

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil pada analisis data dan hipotesis menunjukkan bahwa permainan *small sided games* terhadap kemampuan *dribble* bola basket pada siswa ekstrakurikuler di SMAN 1 kalitidu Bojonegoro memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil pada uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel T test menyatakan bahwa nilai sig. 0,000 (sig.<0.05). Pada hasil Perhitungan  $T_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$  menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung}$  sebesar 35,385 dan  $T_{tabel}$  sebesar 1,99962. Hal ini di artikan bahwa  $35,385 > 1,99962$ , nilai  $T_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $T_{tabel}$ . Apabila dilihat dari angka rata-rata, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 18,65 dan nilai *posttest* siswa sebesar 08.91 yang mengalami peningkatan sebesar 54% pada siswa ekstrakurikuler, hal ini menunjukkan bahwa permainan *small sided games* mampu meningkatkan kemampuan *dribble* bola basket pada siswa ekstrakurikuler di SMAN 1 kalitidu Bojonegoro.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah mudahan bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti selanjutnya, saran sebagai berikut:

- (1) Bagi siswa, untuk para siswa agar lebih meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki agar dapat mengembangkan kemampuan tersebut untuk menjadi sebuah keterampilan dalam sebuah pembelajaran.
- (2) Bagi pendidik, di sekolah SMAN 1 kalitidu hasil penelitian ini dapat di jadikan jembatan dalam memperbaiki hasil belajar *dribble* bola basket.
- (3) Bagi sekolah, mampu mengupayakan fasilitas yang lebih baik dan terjangkau untuk para siswa agar dapat mendukung siswa dalam melakukan suatu pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan.
- (4) Bagi peneliti, mampu mengembangkan metode ini dengan cara yang lebih bervariasi.