

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOMPAT JAUH MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS VIII-2 SMP NEGERI WIDYAKRAMA**

Oleh :

FADLI H. IDRAK

NIM : 831415111

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I

Drs. Sarjan Mile, M.S
Nip. 19610805 198703 1 003

Pembimbing II

Mirdayani Pauweni S.Pd, M.Pd
Nip. 19840503 200182 2 004

Mengetahui :

**Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan
Fakulta Olahraga dan Kesehatan
Universitas Negeri Gorontalo**

Drs. Sarjan Mile, M.S
Nip. 19610805 198703 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi

**"MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOMPAT JAUH MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS VIII-2 SMP NEGERI WIDYAKRAMA"**

OLEH

FADLI H. IDRAK
NIM : 831 415 111

Telah dipertahankan di depan dewan penguji :

Hari / Tanggal : Kamis, 18 Juli 2019
Waktu : 08.00 s/d selesai

Penguji :

1. Drs. H. Ahmad Lamusu, S.Pd, M.Pd

Nip : 19581219 198203 1 002

2. Ella H. Tumuloto, S.Pd, M.Pd

Nip : 19870428 201903 2 014

3. Drs. Surjan Mile, MS

Nip : 19610805 198703 1 003

4. Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd

Nip : 19840503 200812 2 004

Gorontalo, Juli 2019

Mengetahui

~~Dekan Fakultas~~ **Dehan Fakultas Olahraga dan Kesehatan**



Dr. Yulijie Boekoesoe, M.Kes

Nip : 19590110 198603 2 003

ABSTRAK

Fadli H. Idrak, 831415111,2019 Meningkatkan Kemampuan Lompat Jauh Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri Widyakrama. Program Studi S1 Pendidikan Keolahragaan. Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo.

Masalah dalam penelitian ini adalah siswa tidak dapat meningkatkan Kemampuan Lompat Jauh, metode yang digunakan adalah Metode Pembelajaran *Role Playing*. Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri Widyakrama berjumlah 25 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : Meningkatkan Kemampuan Lompat Jauh Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri Widyakrama. Pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada siswa yang dikenai tindakan yakni 3 orang siswa 12,00% yang memperoleh nilai 75 keatas sedangkan presentasi kemampuan lompat jauh meningkat pada siklus II, dimana 24 dari 25 siswa atau 96,00% dinyatakan tuntas.

Kesimpulan dari tindakan dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* ini dapat dikemukakan bahwa melalui penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Kemampuan Lompat Jauh siswa. Dengan demikian maka hipotesis penerapan dapat dirumuskan sebagai berikut. Jika menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran penjas khususnya meningkatkan Kemampuan Lompat Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri Widyakrama dalam melakukan aktifitas olahraga akan meningkat.

Kata Kunci : *Metode Pembelajaran Role Playing ,Lompat Jauh*

ABSTRACT

Idrak, Fadli H. 831415111, 2019. Improving Long Jump Ability Using Role-Playing Learning Methods (A research conducted at grade VIII-2 of Junior High School of SMP N Widyakrama. Study Program of Sports Education. Faculty of Sports and Health, Universitas Negeri Gorontalo).

The problem statement of this research is that students cannot improve the long jump ability; the method used is the Role Playing Learning Method. It involved twenty-five students in the site area as the sample of the research.

The results show that: there is an increase to the long jump ability using the Role Playing Learning Method. The first cycle revealed that three students (12%) who experienced the action got up to 75 completeness results using the method. Meanwhile, the presentation of the long jump ability increased in the second cycle, in which twenty-four out of twenty-five students (96%) declared complete.

In conclusion, according to the hypothesis stated that the use of the Role Playing Learning Method can increase the students' Long Jump Ability in the site area.

Keywords: *Learning Method of Role-Playing, Long Jump*

