

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Ada juga yang didasarkan pada efek pendahuluan dan konsekuensi dari percakapan yang disampaikan analisis sebagai materi untuk siswa ekstrakurikuler. Berbagai media audiovisual berbasis praktik dribling bola diciptakan untuk memudahkan siswa memahami materi prosedur dribling basket. Mengingat media audiovisual ini sebagai rekaman-rekaman yang dibundel dan disusun sedemikian memikat seperti yang diharapkan, maka cenderung beralasan bahwa jenis media audiovisual berbasis praktik driblingbasket dalam ekstrakurikuler basket akan lebih layak dan produktif untuk siswa ekstrakurikuler bola dan dapat bekerja sama dengan siswa dan pembimbing dalam melakukan program latihan khususnya dalam mempersiapkan jenis latihan lempar basket. Kemudian, pada saat itu, berbagai latihan basket dribling berbasis media audiovisual ini dimaksudkan untuk menarik keuntungan siswa sehingga mereka lebih bersemangat selama pelatihan.

Perkembangan media audiovisual berbasis variasi basket latihan dribling pada ekstrakurikuler bola di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang telah disurvei oleh ahli materi, ahli media dan ahli penilaian yang berkompeten di bidangnya. Dilihat dari hasil evaluasi materi hasil yang didapat adalah 81,66%, dan itu berarti bahwa materi latihan dribling variasi ini sangat memungkinkan untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran. Penilaian oleh ahli media adalah 85%, dan itu berarti bahwa variasi latihan dribling ini benar-benar memungkinkan untuk digunakan sebagai model pembelajaran yang berhasil. mengingat

konsekuensi dari evaluasi master. Penilaian hasil yang didapat adalah 87,5%, yang berarti media pembelajaran latihan ini benar-benar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran aktivitas.

Berdasarkan penelitian di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dimana hasil dari uji coba kecil 15 siswa SMP, nilai tipikal dari bagian penilaian ragam media audiovisual berbasis basket dribling latihan adalah 70,33% yang telah diatur sebagai dapat dilakukan dan tes pertemuan besar 20 siswa senior, nilai rata-rata dari bagian survei berbagai praktik dribling berbasis media audiovisual adalah 62,45% yang tergolong dapat dicapai, sehingga cenderung beralasan bahwa kemajuan media audiovisual Varietas latihan lempar basket berbasis ekstrakurikuler basket di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dapat diterapkan dalam proses latihan ekstrakurikuler basket.

## **5.2. Saran**

Mengingat konsekuensi dari pendahuluan lapangan dan konsekuensi dari percakapan para ahli, sangat mungkin direkomendasikan bahwa ilmuwan berikut yang perlu mengembangkan variasi produk dari aktivitas dribling basket berbasis media audiovisual ini juga harus ditambahkan. dipenelitian dan ditumbuhkan kembali baik dari segi bagian maupun jenis varietas olahannya sehingga barang yang bisa didapat bisa didapat. lebih hebat. Untuk media audiovisual berbasis ragam basket dribling mempersiapkan produk dalam ekstrakurikuler olahraga basket untuk dimanfaatkan oleh para pelatih basket dan siswa, sebaiknya lebih pintar menyampaikan dengan tujuan akhir untuk dibagikan atau berbau sehingga sangat baik diterapkan di wilayah yang lebih luas. Sebelum dibubarkan, ada

baiknya untuk merubah variasi media audiovisual berbasis media audiovisual latihan basket dribling dalam ekstrakurikuler permainanbasket ini menjadi lebih baik, termasuk bundling dan kelebihanannya. Subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada mata pelajaran yang lebih luas, baik sejauh jumlah mata pelajaran maupun jumlah ekstrakurikuler bola yang digunakan sebagai kelompok eksperimen sehingga lebih valid.

