

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dan dilakukan analisis dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil lompat jauh gaya jongkok siswa melalui permainan *kerr* ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa yang diperoleh pada kegiatan pratindakan sebesar 68,39 dengan persentase ketuntasan sebesar 42,86%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu sebesar 73,57 dan persentase ketuntasan sebesar 53,57%. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai KKM. Kemudian setelah melanjutkan ke siklus II nilai rata-rata lompat jauh siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 80,35 dengan persentase ketuntasan sebesar 89,28%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian sampai pada siklus II. Proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan permainan *kerr* berlangsung baik dan menyenangkan. Peserta didik aktif melaksanakan tugas dan mengamati gerakan teknik lompat jauh dan saling bertukar pendapat sesama teman. Seluruh aspek penilaian dikuasai peserta didik. Kemampuan lompat jauh peserta didik meningkat dengan ditandai dengan seluruh peserta didik tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.

B. Saran

Proses perbaikan atau remedi pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan permainan *kerr* ini cukup berhasil, maka perlu ada tindak lanjut untuk tahun yang akan datang dikembangkan adanya PTK atau Penelitian Tindakan Kelas yang akan berguna bagi:

1. Bagi guru

Dalam menerapkan pendekatan bermain perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Merancang materi pembelajaran secara terprogram dengan memperhatikan kondisi peserta didik, sehingga pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan *kerr* dapat dilakukan dengan lancar.
- b. Memilih kegiatan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik, kondisi dan situasi sekolah dan sarana prasarana yang tersedia, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.
- c. Memberikan kesempatan pada seluruh peserta didik dengan semaksimal mungkin untuk ikut aktif melakukan kegiatan bermain, berdiskusi, latihan, dan berlomba.
- d. Mampu mengendalikan suasana pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- e. Bersikap terbuka dalam membantu kesulitan yang dihadapi peserta didik pada saat pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik.
- f. Mendorong peserta didik secara sadar untuk mau dan mampu memahami konsep permainan *kerr* sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dalam hal ini guru-guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan:
 - 1) Mampu mengembangkan permainan yang dapat memancing perhatian peserta didik untuk tertarik pada pembelajaran lompat jauh.
 - 2) Bersikap sabar dalam mengatur jalannya permainan.
 - 3) Mampu menyesuaikan perasaannya terhadap keberadaan siswa.

2. Bagi siswa

Peserta didik harus mampu bekerja sama dengan rekan-rekannya, mau mengemukakan pendapat, menyanggah pendapat peserta didik lain dan mampu membantu teman yang mengalami kesulitan belajar.

3. Bagi sekolah

- a. Lebih bijak dalam membuat kurikulum yang sesuai dengan karakteristik, motivasi belajar, kondisi peserta didik, kondisi geografis, dan kondisi lingkungan tempat peserta didik tinggal.
- b. Dapat dikembangkan penelitian-penelitian lainnya yang sejenis dengan memperlihatkan faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik, misalnya kondisi

geografis, karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, kesiapan guru,
dan faktor pendukung lainnya.