

BAB V

PENUTUP

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada masa pandemi covid-19 di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung maka diperoleh hasil produk yang telah direvisi, kesimpulan, saran dan pemanfaatan diseminasi dan pengembangan tindak lanjut.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Perubahan seperlunya dilakukan dalam tahap penelitian dan pengembangan ini. Adapun revisi produk yang dilakukan oleh peneliti yaitu dua kali setelah melakukan validasi dan setelah produk diuji coba di lapangan. Pengembangan bahan ajar *book creator digital* ini divalidasikan kepada ahli media dan materi serta praktisi lapangan yaitu guru olahraga. Berdasarkan hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui penilaian yang diberikan oleh masing-masing para ahli. Peneliti mengukur pengaruh bahan ajar *book creator digital* melalui instrument soal *posstest* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan rumusan masalah yang ada pada bab 1. Maka peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Desain model bahan ajar berbasis *book creator digital* ini berbentuk *digital* yang dapat di akses melalui *handphone* dan laptop. Isi dari materi yang disajikan tidak mengurangi isi dari bahan ajar cetak. Akan tetapi, dikemas sesedehana mungkin tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tampilannyapun sangat menarik. Disebabkan di dalamnya selain terdapat kumpulan materi yang disajikan juga terdapat fitur-fitur berupa gambar dan video serta kuis yang terletak di akhir materi. Di dalamnya juga dilengkapi adanya KD, tujuan pembelajaran dan penjelasan materi berupa video pembelajaran. Bahan ajar *book creator digital* ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran baik secara *luring* maupun secara *daring*. Bahan ajar *book creator digital* ini di dalamnya juga mencakup 3 aspek penilaian meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Hasil kelayakan produk hasil uji validasi media memperoleh skor rata-rata sebesar 82%. Hasil uji validasi materi memperoleh skor rata-rata sebesar 80%. Hasil uji coba lapangan terhadap guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 83% dan hasil uji lapangan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* layak digunakan dan efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil analisis dari nilai *posstest* dengan menggunakan analisis uji-t diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Hal ini menunjukkan adanya suatu perbedaan antara

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Artinya kelas V-A yang menggunakan bahan ajar *book creator digital* dengan kelas V-B yang tidak menggunakan bahan ajar *book creator digital*. Contoh gerakan yang dilakukan oleh siswa juga menunjukkan adanya perbedaan dari tahap awal sampai tahap akhir. Siswa yang menggunakan bahan ajar *book creator digital* dalam melakukan gerakan sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan melakukan tahapan-tahapan secara benar dalam melakukan sebuah gerakan. Akan tetapi siswa yang tidak menggunakan bahan ajar *book creator digital* dapat melakukan praktek sesuai dengan apa yang diketahui oleh siswa sebelumnya. Tanpa melihat contoh gerakan yang sesuai dengan materi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan bahan ajar *book creator digital*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *book creator digital* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

C. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk bahan ajar *book creator digital* adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik diharapkan memanfaatkan bahan ajar ini sebagai buku pendamping
- b) Peserta didik diharapkan memahami setiap materi yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*.
- c) Peserta didik diharapkan mencari sumber materi yang berasal dari sumber bahan ajar yang lain.
- d) Peserta didik diharapkan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di rumah dengan baik

- e) Peserta didik diharapkan lebih terarah dalam mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan peneliti harapan.
- f) Peserta didik diharapkan memanfaatkan kuota dengan sebaik mungkin untuk mencari bahan materi pelajaran.
- g) Peserta didik diharapkan memperhatikan petunjuk dari penggunaan bahan ajar *book creator digital*.

Keunggulan dari bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar yang disusun pengaplikasiannya sangat sederhana dan isi materi tidak mengurangi dari bahan ajar yang berbentuk cetak. Tampilan yang disuguhkan dalam bahan ajar *book creator digital* ini sangatlah menarik perhatian. Hal ini disebabkan melalui adanya fitur-fitur yang ditampilkan, mulai dari gambar, video dan kuis. Filenyapun tidak terlalu besar dan dapat diakses melalui hp *android* yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Bahan ajar yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

2. Saran Desiminasi Produk

Produk pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* dapat disebarluaskan disemua kelas 5 bahkan semua sekolah pada tingkat sekolah dasar. Akan tetapi dalam proses penyebarannya tetap perlu memperhatikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diterapkan pada semua kelas. Seperti halnya materi bertumpu dan keseimbangan. Materi tersebut seakan-akan pada masing-masing kelas mempelajarinya. Akan tetapi hanya ada perubahan terkait tujuan yang akan hendak dicapai oleh masing-masing siswa. Bagi pihak yang hendak mengembangkan produk lebih lanjut, dapat

dilakukan dengan cara menambah materi serta video, animasi yang lebih menarik dan tentu sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa.