

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Pengembangan “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama”. Berdasarkan penilaian para ahli, revisi dan uji efektifitas diperoleh hasil yang ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama yang terdiri dari 6 menu yaitu menu utama, pendahuluan, menu materi, petunjuk, evaluasi dan profil penulis dilakukan dengan menggunakan 4 langkah. Langkah pertama adalah studi pendahuluan dan pengumpulan informasi tentang dokumen yang relevan dan observasi terhadap sistem pembelajaran senam lantai yang sudah berjalan. Selanjutnya hasil temuan tersebut dijadikan sebagai acuan pengembangan berdasarkan:
 - a. Analisis KI dan KD Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama berdasarkan kurikulum 2013.
 - b. Analisis tujuan dan karakter produk
 - c. Menentukan konsep multimedia sesuai dengan tujuan meningkatkan hasil belajar.
 - d. Menetapkan bentuk multimedia senam lantai, validasi, uji kelayakan terakhir di revisi oleh pembimbing kemudian tercipta multimedia senam lantai yang diberi nama MaGym.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji kelayakan skala kecil dan skala besar dan revisi produk akhir di dapatkan multimedia senam lantai terdiri dari 6 menu yaitu menu utama, pendahuluan, menu materi, petunjuk, evaluasi dan profil penulis. Produk tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi. Keunggulan multimedia ini adalah dapat aplikasi ini mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena mudah pengoperasian, mudah dibawa ke lapangan dan membantu meningkatkan hasil belajar senam lantai siswa.

2. Aplikasi MaGym ini terdiri dari 6 menu utama yaitu menu utama, pendahuluan, menu materi, petunjuk, evaluasi dan profil penulis efektif dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai siswa Sekolah Menengah Pertama apabila siswa melakukan pengulangan gerakan senam lantai dengan bantuan aplikasi ini. Berdasarkan dari uji efektifitas bahwa persentase siswa yang sudah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal pada nilai afektif sebesar 100% atau 34 siswa tuntas dan masuk dalam kategori sangat baik, nilai kognitif sebesar 88,24 % atau 30 siswa tuntas dan masuk dalam kategori sangat baik, nilai psikomotor sebesar 91,17% atau 31 siswa tuntas dan masuk dalam kategori sangat baik.

B. Implikasi Hasil Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran senam lantai untuk siswa berbasis android ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berperan penting dalam kelancaran proses pembelajaran PJOK di SMP. Pengembangan ini mampu menjadi penunjang guna memudahkan siswa dalam memahami gerakan-gerakan senam lantai. Praktisi olahraga dan pendidik perlu melakukan

pengembangan-pengembangan melalui IPTEK supaya memudahkan dalam penyampaian informasi olahraga.

IPTEK dalam penelitian pengembangan ini ditunjukkan oleh pengembangan multimedia pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan sangat mudah ditambah dengan visual yang menarik dan interaktif.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kualitas media, keterbatasan penelitian dan simpulan yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran dalam pemanfaatan dan pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih lanjut sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran PJOK materi senam lantai ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan video yang masih kurang maksimal atau lebih mengembangkan video dengan kualitas HD (*high definition*) serta dibuat lebih interaktif
2. Multimedia pembelajaran PJOK ini perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih lengkap lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat 10 gerakan senam lantai saja, namun dapat dikembangkan dengan memuat gerakan senam lantai yang lebih banyak.
3. Aplikasi Magym berbasis android perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *smartphone*. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk dapat di *instal* pada semua platform selain android, yaitu IOS, *windows*, *dll*

4. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas lagi jangkauannya. Ujicoba tidak hanya dilakukan hanya 1 sekolah, sehingga dapat menghasilkan multimedia pembelajaran yang bisa digunakan lebih luas.
5. Saran pemanfaatan berdasarkan penelitian pengembangan yaitu agar multimedia yang dikembangkan dapat digunakan guru PJOK Sekolah Menengah Pertama sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah dan efektif. Bagi pelatih senam lantai dapat digunakan sebagai analisis dan variasi dalam proses latihan.

D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi hasil penelitian ini dapat dilakukan melalui seminar, kelompok kerja guru PJOK, pembuatan artikel, ataupun penelitian baik penelitian tindakan kelas dan penelitian eksperimen dengan melibatkan guru PJOK Sekolah Menengah Pertama. Diseminasi hasil penelitian dimaksudkan untuk mengetahui efek nyata dari produk pengembangan multimedia senam lantai. Untuk pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan penelitian yang melibatkan subjek coba yang lebih besar dan cakupan lokasi uji coba yang luas dan merata.