**JURNAL ILMIAH**

**PENGARUH PERMAINAN TAPLAK TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VII SMP TERPADU TARBIYATUNNASI’IN PACOLGOWANG DIWEK JOMBANG TAHUN**

**PELAJARAN 2015/2016**

****

**Oleh :**

**FAUZI JOKO SANTOSO**

**NIM.118870**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA**

**JOMBANG  
2015LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN**

**STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Rahayu Prasetyo, M.Pd. |
| Jabatan | : | Pembimbing Skripsi |

Menyetujui jurnal ilmiah di bawah ini :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Penulis | : | Fauzi Joko Santoso |
| NIM | : | 118870 |
| Judul | : | PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPLAK TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VII SMP TERPADU TARBIYATUNNASI’IN PACOLGOWANG DIWEK JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016 |

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di Artikel sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang,................................

Pembimbing

**RAHAYU PRASETYO, M.Pd**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPLAK TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VII**

**SMP TERPADU TARBIYATUNNASI’IN PACOLGOWANG**

**DIWEK JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Fauzi Joko Santoso

Program Studi Pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang

Email: c.phino@yahoo.co.id

ABSTRAK

Santoso, Fauzi Joko. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Taplak Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi`In Pacol Gowang Diwek Jombang Tahun Ajaran 2015/2016*. Dosen Pembimbing : Rahayu Prasetyo, M.Pd.

Kata Kunci: permainan tradisional taplak, hasil belajar lompat jauh gaya jongkok

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan darinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mengembangkan hasil belajar dan minat peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan suatu metode, strategi pembelajaran maupun permainan tradisional. Khususnya pada permainan tradisional terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Pacol Gowang Diwek Jombang yang masih mengalami hambatan dalam melakukannya. Untuk itu diperlukan penggunaan permainan tradisional taplak untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Taplak terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII B SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang. Peneliti menggunakan rancangan penelitian eksperimen, desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design.* Analisis data yang diperoleh yaitu dengan nilai thitung= 6,523 lebih besar dibandingkan dengan nilai ttabel= 1,6883 dengan taraf signifikansi 0,05.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan taplak terhadap hasil lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII B SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang.

**ABSTRACT**

Santoso, Fauzi Joko. 2015. *Effect of Traditional Games Tablecloth Against Learning Results Long Jump Squat Style Grade VII SMP Integrated Tarbiyatunnasi`In PACOL Gowang Diwek Jombang Academic Year 2015/2016*. Supervisor: Rahayu Prasetyo, M.Pd.

Keywords: traditional games tablecloth, learning outcomes long jump squat style

Education is a conscious and deliberate effort to create an atmosphere of learning and the learning process so that learners are actively developing the potential for him to have the spiritual power of religion, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills required of them, community, nation, and state , To develop learning outcomes and interest of learners in learning physical education need a method, learning strategies as well as traditional games. Especially in the traditional games on learning outcomes long jump squat style class VII SMP Integrated Tarbiyatunnasi'in PACOL Gowang Diwek Jombang still experience barriers to doing so. It required the use of traditional game cloths to develop such capabilities.

The purpose of this study was to determine the effect of linens Games in the long jump squat style. Researchers used experimental study design, study design randomized control group pretest-posttest design. Analysis of data obtained with a value t = 6.523 greater than the value of table = 1.6883 with a significance level of 0.05.

It can be concluded that there is an influence on the results of the application of cloths game long jump squat style in class VII B SMP Integrated Tarbiyatunnasi'in Diwek Jombang.

**PENDAHULUAN**

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya, oleh karena itu peran pendidikan sangatlah penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas,damai, terbuka dan demokratis. Serta pembaharuanpendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk mewujudkan cita-cita dan program pembangunan nasional secara menyeluruh, karena dalam dunia pendidikan terdapat aspek-aspek pembangunan sumber daya manusia (SDM) sebagai suatu subjek dan objek pembangunan kemajuan suatu bangsa. Hal ini seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan darinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dengan adanya pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir secara kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahrahga. Peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibatkan langsung selama mereka belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang masa. Maka dari itu peneliti ingin menggunakan olahraga dari cabang atletik yang sering diadakan dalam setiap diperlombakan.

