

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan penjabaran dari pendahuluan, kajian pustaka, metodologi penelitian, paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan sebelumnya, maka simpulan yang dapat diambil antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif permainan bola basket berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PJOK telah berhasil dilaksanakan menggunakan model pengembangan 4-D dengan kriteria layak untuk digunakan, *output_nya* berupa *file* media pembelajaran yang telah melewati tahapan validasi, pengujian, hingga didiseminasikan kepada guru dan siswa.
2. Pengamatan pada saat pembelajaran dan hasil wawancara terhadap guru PJOK diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif permainan bola basket berbasis *Adobe Flash* sebelum praktik membuat siswa lebih mudah memahami materi dan mempraktikkan keterampilan permainan bola basket.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif permainan bola basket berbasis *Adobe Flash* ini hendaknya dilaksanakan pada wilayah yang lebih luas, tidak terbatas hanya pada 5 SMA/SMK yang ada di Kecamatan

Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang untuk mendapatkan masukan dan tanggapan yang lebih variatif.

2. Pengembangan selanjutnya juga memperhatikan video yang digunakan, agar menggunakan video dengan resolusi tinggi, pencahayaan yang baik, memuat video *slow motion* agar siswa mendapatkan visualisasi yang lebih utuh dan instruksional berupa suara pada setiap video.
3. Diseminasi media pembelajaran interaktif permainan bola basket berbasis *Adobe Flash* hendaknya dilakukan pada wilayah yang lebih luas, untuk menambah masukan sekaligus memotivasi para guru untuk membuat media pembelajaran interaktif sejenis baik pada mata pelajaran PJOK maupun mata pelajaran lainnya.