

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sugiyono (2008:407) dalam bukunya menyebutkan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Kesimpulan peneliti berdasarkan penjelasan yang sudah dikemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dan diawali adanya suatu kebutuhan untuk memebentuk proses dan hasil yang harus memenuhi kriteria, konsistensi dan keefektifan secara menyeluruh.

Hasil uji kelompok kecil bahwa jumlah skor kuesioner produk adalah 565, rata-rata 28,25 dan persentase keseluruhan pada uji coba kecil adalah 70,62% dengan kategori cukup valid (digunakan). Artinya dalam penelitian ini produk sudah bisa digunakan, namun penulis memilih melakukan uji coba kelompok besar untuk memvalidkan produk. Dari hasil uji kelompok besar bahwa jumlah skor kuesioner produk adalah 1369, rata-rata 34,22 dan persentase

keseluruhan pada uji coba kecil adalah 85,56% dengan kategori sangat valid (digunakan). Artinya dalam penelitian ini produk sudah bisa digunakan, namun penulis memilih melakukan uji efektivitas untuk memvalidkan produk. Dari Hasil perhitungan data **uji efektivitas** diperoleh $t_{hitung} = 5,11$. Dari daftar distribusi t dengan menggunakan peluang $1-\alpha = 0,95$ dengan $dk\ n-1\ (30-1) = 1$ diperoleh harga $t_{tabel} = 2,08$. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Belajar Teknik Dasar Bola Basket”.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyarankan :

1. Kepada guru agar lebih inovatif dan kreatif untuk semua materi penjas agar bisa dikembangkan seperti media animasi Teknik dasar bola basket yang dapat dilakukan dengan pembelajaran di rumah.
2. Bagi sekolah hendaknya mensosialisasikan kepada guru dan sekolah lain bahwa pembuatan media animasi dibekali melalui *work shop*.
3. Berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan dan Kepala Sekolah agar dapat melakukan kebijakan untuk mengimplikasikan dan menerapkan media animasi Teknik dasar bola basket ini kepada seluruh SMP Se-Kota Medan.

5.3 Implikasi Penelitian

a) Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dalam Penelitian ini adalah :

1. Pemilihan media pembelajaran animasi harus jadi pertimbangan guru dan sertai manfaat pada anak.
2. Pemilihan materi dan isi harus menjadi fokus agar dapat dipahami siswa.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sumbangsih dalam literasi pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bola basket.

b) Implikasi Terapan

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang diperoleh dan implikasi teoritis yang dimunculkan, maka dikembangkan implikasi terapan yang diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada guru pendidikan jasmani dimana :

- 1) Kepada guru pendidikan jasmani, media animasi ini bisa diterapkan untuk anak SD, SMP dan SMA.
- 2) Kepada guru Pendidikan jasmani, media ini dapat disebarluaskan sehingga menjadi alternatif media pembelajaran dimasa pembelajaran *daring*.
- 3) Pentingnya anak dalam menguasai materi teknik dasar selama belajar dari rumah.
- 4) Dapat menerapkan dan mensosialisasikan Aplikasi media animasi Teknik dasar bola basket yang digunakan pada smartphone Android.