Di indonesia cabang olahraga atletik sebenarnya merupakan terjemahan dari (*track and field*) karena di dalamnya terdiri atas nomor- nomor yang dilakukan dilintasan lari(*track*) dan di lapangan(*field)*. Nomor-nomor lintasan terdiri dari jalan dan lari yang di bedakan berdasarkan jaraknya yaitu jarak pendek, jarak menengah,jarak jauh. Sedangkan nomor lapangan terdiri dari nomor lempar dan tolak yang di bedakan atas lempar lembing, lempar cakram, lontar martil, dan tolak peluru. Nomor lompat terdiri atas lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit dan lompat galah oleh karena itu jalan, lari, lempar dan lompat merupakan pola gerak dominan dalam atletik (Bahagia dkk,2000:11).

Dalam hal ini peneliti menggunakan nomor lompat pada keterampilan gerak. (Bahagia dkk, 2000:15), mengungkapkan perbedaan yang paling mencolok dari semua nomor lompat adalah fase melayang di udara (flightphase). Tujuan lompat adalah memindahkan jarak horisontal titik berat badan pelompat sejauh mungkin yaitu lompat jauh dan lompat jangkit sedangkan memindahkan jarak vertikal titik berat badan setinggi mungkin yaitu lompat tinggi dan galah.

Dalam lompat jauh terdapat beberapa gaya atau sikap badan pada saat melayang di udara diantaranya ada tiga cara sikap melayang yaitu: gaya jongkok (waktu melayang bersikap jongkok), gaya lenting/gantung (waktu di udara badan di lentingkan/seperti menggantung), gaya berjalan di udara (waktu melayang kaki bergerak seolah olah berjalan di udara). Gaya lompat jauh yang paling sederhana untuk di ajarkan pada siswa adalah lompat jauh gaya jongkok karena tingkat kesulitanya lebih rendah di banding gaya-gaya yang lainya. (Buku paket Kurikulum 13 SMA/SMK, 2014:46)

Dalam lompat jauh dibutuhkan keterampilan gerak, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang memudahkan siswa untuk melakukan lompat jauh dengan benar. Lompat jauh juga adalah cabang olahraga yang sering dilombakan diberbagai acara olahraga atau kejuaraan. Oleh dari itu peneliti menggunakan media permainan tradisional taplak, karena permainan juga sering dilakukan oleh anak-anak pada umumnya. Taplak juga sering disebut dengan engklek atau gedrik. Permainan ini merupakan salah satu game tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak dan kalangan dewasa, karena permainan ini mudah dibuat dan tidak berbahaya.

Oleh karena itu peneliti menggunakan penelitian ekperimen untuk mengumpulkan data yang mana pada desain ini memiliki ciri utama dari yaitu adanya perlakuan (*treatment*).

Dari latar belakang tersebut, peneliti dengan menggunakan permainan tradisional taplak karena mudah dilakukan, mempunyai resiko sedikit untuk cidera, bisa digunakan dimana saja, permainannya bisa lebih di mengerti dan dilakukan. maka dari itu peneliti akan menggunakan permainan tradisional taplak untuk pembelajaran lompat jauh menggunakan permainan tradisional taplak untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran yang dilakukannya menggunakan permainan tradisional taplak terhadap lompat jauh gaya jongkok. Dari uraian diatas peneliti membuat judul ”Pengaruh Permainan Tradisional Taplak Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Pacol Gowang Diwek Jombang Tahun Pelajaran 2015/2016.

**LOMPAT JAUH**

Lompat jauh termasuk bagian nomor lompat dalam cabang olahraga atletik, yang secara teknis maupun pelaksanaannya berbeda dengan nomor lompat yang lain seperti lompat tinggi dan lompat jangkit. Lompat jauh adalah nomor olahraga atletik lompat yang menuntut keterampilan melompat ke depan sejauh mungkin dengan satu kali tolakan (Winendra,2008:49).

