

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Flip Builder* pada materi teknik dasar permainan bola voli untuk siswa kelas X di SMK Negeri 3 Purwokerto, kesimpulan yang dapat ditarik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan *Flip Builder* telah berhasil dibuat dengan mengikuti model pengembangan Sugiyono. Media ini dirancang sebagai sarana pendukung pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi teknik dasar bola voli.
2. Hasil uji kelayakan oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media *Flip Builder* tergolong dalam kategori sangat layak, sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil ujicoba kepada siswa dan pengajar menunjukkan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan.
3. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flip Builder*. Peningkatan hasil belajar siswa juga didukung oleh nilai *N-Gain* yang berada pada kategori sedang, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Flip Builder* layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar permainan bola voli.

### B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengemukakan sejumlah rekomendasi saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PJOK

Media pembelajaran interaktif berbasis *Flip Builder* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan

ketertarikan dan hasil belajar siswa, terutama dalam materi teknik dasar permainan bola voli.

2. Untuk Siswa

Media *Flip Builder* diharapkan bisa digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah serta membuatnya lebih menarik.

3. Untuk Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Flip Builder* pada subjek PJOK lainnya, melibatkan sampel penelitian yang lebih luas, serta menambahkan pengukuran pada aspek afektif dan psikomotor.

