

ABSTRAK

MUSTAFA. Pengaruh Lompat Kanguru (Longu) Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Karimiyyah Beraji Kec. Gapura

Kata Kunci : Lompat Kanguru (Longu), Hasil Belajar Lompat Jauh

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, panalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, polahidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini dapat dicapai melalui Proses Belajar Mengajar (PBM) yang melibatkan aktifitas fisik yang telah dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan siswa dalam bermain lompat kanguru pada pembelajaran lompat jauh pada siswa Kelas VIII MTs Al-Karimiyyah Desa Beraji. Dan Untuk mengetahui dampak dari optimalisasi penggunaan metode bermain lompat kanguru dalam pembelajaran lompat jauh pada siswa Kelas VIII MTs Al-Karimiyyah Desa Beraji.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Dengan variabel penelitian lompat kanguru dan hasil belajar lompat jauh. Tempat penelitian ini di laksanakan di MTs Al-Karimiyyah Desa Beraji. Sumber data dalam penelitian ini adalah kelas VIII-A dengan jumlah 26 siswa sebagai kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil Setelah didapatkan bahwa data bahwa Guru mampu memberikan materi pembelajaran melalui modifikasi pembelajaran di harapkan motivasi siswa meningkat. Meningkatnya motivasi siswa selanjutnya akan mempengaruhi minat siswa untuk turut serta dalam pembelajaran. Lompat Jauh melalui pendekatan bermain lompat kanguru. Dan bahwa ada pengaruh Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh melalui pendekatan bermain lompat kanguru Pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Karimiyyah melihat t-test hitung $-6,744 > t$ tabel $2,11$ $df = 17$ sedangkan nilai sig $0,000$ dan besaran pengaruhnya sebesar $52,844\%$. Bagi subjek atau siswa yang paham mengenai permainan tradisional halang rintang disarankan agar mengajak temannya untuk melakukan permainan tradisional halang rintang di waktu luang. Tujuannya adalah agar teman subjek terstimuli melakukan permainan Lompat Jauh melalui pendekatan bermain lompat kanguru dengan teman lainnya. Terutama ketika siswa untuk mencapai prestasi.

ABSTRACT

Effect of Kangaroo Jump (Lounge) Toward Learning Outcomes Long Jump Squat Style Eighth Grade Students of MTs Al-Karimiyyah Beraji Kec. Gapura

Key Word : Kangaroo Jump (Lounge), Learning Outcomes Long Jump

Subjects of Physical Education and Health is an integral part of the overall education that aims to develop physical fitness, motor skills, skills berpikir kritis, social skills, panalaran, emotional stability, moral action, polahidup healthy, and the introduction of clean environment that is geared to stimulate growth and the development of physical and psychological qualities are balanced. The purpose of Physical Education and Health This can be achieved through the Learning Process (PBM) that involve physical activity has been systematically designed to achieve learning objectives. The purpose of this research is to determine the level of student understanding and mastery in playing the kangaroo jump on learning the long jump at the Class VIII students of MTs Al-Karimiyyah Beraji village. And To determine the impact of optimizing the use of the methods skipping kangaroos in learning the long jump at the Class VIII students of MTs Al-Karimiyyah Beraji village.

This research is kuantitatif experiment. With research vareabel kangaroo jump and jump jaut learning outcomes. The place of this research carried on in MTs Al-Karimiyyah Beraji village. Sources of data in this research is class VIII-A with the number of 26 students as the experimental group.

Based on the results after it was found that the data that the teacher is able to provide learning materials through modifications in the hope of learning increases student motivation. Increasing student motivation to further affect the interest of students to participate in learning. Long Jump through the approach of skipping kangaroos. And that there is influence Improving Learning Outcomes Long Jump through the approach of skipping kangaroos Eighth Grade Students of MTs Al-Karimiyyah see the t-test $-6.744 > t_{table} 2.11$ $df = 17$, while $0,000$ and magnitude of significant influence amounted to 52.844% . For subject or students who know about traditional games steeplechase, suggested that invites his friends to do the traditional games hurdles in his spare time. The aim is that friends do terstimuli subject's Long Jump game through playing jump kangaroo approach with other friends. Especially when students to achieve.