

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

- 1) Telah dihasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional benteng-bentengan yang layak dengan tingkat kelayakan yaitu sebesar 92.97% dan dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani pada mata pelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk siswa kelas VII SMPN 2 Satap Biluhu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Produk yang diberi nama “Benteng Ganda” oleh peneliti dapat digunakan sebagai media untuk menarik perhatian siswa dan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 3) Media pembelajaran Benteng Ganda dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan media pembelajaran benteng ganda dapat menambah bahan masukan bagi guru, serta dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk materi aktivitas kebugaran jasmani. Oleh karena itu, guru diharapkan mengembangkan penggunaan media benteng ganda ini pada saat pembelajaran mata pelajaran PJOK agar lebih menarik minat siswa. Keterlibatan guru dan siswa dalam penggunaan media ini sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang media ini lebih lanjut diharapkan dapat menutupi kelemahan-kelemahan dari produk yang ada pada penelitian yang sekarang ini terutama pada item penjara yang terpisah pada satu area penjagaan yang sama disatukan agar tidak terjadi salah persepsi dengan mengartikan item itu sebagai item yang terpisah, serta membuat karakter animasi menjadi menarik dan suara pengisinya untuk direkam di dalam studio yang tidak bising. Dan juga untuk menggunakan spesifikasi laptop/komputer yang lebih tinggi untuk menghindari keterlambatan fungsi pada saat menggunakan software Blender atau serupanya (Maya, Daz Studio, dll)

DAFTAR PUSTAKA

- Almira Eka Damayanti, Imam Syafei, Happy Komikesari & Resti Rahayu.2018.*Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*.FTK UIN Raden Intan Lampung : Lampung. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education.Vol. 1. No 1.
- Aries Wiharto & Cahyani Budihartanti.2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android*.STMIK Nusa Mandiri.Jurnal PROSISKO Vol. 4 No. 2.
- Asriansyah& Muh Akmal Almy.2018. *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*.Universitas PGRI Palembang : Palembang. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga.Vol.3.No. 1.
- Azizil Fikri. 2018. *Studi Tentang Tingkat Kesegaran Jasmani Mahasiswa Penjaskes STKIP-PGRI Lubuklinggau*. Jurnal Gelanggang Olahraga. Volume 1. No 2.
- Baihaqi, Maulinda & Maghfiratul Ulfa.2019 .*Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi*.Universitas Serambi Mekkah : Banda Aceh.Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi Vol. 2 No. 1.
- Dania Eridani & M. Arfan.2016.Pengembangan Multimedia 3 Dimensi Sebagai Sarana Pembelajaran.Universitas Diponegoro.*Jurnal Sistem Komputer*. Vol. 6, No 2.
- Edo Pasetio, Ari Sutisyana & Bogy Restu Ilahi. 2017. *Tingkat Kebugaran Jasmani Berdasarkan Indeks Massa Tubuh pada Siswa SMP Negeri 29 Bengkulu Utara*. Universitas Bengkulu: Bengkulu. KINESTETIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani. Volume. 1. Nomor. 2.

- Eka Ardhiyanto, Wiwien Hadikurniawati & Edy Winarno.2012.*Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*.Universitas Stikubank.Jurnal Teknologi Informasi *DINAMIK*.Vol. 17.No. 2.
- Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah & Mohammad Arif Ali.2018.*Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*.Universitas Negeri Semarang : Semarang. Journal of Sport Science and Education (JOSSAE).Vol. 3.No. 2.
- Henry Januar Saputra & Nur Isti Faizah. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Semarang : Semarang. Vol. 4.No. 1.
- Ipang Setiawan & Heri Triyanto. 2014. *Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD*. Universitas Negeri Semarang : Semarang. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia.Vol.4.No. 1.
- Luh Lina Hartariani, Luh Putu Eka Damayanthi& I Made Agus Wirawan, I Made Gede Sunarya.2016.*Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus: Siswa Kelas D2/Semester 2 Slb C Negeri Singaraja)*Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.Vol.13, No.2.
- M Rizki Soleh, S Nurajizah&S Muryani. 2019. *Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi*. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI).Vol. 9.No. 2.
- Maria Magdalena, Lidya Martha dan Ingat Budi Berkat Kristian Ziliwu. 2018. *Pengaruh Komunikasi Pemasaran dan Kereliasan Nasabah Terhadap Loyalitas Nasabah di PT Bank Nagari Cabang Pasar Raya Kota Padang*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi KBP : Kota Padang. Jurnal Pundi. Vol. 02.No. 03.
- Muhammad Yaumi. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana : Jakarta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Puji Ratno & Josephin Siahaan. 2018. *Survey Tingkat Kebugaran Jasmani Skipper Arung Jeram Explore Sumatera Kabupaten Langkat*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 17 No.1.
- Puput Widodo & Ria Lumintuarso. 2017. *Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas*. Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta. Jurnal Keolahragaan. Vol. 5.No. 2.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta : Bandung.
- Sukirman. 2017. *Perancangan Animasi Tiga Dimensi Menggunakan Perangkat Lunak Blender di Cabang Muhammadiyah Kartasura*. Universitas Muhammadiyah Surakarta : Surakarta. Vol. 20.No.2.
- Syawal Hari Hidayatullah & Hari Wisnu. 2016. *Perbandingan Tingkat Kebugaran Jasmani Antara Siswa yang Bertempat Tinggal di Daerah Pesisir dan Perkotaan Sumenep*. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume. 04. Nomor. 02.
- Victor Waeo, Arie S.M. Lumenta, Brave A. Sugiarto. 2016. *Implementasi Gerakan Manusia pada Animasi 3D dengan Menggunakan Metode Pose to pose*. Universitas Sam Ratulangi : Manado E-journal Teknik Informatika. Vol. 9.No. 1.
- Wahyu Kristianto, Aditya. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Kamus Komputer Teknologi Informasi dan Komunikasi Microsoft Visual Basic 6.0 di Kelas VII SMP Negeri 1 Walehan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang : Semarang.
- Wahyudin. 2008. *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran: Pelengkap untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogis Para Guru dan Calon Guru Profesional*. CV. Ipa Abong: Jakarta.
- Yatim Riyanti. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit SIC : Surabaya.
- Zainul Arifin. 2018. *Pengaruh latihan Senam Kebugaran Jasmani (SKJ) terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas V di MIN Donomulyo Kabupaten Malang*.

STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang: Malang. Al-Mudarris.Journal of
Education.Vol.1.No.1.