

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa kelas VII SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati tahun ajaran 2016/2017.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran berkaitan penerapan pembelajaran dengan menggunakan games sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru pendidikan jasmani SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati untuk menerapkan pembelajaran pendekatan bermain dengan materi yang disesuaikan karena hal ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
2. Penerapan pembelajaran pendekatan bermain merupakan metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam perbaikan hasil belajar siswa agar lebih menarik.
3. Agar guru memberi perhatian khusus dalam proses pembelajaran kepada siswa-siswi yang belum tuntas.
4. Kepada para pembaca yang mungkin akan melakukan penelitian dengan penerapan pembelajaran pendekatan bermain kiranya dapat mencoba dengan materi pelajaran lainnya.