BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pengujian hipotesis ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Latihan plyometric push up memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan power otot lengan pada permainan hoki atlet putera UNIMED Hoki Club (UHC) tahun 2012.
- 2. Latihan *medicine ball forward overhead throw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *power* otot lengan pada permainan hoki atlet putera UNIMED Hoki *Club* (UHC) tahun 2012.
- 3. Latihan *plyometric push up* lebih besar pengaruhnya dari pada latihan *medicine ball forward overhead throw* terhadap peningkatan *power* otot lengan pada permainan hoki atlet putera UNIMED Hoki *Club* (UHC) tahun 2012.
- 4. Latihan *plyometric push up* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketepatan *push* pada permainan hoki atlet putera UNIMED Hoki *Club* (UHC) tahun 2012.
- 5. Latihan *medicine ball forward overhead throw* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketepatan *push* pada permainan hoki atlet putera UNIMED Hoki *Club* (UHC) tahun 2012.
- 6. Latihan *plyometric push up* lebih besar pengaruhnya dari pada latihan *medicine ball forward overhead throw* terhadap ketepatan *push* pada permainan hoki atlet putera UNIMED Hoki C*lub* (UHC) tahun 2012.

B. Saran

Sebagai kelanjutan dari adanya kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang memperbandingkan penggunaan dua bentuk latihan yang berbeda dalam meningkatkan *power* otot lengan dan ketepatan *push*, maka berikut ini dikemukakan beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan *power* otot lengan dan ketepatan *push*, yaitu:

- Untuk lebih memantapkan hasil penelitian ini, kepada pihak- pihak yang ingin melakukan penelitian agar melakukan penelitian dengan judul yang sama, pada kelompok sampel yang lain.
- 2. Kepada pelatih atau *club* agar memperhatikan bentuk lain yang sesuai dengan peningkatan prestasi atlet.
- 3. Kepada para pelatih agar memperhatikan bentuk latihan dalam program latihan yang di buat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 4. Agar membuat sebuah permainan untuk menghilangkan stress atau *refreshing* di sela-sela latihan