

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Persen* untuk kelompok Eksperimen (audiovisual) adalah sebesar 71.43% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain Persen* Maksimal 100% dan Minimal 50%. Sementara untuk rata-rata *N-Gain Persen* untuk kelompok Kontrol adalah sebesar 30.56% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-Gain Persen* Maksimal 100% dan Minimal 0.00%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pada kelompok Eksperimen (audiovisual) cukup efektif untuk hasil *smash* bulutangkis pada anak Sekolah Dasar. Namun, hasil dari rata-rata pada kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol memiliki rata-rata yang berbeda, yakni (71.43%) > (30.56) yang berarti nilai rata-rata pada kelompok Eksperimen (Audiovisual) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok Kontrol.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan mengungkapkan beberapa implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Secara teoritis, hasil penelitian dapat menambah pengetahuan mengenai penerapan audiovisual dalam meningkatkan hasil *smash* bulutangkis pada anak sekolah dasar, mulai dari faktor – faktor yang dapat menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman maupun factor-faktor yang dapat meningkatkan kompetensi siswa serta dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya khususnya peneliti yang memiliki variabel yang sama dengan peneliti.
- 2) Dalam pelaksanaannya, hasil penelitian dapat dijadikan masukan bagi guru yang merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kompetensi siswa.
- 3) Secara metodologis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai metode yang dapat membantu peneliti selanjutnya dengan metode *Quasy Eksperimen Pre-Test Post-Test Control Group Desain*.
- 4) Hal ini dapat menjadi pengingat bagi peneliti senantiasa meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi siswa dalam bidang olahraga khususnya *smash* dalam permainan bulutangkis yang menjadi olahraga dalam penelitian kali ini.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Siswa diharapkan selalu meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kompetensi dalam olahraga apapun dan khususnya meningkatkan *smash* dalam permainan bulutangkis.
- 2) Guru diharapkan selalu membimbing siswa untuk menjaga pengetahuan, pemahaman dan kompetensi beserta meningkatkan keterampilan siswa dalam semua cabang olahraga.
- 3) Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca sebagai bahan untuk menambah pengetahuan, pemahaman dan kompetensi terkait teknik *smash* dalam permainan bulutangkis.

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan sistem pemeringkatan dan literasi jasmani yang sama, terutama dari segi pengetahuan, pemahaman dan kompetensi.