

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal (*Local Genius*) pada Permainan Tradisional Bentengan sebagai Strategi Pembelajaran IPS Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP Negeri 7 Bandung, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial peserta didik berbeda sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran permainan bentengan tradisional di kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis rumusan masalah pertama dianalisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* yang diolah di *SPSS*. Hasil menunjukkan bahwa permainan bentengan tradisional adalah metode pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik.
2. Hasil uji hipotesis rumusan masalah kedua, yang menggunakan uji *Wilcoxon* yang diolah di *SPSS* pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan dalam kualitas interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran konvensional tidak dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.
3. Analisis data menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Hasil uji regresi mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara permainan bentengan dan interaksi sosial peserta didik. Perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa permainan bentengan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan interaksi sosial peserta didik.

5.2. Implikasi

Implikasi yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal (*Local Genius*) pada Permainan Tradisional Bentengan sebagai Strategi Pembelajaran IPS Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP Negeri 7 Bandung, yakni:

1. Peserta didik

Penelitian ini mengimplikasikan bahwa peserta didik diharapkan untuk tidak melupakan permainan tradisional beserta nilai-nilai kearifan lokalnya. Permainan seperti Bentengan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

2. Pendidik

Bagi pendidik adalah untuk lebih kreatif dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang berbasis permainan tradisional. Ini mencakup upaya modifikasi permainan agar sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas serta meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran.

3. SMP Negeri 7 Bandung

SMP Negeri 7 Bandung diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran, termasuk ruang dan alat-alat permainan yang memadai. Sekolah juga didorong untuk mendukung pendidik dalam melakukan inovasi dengan memberikan pelatihan terkait.

4. Program Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI

Penelitian ini diharapkan dapat membantu program studi pendidikan IPS FPIPS UPI meningkatkan interaksi sosial siswa dengan menggunakan strategi permainan tradisional seperti Bentengan.

5. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan implikasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji penerapan permainan tradisional lainnya dalam pembelajaran,

baik dalam IPS maupun mata pelajaran lain, guna memperkaya literatur dan memberikan variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan.

6. Peneliti Sendiri

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam mengaplikasikan pengetahuan akademik ke dalam praktik nyata serta membina kemampuan sebagai calon pendidik yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam pembelajaran.

5.3. Rekomendasi/Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, maka beberapa rekomendasi ditunjukkan kepada:

1. Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan peserta didik untuk tidak melupakan permainan tradisional dengan segala kearifan lokalnya, tetapi harus memanfaatkan dan memainkan permainan tradisional salah satunya permainan bentengan yang ada dalam penelitian ini sehingga dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan interaksi sosial.

2. Pendidik

Merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang berbasis permainan tradisional, pendidik harus lebih kreatif. Ini dapat dicapai dengan mengubah permainan agar sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas. Pendidik juga harus terus meningkatkan kemampuan mereka untuk memasukkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran mereka, sehingga mereka dapat memberikan pembelajaran yang lebih kaya dan bermakna bagi peserta didik mereka.

3. SMP Negeri 7 Bandung:

Sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran. Hal ini termasuk penyediaan ruang yang memadai dan alat-alat permainan yang diperlukan. Sekolah perlu mendorong pendidik untuk melakukan inovasi dalam metode

pembelajaran dengan memberikan pelatihan dan workshop terkait penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.

4. Program Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan literatur untuk program studi pendidikan IPS dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Salah satu strategi permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bentengan.

5. Peneliti Selanjutnya:

Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengkaji penerapan permainan tradisional lainnya dalam pembelajaran IPS atau mata pelajaran lain. Hal ini penting untuk memperkaya literatur dan memberikan variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Penelitian juga dapat fokus pada pengembangan modul atau panduan praktis bagi pendidik dalam menerapkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran di kelas.

6. Peneliti sendiri

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan pembelajaran bagi peneliti untuk dapat mengevaluasi hal-hal yang salah atau kurang tepat yang ada dalam penelitian ini. Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti dapat menjadikan hal ini sebagai pembelajaran untuk kedepannya agar bisa meneliti dengan lebih baik lagi.