

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN TENTANG PRODUK

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan lomkibling layak digunakan untuk pembelajaran *lay up shoot* bolabasket pada mata pelajaran Penjasorkes yang berdasarkan pengembangan desain permainan, evaluasi, dan revisi. Setelah melalui tahap produksi di hasilkan produk awal yang di validasi oleh dua ahli pembelajaran dan satu ahli permainan data pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Produk model pembelajaran permainan lomkibling sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata presentase 119. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran *lay up shoot* bolabasket melalui permainan lomkibling telah memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal. Sedangkan evaluasi ahli permainan didapat rata - rata presentase 117. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran *lay up shoot* melalui permainan lomkibling telah memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa putra putri kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal.

- 2) Produk model pembelajaran *lay up shoot* bolabasket melalui permainan lomkibling sudah dapat digunakan bagi siswa SMP. Hal ini berdasarkan Hasil analisis data uji coba lapangan skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 120. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lomkibling ini telah memenuhi kriteria “baik”. Faktor yang dapat menjadikan model permainan lomkibling ini dapat diterima siswa SMP 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 permainan lomkibling dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal
- 3) Produk model pembelajaran *lay up shoot* bolabasket melalui permainan lomkibling ini sudah dapat digunakan bagi siswa SMP. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata 96,32. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lomkibling ini telah memenuhi kriteria “ baik” Faktor yang dapat menjadikan model permainan lomkibling ini dapat diterima siswa SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siswa mampu mempraktekkan dengan baik, dari segi pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan. Sehingga dari hasil uji coba lapangan skala besar model permainan lomkibling dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal

5.2. Keterbatasan hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pembatasan masalah, namun daripada itu masih terdapat banyak keterbatasan, kekurangan dan kelemahan-kelemahan, dan peneliti sangat menyadari akan hal tersebut. Keterbatasan tersebut antara lain adalah :

5.2.1 Pengembangan hanya dilakukan di satu sekolah yaitu di SMP Negeri 2 Kramat.

5.2.2 Produk yang di hasilkan masih memerlukan lebih banyak pembahasan karena dapat di gunakan sebagai pembelajaran bagi siswa.

5.3. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini memiliki implikasi yaitu dapat memberikan informasi tentang permainan lomkibling yang nantinya akan mengarah kepada pembelajaran olahraga, kepada guru olahraga nantinya sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bolabasket khususnya materi *lay up shoot* dengan adanya permainan lomkibling. Kemudian juga bisa menjadikan anak lebih senang dalam mengikuti pembelajaran olahraga dengan adanya modifikasi.

5.4. Saran

- 5.4.1. Model pembelajaran permainan lomkibling sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran *lay up shoot* bolabasket untuk siswa SMP.
- 5.4.2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 5.4.3. Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bolabasket yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.
- 5.4.4. Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi yang tersedia di sekolah, sehingga pembelajaran permainan lomkibling ini dapat digunakan lebih efektif lagi dan menyenangkan.