Gerakan lompat jauh ini secara umum terbagi menjadi tahap awalan, tahap tolakan,sikap melayang,dan pendaratan, pada tahap sikap melayang, lompat jauh memiliki tiga sikap atau gaya yaitu gaya mengantung(*hang style),* gaya jalan di udara (*walking in the air),* dan gaya jongkok (*squat)*, (kurikulum13 SMA/SMK,2014:46), dari ke tiga gaya yang tertulis disini tentang pengertian lompat jauh gaya jongkok yaitu gaya jongkok merupakan salah satu gaya dalam lompat jauh, disebut gaya jongkok karena posisi badan atlet sewaktu berada di udara menyerupai orang yang sedang berjongkok karakteristik gerak dasar dalam lompat jauh gaya jongkok meliputi awalan, tumpuan dan tolakan, melayang di udara dengan sikap berjongkok, dan mendarat berlandasan berpasir (Winendra,2008:51).

Sedangkan menurut Cornalius O, LenatiJ. Alex Pangkahila dan Oktavianus Fafa (2014:11) unsur yang perlu diperhatikan dalam lompat jauh gaya jongkok adalah sebagai berikut:

“Gerakan tolakan dan ancang-ancang.Gerakan tolakan dipengaruhi oleh kemampuan melakukan sudut tolakan atau sudut tinggal landas, untuk mencapai tinggi yang optimal agar dapat dicapai jarak lompatan yang terjauh. Untuk mendapat hasil lompatan yang terjauh dibutuhkan sudut lepas landas yang lebih kecil dari 450 yaitu berkisar antara 300. Tetapi pada kenyataannya sangat sulit sekali untuk mendapatkan sudut lepas landas 450, karena dalam lompat jauh kecepatan ke arah vertical dihambat oleh percepatan gravitasi sehingga kecepatan gerak ke arah vertikal selalu lebih kecil dari kecepatan gerak ke arah horisontal.Kecepatan lari dibutuhkan pada saat gerakan mengambil awalan atau ancang-ancang, jarak ancang-ancang akan mempengaruhi hasil lompatan”.

**TEKNIK LOMPAT JAUH**

Untuk tujuan analisis gerak pada lompat jauh harus dipertimbangkan secara konsisten empat fase yaitu awalan (*run up*), tolakan kaki (*takeoff*), melayang di udara (*flight*) dan pendaratan (*landing*).

1.Awalan (*run up*).

Tujuan awalan dalam lompat jauh adalah untuk mendapatkan posisi optimal atlet untuk melakukan tolakan kaki (*takeoff*) dengan kecepatan lari dan menolak secara kontrol (Bahagia,2000:16). Sedangkan di dalam Buku paket Penjaskes Kelas XI (2014: 46) tahap awalan dalam jauh adalah (a) berdiri pada jarak 30-40 m dari papan tolakan /bak pasir. (b)berlari cepat mulai dari awal hingga pada saat langkah-langkah akhir,gerakan langkah di perpanjang tanpa mengurangi kecepatan lari untuk persiapan melakukan tolakan.

2. Tolakan kaki (*takeoff*)

Menurut(Bahagia,2000:16) Tujuan tolakan kaki ini adalah untuk memperoleh kecepatan vertical (mengangkat titik berat badan) dengan cara memanfaatkan kecepatan horizontal sedemikian dengan kaki tolak mengarahkan gaya yang sangat besar.

3. Melayang di udara (*flight*)

Yaitu fase berikutnya setelah melakukan tolakan kaki yaitu badan berada di udara, gerakan apapun yang dilakukan oleh si pelompat setelah berada di udara tidak akan meningkatkan titik berat badan, oleh karena itu, usaha yang harus dilakukan adalah mempertahankan selama mungkin di udara dengan melakukan gerakan gerakan tungkai atau lengan agar memperoleh sikap pendaratan yang paling efektif (Bahagia,2000:17).

4.Pendaratan

Pada waktu mendarat pelompat harus dapat mengusahakan menjulurkan lengannya sejauh-jauhnya ke muka dengan tidak kehilangan keseimbangan badan. Pada saat ini timbul perasaan badan akan jatuh ke belakang. Untuk mencegahnya titik berat badan harus dibawa ke muka dengan jalan membungkukkan badan, sehingga badan dan lutut hampir merapat dibantu pula dengan juluran tangan ke muka.

