

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH
GAYA JONGKOK MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN
ENGKLEK DI SDN**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**WARTINI
NIM. F48112040**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH
GAYA JONGKOK MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN
ENGKLEK DI SDN**

ARTIKEL PENELITIAN

**WARTINI
NIM. F48112040**

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Edi Purnomo, M.Or
NIP.198301142008011004

Wiwik Yunitaningrum, M.Pd
NIP.197906042008122001

Dekan FKIP UNTAN

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan

Dr. H. Martono, M.Pd
NIP.196803161994031014

Prof. Dr. Victor G.Simanjuntak, M.Kes
NIP.195505251976031002

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN ENKLEK DI SDN

Wartini, Edi Purnomo, Wiwik Yunitaningrum

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan

Email: Ibuwartini@yahoo.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan permainan engklek pada siswa kelas IV SDN 39 Sekura Mensungai Kabupaten Sambas. _Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus tindakan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 22 siswa. Dari hasil penelitian tindakan yang dilakukan diketahui Perbaikan ketuntasan hasil belajar dari prasiklus sebesar 32%, siklus I sebesar 68% dan siklus II sebesar 95%, hal ini menunjukkan terjadi perubahan yang positif dan sangat bermakna.

Kata Kunci: Permainan Engklek, hasil belajar dan lompat jauh gaya jongkok

Abstract: About problem in this research is its low learned yielding student in broad jump learning inspires squat. To the effect of observational it is subject to be know result step-up studies squat style broad jump via engklek's game approaching on student brazes IV. SDN 39 one Mensungai's tortoise Sambas's Regencies. _Method that is utilized in this research is Observational Action braze (PTK) by use of two action cycles. Subjek is research is exhaustive student braze IV. school year 2014 / 2015 total one 22 students. Of action research result that does to be known thoroughness repair usufructs to study from prasiklus as big as 32%, i. cycle as big as 68% and cycles II. as big as 95%, it points out to happen changing positive one and so wherewith.

Keywords: Game Engklek, learned result and squat styled broad jump

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Samsudin, 2011: 58).

Dalam suatu pembelajaran tentunya siswa merupakan sasaran utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam suatu proses pembelajaran tentunya diperlukan suatu penilaian hasil belajar dari suatu materi seperti permainan dan olahraga, uji diri/senam, ritmik, akuatik aktivitas pengembangan, pendidikan luar kelas dan materi kesehatan. Penilaian hasil belajar untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam penguasaan konsep sesuai dengan KD dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal/KKM.

Untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani tersebut, salah satu upaya yang hendaknya dilakukan adalah dengan mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, salah satunya melalui cabang atletik. Penguasaan keterampilan teknik dasar atletik pada cabang lompat jauh gaya jongkok meliputi beberapa teknik dasat awalan, tolakan, melayang dan mendarat merupakan faktor yang utama yang harus diajarkan kepada siswa agar mampu dengan baik.

Olahraga lompat jauh terdiri dari dua kata, yaitu lompat dan jauh. Lompat berarti bergerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah, ke atas) dan dengan cepat menurunkannya lagi, dan jauh adalah jarak yang harus ditempuh secara maksimal” (Munasifah, 2008: 10).

Adapun gerakan yang benar dalam melakukan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok adalah:

- 1) Awalan
Gerakan ini bertujuan untuk mendapatkan kecepatan yang setinggi-tingginya agar dorongan badan ke depan lebih besar.
- 2) Tolakan
Tolakan ini sangat menentukan jauhnya lompatan yang akan dicapai. Untuk itu perhatikanlah hal-hal berikut.
 - Posisi badan saat melakukan tolakan jangan terlalu condong.
 - Tolakan harus kuat dan cepat, serta jangan mengurangi kecepatan saat melakukannya.
 - Gerakan ayunan tangan akan membantu keseimbangan badan dan usahakan pandangan tetap ke depan.
- 3) Melayang
Setelah melakukan tolakan di balok tumpuan, usahakan keseimbangan saat melayang harus dijaga menggunakan kedua tangan. Saat melayang pada lompat jauh ada beberapa teknik yang dipakai seperti melayang dengan sikap jongkok (gaya jongkok)

