

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba lapangan bahwa dapat produk permainan *group handshake* selanjutnya di ujicobakan pada kelompok kecil untuk melihat efektivitas produk yang ada. Uji coba produk permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 20 siswa MIN 08 Petisah yang karakteristik rentang usianya 6-8 tahun. Setelah 20 orang siswa melakukan permainan *group handshake* maka selanjutnya, guru memberikan angket kepada tim penilai untuk mengetahui efektivitas produk. Dari nilai yang di peroleh di ketahui bahwa skor empiris di peroleh sebesar 75,33 % (Cukup Valid) yang lebih besar dari nilai 60 standar minimal kriteria efektif sehingga melalui uji coba kelompok kecil maka dapat di nyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif di MIN Kota Medan.

Selanjutnya di ujicobakan pada kelompok besar untuk melihat kualitas produk yang ada. Uji coba produk Permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 40 siswa MIN 1 Medan. Uji coba kelompok besar dilakukan dilapangan sekolah dengan sebagaimana biasanya. Setelah 40 orang siswa melakukan permainan *group handshake* hasil revisi produk maka selanjutnya, siswa diberikan angket untuk mengetahui kualitas produk. Dari nilai yang diperoleh di ketahui bahwa skor empiris di peroleh sebesar 88,75% (Valid) yang berada pada interval 80 - 100 sehingga melalui uji coba kelompok besar maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif.

## 5.2. Saran Dan Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka saran yang di kemukakan sebagai berikut:

- a) Permainan *group handshake* dapat dilakukan pada aktivitas gerak dasar siswa SD/MI.
- b) Permainan *group handshake* ini banyak mengembangkan nilai-nilai pada anak SD/MI sehingga perlu untuk guru mempertimbangkan permainan *group handshake* ini.
- c) Kepada guru pendidikan jasmani untuk selalu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 5.3 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk penelitian lebih lanjut, peneliti memberikan beberapa saran untuk dilakukan, yaitu

1. Untuk subjek uji coba penelitian sebaiknya menggunakan subjek yang lebih luas lagi, baik sekolah yang ada di kota Medan maupun di beberapa daerah lain sehingga produk yang di kembangkan di rasakan lebih banyak manfaatnya dan menyebar pada wilayah yang lebih luas.
2. Penggunaan produk terutama permainan *group handshake* yang di kembangkan masih terbatas luas lapangan dan media yang digunakan. Sehingga produk yang dikembangkan harus lebih terkonsep.
3. Penggunaan produk Group Handsdshake masih sebatas untuk pengembangan produk saja.