

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI SPRINT MELALUI PERMAINAN HITAM HIJAU PADA SISWA KELAS V SD INPRES LASIANA KECAMATAN KELAPA LIMA KOTA KUPANG

Bernad Taunus^{1*}, M. Rambu P. Wasak², Andry Sinlaeloe³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia
email. bernadtaunus69@gmail.com

Latar belakang: Masih rendahnya keaktifan gerak dasar start lari sprint melalui permainan hitam hijau dalam pembelajaran hitam hijau gaya start gaya lari dan kurang memahami antara kelompok hitam dan hijau pada siswa kelas V SD Inpres Lasiana.

Tujuan penelitian: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani materi pokok hasil belajar lari sprint melalui permainan kecil hitam hijau hasil belajar start lari, hasil gaya lari memahami kelompok hitam dan hijau metode permainan pada siswa kelas V SD Inpres Lasiana.

Metode penelitian: penelitian merupakan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan siklus. Menurut Agus Kristiyanto (2010: 18), tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperoleh cara meningkatkan atau memanipulasi perlakuan atau tindakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar proses dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani meningkat. Ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Agus Kristiyanto, 2010: 54). Keempat tahapan dalam penelitian tindakan kelas tersebut akan membentuk sebuah siklus. Jadi satu siklus dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan refleksi.

Hasil dan pembahasan: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan hasil data temuan yang diperoleh peneliti pada kondisi awal pra siklus ke siklus I sampai akhir siklus II. Persentase nilai ketuntasan hasil belajar Peserta Didik kelas V SD Inpres Lasiana pada kondisi awal pra siklus sebesar (55,55%) atau sejumlah 15 Peserta Didik yang mencapai ketuntasan belajar dari 27 Peserta Didik keseluruhan, kemudian pada siklus I terjadi peningkatan sebesar (66,66%) atau sejumlah 18 Peserta Didik dan pada akhir siklus II meningkat sebesar (88,88%) atau sejumlah 24 Peserta Didik yang mencapai ketuntasan belajar, sehingga peningkatan dari kondisi awal pra siklus hingga akhir siklus II sebesar (96,88%).

Simpulan: Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan model pembelajaran permainan hitam hijau dapat meningkatkan hasil belajar lari sprint, Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar peserta didik dari pra siklus yang signifikan pada peserta didik SD Inpres Lasiana.

Katakunci: *pembelajaran, lari, sprint, metode permainan.*

ABSTRACT

EFFORTS TO IMPROVE LEARNING RESULTS THROUGH SPRINT RUNNING BLACK GREEN GAME FOR CLASS V STUDENTS OF INPRES PRIMARY SCHOOL LASIANA KELAPA LIMA DISTRICT, KUPANG CITY

Bernad taunus^{1*}, M. Rambu P. Wasak², Andry Sinlaeloe³

Physical education, health and recreation study program, faculty of teacher training and science education, artha wacana cristian unniversity, kupang indonesia

Email. Bernadtaunus69@mail.com.

Background : there is still lo activity in tde basic movement of starting a sprint through black green game in learning black green start style running style and lack of understanding between black and green groups in fifth grade elementary school students presedential instruction lasiana.

Reseach objactives : the aim of this reseach is to find out increasing physical education learning, the main material of sprint runing learning outcomes through a small black and green game,the results of learning to start running,the results of running style undertanding black and green group game methods in fifth grade elementary school students presidential instruction lasiana.

Research method : research is research, this is research class action (PTK) using cycles. According to agus kristiyanto (2010 : 18), the aim of classroom action research is to obtain methods improving or manipulating treatment or actions in learning physical education so that the process and results of physical education learning increases. There are four important stages in classroom action reseach, namely planning, action, observation and reflection (reflecting) (agus kristiyanto, 2010 : 54). The four stages in research these class actions will form a cycle. So a cycle begins from the planning stage to reflection. The number of cycles in the process action research depends on indicators of achievement of achieved actions.

Results and discussion: the results of this study show that with the data results findings obtained by researchers in the initial conditions from pre-cycle to cycle I to and of cycle II. Percentage of completeness scores for class V students, learning outcomes SD inpres lasiana in the initial pre-cycle conditions was (55.55%) or a number 15 students achieved learning completeness out of 27 students overall, then in cycle I there was an increase of (66.66%) or a total of 18 students and at the end of cycle II increased by (88.88%) or a total students who achieved learning completeness, so the increase from the initial pre-cycle conditions to the end of cycle II was (96.88%).

Conclusion : based on the research results, it can be concluded that there is a learning model the black and green game can improve sprint learning outcomes proven based on significant student learning outcomes from the pre-cycle to students at SD inpres lasiana.

Keywords : learning art sprint comprehension method.