

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran lompat jauh yang dilakukan dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan keaktifan dan gerak dasar lompat jauh anak yaitu awalan, tolakan dan mendarat.

Keaktifan hasil dari siklus I sampai siklus II 100% anak dengan kategori baik dan untuk perkembangan gerak dasar lompat jauh awalan 95% anak dalam kategori baik, 5% anak dalam kategori cukup. Tolakan 95% anak dalam kategori baik, 5% anak dalam kategori cukup. Sedangkan untuk mendarat 89% anak kategori baik, 11% anak dalam kategori cukup.

5.2 Implikasi Penelitian

Pembelajaran lompat jauh dengan pendekatan bermain pada siswa Sekolah Dasar, perlu di kembangkan dan dilaksanakan oleh semua guru Penjas dengan tetap memperhatikan karakter siswa, sarana prasarana dan Budaya setempat serta materi yang di berikan. Selain itu materi bermain yang di berikan harus tidak menghilangkan unsur serius, disiplin dan tetap mengacu pada kurikulum yang dirancang serta kebutuhan anak.

5.3 Kelemahan Penelitian

- a. Subjek yang digunakan adalah anak Sekolah Dasar di pinggiran kota sebagian besar dari daerah yang wilayahnya berupa dataran tinggi, sehingga untuk bergerak agak kurang aktif karena sudah lelah berjalan menuju ke sekolah, mereka cenderung malas.
- b. Karena peneliti belum pernah mengadakan penelitian tindakan kelas, maka terlalu menuntut agar anak sesuai seperti yang peneliti inginkan. Kolaborator hanya ada satu orang, sehingga unsur obyektifitasnya juga masih kurang.

5.4 Saran

- a. Guru Penjas SD hendaknya selalu menerapkan metode bermain dalam setiap pembelajaran, khususnya pada siswa kelas bawah, karena pada dasarnya anak-anak sangat suka diajak bermain.
- b. Perlu dilakukan penelitian tindakan kelas yang sejenis pada materi pembelajaran lain dengan tetap memperhatikan faktor-faktor dalam pembelajaran.
- c. Perlu dilakukan penelitian tindakan kelas pada jumlah subjek yang lebih banyak