

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Research and Development (R&D) pada kelas IV SDN Purut Kecamatan Curug Kota Serang pada mata pelajaran penjas pada materi permainan tardisional gobag sodor maka dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan media pembelajaran permainan gobag sodor Mata Pelajaran Pjok menggunakan langkah-langkah Borg & Gall, yang terdiri dari 5 langkah yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validitas, revisi produk, dan uji coba produk. Fokus penelitian ini, pada proses mengembangkan media permainan gobag sodor dalam pembelajaran penjas. Dimana kelayakan media pembelajarannya divalidasi oleh ahli media, materi, guru kelas, dan juga siswa. Adapun, kegiatan ini dilakukan untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Pjok. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah uji coba produk media permainan gobag sodor dalam pembelajaran penjas oleh siswa kelas IV SDN Serang 13 menunjukkan persentase tertinggi mencapai 99,9 (termasuk kategori sangat baik). Bahwa uji coba produk media permainan gobag sodor dalam pembelajarn penjas yang dilakukan oleh siswa kelas IV dinyatakan sangat baik (sangat layak) untuk digunakan pada mata pelajaran Penjas

permainan Tradisional gobag sodor di kelas IV SD Semester ganjil.

## **B. Saran**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, beberapa saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian Pengembangan Research and Development (R&D) ini antara lain sebagai berikut:

### **1. Kepada Dinas Pendidikan**

Bagi dinas pendidikan kota serang agar memberikan kebijakan khusus dalam pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah, misalkan dengan memberikan penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru terkait pemanfaatan media. Serta memberikan anggaran khusus kepada sekolah terkait fasilitas-fasilitas media pembelajaran yang lengkap.

### **2. Kepada Kepala Sekolah SDN Serang 13**

Bagi kepala sekolah diharapkan dapat memotivasi para guru dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran supaya hasil pembelajaran yang dicapai akan lebih baik.

### **3. Kepada Guru**

Bagi guru, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya guru kreatif menggunakan media yang tepat agar mampu membuat proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.