

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII A SMP Negeri 44 Bandung serta memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, guru, siswa, dan juga peneliti selanjutnya. Penjelasan mengenai kesimpulan dan saran akan dijabarkan sebagai berikut:

A. Simpulan

Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai penerapan nilai-nilai permainan tradisional dalam pembelajaran IPS siswa melalui studi deskriptif analitik terhadap siswa SMP Negeri 44 Bandung adalah sebagai berikut:

1. Pola interaksi yang terdapat dalam permainan tradisional seperti melakukan komunikasi yang efektif dengan setiap pemain dalam kelompok dan menjalin suatu relasi dengan teman dalam suatu kelompok bisa diterapkan dalam materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS mengajarkan siswanya untuk bisa berinteraksi dalam lingkungan masyarakat dan mempelajari lingkungannya tersebut.
2. Nilai kerjasama yang terdapat dalam permainan tradisional seperti mengajak teman untuk dapat berpartisipasi dalam permainan, ikut menyumbangkan kontribusi dengan baik, mempertanggung jawabkan tugas-tugas dalam bermain, dan menjalin kekompakan dengan setiap pemain dalam suatu kelompok dapat diaplikasikan ke dalam materi pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menelaah tentang hubungan sosial yang ada di lingkungan siswa sehingga siswa harus bisa ikut terjun langsung untuk melakukan berbagai hubungan sosial seperti kerjasama.

3. Nilai toleransi yang terdapat dalam permainan tradisional seperti menghargai perbedaan individu dalam bermain seperti tidak mendiskriminasikan pemain yang mempunyai perbedaan keyakinan atau budaya dan menghormati aturan-aturan permainan seperti kesepakatan yang telah dibuat oleh semua pemain sebelum permainan dimulai dapat diaplikasikan ke dalam materi pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS mengajarkan siswanya untuk dapat bertoleransi dengan sesamanya dalam berbagai aspek kehidupan seperti agama, budaya, ras, dan adat yang akan menciptakan suatu keharmonisan dalam lingkungan serta bertoleransi terhadap norma-norma yang berlaku di dalam lingkungan masyarakat.
4. Nilai kreativitas yang terdapat dalam permainan tradisional seperti memanfaatkan sarana dan prasarana ketika bermain dimana setiap pemain akan mengasah daya kreativitasnya untuk memanfaatkan benda yang tidak terpakai untuk dijadikan alat permainan dan mengasah kreativitasnya dalam memberikan ide-ide dalam strategi permainan dapat diaplikasikan ke dalam materi pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS mengajarkan siswanya untuk bisa kreatif dalam melihat segala sesuatu yang terdapat dalam lingkungannya serta kreatif dalam memberikan gagasan-gagasan di lingkungan masyarakat.
5. Nilai *problem solving* yang terdapat dalam permainan tradisional seperti memecahkan masalah yang terdapat dalam aktivitas permainan dimana pemain akan belajar untuk memecahkan permasalahan pemain lain yang bermain curang dengan cara bermusyawarah terlebih dahulu bersama semua pemain untuk menentukan hukuman yang pantas didapatkan. Hal tersebut dapat diterapkan dalam materi pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menekankan siswanya untuk peka terhadap permasalahan sosial dan berusaha untuk memecahkannya.
6. Nilai pengendalian diri yang terdapat dalam permainan tradisional seperti munculnya sikap simpati terhadap teman kelompok, munculnya

sikap lapang dada dalam menerima kekalahan, dan munculnya sikap tidak sombong apabila menang menjadi kunci bahwa setiap pemain dalam permainan tradisional harus bisa saling mengapresiasi satu sama lain. Hal tersebut bisa diaplikasikan ke dalam pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengharuskan siswanya dapat mengendalikan diri terhadap segala permasalahan yang terdapat dalam lingkungannya dan belajar untuk bisa mengendalikan diri dalam berhubungan sosial.

