

## **BAB V**

### **KESIMPULAN dan SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil kebutuhan sekolah akan materi materi yang harus dikuasai peserta didik maka dengan aplikasi berbasis android ini peserta didik dapat lebih mudah mengakses mata pelajaran dan materi, agar kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif, intraktif dan menyenangkan sehingga dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Pengembangan pembelajaran berbasis aplikasi materi atletik pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan layak digunakan untuk belajar mengajar di sekolah khususnya di SMP. Produk yang telah divalidasi dan dinyatakan sangat layak digunakan kemudian diuji cobakan penggunaannya. Dari uji coba tersebut di peroleh peningkatan minat belajar siswa untuk belajar artinya, aplikasi berbasis android tersebut memiliki pengaruh tinggi terhadap minat belajar siswa. Secara keseluruhan penilaian kualitas produk aplikasi berbasis android ini termasuk dengan kreteria “sangat layak” untuk digunakan.

#### **5.2 Implikasi Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini memiliki implikasi diantaranya membantu guru dalam penyampain materi dengan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami, praktis digunakan oleh siswa. Dengan Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini bisa membantu

memperaktikkan teknik dasar atletik khususnya tolak peluru dan lempar lembing dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

### 5.3 Saran

Sejalan dengan hasil penelitian adanya aplikasi berbasis android pengaruh terhadap kemampuan kognitif maka dirasa perlu melakukan kajian terhadap proses pembelajaran dalam satuan tingkatan Pendidikan SMP/ MTS. Keadaan yang semakin modern menggiring anak-anak usia remaja tumbuh kearah kemajuan teknologi yang sudah memasuki era digital. Aplikasi Athletic Smart Apps berbasis *Android* perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *smartphone*. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk dapat di install pada semua sistem operasi selain android yaitu *Iphone Operating system, Windows Phone, dan Blackberry*.

