

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data temuan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, yang terbukti subjek penelitian nampak memiliki sikap resiliensi bermain yang sangat tinggi serta melalui bermain anak dapat mengembangkan sikap resiliensi yang sangat baik. Adapun kesimpulan secara terincinya peneliti simpulkan sebagai berikut :

1. Pada aspek *Emotion Regulation* subjek penelitian nampak sangat memiliki aspek resiliensi bermain yang sangat tinggi yang terlihat bahwa anak dapat mengendalikan emosinya melalui kegiatan bermain yang mereka lakukan serta anak dapat keluar dari berbagai emosi negatif melalui kegiatan bermain yang bersifat kegiatan positif.
2. Pada aspek *Impulse control* subjek penelitian terlihat memiliki aspek resiliensi yang sangat tinggi yang terbukti dengan anak dapat mengendalikan keinginan pada saat bermain seperti waktu bermain serta mencoba bersabar menunggu bagian bermain bersama temannya.
3. Pada aspek *Optimism* subjek penelitian terlihat sangat memiliki aspek resiliensi yang sangat tinggi yang dibuktikan dengan anak dapat percaya diri dapat menyelesaikan permainan ataupun tantangan dalam permainan yang akan mereka mainkan.
4. Pada aspek *Causal analysis* subjek penelitian dapat memiliki aspek resiliensi yang sangat tinggi yang terlihat anak dapat mengidentifikasi masalah yang mereka mainkan serta anak dapat mencari tahu bagaimana cara menyelesaikan permasalahan dari permainan tersebut, seperti pada bermain balok mengidentifikasi masalah bagaimana cara membuat sebuah bangunan dari sebuah mainan balok tersebut.
5. Pada aspek *Emphaty* subjek penelitian nampak juga memiliki sikap resiliensi yang sangat tinggi dimana anak dapat berempati kepada temannya yang sedangkan sakit dan berusaha untuk menjenguk temannya tersebut karena temannya tersebut merupakan teman bermainnya untuk memainkan berbagai macam permainan yang menyenangkan secara bersama.
6. Pada aspek *Self-efficacy* subjek penelitian nampak sangat memiliki sikap resiliensi yang sangat tinggi dimana anak mampu menyelesaikan masalah mereka secara bersama serta mencari solusi bersama seperti rebutan mainan subjek penelitian dapat menyelesaikan masalah tersebut melalui berdialog dan berdiskusi bersama temannya terkait waktu bermain bersama dan waktu bergantian bermain.

7. Pada aspek *Reaction out* subjek penelitian nampak memiliki aspek resiliensi sangat tinggi yang terlihat subjek penelitian nampak dapat mengambil berbagai macam pembelajaran yang mereka dapatkan terkait permasalahan bermainnya seperti bermain harus bergantian, bermain harus bersama-sama dan bermain tidak boleh berantem.

Ketujuh aspek resiliensi seperti regulasi emosi yang terlihat anak dapat mengendalikan emosinya, pengendalian impuls yaitu ketika anak dapat mengendalikan keinginan bermainnya, optimis yaitu dimana anak dapat mempunyai keyakinan ketika memainkan sebuah permainan, analisis masalah dimana anak dapat mempertimbangan dan menganalisis masalah yang ada, empati yaitu anak memiliki rasa empati yang tinggi kepada temannya, self eikasianak dapat menyelesaikan masalahnya dan reacting out anak dapat mengambil hikmah dari setiap masalah yang ada Semua aspek tersebut nampak terlihat dalam pribadi setiap anak yang dijadikan sebagai partisipan penelitian. Sebagai pendidikan maupun sebagai orang tua harus lebih peka terhadap manfaat bermain sebagai aktivitas yang penuh makna bagi anak, agar anak dapat menjadi pribadi yang baik dan pribadi yang tangguh ketika dewasa nanti.

