

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan model Latihan taekwondo berbasis permainan untuk kelas pemula, telah dilakukan dan diselesaikan sesuai dengan prosedur dan tahapan penelitian pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti mencakup beberapa kesimpulan, yaitu a.) Model latihan taekwondo berbasis permainan untuk kelas pemula telah dikembangkan melalui prosedur pengembangan R&D yang disederhanakan menjadi delapan tahapan. Pada tahap pertama, produk divalidasi oleh ahli taekwondo dan ahli permainan dengan hasil rata-rata yang memenuhi kriteria valid makna “Layak Digunakan”. Pada tahap kedua, model latihan dianggap layak digunakan dengan hasil rata-rata yang memenuhi kriteria valid makna “ Layak Digunakan”. b.) model Latihan taekwondo berbasis permainan untuk kelas pemula di uji dengan menyebarkan angket untuk mengetahui apakah efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase efektifitas dengan kriteria baik makna “Layak Digunakan”. pada uji coba kelompok besar diperoleh presentase efektifitas dengan kriteria baik makna “Layak Digunakan”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar lebih baik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial. Hasil ini menunjukkan bahwa model Latihan

taekwondo berbasis permainan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

1.2. Saran

Berikut ini saran yang dapat peneliti berikan yaitu: a.) Pengembangan model Latihan taekwondo berbasis permainan untuk kelas pemula telah terbukti valid berdasarkan validasi oleh ahli validator. Maka disarankan untuk dilanjutkan pengembangan dengan mempertimbangkan masukan yang diberikan. Hal ini dapat meningkatkan kualitas dan relevansi media pembelajaran, dan lebih memperkaya pengembangan media pembelajaran dengan lebih banyak variasi informasi dan interaktif dalam membuat pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik. b.) Melakukan evaluasi tambahan untuk mengetahui efesiensi jangka Panjang dari model latihan taekwondo berbasis permainan, termasuk pengaruh mereka terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.