**PEMBELAJARAN**

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2011: 57).

Sedangkan menurut Dimyati, (2009: 297), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dengan demikian, pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar yang runtut, yang tersusun dan saling berpengaruh antara pendidik dan peserta didik, fasilitas pembelajaran, untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

**HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah kemampuan–kemampuan yang dimilliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan–perubahan tingkah laku yang mana tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup, bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. (Sudjana, 2004: 22).

Hasil belajar menurut Jihad dan Haris (2008: 14) adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Menurut Juliah dalam (Jihad dan Haris, 2008: 14) hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa setelah melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Untuk menyatakan proses belajar berhasil, setiap guru memiliki kriteria masing-masing. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai.

**METODE PENELITIAN**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttes untuk memastikan efektifitas perlakuaan yang diberikan.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Prettest | Perlakuan | Posttest |
| (R) | T1 | X | T2 |
| (R) | T1 | - | T2 |

**Gambar**.3.1 *Random Control Group Pre-Test And Post-Test Design*

Keterangan :T1 **:** *Pre-Test*

T2 : *Post-Test*

X : Perlakuan (*treatment).*(Maksum, 2012:98).

**Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian, atauapa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto,2010:161). Variabel juga dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat.Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.

Adapun variabel dalam penelitian ini adaah sebagai berikut:

Variabel bebas : Permainan Taplak

Variabel terikat : Hasil belajar lompat jauh gaya jongkok

**Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian merupakan penelitian populasi(Arikunto,2010:173). Populasi seluruh siswa dari SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Pacol Gowang Diwek Jombang berjumlah 235 siswa.Jika kita hanya ingin meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:174). Dan untuk sampel penelitian yang akan dijadikan kriteria pengambilan sampel dikelas, peneliti melakukan teknik pengambilan data dengan menggunakan teknik *claster random sampling* sebagai berikut .

SMP TBN

KLS 9 99900999999999

KLS 8

KLS 7

7B

7A

Hasil dari pengundian tersebut yaitu kelas VII B dengan siswa berjumlah 37 siswa yang diberi perlakuaan. Dan yang tidak diberi perlakuan kelas VII A dengan siswa berjumlah 37 siswa.

**INSTRUMENT PENELITIAN**

Instrument penelitian ini merupakan alat bantu untuk mendapatkan data, instrument yang digunakan dalam penelitian ini melakukan tes prestasi atau *achievement test* lompat jauh gaya jongkok kepada sampel penelitian .Tes prestasi atau *achievement test*, yaitu tes yang di gunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Berbeda dengan yang lain-lain sebelum ini, tes prestasi diberikan sesudah orang yang dimaksud mempelajari hal –hal sesuai dengan yang akan di teskan. ( Arikunto:194).

Untuk mengumpulkan data tes lompat jauh dengan dilakukan tiga kali kesempatan dan diambil hasil yang terbaik. (IAAF,2006-2007:1490). Penilaian untuk hasil tes lompat juh gaya jongkok berdasarakn hasil siswa melakukan lompat jauh gaya jongkok.

1. Observasi

Menurut Syaodih N (2001:2) observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif (pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung) atau non partisipatif (pengamat berperan sebagai pengamat, tidak ikut dalam kegiatan). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran di SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Pacol Gowang Diwek Jombang.

1. Tes lompat jauh gaya jongkok.
2. Tujuan tes

Tes ini ditujukan untuk mengetahui hasil lompat jauh gaya jongkok.

1. Petugas tes.

Petugas tes ini membutuhkan 3 orang

1. Petugas pemberangkatan yaitu mencakup sebagai penentu diskualifikasi.
2. Petugas pengukur jarak.
3. Petugas pencatat hasil lompatan.
4. Alat dan perlengkapan
5. Lintasan dan bak lompat.
6. Media permainan taplak
7. Meteran kelos.
8. Cangkul.
9. Formulir penilaian.
10. Alat tulis.
11. Bendera kecil.
12. Pluit.
13. Pelaksanaan tes.
14. Sikap awalan yaitu siswa berdiri di posisi *start* untuk persiapan melakukan awalan.
15. Gerakan berlari, gerakan menumpu, melayang, dan pendaratan.
16. Pengukuran

Pengukuran ini dilakukan dari tepi papan tumpuan yang terdekat dari bak lompat, sampai bekas pendaratan yang terdekat dari papan tempuan

1. Lompatan dilakukan sebanyak 3 kali kesempatan (IAAF,2006:146).
2. Pencatatan.

Hasil yang dicatat adalah lompatan sebanyak 3kali kesmpatan tersebut dan jarak dicatat dalam satuan (cm).

