BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis data maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan tradisional yang dimainkan peserta didik SDN Kali Besar kecamatan Kurau kabupaten Tanah Laut yaitu:
   a. Permainan *Balogo*
   b. Permainan *Bedamprak*
   c. Permainan *Bakalikir*
   d. Permainan Tali *Ulai.*
2. Proses dan aturan permainan tradisional yaitu pertama dalam permainan *Balogo* proses permainannya ada 8 dimulai dari membuat arena permainan sampai tim A tidak berhasil merobohkan semua *pasangan* dan dilanjutkan oleh tim B. Aturan permainan *Balogo* ada 8 salah satunya adalah meskipun *undas* yang dipukul hanya mengenai *pasangan* dan tidak roboh maka tetap dinyatakan berhasil dan *pasangan* akan dirobohkan dengan tangan oleh tim yang *pasang*. Kedua, dalam permainan *Bedamprak* proses permain ada 11 dimulai dari membuat arena permainan sampai mengulang rumahan sampai semua kotak berhasil menjadi rumah. Aturan permainan *Bedamprak* ada 9 salah satunya adalah rumah hanya boleh diinjak oleh pemilik rumah dan harus menggunakan kedua kaki. Ketiga, dalam

permainan *Bakalikir* proses permainan ada 9 dimulai dari menyiapkan undas untuk bermain sampai menjadi raja. Aturan permainan *Bakalikir* ada 5 salah satunya adalah boleh menambahkan tumpukan batu di bawah undas lawan. Keempat, dalam permainan Tali *Ulai* proses pemainan ada 5 dimulai dari menyiapkan tali karet sampai tahap ke 13 yaitu meloncat sampai lagu "susu saya susu bendera" yang dinyanyikan lawan selesai. Aturan permainan Tali *Ulai* ada 4 salah satunya adalah jika ada salah satu anggota tim gagal menyelesaikan 1 tahap maka anggota yang lain menjalankannya.

3. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional antara lain:
   a. Permainan *Balogo*
      1) Jujur
      2) Toleransi
      3) Disiplin
      4) Kerja keras
      5) Mandiri
      6) Demokratis
      7) Cinta tanah air
      8) Menghargai prestasi
      9) Bersahabat/komunikatif
      10) Cinta damai
      11) Peduli sosial
      12) Tanggung jawab

b. Permainan *Bedamprak*

1) Jujur
2) Toleransi
3) Disiplin
4) Kerja keras
5) Mandiri
6) Demokratis
7) Cinta tanah air
8) Menghargai prestasi
9) Bersahabat/komunikatif
10) Cinta damai
11) Peduli sosial
12) Tanggung jawab

c. Permainan *Bakalikir*

1) Jujur
2) Disiplin
3) Kerja keras
4) Mandiri
5) Demokratis
6) Cinta tanah air
7) Menghargai prestasi
8) Bersahabat/komunikatif
9) Cinta damai

10) Tanggung jawab

d. Permainan Tali *Ulai*

1) Religius
2) Jujur
3) Toleransi
4) Disiplin
5) Kerja keras
6) Mandiri
7) Demokratis
8) Cinta tanah air
9) Menghargai prestasi
10) Bersahabat/komunikatif
11) Cinta damai
12) Peduli sosial
13) Tanggung jawab

B. **Saran-saran**

Sebagai penutup dari uraian ini penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada peserta didik diharapkan dapat memahami bahwa permainan yang sering dilakukannya mengandung banyak nilai-nilai pendidikan karakter yang bermanfaat bagi dirinya di masa yang akan datang agar menjadi manusia yang berkarakter baik.

2. Kepada sekolah diharapkan dapat meningkatkan peran di lingkungan sekolah agar sadar akan pentingnya permainan tradisional di lingkungan sekolah sehingga permainan tradisional tidak dianggap hanya sebatas permainan yang tidak ada artinya, jadi nantinya diharapkan permainan tradisional dapat diterapkan juga dalam pembelajaran di dalam maupun di luar sekolah.
3. Kepada guru olahraga diharapkan dapat menggalakkan permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga agar permainan tradisional dapat terus dilestarikan.
4. Kepada orang tua diharapkan agar mendukung anak-anak untuk bermainan permainan tradisional serta tidak salah dalam memilih permainan untuk anak.
5. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti permainan tradisional lainnya seperti *Bahasinan*, *Bapidak*, *Bakalayangan*, *Bagasing*, *Badaku*, dan *Babanga*.