1.2 Implikasi

Berdasarkan pemaparan dari bab sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan bermain sangat berkaitan erat dengan nilai-nilai resiliensi. Bermain selain menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi anak juga bermanfaat bagi resiliensi anak yang berguna untuk mendapatkan pengalaman hidup yang lebih kaya dan bermakna serta berkomitmen dalam mengejar pembelajaran dan pengalaman baru. Ketujuh aspek resiliensi seperti Regulasi emosi yang terlihat anak dapat mengendalikan emosinya, pengendalian impuls yaitu ketika anak dapat mengendalikan keinginan bermainnya, optimis yaitu dimana anak dapat mempunyai keyakinan ketika memainkan sebuah permainan, analisis masalah dimana anak dapat mempertimbangan dan menganalisis masalah yang ada, empati yaitu anak memiliki rasa empati yang tinggi kepada temannya, self eikasianak dapat menyelesaikan masalahnya dan reacting out anak dapat mengambil hikmah dari setiap masalah yang ada.

Semua aspek tersebut nampak terlihat dalam pribadi setiap anak yang dijadikan sebagai partisipan penelitian. Sebagai pendidikan maupun sebagai orang tua harus lebih peka terhadap manfaat bermain sebagai aktivitas yang penuh makna bagi anak, agar anak dapat menjadi pribadi yang baik dan pribadi yang tangguh ketika dewasa nanti.

1.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

5.3.1 Bagi orang tua

Orang tua sebagai madrasah pertama bagi anak tentunya harus lebih peka dan menjadi garda terdepan dalam hal memberikan layanan perawatan dan bimbingan. Layanan tersebut bukan hanya sebatas sebuah pemberian tanpa adanya sebuah pembelajaran mengenai aspek perkembangan anak dll. Orang tua perlu memahami apa itu karakteristik anak dan apa saja kebutuhan yang harus dipenuhi terhadap anak. Agar anak dapat dioptimalkan dengan sangat baik dari segala macam aspek perkembangan. Sebagai refleksi dari penelitian ini yaitu orang tua harus mengetahui bagaimana bermain dapat bermanfaat bagi tumbuh kembangan anak. Bahkan ternyata masih terdapat aspek lain yang dapat teroptimalkan dari bermain itu sendiri, yaitu aspek resiliensi anak. Melalui resiliensi anak maka setiap fase kehidupan anak akan menjadi sangat bermakna dan sangat menyenangkan. Sehingga anak akan menjadi pribadi yang kuat dan tangguh ketika dewasa kelak.

5.3.2 Bagi Sekolah

Sebagai suatu lembaga pendidikan juga guru sebagai praktisi diharapkan agar dapat memberikan ruang dan waktu yang cukup dalam memenuhi kegiatan bermain anak. Selain itu guru juga harus membuat berbagai macam permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan anak. Tidak sedikit di luar sana masih banyak sekali orang ataupun guru yang kurang paham mengenai manfaat bermain bagi tumbuh kembang anak. Bermain hanya dimaknai sebagai aktivitas yang mengandung unsur menyenangkan saja tanpa mengetahui manfaat bermain bagi tumbuh kembang anak. Maka dari itu sebagai dirasa harus sudah sangat paham terkait manfaat bermain dan memfasilitasi kegiatan bermain dalam setiap kegiatan pembelajaran.

5.3.3 Bagi Siswa

Siswa dalam hal ini adalah anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada masa-masa tersebut atau usia tersebut anak dapat meningkatkan kemampuan dan perkembangannya secara optimal. Dengan adanya resiliensi yang ada dalam diri anak, diharapkan anak dapat mengatasi berbagai permasalahan atau tantangan yang ada dalam kehidupannya. Karena resiliensi merupakan suatu kemampuan dalam menghadapi berbagai permasalahan atau tantangan sulit dalam kehidupan. Dengan adanya resiliensi diharapkan anak

dapat mengembangkan perkembangannya secara optimal serta dapat mengatasi berbagai permasalahan yang akan dihadapi di masa yang akan datang.

5.3.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya peneliti memberikan sebuah rekomendasi untuk mencoba menggali manfaat bermain sebagaimana yang belum diketahui. Karena peneliti merasa bahwa rasanya bermain masih memiliki manfaat lain yang belum tereksplor dari berbagai aspek. Sama seperti contoh pada penelitian ini ternyata kegiatan bermain dapat menunjang aspek resiliensi yang berguna bagi kehidupan anak kelak.