

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Data yang diperoleh berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, uji lapangan serta pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Diperlukan sarana dan prasarana dalam permainan *footlykraw* agar dapat mempermudah dalam suatu permainan serta memiliki sarana dan prasarana yang sudah di tetapkan.
2. Pengembangan peraturan permainan *footlykraw* (sarana dan prasarana) membantu guru di dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.
3. Melalui pengembangan peraturan permainan *footlykraw* (sarana dan prasarana) yang diberikan dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas.

#### B. Saran

Sehubungan dengan sarana dan prasarana yang dikembangkan, peneliti mengemukakan saran guna kesempurnaan penggunaan pada sarana dan prasarana dalam permainan ini.

##### 1. Saran Pemanfaatan

Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai contoh sarana dan prasarana permainan pembelajaran oleh dosen dengan mempertimbangkan

kondisi lapangan, sarana, kondisi lingkungan sekitar bahkan juga tujuan dari kebermanfaatan.

## 2. Saran Deseminasi

Penyebarluasan sarana dan prasarana dalam permainan *footlykraw* ini ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran antara lain:

- a. Untuk kesempurnaan sarana dan prasarana dalam permainan *footlykraw* ini diharapkan untuk disusun kembali baik itu dalam kemasannya, isi maupun materi yang telah dikembangkan
- b. Untuk dapat sampai pada guru penjas dalam pembelajaran permainan *footlykraw* agar siswa tidak bosan dengan permainan yang itu-itu saja.

Demikianlah saran-saran pemanfaatan dan deseminasi produk, semoga bermanfaat untuk proses pembelajaran.