

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang penulis teliti terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan penerapan permainan galah jidar memberikan dampak peningkatan terhadap pemahaman serta diaplikasikan secara langsung dalam gerak dasar lompat jauh terlihat dari siklus I sampai siklus III.
2. Kinerja guru meningkat dalam proses pemberian materi melalui penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani khususnya lompat jauh.
3. Memberikan situasi pembelajaran yang lebih kondusif juga aktif dalam memahami setiap intruksi maupun kegiatan yang dilaksanakan di lapangan.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini mengenai “Penerapan Permainan Galah Jidar Untuk Pemahaman Gerak Dasar Lompat jauh Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani (penelitian tindakan kelas siswa kelas III SDN Cisu 1 Kota Bandung )”. Yaitu Penerapan permainan galah jidar cocok diterapkan oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran lompat jauh di SD, karena penerapan permainan galah jidar ini dapat membuat anak lebih berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis mengemukakan implikasi sebagai berikut :

### a. Kejelasan konsep dasar

Penjelasan konsep dasar tujuan merupakan materi dasar yang harus dipelajari oleh siswa. Dalam hal ini yang harus dipelajari adalah gerak dasar sikap awal, pelaksanaan, sikap akhir. Tujuannya yaitu agar siswa bisa paham gerak dasar lompat jauh.

### b. Penjelasan dan demonstrasi

Pemberian penjelasan tugas gerak yang harus dilakukan siswa berkaitan dengan pemahaman gerak dasar lompat.

### c. Modifikasi Pembelajaran

Maksud modifikasi pembelajaran yaitu mencari pengaruh dari penerapan permainan galah jidar terhadap proses pembelajaran lompat jauh untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul di dalam situasi pembelajaran yang sedang berlangsung dan menemukan jalan pemecahannya.

### d. Memecahkan masalah-masalah

Kesanggupan seseorang dalam pemahaman belajar serta mengetahui kesulitan yang dihadapi selama pembelajaran serta memutuskan pemecahan dari masalah tersebut.

## **C. Rekomendasi**

Penulis mengajukan beberapa rekomendasi berupa saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini dan penulis berharap rekomendasi ini dapat menjadi masukan yang dapat membangun. Adapun rekomendasi yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah hendaknya lebih mendukung lagi guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam memberikan materi pembelajaran, dengan menyediakan alat-alat olahraga yang dibutuhkan.

### 2. Bagi Guru

- a. Guru harus lebih kreatif lagi ketika memberikan materi pembelajaran pada siswa dengan cara memberikan berbagai permainan yang menarik yang membuat siswa bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.
- b. Situasi kelas harus guru ciptakan se-demokratis mungkin agar siswa berani berpendapat, dan bertanya kepada guru mengenai apa yang sedang mereka lakukan.

### 3. Bagi Siswa

- a. Siswa harus lebih menghargai guru penjas ketika proses pembelajaran disekolah berlangsung.
- b. Siswa harus berani bertanya dan berpendapat pada guru.
- c. Siswa diusahakan agar selalu saling mengingatkan dengan temannya untuk mengikuti pembelajaran dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Sebaiknya untuk peneliti selanjutnya peneliti dapat menggunakan permainan yang baru lagi atau menciptakan permainan yang lebih menarik lagi.

- b. Sebaiknya mengadakan penelitian pada kelas dan level yang berbeda agar mengetahui pengaruh penerapan permainan galah jidar jika di terapkan pada kelas dan level yang berbeda.