

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk siswa kelas V SD Negeri 040473 Beganding, didapatkan kesimpulan yaitu dari tahap desain aktivitas yang meliputi dari perumusan tujuan, rancangan aktivitas yang akan dikembangkan, persiapan awal dalam perancangan aktivitas yang menyangkut : bahan, materi serta aspek perancangan lainnya telah menghasilkan aktivitas pembelajaran kuda kuda pencak silat untuk siswa SD yang berisi materi penjelasan tentang masing masing permainan kuda kuda pencak silat, alat dan bahan yang mudah ditemukan, sehingga produk berupa aktivitas pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar ditinjau dari aspek aktivitas pembelajaran dan aspek permainan pembelajaran dengan hasil presentase () termasuk dalam kategori “sangat baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan pengembangan aktivitas pembelajaran kuda kuda pencak silat berbasis permainan ini dapat dijadikan salah satu aktivitas pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Aktivitas pembelajaran ini diharapkan untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pencak silat serta untuk dapat memanfaatkan teknologi dan perkembangan zaman pada saat ini dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan aktivitas pembelajaran ini dapat digunakan pada materi materi lainnya, tentunya setelah guru memahami proses pengembangan desain aktivitas pembelajaran berbasis permainan melalui pelatihan yang diadakan oleh pihak sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

- Dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terkait aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Untuk penelitian dengan tema yang sama hendaknya produk divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi dan ahli permainan. Kemudian untuk validasi ahli materi hendaknya melibatkan guru sebagai pengguna produk yang dikembangkan.

Dapat menguji cobakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan sampai tahap uji coba skala yang lebih luas untuk menguatkan bukti bahwa sangat baiknya atau layak nya aktivitas pembelajaran serta mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran penjas khususnya pada materi pencak silat di Sekolah Dasar.