayumanis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 36 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model siklus dari Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Data yang diperoleh dalam siklus I presentase hasil tes kemampuan gerak dasar lompat dengan kategori tuntas 63,78% dari 36 siswa kelas V. Presentase hasil pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa adalah 70%, dari 20 butir pernyataan. Pada siklus II presentase hasil tes kemampuan gerak dasar lompat dengan kategori tuntas 88,78% , dari 36 siswa kelas . presentase hasil pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa 90%, dari 20 butir pernyataan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan gerak dasar lompat siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan dapat dijadikan sebagai salah satu media mengajar guru untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat siswa.

Kata Kunci: Kemampuan, Lompat, Modifikasi Permainan

**IMPROVE THE ABILITY OF BASIC MOTION JUMP THROUGH THE  
APPLICATION OF A MODIFICATION GAME IN A STUDENT OF CLASS V  
SDN KAYUMANIS 01 PAGI MATRAMAN EAST JAKARTA**

**(2017)**

**Sri Umiyati**

**ABSTRACT**

*This classroom action research is aimed at to analyze the influence of the application of modification game of the ability of motion basic jump students. The study is conducted on april until may 2017 at SDN Kayumanis 01 pagi Matraman East Jakarta with the subject research of fifth grade were are 36 students. The method use in this classroom action research cycle model of Kemmis and Mc. Taggart comprised of planning, action, observation and reflection. An action research that conducted in two cycles. The data collected in first cycles the percentage test results capability of motion basic jump a category be completed is 63,78%, from 36 students of fifth grade. The percentage the results of monitoring the act of activity teachers and students were 70 %, from 20 items of statement. The second cycle, the percentage test results capability of motion basic jump a category be completed is 88,78%, from 36 students of fifth grade. The percentage the results of monitoring the act of activity teachers and students were 90%, from 20 items of statement. In this research shows that of the basic motion jump student. Modification game can be used as one of the media teaching teachers to improve capability of motion basic jump students.*

*Keywords: Ability, Jump, Modification Game.*