

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam permainan bola basket berbasis *e-learning*. Dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan siswa, guru, dan mengetahui sarana serta prasarana yang ada di SMA Negeri 3 Medan. Media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning* tersebut dapat diakses melalui *website* [www.basketballeducation.wordpress.com](http://www.basketballeducation.wordpress.com). Produk yang dikembangkan berupa media kemudian divalidasi kepada ahli materi dan ahli media dengan hasil perolehan “sangat baik”. Lalu, hasil penilaian guru juga diperoleh “sangat baik”. Kemudian produk berupa media pembelajaran tersebut diujikan pada tiga tahapan yaitu perorangan, kelompok kecil, dan kelompok lapangan terbatas. Dari hasil pengujian mengalami kenaikan yang positif.
2. Hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan. Dinyatakan layak karena seluruh hasil penilaian berada pada kategori “sangat baik”. Baik dari penilaian ahli materi, ahli media dan penilaian respon dua orang guru pendidikan jasmani. Pada pengujian diperoleh hasil perolehan mengenai hasil uji coba perorangan diperoleh hasil “baik”. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh “sangat baik” dan perolehan hasil uji coba lapangan terbatas dinyatakan “sangat baik”.

## 5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian yang ditemukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan yang telah diuji memiliki implikasi yang tinggi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Implikasi yang dimaksud sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan akan memberikan sumbangsih praktis bagi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini akan memberikan kemudahan bagi guru untuk memberikan materi pelajaran, serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima dan menerapkan materi pelajaran secara mandiri. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi permainan bola basket karena media pembelajaran ini akan menampilkan materi dengan cara menarik yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan dapat menjadi solusi bagi guru dalam alternatif mengajar dengan memanfaatkan perkembangan ILTEK di dunia pendidikan.

### 5.3 SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan saran sebagai berikut:

1. Selama ini kegiatan pembelajaran masih menggunakan media berupa *power point* dan media cetak serta konvensional lainnya seperti buku cetak, maka disarankan agar menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan sebab media ini telah layak dan mendapatkan respon yang positif bagi siswa.
2. Produk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan diharapkan dapat digunakan peneliti selanjutnya. Sebagai tinjauan untuk meningkatkan keefektifan media pembelajaran tersebut dan diharapkan ada pengembangan media pembelajaran lainnya di luar dari pembelajaran permainan bola basket yang telah dikembangkan.