

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMEDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan perhitungan dan analisis data penulis dapat menarik kesimpulan bahwa

1. Tidak terdapat pengaruh pada peningkatan siswa autis kelas kontrol dengan pembelajaran lompat jauh biasa di SDN 3 Pataruman dan SDN 4 Pataruman.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen sehingga permainan *jumping circle* berpengaruh pada siswa autis di SDN 1 Pataruman dan SDN 2 Pataruman.
3. Terdapat perbedaan peningkatan pada permainan *jumping circle* dengan permainan lompat jauh biasa. Dari hasil perbandingan, permainan *jumping circle* lebih tinggi tingkat efektifitasnya serta memperoleh pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran lompat jauh biasa.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan temuan yang sudah dipaparkan dan merujuk pada manfaat penelitian maka implikasi temuan penelitian adalah

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi sekolah inklusi mengenai kemampuan motorik pada anak autis.
2. Kebanyakan siswa belum mengetahui permainan yang mereka terapkan di penelitian.
3. Mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak autis dengan lingkungan sekitarnya baik teman atau guru.
4. Memotivasi siswa autis dalam kegiatan dan melatih konsentrasi agar lebih baik.

#### **5.3 Rekomendasi**

Hasil dari penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru PJOK dapat mengenalkan permainan lain untuk memperluas kebutuhan gerak siswa dan meminimalisir kebosana agar siswa lebih tertarik saat pembelajaran PJOK.

2. Bagi peneliti selanjutya dapat dilakukan penelitian dengan populasi dan sampel yang lebih luas lagi sehingga tingkat kemampuan motorik untuk siswa autis dapat teridentifikasi lebih banyak lagi, tidak hanya untuk siswa autis.