

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap model pembelajaran aktivitas jasmani pada siswa SLB-B Dharma Asih Pontianak, bahwa model pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di sekolah. Adapun kesimpulan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk jawaban rumusan masalah secara umum yaitu Model pembelajaran aktivitas jasmani pada siswa SLB Dharma Asih Pontianak dikembangkan menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan metode ADDIE dengan tapahapan *Analysis, Desing, Development, Implementation*, dan *Evalutation*

1. Pengembangan model pembelajaran aktivitas jasmani pada siswa SLB-B Dharma Asih Pontianak ini telah dikembangkan menggunakan model perancangan ADDIE dengan pembelajarana berbasis permainan dengan tiga kategori yaitu (pengembangan gerak, olahraga dan permainan, dan kebugaran dan kemampuan gerak) sehingga mendapatkan presentase penilaian yang sangat baik dan layak digunakan sesuai kebutuhan yang diinginkan.
2. Pengembangan model pembelajan aktivitas jasmani berbasis permainan pada siswa SLB-B Dharma Asih pontianak mendapatka tingkat keefektifan Sehingga model pembelajaran yang digunakan diperoleh rata-rata persentase dari ahli materi dan respon guru adalah sebesar 90,2% dan dikategorikan "sangat baik" dan layak untuk digunakan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan, maka terdapat berbagai saran yang di sampaikan. Adapun saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan pada siswa SLB ini memiliki keterbatasan sehingga untuk kedepannya diperlukan penelitian lebih lanjut dan dapat di perluas lagi.

2. Guru dapat menerapkan Model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan pada siswa SLB sebagai media pembelajaran dalam proses mengajar pada materi PJOK lain yang dianggap sesuai, karena Model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan pada siswa SLB dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.