

ABSTRAK

PENINGKATAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SDN TETELEK

Rifaldo Senge^{1*}, Anderias J. F. Lumba², Ramona M. Mae³

Program studi Pendidikan jasmani, Kesehatan dan rekreasi, fakultas
keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas Kristen Artha wacana kupang,
Indonesia

email. rifldosnge@gmail.com

Latar Belakang: Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa kelas V SDN Tetelek, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut (1) kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran penjas kes dengan materi lompat jauh, (2) banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam pelajaran lompat jauh.

Tujuan penelitian: ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SDN Tetelek dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

metode penelitian: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK terdiri atas empat tahapan dalam tiap langkah. (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi). Langkah pertama, kedua dan seterusnya system spiral yang saling terkait perlu diperhatikan oleh peneliti. Komponen tindakan dan observasi menjadi satu komponen karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan.

Hasil penelitian Berdasarkan hasil observasi, hasil penelitian dan pembahasan aka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lompat jauh melalui metode team games tournament pada siswa kelas V SDN TETELEK selama dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil pengamatan hasil belajar siswa dari 27 siswa, dan pada siklus I jumlah siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 12 (43%) siswa, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 27 (100%) siswa yang mampu mencapai nilai KKM 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketuntasan TGT pada pembelajaran lompat jauh tersebut sudah mencapai 100% siswa yang tuntas dalam belajar.

Simpulan: Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan lompat jauh dengan metode TGT pada siswa kelas V SDN Tetelek tahun ajaran 2024/2025 sangat meningkat.

Kata kunci: *kooporatif*, hasil belajar lompat jauh.

ABSTRACT

IMPROVING LEARNING IN LONG JUMP THROUGH THE TEAMS GAMES TOURNAMENT METHOD IN CLASS V STUDENTS OF SDN TETELEK

Rifaldo Senge^{1*}, Anderias J. F. Lumba², Ramona M. Mae³

Physical Education, Health and Recreation Study Program, Faculty of
Teacher Training and Education, Artha Discourse Christian University,
Kupang, Indonesia

email. rifldosnge@gmail.com

Background: Based on the results of researchers' observations of class V students at SDN Tetelek, several problems were found in the learning process. The problems found were as follows (1) lack of student motivation in learning physical education with long jump material, (2) many students did not complete the long jump lesson.

Research objective: This is to improve long jump learning outcomes for class V students at SDN Tetelek using the Teams Games Tournament learning model.

Research method: This research is classroom action research (PTK). PTK consists of four stages in each step. (planning, implementation, observation and reflection). The first, second and subsequent steps of the interrelated spiral system need to be considered by researchers. The action and observation components become one component because these two activities are carried out simultaneously.

Research Results: Based on observations, research results and discussion, it can be concluded that long jump learning through the team games tournament method for class V students at SDN TETELEK for two cycles can improve student learning outcomes. This can be proven from the results of observations of student learning outcomes from 27 students, and in cycle

I the number of students who were able to achieve the KKM was 12 (43%) students, then in cycle II it increased to 27 (100%) students who were able to achieve a KKM score of 75 So it can be concluded that TGT completion in long jump learning has reached 100% of students who have completed the study.

Conclusion: Based on the description above, it can be concluded that efforts to improve the long jump using the TGT method for class V students at SDN Tetelek in the 2024/2025 academic year have greatly increased.

Key words: cooperative, long jump learning outcomes.