

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan kasti dan voli (kasvol) yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran penjas pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi para ahli, yaitu ahli media dengan persentase 92% (kategori sangat baik), ahli materi sebesar 100% (kategori sangat baik), dan ahli praktikalitas sebesar 100% (kategori sangat baik).

Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase penilaian sebesar 92,77% (kategori sangat baik), sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 96,09% (kategori sangat baik). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan KASVOL tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis dan dapat diterima dengan sangat baik oleh siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan Kasti dan Voli (KASVOL) layak difungsikan sebagai salah satu sumber dan variasi pembelajaran Penjas, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Model permainan ini berpotensi mendukung pencapaian tujuan pendidikan jasmani yang mencakup pengembangan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa secara terpadu.

5.2 Implikasi

Penciptaan variasi latihan keseimbangan dinamis yang tervalidasi memiliki konsekuensi penting bagi pelatihan pelatih dan atlet, menurut kesimpulan dan temuan penelitian. Berikut adalah implikasinya:

1. Secara praktis, permainan KASVOL yang telah dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan dapat dimanfaatkan oleh guru PJOK sebagai media pembelajaran inovatif yang mudah diterapkan dan dapat disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Penggunaan permainan ini berpotensi membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar, pemahaman konsep permainan, serta sikap sportif dan kerja sama siswa.
2. Secara pedagogis, permainan KASVOL dapat digunakan sebagai alternatif dan variasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan partisipatif, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PJOK.
3. Secara institusional, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pengembangan model pembelajaran PJOK di sekolah, khususnya dalam pemanfaatan permainan modifikasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Permainan KASVOL juga berimplikasi pada pengayaan sumber belajar PJOK yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif secara terpadu..

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan penelitian mengenai pengembangan model permainan *Kasvol* (kasti dan voli) dalam pembelajaran Penjas, maka beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran Penjas di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan cenderung monoton dan kurang bervariasi, disarankan agar guru Penjas dapat menerapkan model permainan *Kasvol* yang lebih aplikatif dan menyenangkan. Model ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif melalui kegiatan yang melatih keseimbangan dinamis, kerja sama tim, serta sportivitas.
2. Hasil penelitian pengembangan model permainan *Kasvol* ini masih dimungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang belum sepenuhnya terkendali, seperti kondisi sarana dan prasarana sekolah serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan pada jenjang sekolah yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih kuat.