

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI
MODEL PENDEKATAN BERMAIN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 2 KARANGANYAR,
KECAMATAN WADASLINTANG,
KABUPATEN WONOSOBO**

Oleh
Sutoat
10604227025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari latihan tolakan dan lompatan, siklus kedua tentang cara lompat jauh yang benar. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 17 yang terdiri dari 6 peserta didik putri, dan 11 peserta didik putra. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar pengamatan, hasil belajar peserta didik, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh untuk kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1 rata-rata nilai peserta didik adalah 76.84 meningkat menjadi 84.19 pada siklus 2. Pada siklus kedua 100% dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70 untuk nilai Penjaskes di SD Negeri 2 Karanganyar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh di SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo.

Kata kunci: lompat jauh, pendekatan bermain.