

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran bola tangan di pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola tangan.
3. Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) lebih berpengaruh terhadap kerjasama siswa pada pembelajaran bola tangan

#### **B. Saran-saran**

Berdasarkan beberapa hasil penelitian data yang telah dilakukan dan simpulan dari penulis, maka saran-saran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepada guru pendidikan jasmani

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bola tangan, selain itu dapat meningkatkan perilaku kerjasama siswa dalam pembelajaran bola tangan dan diharapkan dapat dikembangkan diluar pembelajaran. Dalam hal ini penulis memberikan saran untuk model pembelajaran kooperatif tipe

*Student Team Achievement Division (STAD)* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang permainan bola tangan, hendaknya mengembangkan penelitian yang dapat membantu siswa agar lebih meningkatkan pembelajaran bola tangan baik di ekstrakurikuler maupun intrakurikuler.

3. Lembaga pendidikan

Penghasil pendidik diharapkan dapat membina calon pendidiknya agar pandai dalam mengajar, lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dari mulai merencanakan, menyiapkan, dan pelaksanaan, pembelajaran pun jangan monoton sehingga siswa pun akan senantiasa bersemangat dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang semakin hidup, lalu lebih mengedepankan kepada *Situated Learning* atau belajar yang disituasikan.