BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data yang didapatkan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran olahraga lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas dikembangkan dengan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap pereancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Pada tahap pendefinisian mencari informasi dilapangan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan media pembelajaran, pada tahap perancangan melakukan penyusunan kuesioner ahli media, memilih media kemudian dirancang, selanjutnya tahap pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan barang bekas, dan terakhir pada tahap penyebaran dilakukan di daerah Balaraja.

2. Berdasarkan data uji kevalidan, media pembelajaran olahraga lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas ini memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari semua aspek penilaian 44% , dan berdasarkan uji coba pada siswa mendapatkan skor rata-rata dalam hasil *presentase* 88% sehingga media pembelajaran olahraga lempar cakram sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan diatas, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi sekolah diharapkan dapat menggunakan media yang lebih kreatif dalam merancang dan mendesain media pembelajaaran olahraga lainnya yang lebih baik agar pelajar belajar mengajar dapat berjalan secara optimal serta siswa mampu menguasai pembelajaran dengan efisien dan efektif.

2. Bagi dinas pendidikan diharapkan lebih memaksimalkan media pembelajaran olahraga karena media pembelajaran olahraga merupakan salah satu sumber daya penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di bidang olahraga.

3. Bagi guru sebagai pengguna diharapkan dapat menggunakan media olahraga yang mudah dibuat supaya siswa dapat mempraktekkan pembelajaran olahraga dengan baik.