

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka penelitian dapat menyimpulkan sebagai berikut:

- a) Terdapat peningkatan kemampuan lompat jauh yang dimiliki siswa. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pada Observasi Awal rata-rata kemampuan siswa dalam kemampuan lompat jauh 60,99% kemudian pada Siklus II 80,95% terjadi peningkatan 31,79%.
- b) Berdasarkan hasil capaian pelaksanaan penelitian tindakan kelas judul Penerapan Olahraga Tradisional Hadang Terhadap Kelincahan Pada Siswa Kelas XI IPA-3 SMA Negeri Limboto, dengan hasil 19,96%, maka mengalami peningkatan yang signifikan.

#### **5.2 SARAN**

- a.) Setiap guru hendaknya melakukan penelitian tindakan kelas, sebagai upaya meningkatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelasnya, sehingga mencapai tujuan dan mutu dapat terwujud dan tercapai.

Untuk kegiatan penelitian tindakan kelas kiranya pihak yang terkait dapat memberikan perhatian dan dukungan kepada guru yang hendak melaksanakannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Yusuf Dedy.** 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa. Jurnal SAP. Volume.1 No.2. Halaman 167
- Astuti DP Endah, Sutami Sri.** 2016. Pengaruh Pembelajaran Role Playing dan Guided Discovery Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa. Seminar Nasional Matematika. Halaman 2.
- Azhar,** 2015. Pengaruh latihan Pompat, Pingkat dan Langkah Terhadap Hasil Belajar dan Langkah terhadap Hasil Lompat Jauh. Administrasi Pendidikan Pascasarjana. Volume 03, No.1. Halaman 71
- Basri Hasan,** 2017. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar FKIP Universitas Riau. Volume 1, No.1. Halaman 41
- Bohari,** 2015. Upaya Guru Pendidikan Sejarah Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menerapkan Metode Cooverative Script. Pendidikan Sosial. Volume 2, No.2. Halaman 132.
- Dwi Anggia Tiara.** 2017. Efektivitas Model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi mahasiswa Pada Mata Kulia Menajemen Keuangan. Jurnal Pendidkan Ekonomi UM Metro. Volume.5. No.1. Halaman 99.
- Firdaus Hidir, Hidayat Taufiq.** 2014.Perbandingan Metode pembelajaran Bagian (Part-Method) Dan Metode Pembelajaran Keseluruhan. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. Volume.02. No.02. Halaman 365.
- Hunayani, Slamet Santoso.** 2018 Peningkatan Lompat jauh Menggunakan Metode Role Playing. Ilmiah Penjas. Volume 4. No.1. Halaman 45.
- Kristiantono Susilo Eko.** 2017 Aplikasi Pembelajaran Bermain Menggunakan Metode Aktivitas Sirkuit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tolak Peluruh. Pinus, Volume 3, No.1. Halaman 9.

- Kristin Firosalia.** 2018. Mata Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. Jurnal Refleksi Edukatika. Volume.8 No.2. Halaman 172.
- Lutvaidah ukti,** 2015, Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. Formatif. Halaman 281.
- Palmizal.** 2018. Pengaruh Latihan Sprint Dan Box Skip Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Pada Pusat Pelatihan Atletik Junior Muaro Jambi. Jurnal Prestasi. Volume.2. No.3. Halaman 8
- Prastowo Gurit, Syam Rachman Abdul.** 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Part Practice Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume.02. No.03. Halaman 748
- Pritandhari Meyta.** 2017. Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. Pendidikan Ekonomi UM Metro. Volume 5. No. 1. Halaman 49.
- Riawan Kukuh, Bernat djawa.** 2017. Penerapan Permainan Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume 05. No. 03. Halaman 447.
- Siska Yulia.** 2011. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. Edisi Khusus. No.2. Halaman 33
- Sriyadi.** 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok dengan Menggunakan Alat Bantu. Indonesian Journal on Education and Research. Volume 3. No. 1. Halaman 5.
- Sumarsono Adi.** 2017. Inflementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. Jurnal Magistra. Volume.4. No.2. Halaman 75.
- Syarif Ahmad.** 2017. Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Menggunakan Rekaman Visual. Jurnal Keolahragaan. Volume.5. No.2. Halaman 113.

- Yanto Ari.** 2015. Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Cakrawala Pendas. Volume 1. No. 1. Halaman 54.
- Widayanti.** 2016. Masase General Sebagai Pemulihan Pasif Dalam Meningkatkan Kecepatan Lari 100 Meter. Halaman 19.
- Rumini.** 2015. Pembelajaran Permainan Kids Athletics Sebagai Wujud Pengembangan Gerak Dasar Atletik Pada Anak-Anak. Jounar Of Physical, Sport, Health And Recreation. Volume.1. No.2. Halaman 99.
- Yundrawati Susi, Primayanti Intan.** 2016. Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan Dan Panjang Lengan Terhadap Prestasi Lempar Cakram. Jurnal Ilmiah Education (JIME). Volume.2. No.1. Halaman 28.
- Sukatman.** 2015. Peningkatan Pembelajaran Aktivitas Atletik Melalui Metode Stad. Wahana. Volume.64. No.1. Halaman 43.