

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan, pengolahan dan analisis data melalui prosedur statistika, penulis mengambil keputusan sebagai hasil dari proses penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran permainan Egrang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.
2. Pembelajaran permainan Batok Kelapa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.
3. Pembelajaran menggunakan permainan Egrang memberikan pengaruh yang lebih besar ketika dibandingkan dengan pembelajaran melalui permainan Batok Kelapa terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang menerangkan bahwa:

1. Bagi seluruh guru baik itu pengajar guru penjas, dan pembaca pada umumnya agar mencobakan menerapkan permainan tradisional khususnya permainan Egrang dalam proses pembelajaran penjas untuk meningkatkan keseimbangan siswa, karena terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keseimbangan siswa.
2. Mengingat sangat banyaknya kelebihan dari permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang dapat menguntungkan bagi guru pengajar maupun siswa, maka perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang permasalahan yang penulis kemukakan, dengan ketentuan kualitas perlakuan pembelajaran dibuat dan disajikan secara baik sehingga mudah diterima dan diserap oleh siswa.

3. Diharapkan kepada para guru ataupun pembaca untuk senantiasa memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada para peserta didik, selain untuk menerapkan dalam kegiatan pembelajaran juga senantiasa melestarikan kebudayaan yang sudah kita punya.

