

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Pembahasan dari penelitian berjudul pemanfaatan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* untuk emosional anak di RA Suryaawiyah tahun ajaran 2022/2023 memiliki kesimpulan permainan *cublak-cublak suweng* adalah permainan tradisional dari Jawa Tengah yang menggunakan lagu dan dinyanyikan untuk mengiring permainan. Sebelum pembelajaran dimulai hal yang perlu disiapkan adalah membuat perencanaan yaitu dengan membuat RPPH, pembuatan RPPH meliputi identitas lembaga (semester/bulan/minggu, tema/sub tema/sub-sub tema, kelompok usia, hari/tanggal, kompetensi dasar, strategi pembelajaran), materi kegiatan, materi pembiasaan, alat dan bahan, pembukaan, inti istirahat, inti, dan penutup. Kemudian pelaksanaan yang dilakukan sesuai dengan RPPH yaitu berisi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup. Pembelajaran selanjutnya adalah evaluasi pembelajaran, yaitu digunakan untuk menentukan perkembangan yang sudah dicapai anak, di RA Suryaawiyah menggunakan metode checklist untuk menentukan penilaiannya yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Pemanfaatan permainan tradisional *cublak-cublak suweng* digunakan dalam mengembangkan emosional anak. perkembangan sosial emosional berkembang yaitu anak merasa senang dalam permainan yaitu ditunjukkan dengan antusias anak yang besar, anak sedih ketika tidak dapat menjawab pertanyaan dari pendidik, anak cemburu ketika anak lain menda

Dalam penelitian ini peneliti menemukan faktor penghambat dan pendukung dalam permainan *cublak-cublak suweng*, faktor penghambatnya adalah peserta didik yang tidak ingin ikut bermain, anak tidak sabar menunggu gilirannya, waktu yang terlalu singkat. Sedangkan faktor pendukung adalah alat atau media yang mudah didapat, ruang yang luas untuk permainan *cublak-cublak suweng*, antusiasme yang besar saat permainan *cublak-cublak suweng*.

## B. Saran

1. Kepada guru, lebih kreativitas dalam pembelajaran dengan strategi yang benar dan lebih aktif terhadap anak sehingga anak akan lebih tertarik dalam pembelajaran. Ciptakan suasana yang menyenangkan dan bervariasi agar membuat keinginan belajar lebih tinggi.
2. Bagi sekolah, dapat memberikan fasilitas kepada pendidik dan mendukung dalam metode-metode yang digunakan pendidik untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Peneliti berikutnya, peneliti dapat meneliti permainan tradisional *cublak-cublak suweng* sehingga dapat menemukan data yang lebih valid lagi mengenai manfaat permainan tradisional ini.

