

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian ini adalah produk model pengembangan permainan *Pesidorla* (Pencak Silat Gobak Sodor Bola) yang berdasarkan data penelitian uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba skala besar (N=15) di SMP Muhammadiyah 2 Kebumen.

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

1. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah pembuatan garis lapangan permainan yang lebih tebal dan berwarna untuk kejelasan lapangan permainan.
2. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah ukuran lapangan yang menjadi lebih efisien dan inovasi.
3. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah peraturan permainan *pesidorla* harus di pembaharuan dan lebih jelas lagi.
4. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah panjang ukuran bola tali disesuaikan.

Berdasarkan analisa hasil pembelajaran, penelitian dan kajian dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kajian Ahli Ahli Pembelajaran dan Ahli Permainan Uji Skala Kecil

Produk model pembelajaran pengembangan permainan *pesidorla* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba lapangan skala kecil, dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 90%, evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 88%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Permainan I didapat rata-rata persentase 92%, evaluasi ahli Permainan II didapat rata-rata persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan permainan *pesidorla* ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa ekstrakurikuler pencak silat di SMP Muhammadiyah 2 Kebumen.

Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa ekstrakurikuler pencak silat adalah dari keseluruhan penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran I, ahli pembelajaran II, dan ahli Permainan I, ahli Permainan II, pada uji coba lapangan skala kecil mendapatkan persentase rata-rata sebesar 91%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka model pengembangan pembelajaran permainan *pesidorla* ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Pada aspek 1, 2, 5, 8, 9, 10 ke enam aspek tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik. Dan pada aspek 3, 4, 6, 7 telah memenuhi kriteria baik.

2. Kajian Ahli Pembelajaran dan Ahli Permainan Uji Lapangan Skala Besar

Produk model pembelajaran permainan *pesidorla* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba lapangan skala besar, dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 92%, evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 94%, dan hasil analisis dari evaluasi ahli Permainan I didapat rata-rata persentase 94%, evaluasi ahli Permainan II didapat rata-rata persentase 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *pesidorla* ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah 2 Kebumen.

Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Ekstrakurikuler adalah dari keseluruhan penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran I, ahli Pembelajaran II, dan ahli Permainan I, ahli Permainan II pada uji coba lapangan skala besar mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka model pengembangan pembelajaran permainan *pesidorla* telah memenuhi kriteria sangat baik. Pada aspek 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10 kedelapan aspek tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik. Dan pada aspek 4, 7, telah memenuhi kriteria baik.

3. Kajian Kuesioner Siswa pada Uji Skala Kecil

Produk model pengembangan permainan *pesidorla* pencak silat sudah dapat digunakan bagi siswa ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah 2

Kebumen. Hal ini berdasarkan Hasil analisis data uji coba lapangan skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84,97%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan permainan *pesidorla* pencak silat ini telah memenuhi kriteria cukup baik. Dengan perhitungan pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 yang mengarah pada ranah psikomotor sebesar 79,14%, untuk pertanyaan nomor 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 yang mengarah pada ranah kognitif sebesar 96,65%, dan untuk pertanyaan nomor 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 yang mengarah pada ranah afektif sebesar 80,80%.

Faktor yang dapat menjadikan model pengembangan permainan *pesidorla* pencak silat ini dapat diterima siswa SMP Muhammadiyah 2 Kebumen adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siswa mampu mempraktekkan dengan baik, dari segi pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Sehingga dari hasil uji coba kelompok kecil model pengembangan permainan *pesidorla* pencak silat ini dapat digunakan bagi siswa ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah 2 Kebumen.

4. Kajian Kuesioner Siswa pada Uji Lapangan Skala Besar

Produk model pengembangan permainan *pesidorla* pencak silat sudah dapat digunakan bagi siswa ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah 2 Kebumen. Hal ini berdasarkan Hasil analisis data uji coba lapangan skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 94,2%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan permainan *pesidorla* pencak silat ini telah memenuhi kriteria cukup baik. Dengan perhitungan pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 yang mengarah pada ranah psikomotor sebesar 90,64%, untuk pertanyaan nomor 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 yang mengarah pada ranah kognitif sebesar 97,99%, dan untuk pertanyaan nomor 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 yang mengarah pada ranah afektif sebesar 93,97%.

Dari hasil uji lapangan model pengembangan permainan *pesidorla* dapat digunakan bagi siswa ekstrakurikuler pencak silat SMP Muhammadiyah 2 Kebumen.

5.2 Keterbatasan Hasil Penelitian

Dalam pengembangan permainan *pesidorla* ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk ekstrakurikuler di SMP Muhammadiyah 2 Kebumen.
2. Pada penelitian ini, pengembangan permainan *pesidorla* hanya sebatas pada gerakan menangkis dalam pencak silat.
3. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk membuat sarana dan prasarana menjadi maksimal.
4. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

5.3 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Membantu pelatih atau guru dalam menyampaikan materi teknik dasar tangkisan pencak silat.
2. Mendorong siswa untuk meningkatkan teknik dasar tangkisan pencak silat secara mandiri.
3. Memberikan motivasi kepada siswa untuk berlatih teknik dasar pencak silat.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan masukan dan bermanfaat bagi pelatih dalam segala hal. Pelatih akan berpengaruh kepada atlet yang dilatihnya, sehingga diharapkan bisa menjaddi lebih baik kedepannya.

5.4 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Model pengembangan permainan *pesidorla* sebagai produk yang telah dihasilkan ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran pencak silat melalui permainan *pesidorla* untuk siswa SMP.
2. Penggunaan pada model permainan *pesidorla* dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan pada kegiatan ekstrakurikuler.

3. Model pengembangan permainan *pesidorla* dapat memudahkan siswa melakukan gerakan menangkis dalam pencak silat.
4. Bagi guru pencak silat maupun guru penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model permainan *pesidorla* supaya lebih menarik.
5. Penggunaan permainan *pesidorla* harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan dengan menyesuaikan kondisi siswa.

