

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Produk pengembangan konten kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran penjas dinyatakan valid oleh tim ahli, hasil validitas materi oleh pakar materi diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas materi dengan nilai rata-rata 38 pada kategori sangat baik. hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media untuk pembelajaran siswa nilai rata-rata 61 pada kategori sangat baik. Hasil respon guru diperoleh hasil nilai rata-rata 48 pada kategori sangat baik
2. Praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan setelah di ujicobakan pada siswa, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 10 orang siswa berada 47.1% berada pada kategori sangat baik. hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil praktikalitas 25 orang siswa berada 40.08% berada pada kategori baik. Hal ini berarti media pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas sudah termasuk pada kategori praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Informasi efektivitas media pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas belum ada , maka terbuka peluang bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih lanjut tentang keefektifitas media untuk pembelajaran siswa.
2. Media pengembangan konten kahoot sebagai media pembelajaran permainan bola besar mata pelajaran penjas hendaknya dilengkapi dengan dukungan fasilitas yang lebih baik lagi.