7. Penerapan nilai-nilai permainan tradisional terhadap pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan melihat terlebih dahulu SKKD mata pelajaran IPS yang terdapat di dalam KTSP 2006. Hal tersebut dilakukan untuk dapat mengaitkan nilai yang terdapat dalam aktivitas permainan tradisional dengan materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas sehingga siswa akan mudah memahami nilai tersebut.

B. Saran

Pada bagian ini berisi mengenai saran yang dapat peneliti berikan kepada pihak-pihak lain yang terkait dengan penelitian tentang penerapan nilai-nilai permainan tradisional dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan sikap kerjasama siswa yang peneliti lakukan di SMP Negeri 44 Bandung. Penjelasan lebih lanjut akan dibahas sebagai berikut:

Pertama, bagi sekolah, saran yang dapat peneliti berikan adalah hendaknya memberikan fasilitas terhadap siswa mengenai peralatan-peralatan permainan tradisional agar siswa senantiasa memainkan permainan tradisional walaupun bukan pada jam pelajaran IPS. Hal tersebut perlu dilakukan selain sebagai upaya melestarikan keberadaan permainan tradisional yang hampir punah juga sebagai upaya pembelajaran terhadap siswa bahwa banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil dalam aktivitas permainan tradisional terutama sebagai upaya pengembangan sikap kerjasama siswa.

Kedua, bagi guru, saran yang dapat peneliti berikan adalah hendaknya guru mata pelajaran IPS bisa ikut serta mengenalkan jenis-jenis permainan tradisional terhadap siswa agar siswa mampu mengenali kebudayaan yang berkembang di lingkungannya sendiri, selain itu, melalui adanya penelitian mengenai penerapan nilai-nilai tradisional dalam pembelajaran IPS ini ikut serta menyadarkan guru bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang bersifat terbuka. Artinya dalam pembelajaran IPS lingkungan bisa dijadikan sebagai laboratorium sama halnya dengan permainan tradisional. Selain itu, berikut peneliti lampirkan mengenai silabus dan rencana proses pembelajaran guna menjadi rujukan dan mempermudah guru IPS dalam mengaplikasikan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS.

Ketiga, bagi siswa, saran yang dapat peneliti berikan adalah hendaknya siswa selalu antusias terhadap berbagai aktivitas permainan tradisional, karena siswa merupakan salah seorang peserta didik yang masih berkembang dan di rancang sebagai *agent of change*, di masa yang akan datang siswa harus bisa mengenalkan permainan tradisional sebagai permainan global. Siswa diharapkan ikut serta mencintai permainan tradisional yang merupakan hasil ciptaan generasi terdahulu yang mempunyai beragam nilai positif yang berguna bagi siswa itu sendiri. Selain itu, dengan memperkenalkan permainan tradisional siswa diharapkan mampu untuk menghargai ciri khas kebudayaan yang berkembang di lingkungannya.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya, saran yang dapat peneliti berikan adalah dengan dilakukannya penelitian mengenai penerapan nilai-nilai permainan tradisional dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan sikap kerjasama siswa ini dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan dan memfokuskan lagi penelitian-penelitian selanjutnya. Segala kendala yang dihadapi dalam penelitian ini dapat dijadikan pelajaran agar apabila peneliti selanjutnya akan mengambil penelitian yang relatif sama dengan apa yang sudah diterapkan pada penelitian kali ini dapat berjalan dengan

baik. Berikut penulis lampirkan mengenai silabus dan rancangan proses pembelajaran guna melancarkan peneliti selanjutnya untuk melakukan rencana tindakan. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang dihasilkan oleh generasi terdahulu adalah kita sebagai generasi penerusnya yang dijadikan kunci untuk terus melestarikan permainan tradisional ini. Apabila peneliti selanjutnya tertarik untuk membahas nilai-nilai permainan tradisional yang dijadikan sebagai sumber belajar, hendaknya memperdalam pengetahuannya terlebih dahulu mengenai apa itu apa itu permainan tradisional yang sebenarnya agar dapat memudahkan penelitian yang akan dilakukan terkait dengan penyusunan instrumen dan hal yang lainnya.