

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uraian pada bab hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat mengemukakan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu:

1. Beberapa contoh permainan tradisional yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yaitu permainan gobag sodor, bakiak panjang dan congklak. Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti permainan tersebut seperti implementasi permainan gobag sodor dalam pembelajaran Penjasorkes, IPS, Matematika dan PKn. Implementasi permainan bakiak panjang/terompah dalam pembelajaran Penjasorkes dan Matematika. Serta permainan congklak dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan berhitung.
2. Aspek kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran meliputi aspek mengendalikan emosi, motivasi diri dan mengenali diri orang lain. Mengendalikan emosi merupakan kemampuan seseorang dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Aspek ini dibentuk ketika anak kalah dalam permainan tanpa menyalahkan siapapun, menenangkan diri dan sabar menunggu giliran bermain. Motivasi diri adalah kunci keberhasilan dalam mengerjakan sesuatu, menggunakan hasrat kita yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntun kita menuju sasaran dan membantu mengambil inisiatif

serta bertindak secara efektif. Aspek ini dibentuk ketika anak mampu mengendalikan keinginan bermain, berpikir positif dan berlomba untuk menjadi pemenang. Mengenali diri orang lain seperti berempati dibangun berdasarkan kesadaran diri yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan mampu untuk mendengarkan orang lain. Aspek ini terlatih ketika anak memperhatikan dengan seksama saat temannya bermain, menghibur teman ketika sedih, memberi maaf dan menerima maaf dari teman.

3. Permainan tradisional telah berkontribusi dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak dengan cara menyenangkan yaitu melalui permainan. Hal ini terbukti dengan ketercapaian aspek memotivasi diri sendiri seperti optimis dan mengenali emosi orang lain seperti berempati. Anak bersikap optimis untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik. Aspek mengontrol emosi seperti menenangkan diri, aspek memotivasi diri sendiri seperti mengendalikan keinginan bermain dan berpikir positif serta melatih untuk sabar, bersikap sportif dan jujur.

## **B. Implikasi**

Setelah penulis menguraikan kesimpulan tersebut, maka berikut akan disampaikan beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat bagi peneliti. Adapun saran-saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

1. Kepada para peneliti, penulis menyadari banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu penulis berharap kepada peneliti berikutnya, agar dapat meneliti lebih dalam lagi mengenai peran permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan emosional siswa di SD/MI

dan mencari lebih banyak lagi referensi mengenai *library research* atau penelitian kepustakaan.

2. Kepada guru, permainan tradisional bisa diterapkan dan dijadikan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa dalam proses belajar.