Table 3.1norma penilaian lompat jauh.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Criteria** | **Laki-laki (cm)** | **Skor** |
| Sangat baik | 400 ke atas | 5 |
| Baik | 350-399 | 4 |
| Sedang | 300-349 | 3 |
| Kurang | 201-299 | 2 |
| Sangat kurang | 200 ke bawah | 1 |

(Sunarno,2010:11).

**Prosedur Penelitian**

Persiapan- persiapan yang harus dilakukan sebelum penelitian ini di antaranya adalah:

1. Melakukan studi pendahuluan ke sekolah yang akan dijadikan obyek penelitian.
2. Mengajukan proposal penelitian yang diajukan ke prodi.
3. Komisi menunjuk dosen pembimbing untuk membimbing dalam pembuatan skripsi.
4. Melakukan pre-test yang dilakukan siswa masing masing sebanyak 3 kali kesempatam.
5. Pelaksanaan treatment dengan cara memberikan modifikasi permainan taplak kemudian memberikan pembelajaran yang telah diberikan .
6. Pelaksanaan *post-test* sama halnya dengan pre-test masing masing siswa mendapatkan kesempatan 3 kali.
7. Penelitian dilaksanakan 5 kali tatap muka, dan bagi siswa yang tidak mengikutinya akan diberikan hari lain untuk mengikuti. Dalam penelitian ini setiap kelas wajib mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama dalam proses belajar mengajar, oleh peneliti selama 5 pertemuan tatap muka, dapat dirincikan sebagai berikut : *pertemuan 1* berdoa dan pemanasan, pelaksanaan pre-test dan treatmen , data diambil pada saat pre-test. *Pertemuan 2* Berdoa dan pemanasan, Pemberitaan *treatmet,* Melakukan lompat jauh gaya jongkok dan Pendinginan dan eveluasi. Pemberian permainan taplak. *Pertemuan 3* Berdoa dan pemanasan, Pemberian *treatment,* Pelaksanaan lompat jauh gaya jongkok, Pendinginan dan evaluasi pemberian permainan taplak. *Pertemuaan 4* Berdoa dan pemanasan, Pemberian *treatment,* Pelaksanaan lompat jauh gaya jongkok Pendinginan dan evaluasi pemberian permainan taplak. *Pertemuan 5* Berdoa dan pemanasan, Pelaksanaan *treatment* dan *post-test* Pendinginan dan evaluasi pemberian permainan taplak

8. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengelolaan data berdasarkan analisis statistik yang sudah ditentukan

**Teknik Pengumpulan Data**

Untuk menyusun instrument pengambilan data harus ditangani secara serius agar di peroleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variabel yang tepat, (Arikunto,2010:265).

Adapun teknik yang di gunakan mengambil data adalah:

1. Tes

Tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto,2010:150), dan pengambilan data dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tes pertama*pre-test* dan tes yang ke dua  *post-test*. Tes yang ke dua *post-test* dilakukan setelah siswa melakukan *treatment* dari peneliti. Tes dilaksanakan dengan menggunakan tes lompat jauh gaya jongkok, untuk melakukan tes lompat jauh gaya jongkok siswa diberi kesempatan sebanyak 3 kali dan yang akan diambil adalah hasil lompatan yang terbaik, setelah selesai melaksanakan semua rangkaian tes data yang sudah didapatkan kemudian dikumpulkan untuk dilakukan perhitungan dan analisis data, dan dalam pengambilan data dan dibantu oleh 1 orang yaitu:

Anwar rowziq,mahasiswa STKIP PGRI Jombang, jurusan pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2011.

