

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan pembahasan pada bab sebelumnya, penerapan permainan tradisional galasin pada siswa kelas IV SDN Sukadami dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Sukadami pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional galasin.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian di SDN Sukadami ada beberapa saran yang peneliti ajukan, sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran kearah yang lebih baik, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menggunakan permainan tradisional galasin dalam pembelajaran Penjas, agar proses pembelajaran lebih bervariasi, sehingga siswa tidak jenuh pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
- b. Guru diharapkan dapat mengatur waktu dengan baik pada saat pelaksanaan tes, agar proses pembelajaran dapat sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

2. Bagi Siswa

Sebaiknya siswa dapat berperan aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran, lebih fokus, dan memperhatikan arahan yang disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memberikan dorongan kepada guru, agar dapat menerapkan berbagai variasi permainan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti yang akan melakukan penelitian dapat menggunakan permainan lain yang lebih bervariasi, menyenangkan, dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, permainan yang digunakan diharapkan selain dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, diharapkan juga dapat meningkatkan aspek-aspek lain seperti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.