

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bintang beralih terhadap minat belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Galis, untuk kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%; kategori “Rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%; kategori “Sedang” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%; kategori “Tinggi” sebanyak 15 siswa atau sebesar 63%; dan kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 9 siswa atau sebesar 38%.

1. Pengaruh Permainan bintang beralih terhadap minat siswa kelas X IPS 2 dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani berada pada kategori tinggi yaitu 15 siswa 63%.
2. Setelah dilakukan uji hipotesis maka bisa dikatakan terdapat pengaruh permainan bintang beralih terhadap minat siswa karena hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 68.093 dan nilai t tabel sebesar 2,06390 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,00. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel  $68.093 > 2,06390$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bintang beralih terhadap minat belajar pendidikan jasmanai pada siswa kelas X IPS 2 SMAN Galis Pamekasan.
3. Metode permainan bintang beralih terhadap minat siswa kelas X IPS 2 dapat diterapkan oleh guru olahraga untuk meningkatkan minat belajar

siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini berdasar kan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## **B. Saran**

Mengingat tujuan pemeriksaan di atas, maka gagasan yang dapat diajukan adalah :

1. Persyaratan penilaian model pembelajaran bagi siswa Kelas X IPS 2 SMAN Galis, khususnya imajinasi menciptakan model pembelajaran latihan Aktual di sekolah.
2. Pakar di bidang Aktual yang akan mengarahkan penelitian pada subjek serupa diharapkan menggunakan contoh yang lebih meluas dan faktor yang berbeda. Sehingga diyakini hasil eksplorasi yang diperoleh akan lebih ideal.