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah merupakan setiap catatan tertulis ataupun film.Penggunaan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang peserta didik ataupun lingkungan sekolah peserta didik (Moleong,2009:216). Dokumentasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dokumentasi ini menggunakan camera yang bertujuan untuk mengambil gambar pada saat proses pembelajaran.

1. **Teknik analisis data.**
2. *Mean* atau rata-rata.

*Mean* tau rata –rata adalah jumlah skor dibagi oleh banyak sekor dalam distribusi, *Mean* digunakan untuk mencari rat-rata nilai*pre-test* dan *post-test* . Rumus untuk menghitung *mean* adalah:

M

**Keterangan:**

M =mean

∑x =jumlah total nilai dalam distribusi

N =jumlah individu. (Maksum,2009:16)

1. Uji T –test untuk sampel Berbeda.

Sampel berbeda dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan bersal dari dua kelompok yang berbeda.

di mana.

M1 dan M2 = Mean pada distribusi sampel 1 dan sampel 2

S1 dan S2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1 dan sampel 2

N1 dan N2 = Jumlah individu pada sampel 1 dan sampel 2

(Maksum,2012:175).

1. Untuk menghitung prosentase peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test*, menggunakan rumus:

Peningkatan = x 100%

Keterangan :

MD = Rata-rata selisih *pre-test* dan *post –test*

M*pre =*Rata-rata *pre-test*

(Maksum, 2012:178)

**HASIL DATA PENELITIAN**

Sebelum data nilai hasil belajar siswa dianalisis untuk mendapat kesimpulan dan menjawab hipotesis penelitian, data tersebut perlu diuji dengan beberapa langkah yang dilakukan.

a.Menentukan *Mean Pre-Test*

M (*Mean*) =

=

= 3,19

b.Menentukan*Mean Post-test*

M (*Mean*) =

=

=3,94

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh Kelompok Eksperimen menunjukkan hasil nilai *mean* dari *pre-test* 3,19 sedangkan hasil dari nilai *meanpost-test* 3,94. Dengan demikian, hasil perbandingan nilai rata-rata 0,54.

**Nilai Uji T (*T-Test*)**

Menghitung nilai uji T (*T-Test*) yaitu menggunakan dasar pengambilan keputusan. Dalam hal ini peneliti menggunakan taraf signifikan (α) 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Hipotesis nol (Ho) diterima apabila t-hitung< t-tabel, Ha ditolak

Hipotesis kerja (Ha) diterima apabila t-hitung> t-tabel, Ho ditolak

Hasil dari perhitungan uji t manual adalah sebaga berikut :

Perhitungan Uji T (*t-test*) hasil belajar lompat jauh Sampel Sejenis (*dependent sampel*)

t =

**= = =** = = =6,523

Sehingga menunjukkan bahwa hasil t-hitung > t-tabel (6,523> 1,6883), maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dari hasil uji hipotesis diatas dapat dikatakan bahwa ada perbedaan dari sampel eksperimen pada pengaruh modifikasi media kardus sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

**Peningkatan Hasil Belajar**

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar lompat jauhgaya jongkok dengan adanya penerapan modifikasi media kardus pada sampel eksperimen adalah sebagai berikut :

Peningkatan = x 100

= x 100%

= 0,1693 x 100%

= 16,93%

Dari sekian perhitungan tersebut dapat diketahui hasil penelitian yang menyatakan bahwa sampel eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan adanya penerapan modifikasi media kardus sebesar 16,93%.

