

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul :

**PERBANDINGAN METODE BERMAIN LONCAT KATAK DENGAN
LOMPAT KIJANG TERHADAP HASIL BELAJAR
LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 2 BATUDAA**

Oleh :

MUHAMAD RIO

NIM: 831 413 182

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diuji

Pembimbing I



Dr. Mevke Parengkuan, M.Pd
NIP. 19670511 200501 2001

Pembimbing II



Zulkifli A. Lamusu, S.Pd, M.Pd
NIP. 19830725 200812 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan
Jasmani Olahraga Dan
Kesehatan



Drs. SARJAN MLE, M.S
NIP. 19610805 198703 1003

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :

**PERBANDINGAN METODE BERMAIN LONCAT KATAK DENGAN
LOMPAT KIJANG TERHADAP HASIL BELAJAR
LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 2 BATUDAA**

Oleh:

MUHAMAD RIO
NIM. 831 413 182

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari/Tanggal : Rabu, 06 - Desember - 2017
Waktu : 13:00 Wita s/d Selesai


1. **Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd**
NIP: 19840503 200812 2 004

2. **Rosbin Pakaya, S.Pd, M.Pd**
NIP: 19850323 201504 1 003

3. **Dr. Meyke Parengkuan, M.Pd**
NIP: 19670511 200501 2 001

4. **Zulkifli A.Lamusu, S.Pd, M.Pd**
NIP: 19830725 200812 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keluarga Dan Kesehatan


Dr. Lintje Boekoese, M.Kes
NIP. 19590110 1986 03 2 003

ABSTRAK

MUHAMAD RIO. 831 413 182. Perbandingan Metode Bermain Loncat Katak Dengan Lompat Kijang Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 2 BATUDAA. Program Studi S1 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi, Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo. **Pembimbing I Dr. Meyke Parengkuan, M.Pd dan pembimbing II Zulkifli A.Lamusu, S.Pd, M.Pd.**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Batudaa. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu. dengan jumlah jam setiap pertemuan yaitu 3 jam pembelajaran praktek. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode bentuk komparatif (perbandingan) yaitu penelitian yang membandingkan satu kelompok sampel dengan kelompok sampel lainnya berdasarkan variable atau ukuran-ukuran tertentu (Maksum, 2008: 50) dalam Murdiyanto (2013:543) .

Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dimana variabel bebasnya adalah metode bermain loncat katak dan lompat kijang. Sedangkan hasil belajar lompat jauh merupakan variabel terikatnya. Sedangkan desain penelitian ini menggunakan desain penelitian (*two Group Pre test-Post test Design*).

Berdasarkan hasil dari tes awal loncat katak diperoleh nilai tertinggi 100 dan skor terendah 58 dan diperoleh skor rata-rata sebesar 74.7. dan untuk tes akhir loncat katak diperoleh nilai tertinggi 100 dan skor terendah 58 dan diperoleh skor rata-rata sebesar 80.1. sedangkan hasil dari tes awal lompat kijang diperoleh nilai tertinggi 83 dan terendah 50 dan diperoleh skor rata-rata 63.05. dan untuk tes akhir lompat kijang diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 58 dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 74.65. hal ini berarti ada peningkatan hasil lompat jauh siswa dengan adanya penerapan metode bermain loncat katak dan lompat kijang.

Selanjutnya untuk pengolahan analisis data uji normalitas menggunakan uji Lilliefors, diperoleh L_{Hitung} pada tes awal loncat katak adalah 0.161 dan untuk diperoleh L_{Hitung} pada tes akhir loncat katak adalah 0.176. sedangkan L_{Hitung} tes awal lompat kijang adalah 0.152 dan untuk L_{Hitung} tes akhir lompat kijang adalah 0.180. Dan untuk L_{Tabel} masing-masing adalah 0.190. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka hasil penelitian ini dinyatakan terdistribusi normal. Selanjutnya pengujian homogenitas varians bertujuan untuk menguji kesamaan antara homogenitas data hasil penelitian. Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan Uji F max, Karena masing-masing F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut berasal dari populasi yang homogen.

Sedangkan pada uji hipotesis dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$, yaitu T_{hitung} untuk loncat katak = 3.88 dan T_{hitung} untuk lompat kijang = 10.27 dan T_{tabel} masing-masing adalah = 2.86, maka berdasarkan kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa metode bermain loncat katak dan lompat kijang dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batudaa.

Kata Kunci: *Metode Bermain, Loncat Katak, Lompat Kijang, Hasil Belajar, Lompat Jauh.*

ABSTRACT

MUHAMAD RIO. 831 413 182. Comparison of Frog Jumping Skill Method with the Kijang Jump on the Distance Learning Outcomes of Students of Class VII SMP NEGERI 2 BATUDAA. Undergraduate Program of Physical Education, Sport and Recreation, Department of Sport Science, Faculty of Sport And Health, State University of Gorontalo. **Supervisor I Dr. Meyke Parengkuan, M.Pd and mentor II Zulkifli A.Lamusu, S.Pd, M.Pd.**

This research was conducted on the seventh grade students at SMP Negeri 2 Batudaa. This study was conducted for 3 weeks, with the number of hours each meeting is 3 hours of practical learning. The type of this research is qualitative research with comparative method (comparison) that is research that compare one group of sample with other sample group based on certain variables or measurements (Maksum, 2008: 50) in Murdiyanto (2013: 543).

In this research there are two variables that are independent variable and dependent variable. Where the free variable is the method of playing frog jumping and jumping deer. While the results of long jump learning is the dependent variable. While the design of this study using research design (two Group Pre test-Post test Design).

Based on the results of the first jump frog test obtained the highest value of 100 and the lowest score of 58 and obtained an average score of 74.7, and for the final test the highest score jump was 100 and the lowest score was 58 and the average score was 80.1, whereas the result of early deer jump test obtained the highest score of 83 and the lowest 50 and obtained an average score of 63.05, and for the final test of the deer jump obtained the highest value of 100 and the lowest 58 and obtained an average value of 74.65, this means there is an increase in student long jump results with the application of the method of playing frog jumping and jumping deer.

Furthermore, for processing the analysis of normality test data using Lilliefors test, obtained Lcount on the frog jump test is 0.161 and for Lcount in the final test the frog jump is 0.176, whereas Lcount the deer jump test is 0.152 and for Lcount the deer jump test is 0.180. And for LTable each is 0.190. The results of this calculation indicate that the results of this study stated normal distributed. Furthermore, the homogeneity test of variance aims to test the similarity between the homogeneity of the research data. Homogeneity test is calculated by using F max test, because each Fcount is smaller than Ftable it can be concluded that the learning model comes from homogeneous population.

While on the hypothesis test where Tcount > Ttable, Tcount for frog jump = 3.88 and Tcount for deer jet = 10.27 and Ttable respectively is = 2.86, then based on the test criteria H0 rejected and H1 accepted which means that the method of jumping frog and jump plays deer can improve the results of long jump learning in the seventh grade students of SMP Negeri 2 Batudaa.

Keywords: Playing Method, Frog Skip, Kijang Jump, Learning Outcomes,

