

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas V MIS NU 3 Kecamatan Pontianak Barat dalam setiap siklus. Sedangkan kesimpulan dari sub-sub masalah sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas V MIS NU 3 Kecamatan Pontianak Barat dengan menggunakan kurikulum 2013. Adapun proses yang ditempuh dalam tahap ini adalah menyiapkan perangkat pembelajaran silabus dan RPP, membuat skenario model pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, menyiapkan fasilitas pembelajaran, alat-alat untuk model pembelajaran, peneliti membuat dan menyusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan pendekatan permainan, melalui lembar observasi, menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
2. Pelaksanaan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas V MIS NU 3 Kecamatan Pontianak Barat hasil tes pra siklus nilai rata-rasa siswa sebesar 59,8 dengan prosentase ketuntasan sebesar 26,66%, siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 69,36 dengan prosentase ketuntasan sebesar 56,66% siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 78 dengan prosentase ketuntasan sebesar 96,66%.
3. Peningkatan hasil pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas V MIS NU 3 Kecamatan Pontianak Barat dari pra siklus ke siklus I sebesar 30 % sedangkan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 27,3%.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan hasil penelitian tindakan kelas dengan peningkatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas V MIS NU 3 Kecamatan Pontianak Barat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran penjaskes khususnya lompat jauh gaya jongkok, sebaiknya guru melakukan modifikasi media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa, sehingga siswa menjadi aktif, merasa senang, dan bersemangat dalam belajar.
2. Guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga keefektifan kegiatan belajar mengajar dapat tercapai dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Siswa sebaiknya memotivasi diri dalam belajar, khususnya dari faktor intrinsik agar mencapai hasil yang maksimal.
4. Kepada peneliti berikutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan pendekatan permainan untuk cabang olahraga yang lain sehingga hasil penelitian tersebut dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan secara luas.