BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan perolehan data yang kemudian diolah dan dianalisis dari penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa SDN Cijeler II selama delapan kali pertemuan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat berpengaruh secara signifikan terhadap gerak dasar pukulan *oi-zuki*. Hal ini dilihat dari tes awal atau *pretest* ternyata kemampuan gerak dasarnya masih sangat kurang. Hanya tiga orang siswa yang bisa melakukan pukulan *oi-zuki* dengan baik. Artinya masih ada 17 orang siswa lagi yang belum bisa melakukan pukulan *oi-zuki* dengan baik. Dari penelitian yang telah dilakukan nilai keseluruhan yang diperolah semua siswa adalah 1121,1 dan jika dirata-ratakan nilainya menjadi 56,05. Nilai tersebut masih jauh dari kata bagus. Kebanyakan kesalahan yang dilakukan siswa pada saat melakukan pukulan *oi-zuki* adalah tidak mengerti bagaimana pukulan *oi-zuki* yang benar.
2. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap gerak dasar pukulan *oi-zuki* berpengaruh sebesar 22,76. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan pukulan *oi-zuki* pada cabang olahraga karate, tampak bahwa kemampuan pukulan *oi-zuki* siswa jika ditinjau dari rata-rata nilai keduanya, hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata 56,05 dengan simpangan baku 14,16, sementara hasil *posttest* memiliki nilai rata-rata 78,81, dengan simpangan baku 9,45, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik hasil *pretest* maupun hasil *posttest* memiliki rentang nilai rata-rata yang berbeda. Begitu pula jika ditinjau dari nilai terendah dikedua hasil tes tersebut, pada *pretest* yaitu mendapat nilai 33,3 dan *posttest* mendapat nilai 66,6. Demikian halnya dengan nilai tertinggi, hasil *pretest* mendapat nilai 88,8 dan *posttest* mendapat nilai 99,9, pada siswa yang mengikuti perogram ekstrakulikuler karate.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan implikasi yaitu pembelajaran yang akan diberikan harus menggunakan tambahan alat atau modifikasi alat untuk latihan atau pembelajaran bagi siswa. Implikasinya pada pemula yang baru memulai latihan cabang olahraga karate pada siswa SD, pembelajaran dirancang dengan menggunakan media atau alat yang dimodifikasi. Penggunaan media audio visual dapat memberikan implikasi yaitu dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar pukulan *oi-zuki* pada siswa yang mengikuti program ekstrakulikuler karate.

C. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis merekomendasikan kepada beberapa pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

a. Penggunaan media audio visual ini agar dijadikan acuan bagi para guru pengajar pendidikan jasmani, sebagai usaha meningkatkan kemampuan gerak dasar pukulan *oi-zuki*.

b. Agar mendapat kemampuan gerak dasar pukulan *oi-zuki* yang lebih baik khususnya, maka hendaknya Penggunaan media audio visual dapat diterapkan dalam pembelajaran ekstrakulikuler di SD.

c. Guru diharapkan untuk memberi lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk secara aktif menggali dan memperoleh pengalaman baru tentang pembelajaran gerak dasar pukulan *oi-zuki*. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suatu alternatif pembelajaran yang mampu membuat siswa menambah pengetahuan dan pengalamannya melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Setelah pembelajaran dilaksanakan, siswa disarankan untuk mengulang kembali pembelajaran yang telah diberikan di rumah, agar kemampuan gerak dasar pukulan *oi-zuki* dapat terus meningkat.

3. Bagi Sekolah

Penelitian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi pihak sekolah, terutama bagi guru dan juga praktisi beladiri dalam mengembangkan pembelajaran maupun latihan yang selama ini dilakukan. Kemudian sebaiknya guru yang rajin dan berprestasi berikan apresiasi setinggi-tingginya, agar lebih termotivasi untuk mengembangkan pembelajaran lainnya yang berdampak positif bagi kemampuan siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan ini merupakan proses yang panjang dan memerlukan waktu yang cukup lama terutama pada saat program pembelajaran dilakukan. Selanjutnya pada seseorang yang hendak melaksanakan penelitian disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan yang mampu menunjang keberhasilan pembelajaran yang diberikan.