

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pembelajaran lompat jauh menggunakan modifikasi permainan engklek memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dalam setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 68,50 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 55% atau sebanyak 11 siswa mendapat nilai tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui modifikasi permainan engklek dari nilai rata-rata siklus I 68,50 menjadi 76,97. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 90% atau sebanyak 18 siswa mendapat nilai tuntas.

Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat semangat, mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru, melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sangat aktif mengikuti pembelajaran lompat jauh melalui permainan engklek yang dimodifikasi.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar, memiliki sikap disiplin dan rasa patuh serta tanggung jawab. Siswa juga harus menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya memberikan alat bantu yang sederhana, efisien, efektif, yang dapat meningkatkan kemampuan lompat jauh dan memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi terus menerus.
- b. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan pembelajaran.
- c. Guru hendaknya memberikan pelajaran kepada siswa dengan permainan yang sederhana tetapi tetap mengandung unsur materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan minat mengikuti pembelajaran dengan baik.

3. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan sebagai pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran terutama dibidang penjaskes.