

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, dari validasi desain oleh ketiga telaah pakar atau dosen ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *passing* atas bola voli berbasis permainan pada siswa SMP Negeri 3 Kabupaten Kaimana dalam pembelajaran gerak *passing* atas bola voli yang dimodifikasi dengan beberapa media seperti: bola karet bola plastik kons kardus, hulahuup, pluit, dan beberapa media lainnya dapat diterapkan.

B. Saran

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan model pembelajaran *passing* atas bola voli yang peneliti telah buat. adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran deseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjutan.

1. Saran Pemanfaatan

Produk model Pembelajaran *passing* atas bola voli berbasis permainan pada siswa SMP Negeri 3 Kabupaten Kaimana permainan ini, dapat digunakan sebagai model belajar *passing* atas bola voli khususnya pada materi gerak dasar *passing* atas untuk sekolah SMP Negeri 3 Kabupaten Kaimana, Dimana dalam pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi, kondisi, sarana prasarana, dan kondisi perkembangan siswa.

2. Saran Deseminasi

Dalam pembuatan model ini peneliti menyarankan, model ini sebelum disebarluaskan perlu adanya tahap evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan model, serta memperhatikan sasaran yang akan di uji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena model pembelajaran *passing* atas bola voli berbasis permainan pada siswa usia 13-15 tahun. dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di sekolah SMP Negeri 3 Kabupaten Kaimana Sehingga model belajar dapat berguna dan bermanfaat.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai saran, sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran *passing* atas bola voli berbasis permainan pada siswa SMP Negeri 3 Kabupaten Kaimana diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan kreatifitas dan inovatif yang baru agar dapat memotivasi siswa.
- b. Hasil pengembangan model Pembelajaran *passing* atas bola voli berbasis permainan pada siswa SMP Negeri 3 Kabupaten Kaimana ini, dapat disebarluaskan dan dapat digunakan oleh seluruh guru di sekolah, orangtua, dan pengabdian masyarakat kepada siswa atau anak-anak SMP.

Demikian saran-saran peneliti terhadap pemanfaatan, deseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap penerapan Model

Pembelajaran *passing* atas bola voli berbasis permainan pada siswa SMP

Negeri 3 Kabupaten Kaimana

