

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan permainan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualitas model permainan yang yang dikembangkan menurut penilaian dari ahli permainan I dengan rerata skor 4,13 termasuk dalam kriteria “Baik” dan menurut ahli permainan II dengan rerata skor 4,4 termasuk dalam kriteria “Baik”. Menurut ahli pembelajaran I dengan rerata skor 4,6 termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan menurut ahli pembelajaran II dengan rerata skor 4,53 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sedangkan untuk penilaian siswa pada uji skala kecil rerata skor pada aspek psikomotorik memiliki rerata skor 3,94 termasuk dalam kriteria “Baik”, pada aspek kognitif rerata skor 4,32 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sedangkan pada aspek afektif memiliki rerata skor 4,28 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, dan rerata skor pada keseluruhan penilaian siswa adalah 4,18 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada uji coba skala besar rerata skor pada aspek psikomotorik 4,02 termasuk dalam kategori “Baik”, pada aspek kognitif memiliki rerata skor 4,27 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sedangkan pada aspek afektif memiliki rerata skor 4,23 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Rerata skor keseluruhan penilaian siswa pada uji skala besar adalah 4,18 termasuk dalam kategori “Baik”.

2. Permainan Sofboy layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran *softball* pada siswa sekolah menengah pertama dengan memodifikasi permainan dengan memperhatikan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

5.2. Implikasi

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peran sarana dan prasarana dalam pembelajaran akan sangat mendukung kualitas dan terlaksananya proses pembelajaran penjas yang baik. Masih banyak didapati sekolah-sekolah yang minim akan sarana dan prasarana khususnya pada mata pelajaran penjas. Oleh karena itu, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu memanfaatkan lingkungan sekitar guna membuat sebuah modifikasi ataupun pengembangan permainan dengan tujuan untuk mengenalkan permainan dan meningkatkan kualitas gerak peserta didik.

Permainan Sofboy merupakan salah satu pengembangan permainan sebagai alternatif pembelajaran *softball*. Karena minimnya sekolah yang memiliki fasilitas baik sarana maupun prasarana untuk bermain permainan *softball*. Oleh karena itu permainan Sofboy dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif permainan *softball* dengan memanfaatkan barang-barang yang mudah didapat disekitar lingkungan.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk pengembangan model permainan ini sebagai berikut:

1. Perlu adanya masukan-masukan yang membangun untuk lebih meningkatkan kualitas model permainan.
2. Pemanfaatan produk hendaknya tetap mengacu pada tujuan pengenalan dini permainan cabang olahraga *softball*.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk dapat lebih mengembangkan peraturan dan teknik bermain.