**Pembahasan**

Pada bagian ini akan membahas tentang hasil penelitian tentang pengaruh permainan taplak terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII B SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) memilki peranan yang sangat penting dalam memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan jasmani dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Disinilah guru perlu menerapkan permainan taplak dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan permainan dalam pembelajaran tersebut diharapkan siswa memperoleh hasil gerakan yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Permainan taplak yang dimaksud adalah suatu permainan atletik yang di gunakan sebagai peningktan kemampuan siswa dalam bidang jasmani dengan menggunakanpermainan taplak sebagai rintangan pada lompat jauh gaya jongkok agar pembelajaran menjadi lebih mudah serta siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan leluasa, menyenangkan dan tidak takut cidera. Pada pembelajaran ini, kecepatan dan kekuatan otot kaki merupakan kunci utama yang sangat mendukung pada hasil lompatan. Oleh karena itu, siswa yang dapat menguasai teknik lompat jauh dengan baik akan sangat membantu siswa tersebut untuk dapat hasil lompat jauh yang baik, serta untuk meningkatkan keterampilan dalam menekuni olahraga tersebut. Disamping itu dalam pembelajaran lompat jauh diharapkan siswa dapat memiliki karakter yang terdapat dalam pembelajaran lompat jauh antara lain kerjasama, toleransi, percaya diri, disiplin serta menghargai lawan.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh permainan taplak terhadap hasil belajar lompat jauh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh, diketahui bahwa penerapan permainan taplak dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa, sebesar 16,93%

Pada sampel eksperimen sehingga ada perubahan lebih baik antara *pre-test* dan *post-test*. Dari semua hasil yang telah di analisis dengan pengujian kinerja hipotesis dengan penggunaan taraf signifikansi 0,05 dalam menyimpulkan hasil ada atau tidaknya pengaruh modifikasi media kardus untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok, dinyatakan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak, dengan uji t sampel sejenis (*independent sampel*) bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel(6,523>1,6883) dengan taraf signifikansi 0,05. Berarti ada perbedaan dengan pemberian perlakuan penerapan permainan taplak terhadap hasil belajar siswa pada sampel eksperimen antara *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang, sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan taplak terhadap hasil lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII B SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang.

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian secara umum pengaruh permainan taplak terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh permainan taplak terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Terpadu Tarbiyatunnasi’in Diwek Jombang.
2. Hasil belajar siswa kelompok ekperimen sebelum mendapatkan perlakuan

permainan taplak sebesar 3,19 %.Hasil belajar siswa kelompok ekperimen sesudah mendapatkan perlakuan permainan taplak sebesar 3,94 %.

**Saran**

Dari hasil pembahasan pada penelitian ini, maka diberi saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya pengaruhpermainan taplak dijadikan acuan bagi guru Penjaskes dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran lompat jauh.
2. Permainan taplak dalam proses belajar mengajar tidak hanya digunakan untuk sebagai alat permainan pembelajaran saja tetapi juga bisa digunakan pada proses belajar mengajar olahraga dengan materi yang lain.
3. Agar mendapatkan hasil yang maksimal khususnya dalam pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan taplak, maka penerapan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan leluasa dan tidak takut cidera.
4. Dengan menggunakan permaianan taplak harapan peneliti agar semua guru Penjaskes dapat mengembangkan kretifitas mengenai media alat peraga pembelajaran, sehingga guru tidak terpaku untuk menggunakan alat media yang sesungguhnya.
5. Lebih baiknya siswa lebih mempelajari buku-buku tentang olahraga supaya meambah wawasan siswa itu sendiri , khususnya dibidang lompat jauh. Supaya siswa lebih mengetahui cara-cara untuk melakukan lompat jauh.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adi, Winendra. 2008. *Seri Olahraga Atletik*. Yogyakarta: pustaka insane madani

Arikunto, Suharsimin. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimin. 2010. *Manajemen Penelitian* . Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimin. 2010.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta

Bahagia, Yoyo dkk. 2000. *Atletik.* Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek penataran Guru SLTP Setara D-III.

Dimyati & Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Karya

Ekawarna. 2011. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: Gp Press

Hadi, Sutrisno. .2000. *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hamalik, Oemar 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

IAAF. 2006. *Competition Rules 2006-2007*. jakarta: PB.PAS

Jihad A. danHaris A. 2008.*Evaluasi Pembelajaran.*Yogyakarta: Multi Persindo.

Moleong, lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Sardiman A.M. 2009. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sutrisno, 2009*. Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. ALFABETA

Sudjana, N. 2004.*Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar.*Bandung: PT, Remaja Rosdakarya.

Syaodih, Nana. S.2010. *Metode Penelitian Pendidikan.*Bandung:PT Roasdakarya

UU.2003. Sistem Pendidikan Nasional.DIKTI.pdf diakses pada 12/12/2013 10:19