

BAB V

KESEIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir skripsi ini, penulis akan memaparkan kesimpulan yang didasarkan pada temuan hasil penelitian. Secara umum penulis menyimpulkan bahwa implementasi pendekatan bermain pada pembelajaran aktivitas lompat jauh dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari awal tindakan yang dilakukan oleh peneliti, dimana tingkat presentase jumlah waktu aktif belajar siswa terus mengalami peningkatan. Dari observasi awal tingkatan presentase jumlah waktu aktif yang diperoleh masih rendah, artinya dalam pemanfaatan waktu dalam proses pembelajaran aktivitas lompat jauh masih belum efektif. Selanjutnya pada tindakan ke I presentase jumlah waktu aktif belajar siswa yang diperoleh masih kurang dari 50%. Pada tindakan ke II presentase jumlah waktu aktif belajar siswa yang diperoleh masih kurang dari 50% yang artinya waktu aktif belajar siswa masih kurang efektif. Pada tindakan ke III tingkat presentase waktu aktif belajar siswa cukup efektif, yang artinya waktu aktif belajar siswa meningkat. Dan pada tindakan ke IV tingkat presentase waktu aktif belajar siswa yang diperoleh sudah lebih efektif.

Artinya selama pembelajaran aktivitas lompat jauh dengan konsep bermain waktu aktif belajar siswa lebih efektif, siswa selalu aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran aktivitas lompat jauh. Dengan demikian, melalui implementasi pendekatan bermain mampu meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa pada pembelajaran aktivitas lompat jauh.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari kesimpulan tersebut yang telah dipaparkan oleh peneliti, ada yang dapat disampaikan sebagai saran atau masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Perlu adanya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, perbaikan pengelolaan waktu dan fasilitas pembelajaran yang berhubungan dengan perlengkapan serta sarana yang ada.

2. Dengan pendekatan pembelajaran melalui konsep bermain tidak akan menghilangkan unsur materi pembelajaran tersebut, selama permainan yang diberikan mengacu pada materi pembelajaran yang akan disampaikan.
3. Melalui pendekatan bermain dapat mengatasi keterbatasannya sarana, dan meminimalisir waktu tunggu siswa pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, sehingga pembelajaran lebih efektif siswa akan lebih aktif, kreatif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran
4. Guru-guru pendidikan jasmani diharapkan mengimplementasikan pendekatan bermain pada pembelajaran aktivitas lompat jauh, karena siswa bukan hanya pemanfaatan waktu akan lebih efektif siswa pun tidak akan merasa jenuh dan tidak takut dibandingkan dengan pembelajaran aktivitas lompat jauh yang sebenarnya.