

PERSETUJUAN PEMBIMBING  
PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR  
LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS X  
SMA NEGERI 2 KOTA GORONTALO

OLEH


SUPARDIN

831 414 165

Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji

Pembimbing 1

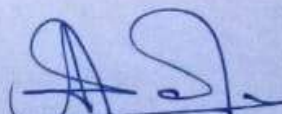
Pembimbing 2

  
Drs. Ahmad Lamusu, S.Pd, M.Pd  
NIP.19581219 198203 1 002

  
Surivadi Datau, S.Pd, M.Pd  
Nip. 19820419 200604 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan  
Fakultas Olahraga dan Kesehatan

  
Drs. Aswan Dai, M.Pd  
Nip. 19610221 198603 1 002

LEMBAR PENGASAHAN

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR  
LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS X  
SMA NEGERI 2 KOTA GORONTALO

OLEH

SUPARDIN

831 414 165

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Hari/Tanggal : Selasa, 09 Februari 2021

Waktu : 08.00 - Selesai

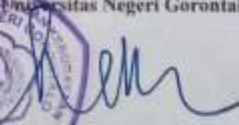
Penguji		
Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Zulkifli A. Lamusu, S.Pd, M.Pd</u> Nip. 19830725 200812 1 002		(11/02/2021)
2. <u>Ella H. Tamaloto, S.Pd, M.Pd</u> Nip. 19870428 201903 2 014		(11/02/2021)
3. <u>Drs. Ahmad Lamusu, S.Pd, M.Pd</u> Nip. 19581219 198203 1 002		(11/02/2021)
4. <u>Surivadi Datu, S.Pd, M.Pd</u> Nip. 19820419 200604 1 001		(11/02/2021)

Gorontalo, Februari 2021

Mengetahui

Dekan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan  
Universitas Negeri Gorontalo



  
Prof. Dr. Herlina Jusuf, M.Kes  
Nip. 19631001 198803 2 002

## ABSTRAK

**Supardin, Nim 831 414 165**“Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar lompat jauh gaya jongkokpada Siswa Kelas XSMA Negeri 2 Kota Gorontalo”. Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Keolahragaan, Fakultas olahraga dan kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo dibawah bimbingan Bapak Drs, Ahmad Lamusu, S.Pd, M.Pd dan BapakSuriyadi Datau, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar lompat jauh gaya jongkokpada Siswa Kelas XSMA Negeri 2 Kota Gorontalo. Hipotesis dalam penelitian ini yakni “TerdapatPengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar lompat jauh gaya jongkokpada Siswa Kelas XSMA Negeri 2 Kota Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian eksperimen. Dengan desain terdiri atas 2 variabel penelitian yaitu Variabel X (Metode Bermain) dengan Variabel Y (lompat jauh), dengan prosedur penelitian “*Pre Test (X<sub>1</sub>)*, *Treatmen (T)*, dan *Post Test (X<sub>2</sub>)*.Populasi dalam penelitian adalah seluruh Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo Sebanyak 100 orang. Adapun sampel dalam penelitian yang ditetapkan adalah sebanyak 16 siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo yang diambil secara *Purvosive Sampling*.Uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah Uji *t*, dan Dari hasil pengujian hasil pre-test dan post-test menunjukkan harga  $t_{hitung}$  sebesar 43,52. Sedangkan dari daftar distribusi diperoleh harga  $t_{daftar}$  atau  $t_{(0,995(15))} = 2.95$ . Ternyata harga  $t_{hitung}$  telah berada di dalam daerah penerimaan  $H_A$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_A$  diterima dan tidak dapat menerima  $H_0$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan Hasil Belajar lompat jauh gaya jongkokpada Siswa Kelas XSMA Negeri 2 Kota Gorontalo.

Kata Kunci :Metode Bermain,Lompat Jauh Gaya Jongkok

#### ABSTRACT

**Supardin, Student ID Number 831 414 165** "The Effect of Playing Method on Learning Outcomes of Squat-Style Long Jump of Grade X Students at SMA Negeri 2 Kota Gorontalo". Study Program of Physical, Health, and Recreation Education, Department of Sports Education, Faculty of Sports and Health, State University of Gorontalo. The principal supervisor is Drs. Ahmad Lamusu, S.Pd, M.Pd., and the co-supervisor is Suryadi Datu, S.Pd, M.Pd.

This research aimed to determine the effect of the playing method on learning outcomes of the squat-style long jump of grade X students at SMA Negeri 2 Kota Gorontalo. The hypothesis in this study was "There is an effect of the playing method on the learning outcomes of the squat-style long jump of grade X students of SMA Negeri 2 Kota Gorontalo. The method used was an experimental research method with a design consisting of 2 research variables, namely variable X (playing method) and variable Y (long jump), with research procedures "Pre Test ( $X_1$ ), Treatment (T), and Post Test ( $X_2$ ). The population in this research were all 100 students of Grade X of SMA Negeri 2 Kota Gorontalo. The sample in this research was 16 students of Grade X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo who was taken by purposive sampling. The statistical test used to test the hypothesis of this research was the t-test, and the results of the pre-test and post-test results showed the  $t_{count}$  value of 43.52. Meanwhile, from the distribution list, the value of  $t_{table}$  or  $t_{(0,995/15)} = 2.95$ . It turned out that the  $t_{count}$  value was already in the  $H_1$  acceptance area. Thus, it can be concluded that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Therefore, it can be concluded that the playing method can improve the learning outcomes of the squat-style long jump of Grade X Students of SMA Negeri 2 Kota Gorontalo.

Keywords: Playing Method, Squat-Style Long Jump