

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil serta kelompok besar dan juga pembahasan dari hasil penelitian, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 20 model yang diterapkan kepada 15 orang anggota ekstrakurikuler pecinta alam di SMK ALQI Bogor yang berkerja sama dengan komunitas Bogor *Mountaineering* dan penelitian kelompok besar dengan jumlah 17 model yang diterapkan kepada 30 anggota komunitas *Backpacker* Bojonegoro, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro ini dapat dikembangkan. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan. Serta pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli olahraga pendakian gunung bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model permainan ini dapat diterapkan pada anggota komunitas *Backpacker* Bojonegoro. Pada penelitian ini didapatkan 17 model permainan layak dan dapat diterapkan.

## B. Implikasi

Melihat hasil penelitian model permainan ini dapat memberikan kontribusi yang baik kepada para pendaki gunung, khususnya pada materi mendaki gunung untuk proses dalam meningkatkan kemampuan dasar pada teknik dasar dalam mendaki gunung untuk anggota komunitas *Backpacker* Bojonegoro.

## C. Saran

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

### 1. Saran Pemanfaatan

- a. Masyarakat. Model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro yang dikemas dalam bentuk panduan model permainan ini sebaiknya dipelajari dan diujicobakan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan praktek permainan, sehingga diharapkan dapat menarik minat agar termotivasi dalam latihan pendakian gunung.
- b. Program studi ilmu keolahragaan konsentrasi olahraga rekreasi dan fakultas ilmu keolahragaan. Model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro ini sebaiknya ditambahkan sebagai bahan kepustakaan. Sehingga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan sejenis hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meneliti.

## 2. Saran Diseminasi

Dalam pembuatan produk ini peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini perlu tahap evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memerhatikan sasaran yang akan diuji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro ini dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di komunitas *Backpacker* Bojonegoro. Sehingga model permainan ini dapat menarik dan bermanfaat.

## 3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

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

- a. Model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro diperlukan kreativitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat memotivasi para pendaki.
- b. Dalam penyebaran produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *Backpacker* Bojonegoro. Diharapkan model permainan ini bermanfaat untuk para pendaki.