

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada mata pelajaran penjas materi lompat jauh gaya jongkok yang dikemas dengan bentuk permainan lompat katak dapat sebagai berikut:

1. Pada siklus I siswa yang telah mencapai ketuntasan di atas KKM atau >70 sebanyak 21 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 65,5% dan siswa yang belum tuntas <70 sebanyak 11 orang dengan persentase 34,5%. Nilai rata-rata siswa pada siklus ini masih kurang dari KKM yaitu 69. Oleh sebab itu penelitian pada siklus I ini belum bisa di bilang belum berhasil karena nilai rata-rata siswa dan persentase klasikal bulum mencapai indikator keberhasilan pada penelitian ini.
2. Pada siklus II. Perolehan nilai dari 32 siswa yang memperoleh nilai >70 sebanyak 28 orang siswa dengan persentase ketuntasan klasikal 87,5% sedangkan siswa yang memperoleh <70 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 12,5% dan rata-rata nilai siswa mencapai kriteria cukup yakni 77. Rumusan masalah dan indicator keberhasilan pada siklus II sudah mampu terjawab, oleh sebab itu penelitian ini cukup sampai pada tahap siklus II.

Berdasarkan kesimpulan di atas penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan lompat katak mengalami peningkatan pada siswa kelas V SD Negeri Sindangmandi pada setiap siklusnya. Pada siklus II rumusan masalah dan indikator keberhasilan penelitian ini telah terjawab dan tercapai maka penelitian ini cukup pada tahap siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini saran yang dapat di sampaikan peneliti ditujukan kepada guru olahraga, khususnya guru olahraga SD Negeri Sindangmandi sebagai berikut:

1. Guru dalam proses pembelajaran hendaknya mengemas pembelajaran dengan dengan sederhana tapi tidak menghilangkan unsur efektifitas pembelajaran tersebut sehingga siswa bisa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru harus lebih inovatif dalam memilih metode pembelajaran dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran.
3. Guru hendaknya dalam pembelajaran PJOK memberikan pembelajaran dengan cara bermain tetapi tetap berhubungan dengan materi pembelajaran, agar kondisi pembelajaran tidak monoton dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bisa lebih tinggi.
4. Pembelajaran PJOK dalam materi lompat dengan menerapkan permainan lompat katak pada siswa kelas V dapat di gunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan siswa.
5. Pada penelitian ini peneliti memiliki kendala pada lapangan lompat jauh gaya jongkok yang seharusnya terbuat dari pasir tapi karena kondisi sekolah yang saat itu sedang dalam perbaikan maka peneliti mengambil alternatif di lapangan yang berumput dan hasilnya kurang maksimal oleh sebab itu peneliti menganjurkan pada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai lompat jauh gaya jongkok lapangan harus sesuai ketentuan agar tes praktik lompat jauh gaya jongkok siswa hasilnya mampu maksimal.