

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian PTK ini dilakukan dengan tujuan utama yaitu untuk memperkuat karakter sosial pada siswa kelas 1 MI pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi tembang dolanan dengan menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan empat aspek karakter sosial yaitu, kerjasama, disiplin, jujur serta toleransi. Penelitian ini juga berupaya untuk menjawab rumusan masalah yaitu cara implementasi permainan cublak-cublak suweng serta dampak implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap penguatan karakter sosial siswa MI kelas 1.

1. Cara mengimplementasikan permainan tradisional cublak-cublak suweng di kelas 1 untuk meningkatkan karakter sosial siswa yaitu melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan perangkat pembelajaran, media dan aturan permainan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan bermain dilakukan secara berkelompok dengan dibimbing oleh guru agar siswa mampu memahami nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional cublak-cublak suweng seperti Kerjasama, toleransi, disiplin, jujur dan menghargai teman. Sedangkan dalam tahap refleksi guru melakukan observasi terkait perubahan perilaku

sosial siswa selama pembelajaran berlangsung untuk menilai perkembangan karakter sosial mereka.

2. Dampak yang ditimbulkan dari implementasi permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap penguatan karakter karakter sosial siswa kelas 1 menunjukkan hasil positif karena siswa mampu berinteraksi, mampu bekerjasama dalam berkelompok, saling menghargai, jujur dalam bermain serta menunjukkan sikap sportif dan empati teradap teman. Selain itu suasana belajar juga menjadi lebih menyenangkan serta interaktif, sehingga membentuk karakter sosial secara alami melalui pengalaman bermain Bersama.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini maka didapatkan saran .

1. Bagi Guru Kelas 1

Disarankan untuk memanfaatkan permainan tradisional, khususnya yaitu cublak-cublak suweng sebagai alternatif dalam pembelajaran. Karena permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik khususnya kelas 1 serta efektif untuk memperkuat nilai-nilai karakter sosial siswa kelas 1.

2 Bagi Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat terus meningkatkan karakter sosial siswa yaitu seperti selalu kompak dalam bekerjasama, mampu menghargai

pendapat orang lain, jujur dalam hal apapun, serta disiplin dan menaati peraturan-peraturan yang ada di sekolah maupun di rumah.

3. Bagi Mi Pejagatan

Pihak sekolah diharapkan mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran yang berbasis permainan tradisional dengan cara menyediakan ruang serta waktu yang cukup memadai. Karena pada dasarnya permainan tradisional juga dapat dijadikan program pembiasaan untuk memperkuat pendidikan karakter dan hal ini sesuai dengan kebijakan yang ada pada Profil Pelajar Pancasila.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini masih terbatas karena hanya fokus pada penguatan karakter sosial kelas 1 saja, Oleh sebab itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya mampu mengembangkan penelitian ini dalam jenjang yang lebih luas dengan menggunakan variasi yang berbeda akan menghasilkan penelitian yang luas serta dapat memperkaya strategi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional cublak-cublak suweng mampu menguatkan karakter sosial siswa kelas.

Peneliti menyadari bahwasannya penelitian ini masih mempunyai kekurangan. Namun, diharapkan temuan ini mampu menjadi refrensi untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan serta mampu memperkuat karakter sosial peserta didik.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, sebagai penguatan karakter sosial bagi peserta didik. Dan mampu menjadikan strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Wassalamu alaikum warahmatullahi Wabarakatuh