

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh yang sangat kompleks terhadap siswa karena dalam pembelajaran penjas ada tiga ranah yang diberikan yaitu ranah kognitif, afektif, serta psikomotor. Pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan metode pembelajar untuk melengkapi proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah melalui aktivitas *handball like game*. Sedangkan permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah kurang aktifnya siswa saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, hal ini berpengaruh kepada hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Kurang kreatifnya seorang guru dalam menyampaikan materi menjadi salah satu hal yang mempengaruhi kurang aktifnya siswa dalam melaksanakan tugas gerak karena tidak munculnya keyakinan siswa dalam melakukan tugas gerak. Dari topik permasalahan yang muncul selanjutnya penulis tertarik melakukan kajian dengan melaksanakan penelitian mengenai penerapan aktivitas *handball like game* untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar pada pembelajaran bola tangan. Melalui aktivitas *handball like game*, siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran seperti mengamati, memahami, mendemonstrasikan apa yang siswa lihat dalam pembelajaran bola tangan tersebut sehingga siswa lebih memahami permainan bola tangan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil penelitian yang dilaksanakan penulis, bahwa aktivitas *handball like game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap jumlah waktu aktif belajar hasil belajar permainan bola tangan. Berdasarkan hasil penelitian dan penghitungan serta analisis data yang telah dilakukan selama proses penelitian dari awal hingga akhir penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan mengenai jumlah waktu aktif belajar dengan menerapkan aktivitas *handball like game*.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan mengenai hasil belajar permainan bola tangan dengan menerapkan aktivitas *handball like game*.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan mengenai jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan dengan menerapkan aktivitas *handball like game*.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang akan penulis sampaikan sebagai masukan dan saran, antara lain sebagai berikut:

1. Kepada para guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini membuktikan bahwa menerapkan pembelajaran melalui aktivitas *handball like game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar pada pembelajaran bola tangan, sehingga penulis menyarankan untuk menerapkan aktivitas *handball like game* pada pembelajaran bola tangan.
2. Kepada rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian tentang penerapan aktivitas *handball like game* pada pembelajaran bola tangan, penulis menganjurkan untuk mencari variabel dan sampel penelitian yang lebih relevan demi kemajuan ilmu pendidikan khususnya bidang keilmuan pendidikan jasmani.
3. Kepada para siswa diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga baik pada pembelajaran bola tangan maupun pembelajaran pendidikan jasmani lainnya dapat mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis kemukakan, semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan menjadi sumbangsih yang berarti bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.