

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah peneliti kumpulkan dari beberapa sumber. Peneliti mendapatkan simpulan. Adapun simpulannya adalah sebagai berikut.

1. Proses pelaksanaan permainan ular tanggap dapat berjalan dengan baik dan dapat mengendalikan emosi dan sikap agresif siswa, dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan. Selain itu guru melakukan perbaikan hasil dari refleksi dari setiap pelaksanaan, dimana pemberian pengarahan secara aktif oleh guru sertadapat memperbaiki segala sesuatu yang belum dapat terpenuhi. Pada pelaksanaan permainan guru membebaskan anak untuk tampil tanpa memilih kelompok sehingga semua anak terlibat aktif dan memiliki tantangan yang baru. Anak antusias dalam mengikuti permainan ular tangga serta anak dengan semangat yang tinggi saling membantu teman untuk menjawab pertanyaan yang ada pada ular tangga.

Dengan demikian ini merupakan cara yang tepat untuk membantu anak lebih aktif dan melatih anak untuk mengendalikan emosi yang dimilikinya. Selain itu dengan bermain secara kelompok anak terbiasa berinteraksi dengan teman, serta anak terbiasa dengan kerja sama dan bertukar pendapat. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga edukasi. Permainan ular tangga juga dapat meningkatkan emosi positif, seorang anak yang memiliki rasa emosi tinggi akan memiliki rasa optimis yang tinggi dalam mencapai sesuatu keinginan sehingga akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Sebaliknya, jika seseorang memiliki emosi dan mengendalikan sikap agresif siswa yang dapat menghambat usaha yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai anak.

2. Dampak dari permainan ular tangga pada emosi dan sikap agresif siswa ini adalah anak yang mempunyai kontrol diri yang tinggi akan mampu mengetahui dampak dari emosi yang dialami sehingga dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi terutama yang berkaitan dengan emosinya. Ketika siswa menggunakan metode ini siswa mampu berinteraksi dengan teman satu sama lain yang secara tidak langsung lebih terbuka dan secara tidak sadar emosinya terkontrol. Selain itu, siswa juga mampu untuk lebih menghargai temannya dan sadar bahwa menyakiti teman adalah hal yang tidak baik dilakukan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran yang bisa diberikan, adapun sarannya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Sebaiknya guru lebih memperhatikan hal lain selain hasil nilai yang harus diperoleh oleh siswa. Padahal ini metode bermain dengan menggunakan permainan ular tangga harus ditingkatkan atau dikembangkan agar menjadi solusi terkait masalah yang ada.

2. Bagi Siswa

Sebaiknya pada proses pelaksanaan yang menggunakan permainan ular tangga ini siswa harus mementingkan kedisiplinan lebih dalam mengerjakan tugas atau instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu, Siswa juga harus lebih baik memperhatikan guru agar dapat memahami materi serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan pengetahuan baru.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti dapat menerapkan metode bermain dengan menggunakan permainan ular tangga untuk dapat mengendalikan emosi dan sikap agresif siswa secara baik atau maksimal lagi serta mampu mengembangkan atau memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada pada penelitian yang dilakukan sebelumnya

Nekita Idfi Coster Ramadhini, 2021

STUDI LITERATUR: METODE BERMAIN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGENDALIKAN EMOSI DAN PERILAKU AGRESIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu