

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.