(<http://bse.annibuku.com/buku/1005/penjas-orkes-pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan/dikunjungi> rabu 12 November 2014)

Kenyataan yang terjadi berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SDN 39 Sekura Mensungai Kabupaten Sambas saat pembelajaran bahwa tidak semua siswa dapat melakukan gerakan secara benar. Hal ini dibuktikan dari gerakan siswa ketika melompat, seperti: 1) masih ada siswa yang gerakan awalnya kurang baik yakni kurang menekuk tungkainya, arah gerak menolak ke samping, sehingga tolakannya kurang 2) berulang kali terlalu dekat atau cukup jauh untuk melakukan tolakan dari garis lompatan, 3) tolakan kurang kuat dan cepat.

Permasalahan siswa di atas tentunya akan mempengaruhi nilai KKM yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dan apabila nilai tersebut dibawah KKM membuat siswa tidak tuntas materi lompat jauh gaya jongkok.

Merujuk dari permasalahan siswa tersebut, tentunya diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membuat gerak dasar dan tolakan siswa menjadi lebih baik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Adapun pendekatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan permainan engklek.

Menurut Bimo artikko yang dikutip secara online, menjelaskan tentang “Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya”.

Permainan engklek sangat bermanfaat untuk tubuh, adapun Manfaat menurut Bimo artikko (dikutip secara online) yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah:

1. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak di haruskan untuk melompat – lompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat menaati aturan – aturan permainan yang telah disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya
5. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan

barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Adanya pembelajaran permainan engklek ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kompetensi yang diharapkan sehingga KKM siswa dapat tercapai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam melalui penelitian dengan judul “upaya meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan permainan engklek pada siswa kelas IV SDN 39 Sekura Mensungai Kabupaten Sambas”.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang lompat jauh, sehingga akan mendukung keterampilan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok dan membuat proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menyenangkan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah “suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh tenaga pendidik untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan” (Iskandar 2009: 31). Pelaksanaan penelitian dilakukan secara siklus berulang, melalui tahapan langkah-langkah a) perencanaan; b) pelaksanaan; c) pengamatan dan d) refleksi.

Pada penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di SDN 39 Sekura Mensungai kabupaten Sambas pada mata pelajaran Penjasorkes. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 22 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes.

- a. Tes digunakan untuk mengumpulkan data dan gambaran tentang hasil belajar siswa.
- b. Diskusi antara guru, teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus PTK.

Alat Pengumpulan Data

Adapun alat yang digunakan dalam pengumpulan data PTK yaitu:

- a. Tes ini menggunakan butir soal/instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa.

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1
Lembar penilaian Lompat Jauh Gaya Jongkok

Aspek yang dinilai	Kualitas Gerak				Skor
	1	2	3	4	
1. Awalan: Langkah cepat, sikap badan condong ke depan.					
2. Tolakan: Tiga (3) langkah terakhir pandangan ke arah tolakan, kaki menyentuh papan tolakan.					
3. Saat melayang: Kaki ayun ke depan, kedua tangan menggantung ke atas, badan tetap seimbang.					
4. Mendarat: Kedua kaki dan tangan lurus ke depan, kedua kaki mendarat bersama-sama, badan mengeper dan mendarat.					
Jumlah Skor					

Keterangan :

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan berdasarkan kategori penilaian yang sudah dilampiran 1, penilaian terhadap unjuk kerja sampel, dengan nilai rentang 1 sampai dengan 4.

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Baik sekali

- b. Wawancara: menggunakan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pendapat siswa dan teman sejawat tentang pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan pendekatan bermain engklek.

Analisis Data

Analisis dan pengolahan atas data-data hasil observasi dan tes yang telah dilakukan kemudian diolah dengan teknik dan kriteria pengukuran dari hasil belajar. Nantinya data hasil belajar tentang lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan permainan engklek, dianalisis dan diolah dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai standar KKM (75) baik secara individu maupun klasikal. Peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II akan diukur dengan persentase (%). Kemudian data ditafsirkan untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah dan membuktikan hipotesis tindakan.

1. Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa skor maksimal yang dapat diperoleh siswa pada setiap kesempatan tes untuk masing-masing indikator adalah 4, sehingga dapat diketahui skor sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal sekali tes} = 16 (4 \times 4 \text{ indikator})$$

$$\text{Skor minimal sekali tes} = 4 (1 \times 4 \text{ indikator})$$

Tabel 2
Kriteria Tingkat Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Lompat Jauh

Skor	Rentang Nilai	Predikat	Keterangan
16	100	Sangat Baik	Tuntas
12 – 15	75 – 94	Baik	Tuntas
8 – 11	50 – 69	Cukup	Tidak Tuntas
< 7	< 35	Kurang	Tidak Tuntas

- Selanjutnya mempersentasekan data yang telah dihitung dari tiap kriteria dengan rumus:

$$Dp = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

N = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan nilai

(Mohammad Ali, 1993: 186)

- Menganalisis nilai yang sudah diberi perlakuan dan sebelum diberikan perlakuan. Ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil aktivitas yang dibuktikan dengan data (angka).

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

Post rate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Base Rate = Nilia sebelum diberikan tindakan

Sumber: Zainal Aqib (2006: 53)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 39 Sekura Mensungai kabupaten Sambas, dimulai kegiatan observasi tanggal 17 November 2014 dan termasuk prapenelitian, tes dilakukan pada tanggal 14 februari – 7 maret 2015. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang dengan komposisi 9 laki-laki dan 13 perempuan.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjasorkes melalui pendekatan permainan engklek untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Adapun deskripsi data hasil prapenelitian adalah sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Prapenelitian (Prasiklus)

Tabel 3
Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Awal

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	7	32
Belum Tuntas	15	68
Jumlah	22	100

Tabel 3 Menunjukkan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 25% (7 siswa). Data ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan masih jauh dari indikator KKM = 75 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM= 70 atau 75%, karena (15 siswa) belum tuntas.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian siklus I dilakukan pada tanggal 14 dan 21 februari 2015. Materi ajar yang dibelajarkan adalah pemahaman dan melakukan gerakan lompat jauh gaya jongkok. Hasil belajar siswa kelas IV pada materi lompat jauh gaya jongkok yang terbagi menjadi 4 indikator penilaian yang diikuti oleh 22 siswa. Data hasil belajar dengan rekapitulasi data akan dijelaskan berikut ini:

Tabel 4
Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Keberhasilan	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai
Tuntas	15	68	75	Rata-rata
Belum Tuntas	7	32		
Jumlah	22	100		
Rata-rata	-	-	-	77.95

Tabel 4 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sebesar 68% dan belum tuntas sebesar 32% berarti tindakan pada siklus I belum berhasil, karena indikator keberhasilan minimal 75%. Nilai rata-rata penilaian hasil belajar siklus I sebesar 77.9 diatas KKM = 70.

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada materi lompat jauh gaya jongkok lebih besar siswa yang tuntas bila dibanding dengan siswa yang belum tuntas, dimana indikator keberhasilan (kriteria) keberhasilan penelitian yang ditetapkan (75%).

Berdasarkan evaluasi terhadap analisis data hasil penelitian siklus I dapat direfleksikan atau direkomendasikan mengenai hasil belajar siswa yakni evaluasi terhadap hasil belajar siswa terbukti bahwa belum indikator keberhasilan klasikal minimal 75%, tetapi sudah mendekati untuk mencapai KKM yakni sebesar 68%. Bahkan hasil analisis butir soal menemukan bahwa ada siswa yang memang sukar untuk melakukan gerakan lompat jauh gaya jongkok.

Rekomendasi perlu dilanjutkan ke siklus II dengan komposisi materi yang lebih dirancang lebih baik (perbaikan), sedangkan untuk instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran adalah tetap.

Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan perencanaan tindakan siklus II berdasarkan refleksi siklus I, terdapat (1) RPP tentang materi ajar sesuai dengan indikator 2, tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran, (2) Instrumen penilaian (tes), (3) bahan ajar.

