

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
LOMPAT JAUH BERBASIS PERMAINAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Memperoleh
Gelar Strata Satu Pendidikan Program Studi Pendidikan
Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**



Oleh:

Nurul Huda

41182191160229

JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

2020

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Model pembelajaran Lompat Jauh Berbasis Permainan”** ini telah disetujui untuk disidangkan di hadapan dewan penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam “45” Bekasi.

Pembimbing



Bujang, Drs., M.Si

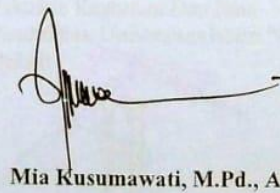
Mengetahui

Dekan FKIP UNISMA Bekasi


Yudi Budianti, S.Pd., M.Pd

Disahkan Oleh

Ketua Program Studi Pendidikan
Jasmani Kesehatan dan Rekreasi


Mia Kusumawati, M.Pd., AIFO

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi

Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Berbasis Permainan

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

NURUL HUDA

41182191160229

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 22 Januari 2021

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

Ketua : Yudi Budianti, S.Pd., M.Pd
Sekertaris : Mia Kusumawati, M.Pd., AIFO
Anggota : Dr. Dindin Abidin, M Si., AIFO
Anggota : Dr. Apta Mylsidayu, M.Or
Penguji III : Elly Diana Mamesah, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Bekasi, 22 Januari 2021

Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Islam "45"
Bekasi

(.....)

Yudi Budianti, S.Pd., M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Nurul Huda
Nomor Pokok Mahasiswa : 41182191160229
Program Studi : PJKR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Lompat jauh berbasis Permainan” ini benar-benar saya kerjakan sendiri.

Skripsi ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non-material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya saya secara orisinal dan otentik. Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakan integritas akademik di institusi ini.

Bekasi, 15 Januari 2021


Nurul Huda

Scanned by TapScanner

MOTO DAN PERSEMBAHAN

A. Moto

” Tak ada Mahasiswa lulus tepat waktu tapi di waktu yang tepat,
Berkat Do’a Orang tua saya bisa sampai di sini ”

(Nurul Huda)

B. Persembahan

Bersama dengan rasa syukurku kepada Allah Swt. Kupersembahkan karya ini untuk :

Kedua Orang tuaku tercinta semua keluargaku dan rekan seperjuangan.
Terimakasih banyak atas support, nasihat, serta doa yang baik kepada diri ini.

ABSTRAK

Nurul Huda, NPM: 4118219116022. Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh berbasis Permainan.

Tujuan penelitian ini dilakukan dengan tujuan “Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil lompatan pada pembelajaran lompat jauh melalui permainan”. Penelitian ini menggunakan rancangan tindakan *research and development* (RnD).

Kelayakan pada Pengembangan Model Pembelajaran Lompat jauh berbasis permainan .Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran lompat jauh melalui permainan memiliki skor relative rata-rata 84,42% untuk keseluruhan model dengan interpretasi hasil layak/baik. Model tersebut layak digunakan sebagai pengembangan model pembelajaran lompat jauh terhadap program pembelajaran tingkatan siswa SMP menggunakan metode permainan siap diujicobakan ke tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitin yang diperoleh maka guru dapat menggunakan model pembelajaran permainan untuk meningkatkan hasil Belajar lompat jauh setelah diketahui menggunakan model permainan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, peneliti panjatkan yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Model pembelajaran Lompat Jauh Berbasis Permainan” . Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, kepada segenap keluarga dan para sahabat.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam “45” Bekasi.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Hermanto, Drs., M.M., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam “45” Bekasi, yang telah menerima penulis menjadi mahasiswa Universitas Islam “45” Bekasi sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Bapak Yudi Budianti, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Ibu Mia Kusumawati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam “45” Bekasi yang turut mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

4. Bapak Drs. Bujang., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan dan membantu penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Orang tua tercinta Bapak Aminnudin dan Ibu Suminah.
6. Teman-teman PJKR angkatan 2016 yang selalu memberikan kenangan dan dorongan semangat selama perkuliahan.
7. Teman hidup Ranti Ramadani, S.E telah memberikan semangat dan dorongan agar saya semangat selama penyusunan skripsi ini.

Teriring do'a semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan bagi dunia pendidikan.

Bekasi, 15 Januari 2021

(Nurul Huda)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS	8
A. Hakikat Atletik	8
B. Hakikat Pembelajaran	13
C. Hakikat Lompat Jauh	19
D. Hakikat permainan	25
E. Penelitian Relevan.....	27
F. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	31
A. Metode Penelitian.....	31
B. Desain penelitian	31
C. Prosedur pengembangan	32
D. Waktu dan Tempat penelitian	34
E. Instrumen penelitian.....	35

E. Definisi Operasional Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Pengembangan Produk	38
1. Hasil Revisi Rancangan Produk Awal	57
2. Hasil Penilaian Rata-Rata Uji Validasi Ahli	64
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik Lompat Jauh.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Teknik Awalan	22
Gambar 2. 3 Teknik Tolakan	22
Gambar 2. 4 Teknik Melayang.....	23
Gambar 2. 5 Teknik Melayang.....	24
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	27
Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Berbasis Permainan Sebagai Permainan	34
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen	35
Tabel 3. 3 Interpretasi Skala Likert	37
Tabel 4. 1 Tabel Variasi Model Pembelajaran lompat jauh.....	39
Tabel 4. 2 Penilaian Validasi	46
Tabel 4. 3 Hasil Angket dari Tenaga Ahli	47
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Atletik	51
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Fisik	52
Tabel 4. 6 Hasil penilaian Ahli Permainan	53
Tabel 4. 7 Perbedaan Revisi Produk Awal Ahli Atletik	54
Tabel 4. 8 Revisi Produk Awal ahli Fisik.	55
Tabel 4. 9 Revisi Produk Awal Ahli permainan.	56
Tabel 4. 10 Revisi Draft Produk Awal.....	57
Tabel 4. 11 Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif.	64