

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembuatan produk media pembelajaran, maka dapat disimpulkan:

1. Adapun langkah–langkah pembuatan media pembelajaran ini melalui lima tahapan, yaitu: (1) Pendahuluan, dimana peneliti menentukan mata pelajaran, mengidentifikasi kebutuhan serta menentukan materi yang digunakan, (2) Pengembangan desain pembelajaran, dimana peneliti menentukan tujuan belajar, standar kompetensi, kompetensi dasar, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik, mengembangkan materi dan butir tes serta menyusun evaluasi, (3) Pengembangan *software* multimedia, dimana peneliti membuat *flowchart view*, pengumpulan bahan dan proses pembuatan produk, (4) Validasi produk, dimana peneliti melakukan validasi produk kepada beberapa ahli materi dan ahli media, dan (5) Uji coba produk, dimana peneliti melakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar atau uji lapangan. Dengan langkah–langkah tersebut dihasilkan produk multimeedia pembelajaran bola voli.
2. Kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan menurut penilaian dari ahli materi I dengan rerata skor 3,71 termasuk dalam kriteria “Baik” dan menurut ahli materi II dengan rerata skor 3,86

termasuk dalam kriteria “Baik”. Menurut ahli media I dengan rerata skor 3,6 termasuk dalam kategori “Baik” dan menurut ahli media II dengan rerata skor 3,9 termasuk dalam kriteria “Baik”, sedangkan untuk penilaian siswa rerata skor sebagai berikut: pada aspek tampilan memiliki rerata skor 3,92 termasuk dalam kriteria “Baik”, pada aspek materi rerata skor 3,88 termasuk dalam kriteria “Baik”, sedangkan pada aspek pembelajaran memiliki rerata skor 4,09 termasuk dalam kriteria “Baik”, dan rerata skor pada keseluruhan penilaian siswa adalah 3,96 termasuk dalam kriteria “Baik”.

## **5.2. Implikasi**

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peran multimedia pembelajaran sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan siswa, selain itu multimedia pembelajaran dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa untuk lebih memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya pemanfaatan multimedia pembelajaran oleh guru menjadikan siswa yang minim akan pengalaman gerak menjadi kurang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Multimedia pembelajaran bola voli yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran penjas terutama permainan bola voli. Pada multimedia pembelajaran ini dikembangkan dikemas dalam bentuk *software* yang didalamnya terdapat serangkaian materi bola voli yang dilengkapi dengan gambar dan video untuk mempermudah siswa dalam memahami materi bola voli.

### **5.3. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk produk multimedia pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Perlu ada pengembangan lebih lanjut terkait multimedia pembelajaran materi bola voli dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
2. Perlu adanya uji coba dalam kelompok yang lebih besar agar multimedia pembelajaran bola voli lebih sempurna.
3. Perlu adanya masukkan serta perbaikan dalam multimedia pembelajaran ini agar semakin bagus ke depannya.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.