Pelaksanaan penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Maret 2015. Dari pelaksanaan siklus II diperoleh data penilaian hasil belajar siswa pada materi lompat jauh gaya jongkok sebagai berikut:

Hasil belajar siswa kelas IV pada materi lompat jauh gaya jongkok diukur dengan penilaian dalam bentuk 4 indikator uraian pelaksanaan gerakan yang diikuti sebanyak 22 siswa. Data hasil belajar terdapat pada lampiran 10 (halaman 51) dan rekapitulasi data pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5
Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Keberhasilan	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai
Tuntas	21	95	70	Rata-rata
Belum Tuntas	1	5		
Jumlah	22	22		
Rata-rata	-	-	-	91.36

Tabel 5 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sebesar 95% dan belum tuntas sebesar 5% dari materi lompat jauh gaya jongkok sudah mencapai indikator keberhasilan minimal 75% dan sudah mencapai indikator keberhasilan keseluruhan. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang sudah mencapai indikator ketercapaian nilai minimal tes KKM = 70.

Berdasarkan evaluasi terhadap analisis data hasil penelitian siklus II, dapat direfleksi atau direkomendasikan hasil belajar siswa yang mana terlihat bahwa sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal minimal, yaitu sebesar 95%. Data ini menunjukkan bahwa permasalahan sudah teratasi dengan tindakan yang sudah dilakukan dalam penelitian. Namun, Refleksi perlu perhatian khusus untuk siswa M. Badrul.

Rangkuman Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan II

Berdasarkan analisis data hasil penelitian siklus I dan II dapat dibandingkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian sebagaimana dalam Tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 6
Rangkuman perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan II

No.	Aspek	Hasil Siklus		Rata-rata Indikator (KD)
		I	II	
1	Ketuntasan Hasil Belajar	68	95	81.5
2	Rata-rata Nilai	77.95	91.36	84.65

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 2 aspek yang diketahui melalui penelitian, ternyata pada aspek yang diteliti terjadi perbaikan yang teratur dan berkesinambungan (*continous quality improvement*). Kedua siklus menggunakan

RPP yang tidak jauh berbeda untuk melakukan pembelajaran dan dengan instrumen yang sama.

Perbaikan/peningkatan yang teratur dan berkesinambungan sebagai berikut:

- a) Ketuntasan hasil belajar setelah diberikan tindakan naik dari siklus I sebesar 68%, siklus II sebesar 95%, dengan kategori sangat berkualitas.
- b) Rata-rata hasil belajar setelah diberikan tindakan naik dari siklus I sebesar 77.95, siklus II sebesar 91.36 dan rata-rata dari kedua siklus sebesar 84.64 dengan kategori sangat baik.

Perbandingan pencapaian hasil setiap siklus atau dua siklus penelitian yang diteliti, terbukti terjadi perbaikan/peningkatan mutu yang berkesinambungan.

Pembahasan

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I

Keadaan awal hasil belajar siswa kelas IV SDN 39 Sekura Mensungai Kabupaten Sambas sangat rendah dengan nilai rata-rata sebesar 56.13 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 32%. keadaan ini sangat ironis bila dibiarkan berangsur-angsur.

Memperhatikan kondisi awal faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dilakukan sesuatu pendekatan pembelajaran kontekstual dan pendekatan penemuan terbimbing melalui model pendekatan bermain engklek pada materi lompat jauh, sehingga diperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 68% tetapi belum mencapai indikator keberhasilan minimal 75%. Perubahan/perbaikan dari 32% ke 68% sudah baik, karena perbandingan tingkat kesukaran (ditunjukkan nilai rata-rata siswa) yang awalnya sebesar 56.13 sebesar 77.95, ini sudah diatas KKM 70. Hal ini dimungkinkan karena menurut pengakuan para siswa, guru jarang menggunakan model bermain engklek sebagai pembelajaran dalam lompat jauh. Agar perbaikan menjadi lebih baik, maka refleksi harus memperbaiki RPP siklus II.

