

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya dapat diambil kesimpulan, yaitu:

- 5.1.1** Dari hasil uji-t besar nilai signifikansi probability atau *Sig.* 0,000 (*Sig.* <0,05) dengan demikian bisa disampaikan bahwa permainan tradisional gobak sodor dan betengan memberikan pengaruh terhadap kelincahan siswa kelas IV dan V dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di MI islamiyah Sambongrejo. Berdasarkan hasil rata-rata, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 25,1952 detik dan 23,8193 detik. hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan perubahan sebesar 5,46 % untuk kelincahan siswa dalam pembelajaran PJOK kelas IV dan V MI Islamiyah Sambongrejo
- 5.1.2** Permainan tradisional gobak sodor dan betengan dapat dijadikan sebagai perlakuan untuk meningkatkan kelincahan bagi siswa kelas IV dan V di MI Islamiyah Sambongrejo

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut : 1. Peneliti selanjutnya agar memantau sampel , sehingga dapat mengontrol aktivitas sampel di luar lingkungan sekolah agar hasil lebih maksimal. 2. Peneliti yang bermaksud melanjutkan atau mereplikasi penelitian ini disarankan untuk melakukan kontrol lebih ketat dalam seluruh rangkaian eksperimen. 3. Peneliti yang ingin melakukan penelitian yang hapir sama dengan judul yang diambil peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi. 4. Bagi guru dapat lebih banyak mengenalkan permainan tradisional kepada siswa supaya lebih mengenal permainan tradisinal yang ada di Indonesia