

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian penerapan permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat mempengaruhi minat siswa mengikuti pembelajaran pada pembelajaran pendidikan jasmani, terbukti dari nilai “t” 20.4 dengan nilai P-value < .001. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan minat siswa sebesar 52.6% indikator minat yang dimaksud disini adalah perhatian, rasa tertarik, aktifitas, peran guru dan fasilitas. sedangkan sisanya sebesar 47.4% lagi dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

#### **B. Implikasi**

Dengan adanya pengaruh penerapan permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan minat siswa, hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dapat menjadi faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa menjadi kreatif efektif dan menyenangkan dan siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

### C. Saran-Saran

Berdasarkan pada hasil keseluruhan dan kesimpulan hasil penelitian dapat dimungkinkan pandangan yang dapat peneliti angkat sebagai saran. Saran-saran tersebut yaitu:

#### 1. Bagi guru

Guru harus lebih meningkatkan minat siswa siswa mengikuti pembelajaran melalui kreatifitas dalam pembelajaran seperti penerapan permainan tradisional, sebab semakin tinggi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin baik pula porses pembelajaran dan semakin baik hasilnya

#### 2. Bagi Siswa

Siswa harus lebih giat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan baik diadakan disekolah maupun diluar sekolah.

#### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti permasalahan yang sama dari sudut pandang yang berbeda