

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lompat jauh menggunakan metode bermain lompat kanguru dengan media modifikasi berupa botol aqua dan peralon (boqulon) dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa dan mengoptimalkan penggunaan alat peraga. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar materi lompat jauh pada siswa kelas V semester I SD Negeri Karanganyar 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran lompat jauh menggunakan pendekatan bermain lompat kanguru mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, untuk itu sebaiknya guru penjasorkes mampu mengendalikan kondisi kelas agar antusiasme siswa tidak berlebihan. Antusiasme siswa yang berlebihan berpotensi menyebabkan kegaduhan di kelas sehingga proses pembelajaran dapat terganggu.

2. Guru penjasorkes dapat mencari berbagai variasi model permainan lompat kanguru untuk diterapkan pada alat peraga agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.