

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus yang sudah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut:

#### **A. Kesimpulan**

1. Pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan permainan lompat katak dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V SDN 2 Cidikit Lebak Banten. Upaya ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan dengan menggunakan permainan lompat katak siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti permainan yang sesungguhnya merupakan bentuk pembelajaran lompat katak. Dengan permainan tersebut siswa tidak merasa bosan dikarenakan karakteristik anak memang menyukai kegiatan bermain.
2. Bentuk permainan lompat katak yang dilakukan dalam bentuk lomba kecil yang kompetitif bagi siswa, karena dengan system kompetitif tersebut tanpa disadari siswa akan melakukan kemampuan terbaiknya dalam melakukan lompatan katak agar dapat memenangkan permainan.

#### **B. Saran-saran**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, penulis mencoba menyampaikan beberapa rekomendasi. Rekomendasi-rekomendasi ditujukan terutama kepada para guru, khususnya guru di SDN 2 Cidikit Lebak Banten. Beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dengan menggunakan modifikasi permainan ini dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Penggunaan modifikasi permainan ini dapat memotivasi siswa terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa agar lebih baik dan efektif, sehingga dapat memudahkan siswa untuk memunculkan ide atau keterampilan yang mereka miliki, selain itu juga siswa terlihat antusias dalam pelaksanaan pembelajaran. Juga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran lompat jauh yang selama ini kurang disenangi oleh sebagian besar siswa karena tidak memiliki unsur permainan.
2. Guru harus memberikan penjelasan dengan baik kepada siswa terhadap langkah pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan kepada siswa, agar mendapat respon yang baik dari siswa mengenai tingkat pemahamannya, dan untuk mengatasi kesalahan pengertian mereka mengenai pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan.
3. Sarana dan prasarana sangat penting dan menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani. Untuk itu diharapkan dari pihak sekolah, masyarakat, dan semua pihak yang berkepentingan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmani dapat turut berpartisipasi secara aktif dalam membantu kinerja para guru pendidikan jasmani di sekolah, sehingga dengan adanya ketersediaan fasilitas dan alat pendukung pembelajaran dapat menunjang keberhasilan peningkatan pembelajaran.
4. Penelitian peningkatan hasil belajar lompat jauh dengan modifikasi permainan sebaiknya ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan harapan.

Penggunaan modifikasi permainan ini sebaiknya tidak hanya pada materi lompat jauh saja melainkan materi atletik maupun materi non permainan yang lainnya sehingga guru dapat melihat serta membandingkan dengan gaya, metode, strategi, atau lain-lainnya yang telah sebelumnya dilakukan dan hasil pembelajaran siswa dapat terlihat jelas serta terpenuhi dengan apa yang diharapkan.

5. Bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian penerapan modifikasi permainan pada pembelajaran penjas khususnya materi atletik, penulis menganjurkan untuk mencoba faktor-faktor lainnya yang berdampak positif terhadap hasil belajar penjas.