

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil temuan penelitian dan pembahasan, serta pengolahan data hasil penelitian pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa.

1. Permainan lompat tali karet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*.
2. Permainan engklek kurang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar lompat tinggi *straddle*.
3. Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali karet dan permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*, model permainan lompat tali karet memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan dengan model permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bagian terdahulu, peneliti memiliki gagasan bahwa perlakuan permainan lompat tali karet dan permainan engklek memiliki pengaruh terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*. Namun pada hasil analisis data dengan menggunakan perhitungan koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan lompat tali karet memiliki pengaruh sebesar 45,42% terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*, sedangkan permainan engklek memiliki pengaruh sebesar 4,92%. Maka permainan lompat tali karet memiliki kontribusi pengaruh yang lebih baik karena permainan lompat tali karet memiliki gerakan yang sama dengan gerakan lompat tinggi terutama gaya *straddle* mulai dari gerakan awalan, tolakan, sikap badan di atas mistar/karet, dan sikap mendarat. Hal tersebutlah yang menjadikan siswa terbiasa dan bisa melakukan lompat tinggi gaya *straddle* setelah diberikan perlakuan lompat

tali karet, sedangkan untuk permainan engklek kurang memiliki pengaruh
karena karena dalam permainan



engklek hanya terdapat awalan, tolakan, dan sikap mendarat tetapi hal tersebut berbeda dengan permainan lompat tali karet yang memiliki gerakan melewati mistar/karet.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bagian terdahulu, saran yang dapat diberikan untuk beberapa pihak di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru Olahraga

Pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle* merupakan pembelajaran yang baik jika guru memaksimalkan pembelajaran tersebut dengan memodifikasi sarana dan pra sarana yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran lompat tinggi gaya *starddle* sehingga membuat siswa mengenal bagaimana teknik dasar dalam lompat tinggi seperti awalan, tolakan, melayang, dan mendarat.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah hendaknya selalu melakukan upaya untuk memperbaiki sarana dan pra sarana pembelajaran dengan cara menerapkan pembaharuan atau inovasi-inovasi pembelajaran agar mampu menciptaka pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya, meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa yang aktif di dalam proses pembelajaran dan akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang lebih bermakna bagi siswa merupakan cara yang baik untuk menentukan program pembelajaran. Pembinaan dan pelatihan yang intensif terhadap guru juga perlu dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan mengajar dalam rangka menginovasi pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang khususnya dalam pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*. Beberapa perbaikan dalam

proses program latihan dapat menjadikan penelitian berdampak baik untuk pembelajaran. Mengkaji atau lebih memahami kelemahan atau kekurangan dalam penelitian ini agar melakukan penelitian yang lebih baik pada penelitian berikutnya.



