

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1.Simpulan**

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

1. Kualitas model permainan yang yang dikembangkan menurut penilaian dari ahli permainan dengan rerata skor 4 termasuk dalam kriteria “Baik”. Menurut ahli pembelajaran dengan rerata skor 4,6 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sedangkan untuk penilaian siswa pada uji skala kecil rekapitulasi skor pada aspek psikomotorik memiliki skor 104 dengan presentase 87% termasuk dalam kriteria “Baik”, pada aspek kognitif rekapitulasi skor 110 dengan presentase 92% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sedangkan pada aspek afektif memiliki rekapitulasi skor 102 dengan presentase 85% termasuk dalam kriteria “Baik”, dan total skor pada keseluruhan penilaian siswa adalah 316 dengan presentase 87,77% termasuk dalam kategori “Baik”. Pada uji coba skala besar rekapitulasi skor pada aspek psikomotorik 249 dengan presentase 83,00% termasuk dalam kategori “Baik”, pada aspek kognitif memiliki rekapitulasi skor 268 dengan presentase 89,34% termasuk kategori “Baik”, pada aspek afektif memiliki rekapitulasi skor 262 dengan presentase 86,56% termasuk kategori “Baik”, dan total skor pada keseluruhan penilaian siswa adalah 779 dengan presentase 86.56% termasuk kategori “Baik”.

2. Permainan *shoot ball* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran *futsal* pada siswa sekolah menengah atas sebagai inovasi model pembelajaran latihan dalam bentuk permainan.

## 5.2.Implikasi

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran penjas sangatlah diperlukan. Masih banyak didapati sekolah-sekolah yang minim akan inovasi terbaru dalam proses pembelajaran penjas. Oleh karena itu, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu membuat suatu inovasi pembelajaran penjas yang lebih efektif dan menarik bagi siswa agar mampu untuk meningkatkan motivasi belajar penjas siswa dan memberi pembelajaran yang baru dalam bentuk permainan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas gerak peserta didik.

Permainan *shoot ball* merupakan salah satu pengembangan permainan sebagai alternatif pembelajaran *futsal* yang didalamnya sama-sama terkandung nilai nilai kerjasama, sportivitas, kompetisi dan kejujuran. Permainan *shoot ball* bertujuan sebagai alternatif metode latihan *shooting* dalam permainan *futsal* pada siswa sekolah menengah atas. Oleh karena itu permainan Piramid dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif permainan *softball* dengan memanfaatkan barang-barang yang mudah didapat disekitar lingkungan.

### 5.3 Saran

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

1. Perlu adanya masukan-masukan yang membangun untuk lebih meningkatkan kualitas model permainan.
2. Pemanfaatan produk hendaknya tetap mengacu pada tujuan pengenalan dini permainan cabang olahraga *futsal*.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk dapat lebih mengembangkan peraturan dan teknik bermain.