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II

Dengan memperhatikan refleksi I, dilakukan perbaikan proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan awal tentang apersepsi dan mengaitkan materi dengan kegiatan yang mudah dilakukan oleh siswa diluar pembelajaran dan mengubah pembelajaran yang lebih menekankan pada pembelajaran aktif melalui permainan engklek. Ternyata ada peningkatan kualitas praktik pembelajaran sebesar 95%.

Dalam pembelajaran yang dilakukan, sangat penting untuk menumbuhkan kesungguhan siswa dalam melakukan gerakan. Untuk itu, perlu adanya suatu proses interaksi atau pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk ikut berperan aktif bergerak untuk mencapai hasil belajar.

Pendekatan bermain engklek pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dalam hasil belajar memperoleh hasil siklus I sebesar 68%, dan siklus II sebesar 95%. Jadi pendekatan bermain engklek sangat berhasil dan ditemukan hanya 1 siswa berkopetensi cukup. Hasil nilai rata-rata setiap submateri ajar siklus I = 77.95 dan siklus II = 91.36 semuanya diatas KKM = 70.

Melihat dari tabel 4.6 sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa hasil ketuntasan hasil belajar dalam setiap indikator dari siklus I menjadi II berubah menjadi sangat baik. terlebih dalam setiap KD dapat dinyatakan melebihi KKM = 70 dan indikator keberhasilan penelitian minimal 75%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pendekatan bermain engklek dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dapat meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki kualitas gerak siswa pada mata pelajaran Penjasorkes kelas IV SDN 39 Sekura Mensungai Kabupaten Sambas semester II tahun pelajaran 2014/2015.

Perbaikan ketuntasan hasil belajar dari prasiklus sebesar 32%, siklus I sebesar 68% dan siklus II sebesar 95%, hal ini menunjukkan terjadi perubahan yang positif dan sangat bermakna.

Implikasi/Rekomendasi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru penjasorkes pada pendekatan permainan engklek untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Karena melalui permainan engklek, dapat meningkatkan kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak diharuskan untuk melompat – lompat, mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan Mengembangkan kecerdasan logika anak karena mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain, sehingga melalui permainan engklek dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif karena dapat dilakukan secara berkelompok dalam permainannya dan tidak membahayakan terlebih juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti menyampaikan saran untuk: 1) Guru Agar guru-guru di SDN 39 Sekura Mensungai dan guru penjasorkes lainnya baik di Kabupaten Sambas maupun di daerah lain untuk mempelajari hasil penelitian ini dan terdorong untuk memperbaiki hasil belajar terutama dalam aspek akademik. Karena pendekatan yang dilakukan oleh guru sangat manjur demi peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok, 2) Sebaiknya siswa memiliki sikap yang semangat dan berani dalam melakukan proses belajar sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti semua mata pelajaran seperti pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, karena hasilnya sangat baik dan positif, 3) Berdasarkan hasil penelitian, ternyata hanya sebagian faktor-faktor penyebab terjadinya masalah yang diteliti, masih banyak faktor lainnya yang belum diteliti. Oleh karena itu, dimohon kepada peneliti lain untuk melanjutkan penelitian tentang faktor-faktor tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Mohammad. (1993). **Strategi Penelitian Pendidikan**. Bandung: Angkasa
- Aqib, Zainal. (2006). **Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: Yrama Widya
- Arnikko, Bimo. (2012). **Pecinta Permainan tradisional indonesia**.
<https://www.facebook.com/PecintaPermainanTradisionalIndonesia/posts/250103135098544>. Dikunjungi 16 November 2014
- Iskandar (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Cipayung – Ciputat: Gaung Persada (GP)
- Munasifah. (2008). **Atletik Cabang Lompat**. Semarang: Aneka Ilmu.
- Samsudin. (2011). **Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Modul)**. Jakarta: Pendidikan Olahraga Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Septi, Rahima. (2010). **Cari Tahu Penjas**.
<http://bse.annibuku.com/buku/1005/penjas-orkes-pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan/dikunjungi> rabu 12 November 2014