

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Permainan tradisional menggunakan metode sokratik dapat meningkatkan *character strength wisdom* siswa pada siswa sekolah dasar. Metode sokratik yang peneliti gunakan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas, rasa keingintahuan siswa, keterbukaan pikiran, kecintaan belajar, dan perspektif siswa terhadap permainan tradisional engklek dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani secara praktik maupun teori. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemahaman siswa terhadap permainan tradisional engklek menggunakan metode sokratik dalam *character strength wisdom* siswa kelas IV SD Negeri dapat dilihat dari hasil *pretest*. Hasil analisis *pre-test* siswa menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum mengetahui dan memahami permainan tradisional engklek. Namun, setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dapat dilihat pada hasil *posttest* adanya peningkatan. Hasil *posttest* ini menunjukkan bahwa siswa sudah mengetahui dan memahami permainan tradisional engklek.
2. Permainan tradisional menggunakan metode sokratik dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa kelas IV SD Negeri Cibogo mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perolehan uji rata-rata beda (uji-T), nilai *posttest* hasil uji-T diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000. Yang menunjukkan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh atau peningkatan permainan tradisional terhadap *character strength wisdom* siswa sekolah dasar kelas IV SD Negeri Cibogo. Perubahan proses pembelajaran menggunakan metode sokratik membuat siswa lebih aktif dan mendorong siswa lebih aktif dalam bermain permainan tradisional, terutama permainan tradisional engklek.

5.2. Implikasi

Berdasarkan pada kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan tradisional engklek berbasis

metode sokratik dapat mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar, dikarenakan berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan tradisional engklek berbasis metode sokratik ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan menemukan solusi ketika berhadapan dengan masalah permainan tradisional salah satunya permainan tradisional engklek. Selain itu, permainan tradisional engklek menggunakan metode sokratik dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar, dapat memberikan pengalaman belajar baru serta menambah pengetahuan baru bagi siswa.

Selain itu, permainan tradisional engklek berbasis metode sokratik memberikan peningkatan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar, dapat membuat siswa memiliki kreativitas-kreativitas dalam permainan tradisional salah satunya permainan tradisional engklek, sehingga dapat meningkat nilai-nilai kebudayaan di sekolah dasar.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan diawal, peneliti memberikan rekomendasi untuk mengimplementasikan permainan tradisional menggunakan metode sokratik dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa di sekolah terutama di sekolah dasar.

Pertama, bagi guru khususnya guru mata pelajaran Pendidikan jasmani diharapkan dapat menerapkan permainan tradisional menggunakan metode sokratik, salah satunya permainan tradisional engklek dalam upaya meningkatkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar serta untuk meningkatkan dan mempertahankan nilai-nilai kebudayaan di Indonesia.

Kedua, bagi siswa diharapkan dapat memainkan permainan tradisional engklek ataupun jenis permainan tradisional lainnya agar dapat mengetahui permainan tradisional sejak dahulu, dan diharapkan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan jasmani di sekolah.

Ketiga, bagi penelitian selanjutnya penelitian ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan sehingga diharapkan agar lebih mempelajari terlebih dahulu permainan tradisional berbasis metode sokratik dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda agar didapat penemuan-penemuan yang baru dalam

permainan tradisional bagi siswa.