

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan: Pengembangan model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan terhadap tingkatan siswa SMP dengan mengacu pendapat Robert Maribe Branch (2009) pengembangan Instructional Design (Desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Dari lima pengertian tersebut adalah *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* kegiatan menggunakan produk. dan *evaluation* kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Kelayakan pada pengembangan model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan terhadap tingkatan siswa SMP. Berdasarkan penilaian dari (a)Ahli Atletik, mendapatkan tingkat validasi 82,28% dengan kategori relevan dan layak, layak disarankan ada revisi. (b) Ahli Fisik mendapatkan tingkat validasi 91,42% dengan kategori Sangat relevan dan layak, layak tanpa revisi. (c)Ahli Permainan, mendapatkan tingkat validasi 77,14%, dengan kategori Relevan dan layak, layak disarankan ada revisi. Berdasarkan hasil tersebut Pengembangan model pembelajaran lompat jauh

berbasis permainan. Layak dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Lompat jauh pada siswa tingkat SMP. Adapun kendala yang dihadapi penulis selama proses validasi adalah kurangnya *focus* menentukan ukuran lapangan dan sulitnya bertemu dengan salah satu ahli dikarenakan jadwal beliau yang cukup padat, dan dalam situasi covid-19 ini menghambat proses pengambilan data dan sebagainya dan pengembangan model pembelajaran Lompat jauh menggunakan metode permainan memiliki skor relative rata-rata 84,42 % untuk keseluruhan model dengan interpretasi hasil layak/baik. Model tersebut layak digunakan sebagai pengembangan model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan siap diujicobakan ke tahap selanjutnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan sudah layak dan tervalidasi oleh ahli materi ahli atletik, ahli fisik, dan ahli permainan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran, seorang guru dapat memanfaatkan pengembangan model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan sebagai variasi dalam proses pembelajaran.
2. Siswa dapat memanfaatkan pengembangan model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan sebagai variasi dalam pembelajaran.
3. Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi jangan ragu untuk mengambil judul skripsi tentang penelitian pengembangan.